

Державний заклад
«ПІВДЕННОУКРАЇНСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ ПЕДАГОГІЧНИЙ
УНІВЕРСИТЕТ імені К.Д.УШИНСЬКОГО»
Навчально-науковий інститут фізичної культури спорту та спеціальної освіти
Кафедра спеціальної та інклюзивної освіти

**ПРОБЛЕМИ СПЕЦІАЛЬНОЇ ТА ІНКЛЮЗИВНОЇ ОСВІТИ І
РЕАБІЛІТАЦІЇ**

Матеріали XXVIII всеукраїнської науково-практичної конференції

Одеса 2025

УДК 376

П781

ДРУКУЄТЬСЯ ЗА РІШЕННЯМ

Вченої Ради ДЗ «Південноукраїнський національний педагогічний університет імені К.Д.Ушинського» (протокол № 5 від 30.10.25р.)

РЕЦЕНЗЕНТИ:

Гончар І.Л. – професор, доктор педагогічних наук, професор кафедри спортивних дисциплін Мелітопольського державного педагогічного університету імені Богдана Хмельницького

Кисличенко В.А. – кандидат педагогічних наук, доцент кафедри спеціальної та інклюзивної освіти ННПІ імені О.В.Сухомлинського НУК імені адмірала Макарова

РЕДАКЦІЙНА КОЛЕГІЯ:

*Головний редактор – професор **Форостян О.І.***

*Відповідальний редактор – професор **Соколова Г.Б.***

*Технічний редактор – доцент **Начинова О.В.***

Члени редколегії:

Арнаутова Л.В. – доцент, кандидат медичних наук, доцент кафедри спеціальної та інклюзивної освіти Південноукраїнського національного педагогічного університету імені К.Д. Ушинського;

Лещій Н.П. – професор, доктор педагогічних наук, професор кафедри спеціальної та інклюзивної освіти Південноукраїнського національного педагогічного університету імені К.Д. Ушинського;

Маматова З.Р. – старший викладач кафедри спеціальної та інклюзивної освіти Південноукраїнського національного педагогічного університету імені К.Д. Ушинського;

Орленко І.М. – доктор філософії, доцент кафедри спеціальної та інклюзивної освіти Південноукраїнського національного педагогічного університету імені К.Д. Ушинського;

Григорєва Л.В. – директор, вчитель-методист, спеціаліст вищої категорії Одеської спеціальної школи № 75 I-II ступенів Одеської міської ради Одеської області.

Проблеми реабілітації: Збірник наукових праць, Одеса, / редколегія О.Ф.Форостян та ін. – Одеса: видавець Букаєв Вадим Вікторович, 2025. – 208 с.

УДК 376

ДЗ «Південноукраїнський національний педагогічний університет імені К. Д. Ушинського» 2025

Красовська К, ІННОВАЦІЙНІ ОСВІТНІ ТЕХНОЛОГІЇ РЕАЛІЗАЦІЇ НАСТУПНОСТІ Й ПЕРСПЕКТИВНОСТІ ДОШКІЛЬНОЇ ТА ПОЧАТКОВОЇ ЛАНКАМИ ОСВІТИ	69
Кривонігова О.В., Паніна М.А. КОМПЛЕКСНИЙ ПІДХІД ДО РОЗВИТКУ МОВЛЕННЯ У ДІТЕЙ З РОЗЛАДАМИ АУТИСТИЧНОГО СПЕКТРУ СЕРЕДНЬОГО ДОШКІЛЬНОГО ВІКУ	72
Начінова О.В., Ганган А.С. РАННЯ ДІАГНОСТИКА ТА ЇЇ ЗНАЧЕННЯ В КОРЕКЦІЇ РОЗЛАДІВ МОВЛЕННЯ У ДІТЕЙ ДОШКІЛЬНОГО ВІКУ	76
Начінова О.В., Георгієва В. ІГРОВІ ТЕХНОЛОГІЇ В ЛОГОПЕДИЧНІЙ РОБОТІ НА ПОЧАТКОВІЙ ЛАНЦІ ОСВІТИ	79
Начінова О.В., Поплімах Ю. ПСИХОЛОГО-ПЕДАГОГІЧНІ ОСОБЛИВОСТІ ДІТЕЙ ІЗ ЗАТРИМКОЮ МОВЛЕННЄВОГО РОЗВИТКУ	83
Привалова О.С., Стахова Л.Л. ІНТЕЛЕКТУАЛЬНІ ІГРИ ЯК ЗАСІБ ПОДОЛАННЯ МОВЛЕННЄВИХ ПОРУШЕНЬ У ДІТЕЙ СТАРШОГО ДОШКІЛЬНОГО ВІКУ	87
Соколова Г.Б., Бойко А. КОРЕКЦІЯ ДИСПРАКСІЇ У ДОШКІЛЬНОМУ ВІЦІ	91
Соколова Г. Б., Козій К. О. МОНТЕССОРІ-ТЕРАПІЯ ЯК ЗАСІБ РОЗВИТКУ ЗВ'ЯЗНОГО МОВЛЕННЯ У ДІТЕЙ ІЗ ЗНМ СЕРЕДНЬОГО ДОШКІЛЬНОГО ВІКУ	96
Соколова Г.Б., Никифорова Ю.С. ПІСОЧНА ТЕРАПІЯ ЯК МЕТОД КОРЕКЦІЇ ПОРУШЕНЬ МОВЛЕННЯ ДІТЕЙ МОЛОДШОГО ШКІЛЬНОГО ВІКУ	100
Соколова Г.Б., Пенковська А.В. ЦИФРОВА СЮЖЕТНО-РОЛЬОВА ГРА В УМОВАХ ГЕЙМІФІКАЦІЇ ЯК ІННОВАЦІЙНИЙ ІНСТРУМЕНТ РОЗВИТКУ ГРАМАТИЧНОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ ДОШКІЛЬНИКІВ ІЗ ЗАГАЛЬНИМ НЕДОРОЗВИТКОМ МОВЛЕННЯ	105
Соколова Г.Б., Чередник К.С. КОРЕКЦІЯ МОВЛЕННЄВИХ ПОРУШЕНЬ У ДІТЕЙ СЕРЕДНЬОГО ДОШКІЛЬНОГО ВІКУ ЗАСОБАМИ АРТ-ТЕРАПІЇ	109
Форостян О.І., Анкудінова В. КОРЕКЦІЙНА РОБОТА З ДІТЬМИ ДОШКІЛЬНОГО ВІКУ З РОЗЛАДАМИ АУТИСТИЧНОГО СПЕКТРУ	112
Форостян О. І., Артишева К. О. КОРЕКЦІЯ МОВЛЕННЕВОГО РОЗВИТКУ У ДІТЕЙ ІЗ АУТИЗМОМ	115
Форостян О.І., Афтанас М.Є. ЗАСТОСУВАННЯ ЛОГОПЕДИЧНОГО МАСАЖУ У КОРЕКЦІЇ МОВЛЕННЄВИХ ПОРУШЕНЬ У ДІТЕЙ СТАРШОГО ДОШКІЛЬНОГО ВІКУ	119
Форостян О. І., Варга В.-Д.М. КОРЕКЦІЯ МОВЛЕННЯ У ДОШКІЛЬНИКІВ ІЗ ЗНМ	122
Форостян О.І., Гаркава М.М. РОЗВИТОК МОВЛЕННЄВОГО ДИХАННЯ ДОШКІЛЬНИКІВ	124
Форостян О.І., Ковалів Р. ІННОВАЦІЙНІ ТЕХНОЛОГІЇ У ФОРМУВАННІ МОВЛЕННЕВОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ У ДІТЕЙ ДОШКІЛЬНОГО ВІКУ	128
Форостян О.І., Москаль Д. КОРЕКЦІЯ ДІСГРАФІЇ У МОЛОДШИХ ШКОЛЯРІВ	130
Форостян О.І., Стоколос А. КОРЕКЦІЯ ДИСЛЕКСІЇ У ДІТЕЙ МОЛОДШОГО ШКІЛЬНОГО ВІКУ	133
Форостян О.І., Тарнавська А.Ф. ВПЛИВ ІГРОВОЇ ДІЯЛЬНОСТІ НА РОЗВИТОК ЛЕКСИЧНОЇ СТОРОНИ МОВЛЕННЯ ДІТЕЙ МОЛОДШОГО ШКІЛЬНОГО ВІКУ З ТЯЖКИМИ ПОРУШЕННЯМИ МОВЛЕННЯ	136
Форостян О. І., Фертіченко Н. РОЛЬ ІГРОВОЇ ДІЯЛЬНОСТІ В РОЗВИТКУ СОЦІАЛЬНО-КОМУНІКАТИВНИХ НАВИЧОК У ДІТЕЙ ДОШКІЛЬНОГО ВІКУ З ТЯЖКИМИ ПОРУШЕННЯМИ МОВЛЕННЯ	140

Висновки та перспективи. Пісочна терапія є одним із ефективних методів при роботі для з порушеннями мовлення, оскільки дозволяє працювати з багатьма аспектами мовленнєвої системи, тобто мають широкий пласт впливу, серед яких: робота над запуском мовлення, робота над автоматизацією та диференціацією усіх груп звуків, робота з дислексією та дисграфією, робота над фонематичними процесами та складовою структурою слова, розвиток фразового мовлення та робота над лексико-граматичними категоріями мовлення. Саме багатоаспектність даного методу і можливість використання з різними напрямками корекційної роботи робить пісочну терапію універсальним та функціональним методом, що безпосередньо впливає на якість та ефективність логопедичних занять.

Список використаних джерел:

1. Вихристюк М. Кравченко А. Сендплей як засіб формування лексико-граматичного аспекту мовлення у дітей молодшого шкільного віку з загальним недорозвиненням мовлення. *Сучасні проблеми логопедії та реабілітації*. 2015 №9. С.117-121.
2. Войцеховська О. Пісочна терапія як форма психологічної допомоги дітям та дорослим. *Молодий вчений*. 2018. №4. С.634-637.
3. Зінченко Н. Пісочна терапія (сендплей) у роботі з дітьми та підлітками: обґрунтування методу, сфери застосування і докази ефективності. *Український психоаналітичний журнал*. 2024. №2. С.76-89.
4. Лисенко О. Окремі аспекти застосування піскової терапії як засобу логопедичного впливу у роботі з молодшими школярами. *Корекційна та соціальна педагогіка і психологія*. 2013. №5. С. 282-289.
5. Рібцун Ю. Пісочна терапія як засіб компенсації мовленнєвих порушень у дітей. *Український педагогічний журнал*. 2019 №7. С.185-190.

Соколова Г.Б., Пеньковська А.В.

ЦИФРОВА СЮЖЕТНО-РОЛЬОВА ГРА В УМОВАХ ГЕЙМІФІКАЦІЇ ЯК ІННОВАЦІЙНИЙ ІНСТРУМЕНТ РОЗВИТКУ ГРАМАТИЧНОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ ДОШКІЛЬНИКІВ ІЗ ЗАГАЛЬНИМ НЕДОРОЗВИТКОМ МОВЛЕННЯ

Постановка проблеми. Сучасні умови розвитку освіти визначають потребу у впровадженні інноваційних технологій, які здатні ефективно сприяти подоланню мовленнєвих труднощів у дітей дошкільного віку. Одним із найактуальніших завдань логопедичної практики є формування граматичної компетентності у дітей із загальним недорозвитком мовлення (ЗНМ), адже порушення граматичної сторони мовлення негативно позначається на подальшому навчанні, соціалізації та пізнавальному розвитку дитини.

Традиційні методи корекційної роботи, зокрема використання сюжетно-рольових ігор, довели свою ефективність, проте сучасні діти зростають у

цифровому середовищі, що зумовлює необхідність переосмислення підходів та інтеграції інноваційних засобів навчання. Одним із таких засобів є цифрова сюжетно-рольова гра, яка поєднує ігрову діяльність із елементами гейміфікації, забезпечуючи високу мотивацію та активну участь дошкільників у мовленнєвій практиці.

Однак проблема полягає у відсутності достатньо розроблених методичних моделей і чітко визначених педагогічних умов використання цифрових сюжетно-рольових ігор у процесі розвитку граматичної компетентності дітей із ЗНМ. Це зумовлює потребу у науковому пошуку, теоретичному обґрунтуванні та експериментальній перевірці ефективності даного інноваційного інструменту.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. У традиційній логопедичній практиці сюжетно-рольова гра розглядається як один із провідних методів розвитку мовленнєвої активності дошкільників. Класичні праці українських учених Л. Березовської, Ю.Рібцун, Н.Савінової та ін. розкривають методичний потенціал дидактичних ігор, театралізації та інших форм ігрової діяльності у формуванні мовленнєвої компетентності.

Системний підхід до корекційної роботи з дітьми із ЗНМ представлений у працях І. Кравцової, Є. Линдиної, Л. Стахової, Л. Трофіменко, М. Шеремет та ін. Автори наголошують на поєднанні мовленнєвих вправ, сюжетних ігор і спеціально організованих комунікативних ситуацій. Х. Сайко та Ю. Шаблінська акцентують увагу на високій ефективності ігрових методів у формуванні лексичної компетентності дітей із ЗНМ. У свою чергу, А. Синиця та А. Тютюнник розглядають сюжетно-рольову гру як дієвий засіб корекції мовлення, підкреслюючи доцільність її адаптації до сучасних цифрових середовищ.

Міжнародні дослідження також підтверджують потенціал ігрових форматів у мовленнєвій терапії. Connolly та ін., Backlund і Hendrix доводять ефективність так званих «серйозних ігор» у навчанні та корекції. Najesmael-Gohari та ін. у своєму огляді показують, що цифрові ігри сприяють підвищенню мотивації та закріпленню мовленнєвих навичок, однак більшість досліджень зосереджуються переважно на фонетиці та лексиці, тоді як граматику залишається поза фокусом. Springle підкреслює терапевтичний потенціал ігор, за умови інтеграції педагогічних завдань у їхню структуру.

Окрему увагу привертає концепт гейміфікації (Deterding et al., 2011; Dichev & Dicheva, 2017), що визначається як інтеграція ігрових елементів у неігрові контексти. Емпіричні дослідження (Elo et al., 2024) конкретизують, які механіки (бали, рівні, сюжетні завдання, миттєвий зворотний зв'язок) використовують логопеди для мотивації дітей до систематичних занять. Noda та ін. довели ефективність ігрових форматів, орієнтованих на соціальну взаємодію, що особливо актуально для сюжетно-рольових ігор.

Таким чином, наукова література підтверджує ефективність сюжетно-рольової гри в традиційній логопедичній практиці та демонструє перспективність цифрових ігор і гейміфікаційних підходів у розвитку

мовлення. Однак специфічне питання впливу цифрових сюжетно-рольових ігор на формування граматичної сторони мовлення дошкільників із ЗНМ залишається недостатньо розробленим, що визначає наукову новизну та актуальність подальших досліджень.

Мета статті полягає у теоретичному обґрунтуванні та аналізі можливостей використання цифрової сюжетно-рольової гри в умовах гейміфікації як інноваційного інструменту розвитку граматичної компетентності дошкільників із загальним недорозвитком мовлення.

Виклад основного матеріалу дослідження. Інтенсивне впровадження цифрових технологій у сферу освіти зумовлює активну інтеграцію інноваційних засобів у логопедичну практику. Одним із перспективних напрямів виступає використання цифрової сюжетно-рольової гри (ЦСРГ) для розвитку граматичної сторони мовлення у дітей із ЗНМ. Граматична сторона мовлення, що охоплює систему морфологічних і синтаксичних засобів, забезпечує правильне поєднання слів і побудову зв'язних висловлювань. У дітей із ЗНМ зазвичай спостерігаються труднощі в узгодженні слів, утворенні граматично правильних форм, побудові складних речень. Це визначає необхідність пошуку інноваційних методів, які поєднують ігрову мотивацію з цілеспрямованим формуванням граматичних навичок.

ЦСРГ поєднує структуру традиційної сюжетно-рольової гри з мультимедійними та інтерактивними ресурсами (анімація, озвучення, візуальні підказки, сенсорне чи голосове керування). Вона має низку переваг:

- індивідуалізація завдань із урахуванням рівня мовленнєвого розвитку дитини;
- багаторазове повторення сценаріїв без зниження інтересу;
- наочна візуалізація граматичних структур;
- миттєвий інтерактивний зворотний зв'язок;
- можливість моделювати ситуації, недоступні у звичайному середовищі;
- універсальність формату використання (очні заняття, дистанційна робота, домашня практика з батьками).

Залучення родини до виконання завдань у цифровій грі сприяє підвищенню ефективності закріплення матеріалу та формуванню позитивного ставлення дитини до мовленнєвого розвитку. Важливо, що ЦСРГ забезпечує безперервність корекційного процесу навіть у період канікул, хвороби чи вимушених перерв у відвідуванні закладу.

Наукові джерела підкреслюють, що ефективна цифрова гра має відповідати низці вимог: відповідність логопедичним завданням, простота інтерфейсу, гнучкість і варіативність структури, зв'язок із реальними життєвими ситуаціями, рольова взаємодія, адаптивність і залучення дорослого[3].

Важливу роль відіграє й гейміфікація: накопичення балів, система рівнів складності, сюжетна динаміка, персоналізація персонажа чи інтерфейсу [4]. Завдяки цьому дитина не просто озвучує окремі слова чи фрази, а активно

вступає в комунікативну взаємодію в межах сюжету, що сприяє формуванню граматичних структур. Дослідження підтверджують позитивний вплив ігор на когнітивну активність, увагу, пам'ять і комунікативні вміння, а також підвищення мотивації та зниження тривожності під час логопедичної роботи [5].

Разом із безперечними перевагами існують і певні обмеження. По-перше, використання ЦСРГ залежить від технічних ресурсів: необхідність у пристроях, програмному забезпеченні та стабільному Інтернет-з'єднанні може обмежувати доступність. По-друге, важливим чинником є рівень цифрової грамотності педагогів, дітей і батьків: для ефективного застосування потрібні базові навички роботи з технологіями, що іноді вимагає додаткового інструктажу чи навчання. По-третє, виникають сенсорні обмеження – відсутність повноцінного тактильного досвіду, важливого для розвитку дошкільників, а також ризик перевантаження екранним часом, що суперечить рекомендаціям ВООЗ.

Додатковими викликами є психологічні та мотиваційні фактори: частина дітей може сприймати цифрову гру виключно як розвагу, що знижує навчальний ефект, а дистанційний формат ускладнює підтримання емоційного контакту. Окремої уваги потребує й актуальність контенту: завдання, сюжети й візуальні матеріали мають регулярно оновлюватися, щоб зберігати інтерес дитини та відповідати корекційним цілям.

Попри обмеження, ЦСРГ має високу педагогічну цінність. Її ефективність ґрунтується на поєднанні сюжетності, інтерактивності, цілеспрямованості, гейміфікації, адаптивності та системного зворотного зв'язку. Водночас оптимальним видається комбінований підхід: інтеграція цифрових ігор у структуру традиційних логопедичних методик, що дозволяє компенсувати сенсорні й психологічні обмеження та забезпечує комплексний вплив на розвиток мовлення.

Висновки. Результати проведеного аналізу свідчать, що цифрова сюжетно-рольова гра у поєднанні з елементами гейміфікації є перспективним інноваційним інструментом розвитку граматичної компетентності дошкільників із загальним недорозвиненням мовлення. Її використання сприяє підвищенню мотивації, забезпечує індивідуалізацію навчального процесу, розширює спектр сюжетів та інтерактивних завдань, що створює умови для ефективного формування граматичної сторони мовлення.

Позитивним є й те, що ЦСРГ може бути впроваджена як у традиційному, так і в дистанційному форматі занять, що забезпечує безперервність корекційного процесу та дозволяє активно залучати батьків до мовленнєвого розвитку дітей. Важливими характеристиками таких ігор є сюжетність, інтерактивність, адаптивність до мовленнєвих можливостей дитини, наявність зворотного зв'язку й використання гейміфікаційних механік.

Разом із тим, ефективність застосування цифрових ігор залежить від низки факторів: рівня цифрової грамотності педагогів і батьків, технічних можливостей сімей, організаційної готовності до впровадження інновацій та

регламентації екранного часу. Окремої уваги потребує питання поєднання цифрових ігор із традиційними логопедичними методами для збереження сенсорного та емоційного аспектів навчання.

Таким чином, цифрова сюжетно-рольова гра в умовах гейміфікації постає не лише як інновація, а як необхідна складова сучасної логопедичної практики, що вимагає комплексного методичного й технологічного забезпечення. Подальші дослідження мають бути спрямовані на розроблення моделей інтеграції ЦСРГ у систему корекційно-розвивальної роботи з дітьми із ЗНМ та на оцінювання їхньої довготривалої ефективності.

Список використаних джерел

1. Король А. В. Чат-бот як засіб оптимізації співпраці вчителя-логопеда з батьками, педагогами та громадськістю в закладах дошкільної освіти. *Наукові записки Вінницького державного педагогічного університету імені Михайла Коцюбинського. Сер.: Педагогіка і психологія*. 2021. Вип. 65. С. 28–35.
2. Мілевська О. П. Психолінгвістичні аспекти формування дієслівної лексики у дошкільників із загальним недорозвитком мовлення. *Актуальні питання корекційної освіти (педагогічні науки): зб. наук. пр. / за ред. М. Шеремет, О. Гаврилова*. Кам'янець-Подільський: Видавець Ковальчук О.В., 2023. Вип. 21. С. 89–104.
3. Abela E., Balzan E., Farrugia P., Stellini D., Gatt D. (2024). *Requirements elicitation in board game design for children with developmental language disorder (DLD)*. *Proceedings of the Design Society*, 4, 1547–1556. DOI: 10.1017/pds.2024.154.
4. Elo, C., Ihalainen, T., Vihriälä, T., Virkki, J. (2024). *The Gamification Elements Speech-Language Pathologists Use to Motivate Children for Speech Therapy Training*. In: Dondio, P., et al. *Games and Learning Alliance. GALA 2023. Lecture Notes in Computer Science*, vol 14475. Springer, Cham. https://doi.org/10.1007/978-3-031-49065-1_16 Режим доступу: https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-3-031-49065-1_16
5. Hajesmaeel Gohari, Sadrieh & Goharinejad, Saeideh & Shafiei, Elaheh & Bahaadinbeigy, Kambiz. (2023). *Digital games for rehabilitation of speech disorders: A scoping review*. *Health Science Reports*. 6. e1308. 10.1002/hsr.2.1308. Режим доступу: https://www.researchgate.net/publication/371377202_Digital_games_for_rehabilitation_of_speech_disorders_A_scoping_review

Наукове видання

ПРОБЛЕМИ РЕАБІЛІТАЦІЇ
Збірник наукових праць

За зміст та орфографічне оформлення відповідальність несуть автори наукових робіт