

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ  
Державний заклад  
«Південноукраїнський національний педагогічний  
університет імені К. Д. Ушинського»  
Кафедра спеціальної та інклюзивної освіти

**ГАЛУЩЕНКО В.І.**

**Методичні рекомендації до практичних, лабораторних занять і  
виконання самостійної роботи з навчальної дисципліни  
«Ігрові технології в роботі з дітьми з особливими освітніми  
потребами»»**  
для здобувачів вищої освіти першого (бакалаврського) рівня вищої  
освіти ОПІ: Спеціальна освіта (Логопедія)

Рекомендовано до друку рішенням ученої ради Державного закладу «Південноукраїнський національний педагогічний університет імені К. Д. Ушинського» (протокол № 15 від 25 червня 2026 року)

**Галущенко В.І.** Методичні рекомендації до практичних занять і виконання самостійної роботи з навчальної дисципліни «Ігрові технології в роботі з дітьми з особливими освітніми потребами» для здобувачів першого (бакалаврського) рівня вищої освіти зі спеціальності 016 Спеціальна освіта : Одеса, Університет Ушинського, 2026. 48 с.

### **Рецензенти:**

**Кисличенко В. А.** – кандидат педагогічних наук, доцент кафедри спеціальної та інклюзивної освіти Навчально-наукового педагогічного інституту імені В.О.Сухомлинського Національного університету кораблебудування імені адмірала Макарова.

**Літовченко О. В.** - кандидат педагогічних наук, доцент кафедри сімейної та спеціальної педагогіки і психології Державного закладу «Південноукраїнський національний педагогічний університет імені К. Д. Ушинського».

Методичні рекомендації розроблено для допомоги здобувачам першого (бакалаврського) рівня вищої освіти зі спеціальності 016 Спеціальна освіта. Подано анотацію дисципліни, плани практичних, лабораторних занять, завдання для самостійної роботи, рекомендовану літературу, вимоги до знань і вмінь здобувачів, набутих у процесі вивчення дисципліни.

## ЗМІСТ

Анотація навчальної дисципліни.....	4
Плани практичних, лабораторних занять та завдання для самостійної роботи.....	5
Індивідуальні навчально-дослідні завдання.....	33
Критерії оцінювання.....	33
Рекомендована література.....	45

## АНОТАЦІЯ ДИСЦИПЛІНИ

Дисципліна «Ігрові технології в роботі з дітьми з особливими освітніми потребами» має чітку професійну спеціалізацію під час підготовки майбутніх вчителів-логопедів, орієнтованих працювати з особами з ООП; є базисним для цілого ряду психолого-педагогічних дисциплін корекційної спрямованості, акцентована на формування професійних компетентностей майбутніх педагогів щодо адаптації, організації та впровадження ігрової діяльності як ефективного інструменту навчання, корекції, розвитку та соціалізації осіб з особливими освітніми потребами в умовах інклюзивного та спеціального освітнього простору. Вивчаються основні аспекти, спрямовані на поглиблення і узагальнення студентами наукових та теоретичних знань, що є підґрунтям для сприйняття специфіки проведення логопедичних ігор з дітьми з різними нозологіями; ознайомлення з методикою проведення логопедичних ігор при різних порушеннях мовленнєвого розвитку

Мета навчальної дисципліни «Ігрові технології в роботі з дітьми з особливими освітніми потребами»: вивчення предмета і оволодіння практичні знання щодо проблеми використання загально-дидактичних ігор, ігрових прийомів, сюжетно-рольових та рухливих ігор у корекційній логопедичній роботі; методикою проведення ігор в роботі з дітьми за різними нозологіями; виховання та перевиховання осіб з порушеннями мовленнями, попередження мовленнєвих розладів під час гри.

Сформувані мотивацію щодо використання набутих знань у професійній діяльності.

**Дозвіл на використання ШІ:** здобувачам вищої освіти дозволено використання генеративних інструментів штучного інтелекту (ШІ) для виконання письмових робіт, наукових досліджень та інших завдань. Однак робота повинна містити оригінальні висновки, аналіз та критичне осмислення.

**Можливість перезарахування результатів навчання, отриманих у неформальній освіті.** Мета: Ця можливість надається для сприяння індивідуальним освітнім траєкторіям, визнання попереднього досвіду та досягнень здобувачів, а також для оптимізації їхнього навчального навантаження.

**Очікувані результати навчання дисципліни:**

**Начало формы**

---

**Конец формы**

**Знати:**

- ~ психологічні механізми гри як діяльності; значення гри для розвитку дітей;
- ~ визначення поняття «гра», періоди становлення гри в онтогенезі;
- ~ класифікації дитячих ігор та іграшок;
- ~ особливості ігрової діяльності дітей із різними порушеннями мовленнєвого розвитку;
- ~ принципи підбору ігор, що забезпечує розвиток тих чи інших функцій;
- методики застосування різних видів ігор в логопедичній роботі з дітьми з

порушеннями мовлення (фонетико-фонематичним недорозвиненням мовлення (ФФНМ), загальним недорозвиненням мовлення (ЗНМ), заїканням, порушеннями писемного мовлення) основні напрямки виховання дітей раннього та дошкільного віку з порушеннями мовлення;

**Вміти:**

відбирати і обґрунтовувати вибір ігор для корекції і розвитку різноманітних компонентів мовленнєвої системи і немовленнєвих функцій з урахуванням віку дитини і специфіки порушення;

складати плани, конспекти ігрових логопедичних занять для різних категорій дітей із порушеннями мовлення;

самостійно виготовляти та оформлювати дидактичний матеріал для логопедичних ігор;

правильно застосовувати ігри на різних етапах логопедичної роботи із основними категоріями дітей із ТПМ;

методично правильно оформити та обладнати ігрову кімнату для дітей із ТПМ;

співпрацювати з батьками дітей, що мають вади мовлення, або особами, які їх замінюють, спеціалістами інших галузей (медиками, психологами, вчителями, вихователями), сприяти соціальній адаптації дітей з порушеннями мовленнєвого розвитку.

**Здобувачі, які використовують ШІ для допомоги у виконанні завдань, зобов'язані:**

- у передмові зазначити факт використання ШІ у роботі.
- пояснити як саме ШІ допоміг у створенні тексту (генерація ідей, перевірка фактів, формулювання висновків).
- пояснити, які частини тексту були створені за допомогою ШІ і в яких аспектах внесено власні корективи

**Процедура визнання результатів навчання, отриманих у неформальній освіті.** Перезарахуванню підлягають лише ті результати навчання (знання, вміння), що відповідають програмним результатам навчання або змісту навчальних тем дисципліни «Ігрові технології в роботі з дітьми з особливими освітніми потребами».

**ОПАНОВУЮЧИ ЗМІСТ НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ ЗДОБУВАЧ ПОВИНЕН ДОТРИМУВАТИСЯ ПРИНЦИПІВ АКАДЕМІЧНОЇ ДОБРОЧЕСНОСТІ:**

- сумлінно, вчасно й самостійно (крім випадків, які передбачають групову роботу) виконувати навчальні завдання, завдання проміжного та підсумкового контролю;
- бути присутнім на всіх навчальних заняттях, окрім випадків, викликаних поважними причинами;
- ефективно використовувати час на навчальних заняттях для досягнення навчальних цілей, не марнуючи його на зайві речі;

- сумлінно виконувати завдання з самостійної роботи, користуватися інформацією з надійно перевірених джерел, опрацьовувати запропоновані та додаткові літературні джерела та Інтернет-ресурси.

## **ПЛАНИ ЛЕКЦІЙНИХ, ПРАКТИЧНИХ, ЛАБОРАТОРНИХ ЗАНЯТЬ ТА ЗАВДАНЬ ДЛЯ САМОСТІЙНОЇ РОБОТИ**

### **Змістовний модуль 1. Характеристика та основні етапи розвитку гри у дітей дошкільного віку. Роль гри в системі виховання та навчання дітей.**

#### **Тема 1. Гра як провідний вид діяльності дітей дошкільного віку. Виникнення і розвиток гри в онтогенезі дитини.**

##### **Лекційне заняття №1**

###### **План**

1. Гра в історії становлення людства, її соціальний характер.
2. Сучасні теорії виникнення гри в людському суспільстві.
3. Характеристика гри, як виду діяльності.
4. Провідний характер ігрової діяльності в дошкільному віці.
5. Основні складові розвитку дитини, які формуються через гру.
6. Нормативно-правові документи, що розкривають особливості організації ігрової діяльності дітей в різних вікових групах в умовах ЗДО.

###### **Короткі теоретичні відомості**

Гра є фундаментальним соціокультурним феноменом, який історично виник із трудової діяльності та став головним інструментом соціалізації людини. Вона виступає не просто розвагою, а способом моделювання реального життя, передачі суспільного досвіду та формування людської психіки. Роль гри в історії становлення людства

Історичний розвиток гри нерозривно пов'язаний із розвитком самої цивілізації. Виникнення з праці: філософи та соціологи довели, що гра є породженням практичної, трудової діяльності. Первісна людина спочатку вчилася полювати чи збирати плоди, а потім відтворювала ці дії у символічній, ігровій формі.

Еволюція дитячої гри: як дослідив психолог Д. Ельконін, у давні часи діти дуже рано долучалися до праці дорослих, тому потреби в тривалому періоді дитячих ігор не було. З ускладненням знарядь праці (виникненням виробництва, техніки) дитина вже не могла одразу стати до роботи. Суспільство виділило дитинство як особливий період, а гра стала мостом для переходу дитини у світ дорослих.

Ритуальне коріння: Доісторичні ігри часто мали сакральний характер і виростили з обрядів ініціації, релігійних культів та магічних дій.

Концепція Homo Ludens («Людина, що грає»): Культуролог Йохан Гейзінга обґрунтував, що культура людства взагалі виникає та

розгортається як *гра*. Правосуддя, політика, військово мистецтво, наука та поезія мають у своїй основі ігрові правила та змагальний елемент.

Соціальний характер гри. Гра за своєю природою є глибоко соціальним явищем і відображає систему відносин «людина — суспільство».

- Моделювання суспільних відносин: У грі діти й дорослі відтворюють професійні ролі, соціальні функції та побутові сюжети (наприклад, сюжетно-рольові ігри «в сім'ю», «лікарню», «магазин»).
- Засвоєння соціальних норм: Будь-яка гра підпорядковується правилам. Дотримуючись їх, людина вчиться самодисципліні, повазі до кордонів інших та розумінню того, що таке «справедливість» і «закон».
- Комунікативний розвиток: Гра вимагає складної координації дій, вміння домовлятися, ділитися ресурсами, вирішувати конфлікти та знаходити спільну мову з партнерами.
- Формування ідентичності: Через ігрову діяльність людина пізнає свій культурний простір, національні традиції, формує світогляд та усвідомлює своє місце в колективі.

*Сучасні теорії* пояснюють виникнення гри як еволюційний, соціокультурний та психологічний феномен. Гра не є простою розвагою, а виступає базовим механізмом адаптації, розвитку інтелекту, засвоєння соціальних ролей та формування культури загалом.

*Основні сучасні концепції виникнення та сутності гри:*

- Культурологічна теорія (Й. Гейзінга): гра розглядається як фундаментальна основа та джерело людської культури. Вона виникла раніше за саму культуру, має добровільний характер, просторово-часові межі та створює символічний світ, який об'єднує суспільство.
- Теорія соціального розвитку (культурно-історична концепція): гра виникла як історичний продукт розвитку суспільства. Вона є формою наслідування дорослих та освоєння соціальних і трудових функцій, що критично важливо для передачі досвіду наступним поколінням.
- Еволюційно-біологічна теорія (К. Грос): базується на тому, що гра — це своєрідна "підготовка до життя" та тренування інстинктів. У тварин і людини вона дозволяє безпечно відпрацьовувати навички, необхідні для виживання та взаємодії в групі.
- Символічна теорія (Ж. Піаже): пов'язує гру з пізнавальною діяльністю. Гра виникає як спосіб дитини (і первісної людини) асимілювати інформацію про навколишній світ, перетворюючи реальність під власні потреби через символи та заміщення.
- Теорія релаксації (енергетична): розглядає гру як спосіб відновлення сил. На відміну від ранніх концепцій надлишку енергії, сучасні підходи трактують гру як метод зняття психоемоційної напруги та стресу, що виникає через складність соціального життя.

*Ігрова діяльність у дошкільному віці* є провідною, оскільки саме вона найбільше впливає на психічний та особистісний розвиток дитини. У процесі гри (особливо сюжетно-рольової) малюк засвоює соціальні ролі, вчиться керувати своєю поведінкою, взаємодіяти з іншими та розвиває творчі здібності

*Основні складові розвитку дитини, які формуються під час ігрової діяльності:*

- Когнітивний (розумовий) розвиток: логіка: дитина вчиться встановлювати причинно-наслідкові зв'язки, пам'ять: запам'ятовує правила гри, ролі та послідовність дій, увага: створює нові сюжетні лінії та нестандартні рішення, концентрація: тренує здатність утримувати увагу на одному завданні.
- Мовленнєвий розвиток: словниковий запас: збагачується новими словами під час спілкування, діалог: дитина вчиться формулювати думки та вести переговори, звуконаслідування: розвиває артикуляцію через імітацію звуків тварин чи транспорту.
- Фізичний розвиток: велика моторика: біг, стрибки та повзання зміцнюють м'язи та розвивають координацію, дрібна моторика: маніпуляції з дрібними іграшками, конструктором чи ліпленням розвивають кисті рук, сприйняття тіла: гра допомагає краще орієнтуватися у просторі та тримати баланс.
- Соціально-емоційний розвиток: емпатія: рольові ігри вчать розуміти емоції та потреби інших людей, саморегуляція: дитина вчиться стримувати імпульси, чекати своєї черги та програвати, кооперація: розвиваються навички командної роботи, ділення іграшками та вирішення конфліктів, впевненість: успішне подолання ігрових перешкод підвищує самооцінку.

*Організація ігрової діяльності базується на Законі України «Про дошкільну освіту» та Державному стандарті — Базовому компоненті дошкільної освіти. Ці акти визначають гру як провідний вид діяльності дошкільника та закріплюють вимоги до ігрової компетентності дітей залежно від віку.*

*Головні нормативно-правові документи та методичні матеріали:*

- Базовий компонент дошкільної освіти: містить освітній напрям «Гра дитини». Регламентує перехід від маніпулятивних та предметно-відображувальних ігор (ранній вік) до сюжетно-рольових, театралізованих та ігор з правилами (старший дошкільний вік).
- Парціальні програми та листи МОН: особливості організації ігрової діяльності деталізуються у затверджених програмах розвитку (наприклад, «Я у Світі», «Впевнений старт»), які пропонують методику проведення дидактичних, творчих, рухливих ігор, адаптовану для кожної вікової групи.
- Санітарний регламент для дошкільних навчальних закладів: Визначає вимоги до безпеки іграшок, розподілу ігрового часу в режимі дня та просторової організації групових осередків, що важливо для різних вікових категорій.

## **Практичне заняття № 1 2 год.**

***Круглий стіл «Основні функції гри»***

**Питання для обговорення:**

1. Суть та теорія виникнення ігор, загальна методика їх проведення.

2. Дитяча гра в історії розвитку дошкільного виховання на Україні.
3. Значення гри в удосконаленні фізичного, розумового і морального розвитку гри.
4. Чому саме гра, а не навчання чи праця, визначена як провідна діяльність у дошкільному дитинстві?
5. Які ключові психічні новоутворення (уява, внутрішній план дій, довільна поведінка) формуються в процесі гри

### **Лабораторне заняття № 1**

*Опрацювання теорій провідної ролі гри вітчизняних та зарубіжних педагогів та психологів.*

#### **Завдання для самостійної роботи**

1. Розкрити зміст сучасних теорій виникнення гри в людському суспільстві.
2. Вплив ігрової діяльності на розвиток довільної поведінки та самоконтролю
3. Проаналізувати ефект «децентрації» дитини в процесі прийняття ігрової ролі.
4. Трансформація пізнавальних процесів у грі дитини дошкільного віку: мислення, пам'ять, увага тощо.
5. Яким чином у грі народжується символічна функція свідомості (заміщення предметів)?
6. У чому полягає мотиваційно-потребова сфера гри порівняно з працею чи навчанням?
7. Як через гру відбувається соціалізація дитини та засвоєння суспільних норм?

**Рекомендована література: Основна література [1], [2], [3], [4], [5]  
Допоміжна [2], [5], [7], [12]**

## **Тема 2. Особливості ігрової діяльності дітей на різних вікових етапах**

### **Лекційне заняття № 2**

#### **План**

1. Виникнення гри у ранньому віці. Підготовчий період гри: ознайомлювальна гра, поняття предметної діяльності; відображальна гра.
2. Основні ігри дітей другого року життя. Поняття сюжетно-відображальної гри дітей третього року життя. Типи переносу предметних дій. Структура ігрових дій.
3. Передумови переходу до рольової гри. Основний зміст ігор дітей 3-4 років. Основні лінії розвитку гри.
4. Поняття творчого характеру гри. Напрямки розвитку ігрової творчості.
5. Розвиток задуму сюжетно-рольової гри. Провідна роль ігор з правилами у старшому дошкільному віці.

6. Використання ігор для розвитку психічних процесів.
7. Характеристика структури ігрової діяльності дітей як системного явища.
8. Методика підготовки та проведення гри.

### **Короткі теоретичні відомості.**

#### *Особливості ігор на різних вікових етапах*

*Ранній вік (від 1 до 3 років):* Предметно-маніпулятивна гра. У цьому віці відбувається зародження ігрової діяльності. Вона тісно пов'язана з пізнанням властивостей предметів.

Суть гри: Дитина повторює дії дорослих з предметами (годує ляльку ложкою, котить машинку).

Характер гри: Одиночна гра або гра «поруч, але не разом». Діти не взаємодіють між собою, а просто граються в одному просторі.

Іграшки: Реалістичні предмети побуту, пірамідки, кубики, великі машини, ляльки.

Головне досягнення: Поява символічної (режисерської) гри наприкінці етапу. Дитина починає використовувати предмети-замінники (паличка замість ложки).

*Молодший дошкільний вік (3–4 роки):* Сюжетно-відображальна гра. Гра стає способом моделювання життя дорослих. Починається перехід від дій з предметами до соціальних рольових дій.

Суть гри: Дитина імітує професійні або побутові дії дорослих («мама», «лікар», «водій»).

Характер гри: Сюжети прості, короткі й часто повторювані. Ланцюжок дій невеликий (уколов голкою — поклав ватку).

Взаємодія: Діти починають об'єднуватися у мікрогрупи (по 2–3 дитини), але легко відволікаються і змінюють вид діяльності.

Головне досягнення: Прийняття на себе певної ролі («Я — лікар»).

*Середній дошкільний вік (4–5 років):* Рольова гра. Центром гри стає не сам предмет чи дія з ним, а людські стосунки та виконання обов'язків відповідно до ролі.

Суть гри: Сюжети стають різноманітнішими (сім'я, магазин, дитячий садок, подорож). Дитина чітко розділяє «роль» і «реальність».

Характер гри: Виникають тривалі ігрові об'єднання (до 4–5 дітей). Гра може тривати від 30 хвилин до кількох годин.

Взаємодія: Діти вчаться домовлятися, розподіляти ролі («Ти будеш татом, а я мамою») та ділитися іграшками.

Головне досягнення: Моделювання соціальних відносин та розвиток емпатії.

*Старший дошкільний вік (5–6 років):* Гра з правилами та режисерська гра. Гра досягає найвищого рівня розвитку. Сюжет стає розгалуженим, а правила — обов'язковими для всіх.

Суть гри: На перший план виходить чітке дотримання правил (схованки, квач, настільні ігри). У сюжетно-рольових іграх моделюються складні суспільні явища (школа, космос, армія).

Характер гри: Ігри стають тривалими (можуть продовжуватися наступного дня). Створюються великі дитячі колективи.

Взаємодія: Конфлікти вирішуються через апеляцію до правил («Так нечесно, ти порушив правило!»). Розвивається саморегуляція та чесність.

Головне досягнення: Формування довільної поведінки, готовності до навчання у школі та вміння програвати.

*Ігри є потужним інструментом для тренування мозку.* Вони стимулюють нейропластичність, покращують увагу, пам'ять, мислення та уяву через залучення довільної регуляції, розвивають швидкість реакції та просторову орієнтацію. Цілеспрямоване використання ігрової діяльності адаптується під конкретні завдання та вікові категорії.

#### *Основні напрямки розвитку*

Увага та концентрація: Ігри на пошук відмінностей, лабіринти, таблиці Шульте, або настільні ігри на швидкість реакції (наприклад, "Доббл").

Пам'ять (зорова та слухова): Словесні ланцюжки ("Я поклав у рюкзак..."), ігри типу "Меморі" (парні картки), повторення рухів чи ритму.

Мислення (логічне та просторове): Головоломки (кубик Рубіка, танграм), стратегії (шахи, шашки), складання цілого з частин, класифікація та аналіз.

Уява та творчість: Сюжетно-рольові ігри, вигадкування історій за картинками, малювання, конструювання.

#### *Структурні компоненти ігрової діяльності*

- Мотив гри: Потреба дитини активно діяти, наслідувати дорослих та пізнавати навколишній світ. Головна цінність полягає в самому процесі, а не в матеріальному результаті.
- Ігровий задум (мета): Визначення того, у що саме гратиме дитина, уявна ситуація, яку вона створює у своїй свідомості.
- Роль: Прийняття на себе певного образу (наприклад, лікаря, батьків, водія). Роль направляє поведінку дитини та є ключовим інструментом соціалізації.
- Ігрові дії: Способи реалізації задуму. Це умовні, символічні дії, які замінюють реальні (наприклад, годування ляльки іграшковою ложкою).
- Правила: Внутрішні обмеження та алгоритми поведінки, що впливають із взятої ролі. Уточнюють ігрові дії та привчають до дисципліни.
- Сюжет та зміст: Послідовність подій у грі та її сенс (відображення стосунків, трудової діяльності або суспільних функцій).

#### *Системні характеристики гри.*

Цілісність: Усі компоненти взаємопов'язані. Зміна одного елемента (наприклад, введення нового правила) перебудовує всю гру.

Багатофункціональність: Гра одночасно виконує діагностичну, виховну, комунікативну, розвивальну та психотерапевтичну функції.

Динамічність: Від раннього до старшого дошкільного віку гра трансформується від предметно-маніпулятивної до складної сюжетно-рольової та колективної гри з правилами.

*Методика підготовки та проведення гри* — це послідовний процес, який включає три ключові етапи: підготовку (планування та організацію), безпосереднє проведення (залучення учасників) та аналіз (підбиття

підсумків). Ефективність гри залежить від чіткої мети та дотримання правил.

### 1. Підготовчий етап

Успішне проведення гри залежить від якісного планування:

- Визначення мети та завдань: Чітко зрозумійте, чого ви хочете навчити учасників або який навик відпрацювати.
- Вибір гри: Підберіть гру відповідно до віку учасників, їхнього рівня підготовки та теми заняття.
- Підготовка інвентарю та місця: Завчасно підготуйте необхідний реквізит, картки, роздаткові матеріали та розмітьте майданчик.
- Вивчення правил: Ведучий (вчитель/тренер) повинен ідеально знати сценарій, правила та можливі проблемні ситуації.

### 2. Етап проведення

Цей процес вимагає чіткої координації та емоційної залученості:

- Вступ Організаційний етап (Мотивація): Озвучте тему, створіть ігрову атмосферу, зацікавте учасників та розкажіть історію/легенду.
- Оголошення правил: Поясніть правила просто, коротко та зрозуміло. Переконайтеся, що всі учасники однаково їх зрозуміли.
- Розподіл ролей: Призначте ролі або оберіть капітанів/суддів за потреби.
- Ігровий процес: Слідкуйте за дотриманням правил, підтримуйте динаміку та темп гри, корегуйте дії учасників у разі відхилення від сюжету.
- Завершення: Вчасно зупиніть гру на піку її емоційності, щоб учасники не втратили інтерес.

### 3. Етап аналізу та підбиття підсумків

Найважливіша частина, яка перетворює розвагу на навчальний чи розвивальний інструмент:

- Оголошення результатів: Визначте переможців (якщо це передбачено форматом), наголосивши на їхніх сильних діях.
- Рефлексія (Обговорення): Дайте учасникам можливість поділитися емоціями. Обговоріть, які стратегії спрацювали, а які — ні.
- Висновки: Підсумуйте, який досвід чи знання отримали учасники під час гри.

## **Практичне заняття № 2 2 год.**

**Семінар-практикум** «Актуальні питання дитячої гри. Загальна методика підготовки та проведення гри».

### **Питання для обговорення:**

1. Розкрити суть поняття дитячої гри.
2. Структурований практичний алгоритм, як опорний конспект для занять.
3. Планування та організації ігрового простору.
4. Послідовність дій педагога, що забезпечує розвивальний ефект та утримує інтерес дітей.

## **Лабораторне заняття № 2**

*Загальна методика підготовки та проведення гри*

### Завдання для самостійної роботи

1. Аналіз ігрових прийомів та ігор, використаних під час заняття.
2. Характеристика ігор на різних вікових етапах.
3. Еволюція ігрових дій та іграшок:
  - Ранній вік (від 1 до 3 років): Предметно-маніпулятивна гра
  - Молодший дошкільний вік (3–4 роки): Сюжетно-відображальна гра
  - Середній дошкільний вік (4–5 років): Рольова гра,
  - Старший дошкільний вік (5–6/7 років): Гра з правилами та режисерська гра
4. Значення гри для психічного розвитку

**Рекомендована література: Основна література [2], [3], [5], [6], [7]  
Допоміжна [4], [5], [13], [14]**

### Тема 3. Роль іграшки в розвитку і вихованні дитини.

#### Лекційне заняття № 3

##### План

1. Роль іграшки в розвитку і вихованні дитини.
2. Історія виникнення української іграшки.
3. Головні функції іграшки у розвитку дитини.
4. Роль у вихованні стимулюючому емоційному стані.
5. Педагогічні вимоги до іграшки.
6. Класифікація іграшок та їх характеристика.
7. Особливості використання іграшок на різних вікових етапах.

##### **Короткі теоретичні відомості**

Іграшка — це ключовий інструмент для пізнання світу, розвитку мислення та формування особистості дитини. Вона забезпечує емоційне розвантаження, моделювання соціальних ролей і тренування дрібної моторики, перетворюючи навчання на захопливий процес.

*Основні функції іграшки* поділяються на декілька ключових напрямків:

- Когнітивний розвиток: Конструктори, пазли та сортери вчать малюків логічно мислити, розрізняти форми, кольори та знаходити нестандартні рішення.
- Соціалізація: Рольові іграшки (набори лікаря, ляльки, ігрові кухні) дозволяють дитині приміряти дорослі обов'язки, розвивають емпатію та вчать комунікації.
- Емоційний інтелект: Плюшеві ведмедики або улюблені фігурки дають відчуття захищеності. Вони допомагають проживати страхи, стрес та виражати власні почуття.
- Фізичні навички: Активні іграшки (м'ячі, каталки, біговели) стимулюють координацію рухів, а дрібні деталі тренують спритність пальців.

- Уява та творчість: Простір для фантазії забезпечують базові предмети (кубики, глина, набори для творчості), які спонукають вигадувати власні сценарії гри.

*Історія української іграшки* сягає сивої давнини.

Найдавніші прототипи, знайдені на території України, налічують близько 25 тисяч років. Спочатку вони відігравали ритуально-оберегову роль, згодом перетворившись на об'єкт розвитку дитини та повноцінний вид народного мистецтва.

*Українська іграшка* розвивалася в кілька етапів:

Доісторичний період: Найдавніші знахідки виявлено на стоянці поблизу с. Мезин (Чернігівська область). Це були фігурки пташок та тварин, вирізьблені з бивня мамонта.

Трипільська культура (V–III тис. до н.е.): Свідчить про виготовлення керамічних фігурок тварин (коників, бичків), посуду для дитячих ігор та символічних фігурок "берегинь".

Київська Русь: Урізноманітнилися матеріали — майстри виготовляли свищики, ляльки з ганчірок, дерев'яні фігурки (коніки, птахи) та іграшкову зброю (луки, мечі).

Розвиток кустарного промислу: У XIX столітті створення іграшок стало окремим ремеслом. Визнаними центрами виготовлення глиняних забавок стали Опішня, Косів, Дибинці, а дерев'яних виробів — Яворівщина.

Традиційні іграшки виготовляли з найдоступніших матеріалів: глини, дерева, соломи, тканини, лози та сиру. Українська народна лялька (мотанка) не мала обличчя, адже вважалося, що через нього в іграшку можуть вселитися злі духи.

*Педагогічні вимоги до дитячої іграшки* — це критерії, що забезпечують відповідність виробу віковим та психологічним особливостям дитини. Вони гарантують, що гра стане ефективним засобом для всебічного розвитку, навчання та емоційного виховання.

*Основні педагогічні вимоги* поділяються на кілька ключових категорій:

- Відповідність віку: Іграшка повинна відповідати фізичним і психічним можливостям дитини, її інтересам, а також стимулювати перехід до складніших видів діяльності (наприклад, сюжетно-рольових ігор).
- Розвивальний потенціал: Якісна іграшка спонукає до активних дій: вона має розвивати дрібну моторику, просторове мислення, логіку, увагу, уяву чи мовлення. Бажано, щоб вона залишала простір для творчості, а не обмежувалася одним варіантом використання.
- Безпека та гігієнічність: Виріб не повинен містити гострих країв, токсичних матеріалів або дрібних деталей, які дитина може проковтнути. Поверхня має бути стійкою до обробки, адже іграшки потребують регулярного миття чи дезінфекції.
- Естетична привабливість: Іграшка має бути гармонійною за кольором, пропорційною та реалістичною, що допомагає формувати у дитини правильне сприйняття навколишнього світу та гарний смак.

- Багатофункціональність та міцність: Перевага надається іграшкам, які можна використовувати в різних ігрових сценаріях. Водночас конструкція має бути надійною та довговічною.

Іграшки класифікуються за *призначенням, матеріалом, віком дитини та способом дії*. Вони спрямовані на розвиток, фізичну активність, пізнання світу та опанування соціальних ролей.

*Основні види іграшок та їхні характеристики* структуровані нижче:

1. *За педагогічним та функціональним призначенням*

- Сюжетні (образні): Ляльки, фігурки тварин, пупси, іграшкові меблі, посуд, транспорт. *Характеристика:* Допомагають програвати життєві ситуації, розвивають емпатію, уяву та соціальні навички.
- Дидактичні (розвивальні): Пазли, мозаїки, пірамідки, сортери, іграшки Монтесорі. *Характеристика:* Тренують логіку, дрібну моторику, просторове мислення та увагу.
- Будівельні та конструктори: Дерев'яні або пластикові блоки, магнітні конструктори, металеві набори. *Характеристика:* Сприяють творчості, вивченню форм, інженерних навичок та посидючості.
- Спортивно-моторні: М'ячі, обручі, кеглі, скакалки, велосипеди. *Характеристика:* Забезпечують фізичний розвиток, координацію рухів і влучність.
- Театральні та музичні: Маріонетки, костюми, дитячі піаніно, металофони. *Характеристика:* Розвивають слух, артистизм та творчі здібності.

2. *За матеріалом виготовлення*

- Пластмасові: Легкі, прості у догляді, різноманітні за формою та кольором.
- Дерев'яні: Екологічні, безпечні, довговічні, приємні на дотик. Найчастіше використовуються для раннього розвитку.
- М'які: Виготовлені з текстилю та штучного хутра, наповнені синтепоном або гранулами. Діють як іграшки-антистрес, дарують психологічний комфорт.
- Металеві: Використовуються для створення колекційних моделей автомобілів чи складних конструкторів.

3. *За способом дії (механізмом)*

- Прості: Не мають рухомих деталей (наприклад, кубики, брязкальця).
- Механічні та заводні: Мають пружини, ключі або інерційний механізм (машинки, що їздять самі).
- Електронні та радіокеровані: Працюють від батарейок, акумуляторів, інтерактивні роботи, дрони.
- Водні та пневматичні: Працюють за рахунок тиску повітря або води.
- За віковою категорією
- Немовлята (до 1 року): Підвісні мобілі, брязкальця, прорізувачі для зубів. Фокус на сенсоричні та сприйняття.
- Ранній вік (1–3 роки): Пірамідки, прості сортери, великі кубики.
- Дошкільнята (3–6 років): Сюжетні набори (лікар, магазин), конструктори, пазли.

- Школярі (від 6 років): Складні збірні моделі, стратегічні настільні ігри, складні конструктори.

*Вибір та використання іграшок безпосередньо залежать від етапу розвитку нервової системи, моторики та психіки дитини.*

*Перший рік життя (Немовлята).* Головна мета іграшок у цьому віці — розвиток органів чуття (зір, слух, дотик) та координації рухів.

- 0–3 місяці: Дитина вчиться фіксувати погляд. Потрібні чорно-білі картки, мобілі, легкі брязкальця.
- 4–6 місяців: З'являється цілеспрямоване хапання. Ефективні м'які дуги, прорізувачі, текстурні м'ячики.
- 7–12 місяців: Дитина починає сидати, повзати та розуміти причинно-наслідкові зв'язки. Потрібні пірамідки, великі кубики, інтерактивні музичні книжки, сортери з простими формами.

*1–3 роки (Ранній вік).* У цей період активно розвивається предметна діяльність, мовлення, координація та ходьба.

- Рухова активність: Каталки на паличках або мотузках, машинки-толокари, великі м'ячі.
- Дрібна моторика: Пальчикові лабіринти, велике лего (Duplo), кінетичний пісок, прості пазли (на 2–4 елементи).
- Наслідування дорослих: Початок сюжетно-відображувальної гри. Потрібні ляльки, посуд, іграшкові інструменти, телефон.

*3–6 років (Дошкільний вік).* Основний вид діяльності — сюжетно-рольова гра та підготовка до навчання.

- Сюжетні ігри: Набори професій (лікар, кухар, поліцейський), лялькові будиночки, треки, гаражі. Дитина вчиться взаємодіяти з однолітками та програвати соціальні ролі.
- Творчість та конструювання: Пластилін, розмальовки, складніші конструктори з дрібними деталями, мозаїки.
- Розвиток логіки: Настільні ігри з простими правилами, доміно, лото, пазли середньої складності.

*6–10 років (Молодший шкільний вік).* Іграшки стають інструментом пізнання, самовираження та соціалізації.

- Конструювання та моделювання: Складні конструктори (LEGO Technic, Creator), тривимірні пазли, набори для робототехніки.
- Настільні ігри: Стратегічні, економічні (Монополія) та командні ігри, що вчать програвати, домовлятися та прораховувати кроки наперед.
- Експерименти та хобі: Набори для хімічних/фізичних дослідів, мікроскопи, телескопи, набори для рукоділля (вишивання, бісероплетіння).

### **Практичне заняття № 3 2 год.**

**Круглий стіл** «Визначення поняття «іграшка», педагогічні вимоги до іграшки, особливості використання іграшок на різних етапах розвитку дитини, класифікація іграшок».

#### **Питання для обговорення:**

1. Іграшки в житті дитини.

2. Онтогенез розвитку дитини у процесі підбору іграшок.
3. Охарактеризувати та проаналізувати основні класифікації іграшок.

### **Лабораторне заняття № 3**

*Розкрити суть поняття – підбір іграшок за вимогами  
(обговорення питання)*

- Чому надмірна кількість іграшок у дитячій кімнаті гальмує розвиток дитячої уваги?
- Яка різниця між функціями дидактичної та образної іграшки в сюжетній грі?
- За якими ознаками можна визначити, що іграшка має негативний вплив на психіку дитини?
- У чому полягає унікальність української народної іграшки у патріотичному вихованні?

#### **Завдання для самостійної роботи**

1. Історичні напрямки виникнення української іграшки .
2. Функції та класифікація іграшок.
3. Психолого-педагогічна класифікація іграшок.
4. Проектування ігрового середовища.
5. Вікова відповідність підбору іграшок.
6. Розвивальний потенціал іграшок.
7. Формування стимулюючих психічних процесів (увагу, мислення, моторику) вона стимулює.
8. Естетичність та виховна цінність іграшок.

**Рекомендована література:** Основна література [2], [3], [5], [6], [7]  
Допоміжна [4], [5], [8], [12]

### **Тема 4. Сучасні класифікації ігор.**

#### **Лекційне заняття № 4**

##### **План**

1. Проблема класифікації дитячих ігор
2. Характеристика наявних в науці класифікацій дитячих ігор.
3. Основні види ігор: режисерські, сюжетно-рольові, театралізовані, дидактичні, рухливі ігри, ігри з будівельним матеріалом та їх характеристика.
4. Українські народні ігри.

##### **Короткі теоретичні відомості**

*Класифікація дитячих ігор.* Гра є багатоманітним за змістом, характером, формою явищем. Одна з перших класифікацій гри належить К. Гросу, який поділяв ігри на дві групи:

1) експериментальні (“ігри звичайних функцій”). До них належать сенсорні, моторні, інтелектуальні, афективні ігри, вправи для формування волі. На думку Гроса, у своїй основі ці ігри мають інстинкти, що забезпечують функціонування організму як цілісного утворення і визначають зміст ігор;

2) спеціальні (“ігри спеціальних функцій”). До цієї групи належать ігри, під час яких розвиваються необхідні для використання в різних сферах життя (суспільного, сімейного) часткові здібності. Їх поділяють за інстинктами, які в дітей проявляються і вдосконалюються.

Відомий німецький психолог Вільям Штерн (1871— 1938) класифікував ігри на індивідуальні (за задумом дитини) та соціальні (спільні з іншими). При цьому він спирався на вихідне положення своєї теорії конвергенції про необхідність розвивати внутрішні сили дитини, її здібності й одночасно враховувати вплив середовища, в якому вона перебуває. На його погляд, зовнішній фактор (соціальне оточення) дає лише матеріал для гри, вибір якої дитина здійснює інстинктивно.

Швейцарський психолог Ж. Шаже виокремлював:

- ігри-вправи (виникають у перші місяці життя дитини);
- символічні ігри (найпоширеніші ігри дітей віком від двох до чотирьох років);
- ігри за правилами (ігри дітей від семи до дванадцяти років).

Більш детальну класифікацію ігор запропонувала сучасна американська дослідниця Катрін Гарвей, поділивши їх на:

- ігри з рухами і взаємодією (відображають надлишок енергії та емоційний настрій дітей);
- ігри з предметами (починаються з маніпуляції, далі — практика і тренування до повного вдосконалення);
- мовні ігри (створення дітьми римованих творів, які не мають точного смислового змісту, — пісеньок, лічилок, приказок, жартів тощо);
- ігри із соціальним матеріалом (“драматичні” або “тематичні”). Організують їх діти самостійно, розвивають за власним задумом. Як правило, ці ігри мають персонажів двох типів: стереотипних (мама, лікар та ін.) і тих, що змінюються;
- ігри за правилами, заданими дорослими;
- ритуальні ігри (засновані на рухах, ігрових предметах, мові, соціальній умовності).

Узявши за основу класифікації ігор психологічні принципи, російський педагог П. Лесгафт виокремив сімейні (“імітаційні”) ігри, в яких діти дошкільного віку повторюють те, що бачать у навколишньому житті, та шкільні ігри, які мають певну форму, конкретну мету і правила.

Загальну класифікацію ігор збагачує обґрунтування С. Русовою народних ігор як прадавнього засобу виховання і навчання дітей, нескінченного джерела духовних сил, патріотичних почуттів, формування характеру і світогляду дошкільнят. Ці ігри прилучають дітей до народної мудрості, досвіду поколінь. До цього часу вони не мають наукової класифікації і використовуються для розвитку мовлення дітей, ознайомлення з природою, життям і працею дорослих тощо. Класифікація С. Новосьолової, маючи у своїй основі організаційно-функціональне джерело ігор, розрізняє:

1) самостійні ігри (виникають з ініціативи дітей):

— ігри-експериментування;  
— сюжетні ігри (сюжетно-відображувальні, сюжетно-рольові, режисерські, театралізовані);

2) ігри, що виникають з ініціативи дорослого, який використовує їх з освітньою та виховною метою:

— навчальні ігри (дидактичні, сюжетно-дидактичні, рухливі);  
— розважальні ігри (ігри-забави, ігри-розваги, інтелектуальні, святково-карнавальні, театральні-постановні);

3) ігри, що мають своїм джерелом історичні традиції етносу (народні). Можуть виникати з ініціативи дорослого, старших дітей.

Сучасна педагогіка найчастіше послуговується такою класифікацією ігор:

1. Творчі ігри. До них належать режисерські, сюжетно-рольові (сімейні, побутові, суспільні), будівельно-конструкційні, ігри на теми літературних творів (драматизації, інсценування).

2. Ігри за правилами. Цю групу утворюють рухливі (великої, середньої, малої рухливості; сюжетні, ігри з предметами; з переважанням основного руху: бігу, стрибків тощо; ігри-естафети) та дидактичні ігри (словесні, з іграшками, настільно-друковані).

Окрему групу становлять народні ігри (забави, рухливі, дидактичні, обрядові).

Кожна класифікація є досить умовною і не вичерпує всього різноманіття ігор. Наприклад, творчі ігри теж підпорядковані певним правилам, оскільки без правил неможлива будь-яка спільна діяльність, а ігри за правилами передбачають елементи творчості. У творчій грі їх установлюють діти, у рухливих і дидактичних іграх — дорослі, переслідуючи виховну та навчальну мету. У творчих іграх і в іграх за правилами фігурують мета, уявна ситуація, самостійність дій, активна робота уяви, творчість. Різняться ці дві великі групи ігор спрямованістю

творчої активності дітей: творчі передбачають реалізацію задуму, розвиток сюжету; ігри за правилами — вирішення завдань і виконання правил.

Перехід дітей від одного виду гри до іншого залежить як від віку, так і від індивідуальних уподобань. Уникаючи надмірної регламентації, педагог має сприяти розвитку різних видів ігрової діяльності дошкільнят.

*Українські народні ігри* — це неоціненна скарбниця нашої культури, що поєднує рухову активність, спів, акторську майстерність та знайомство з традиціями. Вони діляться на сюжетні, рухливі, обрядові та хороводні. Більшість із них навчають дітей спритності, взаємодопомозі та розвивають уяву.

#### **Практичне заняття № 4 2 год.**

**Семінар-практикум** «Характеристика основних класифікацій дитячих ігор».

##### **Питання для обговорення:**

1. Переваги і недоліки сучасної педагогічної класифікації дитячих ігор.
2. Різноманіття дитячих ігор за змістом, ступенем самостійності, формою організації, ігровим матеріалом.
3. Взаємозв'язок між різними видами ігор.

#### **Лабораторне заняття № 4**

*Методика організації та супроводу сюжетно-рольових ігор дітей в різних вікових групах.*

##### **Завдання для самостійної роботи**

1. Творчі (самодіяльні вільні) ігри, їх особливості, види. Рівні розвитку творчих ігор.
2. Роль іграшок в організації творчих ігор. Педагогічні прийоми та умови розвитку творчих ігор дошкільників.
3. Сутність та особливості режисерських ігор молодших дошкільників.
4. Сюжетно-відображувальні, сюжетно-рольові ігри, їх своєрідність та значення у вихованні дітей.
5. Структура та стадії розвитку сюжетно-рольової гри дітей дошкільного віку.
6. Методика організації та супроводу сюжетно-рольових ігор дітей в різних вікових групах.
7. Предмети заміники в сюжетно-рольовій грі.
8. Сутність та особливості організації ігор з будівельним матеріалом. Будівельно-конструкційні як різновид творчих ігор.
9. Характеристика ігор з будівельним матеріалом

**Рекомендована література:** Основна література [2], [3], [5], [6], [7]  
Допоміжна [1], [4], [5], [11], [13]

## Змістовий модуль II. Особливості застосування ігрових технологій в корекційній роботі з дітьми з ООП.

### Тема 5. Гра, як основний та допоміжний засіб діагностики розвитку дитини

#### Лекційне заняття № 5

##### План

1. Феномен гри у спеціальній педагогіці.
2. Корекційне значення та функції гри.
3. Ігрова терапія як засіб психокорекції, історія її становлення.
4. Ігрове корекційне заняття, його структура, прийоми проведення.
5. Корекційна ігрова кімната, вимоги до її обладнання.

##### Короткі теоретичні відомості

*Феномен гри у спеціальній педагогіці* є провідним інструментом корекційно-розвиткової роботи, який трансформує звичайну розвагу на терапевтичний метод подолання первинних і вторинних порушень розвитку у дітей з особливими освітніми потребами (ООП). На відміну від загальної педагогіки, де гра виступає переважно засобом соціалізації та засвоєння знань, у спеціальній освіті вона є основою для компенсації дефектів, формування базових психічних процесів та адаптації дитини до соціуму.

##### *Ключові функції гри у спеціальній педагогіці*

- Корекційно-розвиткова: спрямована на виправлення або пом'якшення вад інтелектуального, мовленнєвого, сенсорного та моторного розвитку.
- Компенсаторна: активізує збережені психічні та фізичні функції (наприклад, розвиток дотику й слуху у незрячих дітей).
- Діагностична: дозволяє педагогу виявити реальний рівень розвитку дитини, її емоційний стан, інтелектуальні можливості та приховані страхи.
- Психотерапевтична: знімає емоційну напругу, тривожність, агресію та допомагає подолати комунікативні бар'єри.
- Соціалізуюча: вчить взаємодіяти за правилами, розуміти соціальні ролі та адаптуватися до вимог суспільства.

*Ігрова терапія* — це метод психотерапевтичного впливу на дітей та дорослих, де гра виступає головним інструментом самовираження. Вона дозволяє безболісно прожити внутрішні конфлікти, зняти тривожність, подолати психологічні травми та покращити емоційний стан.

*Основні підходи ігрової психокорекції* залежно від ролі фахівця виділяють два головні підходи:

- Недирективна (центрована на клієнті): педагог створює безпечне середовище, дитина сама обирає сюжет та іграшки, а дорослий лише приймає її почуття та відображає їх. Терапевт не нав'язує сценарій.

- Директивна: педагог бере активну участь у грі, направляє її сюжет та пропонує ігрові ситуації для символічного відігравання та подолання несвідомих травм або страхів.

*Ігрове корекційне заняття* — це форма роботи, де гра є головним засобом виправлення та розвитку психічних, мовленнєвих чи фізичних порушень у дітей.

*Структура ігрового корекційного заняття*

Стандартне заняття триває від 15 до 30 хвилин (залежно від віку) і складається з трьох обов'язкових частин.

#### 1. Вступна частина (10–15% часу)

Мета: налаштування на роботу, створення позитивного контакту, зниження психоемоційного напруження.

- Вправи: ритуали вітання, дихальна гімнастика, мімічні розминки, ігри на увагу.

#### Основна частина (70–75% часу)

- Мета: розв'язання головних корекційних завдань (розвиток мовлення, моторики, мислення, саморегуляції).
- Вправи: дидактичні, рухливі, сюжетно-рольові або театралізовані ігри з високим рівнем активності.
- Правило: зміна видів діяльності кожні 3–5 хвилин для запобігання втомі.

#### Заключна частина (10–15% часу)

- Мета: зняття фізичної напруги, переведення дитини у спокійний стан, підбиття підсумків.
- Вправи: релаксаційні техніки, вправи на м'язове розслаблення, ритуал прощання, рефлексія (що сподобалося).

*Корекційна (ресурсна) ігрова кімната* — це спеціально організований простір для психоемоційного розвантаження, розвитку та ігрової терапії дітей. Її простір має бути поліфункціональним, безпечним та чітко розділеним на зони: навчально-пізнавальну, ігрову та зону сенсорного чи емоційного відпочинку.

*Загальні вимоги до приміщення*

Безпека та доступність: Приміщення облаштовують переважно на першому поверсі з безперешкодним доступом для дітей з інвалідністю. Меблі вибирають з округленими кутами, без гострих елементів, а на підлозі передбачають м'яке покриття (килими, мати).

- Площа: Рекомендована площа становить від 36 до 60 м<sup>2</sup> (залежно від кількості дітей та специфіки закладу).
- Світло та колір: Уникайте яскравих, «кричущих» кольорів на стінах. Використовуйте пастельні відтінки та регульоване освітлення без різких тіней.

Зонування та обладнання

- Навчально-пізнавальна зона:
- Мобільні, легкі парти або столи та стільці, що регулюються за висотою та кутом нахилу.
- Сортери, бізборди, конструктори (Лего), набори для вивчення літер і цифр.

- Наочні матеріали, магнітно-маркерні дошки.

Зона сенсорного розвантаження та відпочинку:

- Безкаркасні меблі (крісла-мішки, пуфи), м'які диванчики.
- Сухий басейн з кульками.
- Сенсорні доріжки, обтяжуючі ковдри чи іграшки, балансири.
- Проектори, бульбашкові колони, оптичні волокна.

Ігрова та побутово-практична зона:

- Матеріали для творчості: мольберти, пальчикові фарби, пластилін, кінетичний пісок.
- Ігрові модулі для сюжетно-рольових ігор (міні-кухня, ляльковий театр).
- Набори для розвитку дрібної та великої моторики

### **Практичне заняття № 5 2 год.**

*Вирішення практичних завдань «Корекційна ігрове середовище, вимоги до його обладнання»*

**Питання для обговорення:**

1. Предметно-розвиваюче ігрове середовище у спеціальному закладі для дітей з особливими освітніми потребами.
2. Функціональні ознаки відповідно до різних видів предметно-ігрової діяльності дітей з ООП.

### **Лабораторне заняття №5.**

*Ігрове корекційне заняття, його структура, прийоми проведення.*

### **Завдання для самостійної роботи**

1. Теоретичні основи гри як діагностичного інструменту.
2. Діагностика інтелектуального та комунікативного розвитку.
3. Методичні вимоги до проведення ігрової діагностики.
4. Основні правила та етапи проведення діагностичної гри.

**Рекомендована література: Основна література [1], [3], [5], [6], [7], [9]  
Допоміжна [4], [5], [13], [14]**

## **Тема 6. Напрямки ігрової діяльності в інклюзії**

### **Лекційне заняття № 6**

#### **План**

1. Особливості ігрової діяльності дітей із різними нозологіями (порушеннями зору, слуху, опорно-рухового апарату, інтелектуального розвитку, розладами аутистичного спектра тощо).
2. Специфічні напрямки ігрової діяльності дітей з РАС. Етапи реалізації та провідні підходи ігрової діяльності дітей з РАС.
3. Емоційно-змістовний компонент ігрової діяльності.

4. Ігри для дітей із порушеннями інтелектуального розвитку та ЗПР.
5. Ігри для дітей з порушеннями зору.
6. Ігри для дітей з порушеннями слуху.

### **Короткі теоретичні відомості**

Ігрова діяльність дітей з різними нозологіями є провідним засобом їхньої соціалізації та корекційного розвитку. Її особливості прямо залежать від первинного порушення, що вимагає застосування спеціальних методик для формування ігрових навичок та подолання бар'єрів у взаємодії з оточуючим світом. Детальні характеристики ігрової діяльності за основними нозологіями:

#### *Порушення зору*

- Особливості: Діти сліпі та слабозорі часто відчують труднощі з наслідуванням, через що ігри довго залишаються маніпулятивними. Їх самостійний інтерес до іграшок може згасати, віддаючи перевагу обстеженню предметів на дотик чи слух.
- Корекційний підхід: Використання предметів з яскравим контрастом, ліхтариків, звукових та сенсорних іграшок. Ігри спрямовані на розвиток просторової орієнтації, залишкового зору та дрібної моторики.

#### *Порушення слуху*

- Особливості: Зниження або відсутність слуху гальмує розвиток мовлення, що ускладнює розуміння сюжетно-рольових ігор. Дітям важко засвоювати складні правила та взаємодіяти на рівних з чуючими однолітками.
- Корекційний підхід: Активне застосування жестової мови, міміки, візуальної підтримки. Важливо коментувати те, що відбувається у грі, заохочувати дитину до використання слухових апаратів та звукових вібрацій.

#### *Порушення опорно-рухового апарату (ОРА)*

- Особливості: Обмеження рухливості перешкоджає повноцінному вивченню простору. Замість активних рухливих ігор, діти можуть обирати статичні заняття, що може призвести до пасивності та відставання у розвитку сюжету гри.
- Корекційний підхід: Ігри адаптуються під фізичні можливості дитини. Використовується настільний театр, маніпуляції з дрібними предметами для розвитку моторики, елементи адаптивної фізкультури.

#### *Інтелектуальні порушення*

- Особливості: Характеризується уповільненим темпом розвитку ігрових дій, відсутністю творчої уяви. Сюжети ігор бідні, стереотипні, а ігрова дія швидко втрачає мету та розпадається.
- Корекційний підхід: Навчання через поетапний показ дорослим правильних дій з іграшкою. Ігри багаторазово повторюються, супроводжуються простими інструкціями для стимуляції мислення.

#### *Розлади аутистичного спектра (РАС)*

- Особливості: Схильність до самостимуляції слухових, зорових та тактильних відчуттів. Діти часто граються наодинці, зосереджуються

на частинах іграшки (наприклад, крутять колеса машинки замість того, щоб її котити) та уникають соціальних сюжетів.

- Корекційний підхід: Ігрова діяльність будується через інтереси самої дитини. Поетапне формування навичок: налагодження емоційного контакту, спільна гра, наслідування та лише потім перехід до сюжетно-рольових ігор за правилами.

*Емоційно-змістовий компонент* — це психологічна основа гри, яка поєднує особисті переживання та розуміння соціальних дій. Він наповнює процес змістом: перетворює механічне виконання ролі на справжнє проживання почуттів і стимулює розвиток уваги, емпатії та соціальних навичок.

### **Практичне заняття № 6 2 год.**

*Круглий стіл* «Загальні напрямки ігрової діяльності і інклюзії».

#### **Питання для обговорення:**

1. Адаптація сюжетно-рольової гри (Комунікативний напрямок)
2. Модифікація рухливої гри (Фізичний напрямок).
3. Проектування дидактичної сенсорної гри (Пізнавальний напрямок).
4. Кейс-метод: Зняття емоційної напруги (Психоемоційний напрямок)

### **Лабораторне заняття № 6.**

*Охарактеризувати основні правила модифікації ігрових технологій під різні нозології.*

#### **Завдання для самостійної роботи**

1. Ознайомитися з ключовими напрямками ігрової діяльності в інклюзивній освіті, навчитися підбирати, адаптувати та моделювати ігри для дітей з різними нозологіями з метою їхньої успішної соціалізації та розвитку.
2. Головна відмінність між грою у звичайній групі та грою в інклюзивній групі чи класі.
3. Чому в інклюзивній ігровій діяльності важливо уникати ігор із жорсткою конкуренцією та вибуванням гравців? Чим їх замінити?
4. Роль асистента вчителя/вихователя під час організації рухливої гри?
5. Основні дії педагогу, якщо дитина з особливими освітніми потребами (ООП) відмовляється вступати в гру чи проявляє деструктивну поведінку (кидає іграшки).

**Рекомендована література:** Основна література [2], [3], [5], [6], [7]  
Допоміжна [2], [3], [4], [5], [10], [12]

**Тема 7. Ігри в логопедичній роботі з дітьми з порушеннями мовлення.**

### **Лекційне заняття № 7**

## План

1. Ігрові прийоми в обстеженні дитини із ТПМ.
2. Порівняльна характеристика ігрової діяльності дошкільників з нормальним мовленнєвим розвитком та дошкільників із ТПМ
3. Місце гри в системі подолання мовленнєвих порушень.
4. Особливості використання артикуляційних ігор та вправ в логопедичній роботі.
5. Особливості ігрової діяльності дітей із дислалією, дизартрією, алалією.
6. Ігри в логопедичній роботі з дітьми з порушеннями фонетико-фонематичного недорозвитку мовлення, читання і письма.
7. Ігри в логопедичній роботі з дітьми із загальним недорозвитком мовлення.
8. Ігри в логопедичній роботі з дітьми із порушеннями темпової організації, порушеннями голосу.

### Короткі теоретичні відомості

*Ігрові прийоми в обстеженні дітей із тяжкими порушеннями мовлення (ТПМ)* — це перетворення стандартної діагностики на захопливу взаємодію. Вони допомагають подолати страх помилки, зняти напругу та розкрити реальні можливості дитини. Головне завдання — виявити рівень розуміння, словниковий запас, стан артикуляції та комунікативні навички без прямого тестування, яке може викликати мовленнєвий негативізм.

Використання *ігрових прийомів* є головним способом налагодити контакт та оцінити мовлення дитини з тяжкими порушеннями мовлення (ТПМ). У стані стресу чи примусу такі діти часто замикаються в собі, тому діагностика має проходити у формі невимушеної гри.

#### *Головне правило діагностики*

Діагностика має бути прихованою: дитина просто грається, а спеціаліст фіксує її реакції, розуміння мовлення та наявні звуки.

Ефективні ігрові прийоми за напрямками дослідження

1. Налагодження контакту та емоційного стану
  - «Чарівний мішок»: дитина наосліп дістає з яскравої торбинки іграшки. Це знижує тривожність та викликає інтерес.
  - «Привітайся з малюком»: використання іграшки-рукавички (бі-ба-бо), яка «говорить» замість дорослого. Дитині легше піти на контакт із казковим персонажем, ніж із незнайомим дорослим.
2. Дослідження розуміння мовлення (імпресивна сторона)
  - «Схованки з іграшками»: перевірка розуміння прийменників. Дорослий просить: «Сховай зайчика *під* стіл», «Посади *на* стілець».
  - «Виконай доручення»: багатоступенева гра. Наприклад: «Візьми машинку, покатай ведмедика і дай ляльці». Так перевіряється об'єм слухомовленнєвої пам'яті.
  - «Покажи, де...»: використання парних картинок для перевірки розуміння граматичних форм (наприклад: «Покажи, де *киця*, а де *киці?*», «Де *хлопчик малює*, а де *намалював?*»).
3. Стимуляція активного мовлення (експресивна сторона)

- «Оживи іграшку»: провокація звуконаслідувань та простих слів. Дорослий показує машинку і чекає на «бі-бі», котика — «мяу». Якщо дитина мовчить, використовується прийом навмисної помилки: дорослий каже на корову «гав-гав», спонукаючи дитину виправити його доступним способом.
- «Договори словечко»: використання знайомих віршів або казок. Дорослий робить паузу наприкінці фрази, стимулюючи дитину закінчити її (наприклад: «Летіла муха-цекотуха, позолочене...»).
- Театр тіней або магнітний театр: дитина допомагає «розповідати» казку («Ріпка», «Колобок»), виставляючи героїв та повторюючи прості вигуки чи слова (бух, ам, йди).

#### 4. Обстеження немовленнєвих психічних функцій

- «Кольорові будиночки»: розкладання предметів за кольором або формою без використання слів (перевірка зорового гнозису та аналізу).
- «Знайди половинку»: складання розрізних картинок (з 2–4 частин) для оцінки наочно-дієвого мислення.

#### 5. Діагностика артикуляційного апарату та праксису

- «Повтори за мавпочкою»: дитина дзеркально повторює рухи губ та язика за іграшкою або дорослим (посмішка, парканчик, лопатка).
- «Музичне ехо»: дитина має відплескати або відстукати по барабану простий ритм за дорослим (перевірка слухового сприймання та почуття ритму, що критично для складової структури слова).

Важливі рекомендації для проведення

- Мінімум інструкцій: замість фрази «Повтори за мною» використовуйте «Покажи, як...» або «Давай разом».
- Зміна діяльності: тривалість однієї гри для дитини з ТПМ не повинна перевищувати 3–5 хвилин, щоб уникнути перевтоми.
- Хвалення за спробу: заохочувати потрібно не лише за правильну відповідь, а й за будь-яку виявлену мовленнєву чи комунікативну активність.

Ігрова діяльність є головним інструментом для подолання мовленнєвих і психічних порушень у дітей. Організація гри залежить від конкретного діагнозу дитини, оскільки кожне порушення має свою специфіку.

*Дислалія (Порушення звуковимови)*

При дислалії інтелект, слух і розуміння мовлення повністю збережені, тому ігри спрямовані на тренування артикуляції та фонематичного слуху.

- Мета: Автоматизація правильних звуків та розвиток сприймання мовлення.
- Рухливі ігри: «Жабки» (присідання на звук [ш]), «Літачки» (гудіння [в] під час бігу).
- Дидактичні ігри: «Лото звуків» (пошук картинок із заданим звуком), «Чуйне вушко» (хлопок у долоні, коли звучить потрібний звук).
- Театралізовані ігри: Короткі діалоги за допомогою пальчикових ляльок із чітким вимовлянням реплік.

*Дизартрія (Порушення тону м'язів мовленнєвого апарату)*

Дизартрія супроводжується слабкістю артикуляційних м'язів, порушенням дрібної та загальної моторики. Ігри мають знижувати або підвищувати тонус м'язів.

- Мета: Розвиток моторики, мовленнєвого дихання та координації.
- Ігри на дихання: «Футбол на столі» (задування ватної кульки у ворота), «Бульбашки» (видування повітря через соломинку у воду).
- Пальчикові ігри: Театр тіней, ігри з крупами, шнурівки, ліплення для стимуляції мовленнєвих зон мозку.
- Логоритмічні ігри: Рухи під музику, які поєднуються зі співом або ритмічним промовлянням віршів (наприклад, «Ми тупаємо ніжками»).

*Алалія (Відсутність або недорозвинення мовлення)*

Алалія є важким системним порушенням, за якого дитина або не розуміє мовлення (сенсорна), або не може сама будувати висловлювання (моторна). Гра тут є основою для запуску мовлення.

- Мета: Формування мовленнєвої наслідуваності, розширення словникового запасу та розуміння мови.
- Предметно-маніпулятивні ігри: Конструювання, складання пірамідок, сортування за кольором із обов'язковим коментуванням дій дорослим («Дай», «На», «Ось»).
- Сюжетно-рольові ігри: «Лікарня», «Магазин», «Годуємо ляльку». Використовуються прості слова-стимули («Ам», «Бах», «Дай», «Бі-бі»).
- Ігри-інсценізації: Проживання простих казок («Ріпка», «Колобок»), де дитина відтворює звуконаслідування тварин або прості жести.

*Ігрова діяльність є провідним методом у логопедичній корекції фонетико-фонематичного недорозвитку мовлення (ФФНМ), а також пов'язаних із ним порушень читання (дислексії) та письма (дисграфії).* Ігри допомагають автоматизувати правильну вимову, розвинути слухову увагу, навчити дитину розрізняти звуки на слух та успішно перейти від усного мовлення до грамотного письма й читання.

*Ігри для дітей із загальним недорозвитком мовлення (ЗНМ) спрямовані на комплексний розвиток: від дрібної моторики та дихання до активізації словника та фразового мовлення. Вони стимулюють мовні центри мозку і допомагають дитині долати мовні бар'єри у невимушеній формі.*

Логопедична робота з дітьми, які мають порушення темпу мовлення (тахіалалія, брадилалія) та голосу (дисфонія, афонія), координується через гру. Ігри допомагають зняти м'язову напругу, сформувати правильне дихання та нормалізувати ритм.

*Ігри для корекції порушень темпу мовлення.* Мета цих ігор — навчити дитину контролювати швидкість мовлення та координувати рухи зі словами.

- «Парашутисті». Дитина повільно опускає руки або іграшку, вимовляючи голосні звуки на тривалому видиху. Швидкість руху рук має повністю відповідати темпу вимови.
- «Телеграф» Дитина «простукує» або «проплескує» кожне слово у заданому темпі (повільно або помірно). Один склад відповідає одному удару по столу чи м'ячу.

- «Диригент» Логопед плавними рухами рук показує темп, а дитина повторює за ним вірш. Швидкі рухи означають швидкий темп, плавні й розмашисті — повільний.
- «Крокуємо разом» Дитина робить крок на кожен склад або слово у фразі. Гра синхронізує рухову координацію та мовленнєвий апарат.  
*Ігри для корекції порушень голосу.* Мета цих ігор — розвивати силу, висоту, тембр голосу та активізувати роботу голосових зв'язок без їх перенапруження.
- «Ехо» Логопед голосно або тихо вимовляє звуки, а дитина повторює їх як відлуння (навпаки або копіюючи). Це тренує координацію сили голосу.
- «Завірюха» Дитина імітує звук вітру «У-У-У», змінюючи висоту та гучність голосу за сигналом рухливої картинки чи жесту (вище рука — голосніше, нижче — тихіше).
- «Розмова тварин» Дитина озвучує тварин різними реєстрами (маленьке кошеня — тонкий високий голос, дорослий кіт — низький грудний голос). Це розвиває гнучкість голосового апарату.
- «Засинайко» Дитина заколисує ляльку, вимовляючи звуки або склади на м'якій атаці голосу («А-а-а», «Баю-бай») дуже плавно, без вигуків.

*Дихальні ігри для обох порушень*

Правильний видих є базою для нормалізації темпу та відновлення голосу.

- «Фокусник» Дитина здуває шматочок вати з кінчика носа, спрямовуючи повітряний струмінь угору.
- «Морська регата» Дитина дує на паперові кораблики у воді через соломку або губами, регулюючи тривалість видиху.
- «Повітряна кулька» Дитина робить глибокий вдих носом («надуває животик») і повільно видихає ротом через вузьку щілину губ.

*Нормальний мовленнєвий розвиток:* ігрова діяльність виступає провідною лінією розвитку особистості. Вона відрізняється самостійністю, творчим підходом, розвиненою сюжетно-рольовою взаємодією та є базою для підготовки до навчальної діяльності.

*Тяжкі порушення мовлення (ТПМ):* розвиток ігрової діяльності значно відстає від вікової норми (іноді відповідає рівню дітей молодшого віку). Ігрова активність знижена, самостійна організація гри утруднена. Діти потребують цілеспрямованого, безпосереднього втручання та навчання з боку педагога/логопеда, оскільки гра формується тільки під впливом слова дорослого.

### **Практичне заняття № 7 2 год.**

***Вирішення практичних завдань*** «Підготовчі ігри з розвитку артикуляційної та загальної моторики, слухової уваги. Ігри для розвитку фонематичного сприймання, аналізу та синтезу»

#### **Питання для обговорення:**

1. Основні вправи з біоенергопластики, перерахувати послідовність підбору та основні правила застосування.

2. Ігри з координованих рухів загальної моторики.
3. Ігри для розвитку фонематичного сприймання.
4. Ігри для розвитку фонематичного аналізу та синтезу

### **Лабораторне заняття № 7.**

*Порівняльна характеристика ігрової діяльності дітей нормотипового розвитку і дітей з тяжкими порушеннями мовлення.*

(Заповнити таблицю)

Критерії порівняння	Характер ігрових дій	Сюжет та його розвиток	Прийняття та виконання ролі	Взаємодія з однолітками	Ставлення до мовлення в грі
Дошкільники з нормальним мовленнєвим розвитком					
Дошкільники з ТПМ					

### **Завдання для самостійної роботи**

1. Можливість використання матеріалів у реальній роботі з дітьми з різними мовленнєвими порушеннями.
2. Відповідність онтогенезу, правильний підбір матеріалу та ігрових завдань, що відповідають віковим та психофізичним можливостям дітей із ООП.
3. Оригінальність як творчий підхід до оформлення наочності та адаптації ігрових сюжетів для дітей з ТПМ.
4. Добір ігор, ігрових вправ, ігрових завдань в роботі з дітьми за різними мовленнєвими порушеннями.

**Рекомендована література: Основна література** [2], [3], [5], [6], [7]  
**Допоміжна** [1], [2], [4], [5], [13], [14]

### **Тема 8. Застосування нетрадиційних, модифікованих ігрових технологій в корекційній роботі з дітьми з ООП**

#### **Лекційне заняття № 8**

##### **План**

1. Особливості впровадження елементів ігрового аутотренінгу і медитації в логопедичній роботі.
2. Використання релаксації з дітьми з різними мовленнєвими патологіями.
3. Пісочна ігротерапія.
4. Ігрові технології в роботі з дітьми з ООП за Штайнеровською методикою
5. Казкотерапія. Арт-терапія.
6. Впровадження ігрових вправ Су-джок з дітьми з дизартрією.

7. Ігрові технології використання сенсорних кімнат, бізібордів, елементів гейміфікації.
8. Ігрові вправи з розвитку емоційної лексики в роботі з дітьми із ЗНМ.
9. Ігрові технології використання наочного моделювання.
10. Нетрадиційні ігрові технології з використанням предметів-замінників (ТРИЗ-ігри).

*Впровадження елементів ігрового аутотренінгу та медитації (релаксації) у логопедію спрямоване на зняття м'язового і психоемоційного напруження у дитини, створення психологічного комфорту, подолання мовленнєвих страхів та формування впевненості у своїх комунікативних здібностях.*

*Особливості впровадження.*

Адаптація до ігрової форми: Вправи не подаються як «лікування» чи «навчання». Вони обов'язково інтегруються через казку або рольову гру (наприклад, уявити себе «казковим героєм, що перемагає дракона-заїкання»).

Поєднання з артикуляційною гімнастикою: Фізичне розслаблення (м'язів шиї, плечей, обличчя) передує виконанню складних артикуляційних вправ та вимові звуків.

Розвиток діафрагмального дихання: Медитативні техніки будуються на плавному, глибокому диханні (наприклад, «вдихнути аромат квітки, здути пушинку з кульбаби»), що є фізіологічною базою для правильного мовлення.

Візуалізація та емоційне налаштування: Використання яскравих уявних образів допомагає перемкнути фокус уваги дитини з дефекту на процес створення позитивної думки або звуку.

*Пісочна ігротерапія* — потужний корекційно-розвитковий метод для дітей з особливими освітніми потребами (ООП). Використання кінетичного або звичайного піску допомагає зняти емоційне напруження, розвиває дрібну моторику, просторову орієнтацію та стимулює мовленнєву активність, пропонуючи дитині безпечний спосіб самовираження через гру.

Заняття з піском адаптуються під конкретний діагноз та індивідуальні потреби дитини:

Для дітей із *розладами спектра аутизму (РСА)*: Допомагає подолати сенсорні бар'єри, знизити тривожність та покращити контактність із навколишнім середовищем.

Для дітей з *порушеннями мовлення*: Перебирання та пересипання піску стимулюють мовні центри мозку, а створення пісочних картин сприяє розвитку сюжетного мовлення.

Для дітей із *затримкою психічного розвитку (ЗПР)* та інтелектуальними порушеннями: Сприяє формуванню уявлень про форму, розмір та властивості предметів, а також розвитку логічного мислення та уяви.

*Ігрові технології за Штайнеровською (Вальдорфською) методикою* в роботі з дітьми з особливими освітніми потребами (ООП) базуються на вільній творчій грі, сенсорній інтеграції, ритмізації процесів та

використанні виключно натуральних матеріалів. Метод Рудольфа Штайнера спрямований на гармонізацію душі, розуму і тіла, що робить його ефективним інструментом для м'якої корекції, соціалізації та терапії дітей із синдромом Дауна, розладами аутистичного спектра (РАС), затримкою психічного розвитку (ЗПР) та гіперактивністю.

#### *Казкотерапія для дітей з ООП*

Казкотерапія — це метод, що використовує казкову форму для інтеграції особистості, розвитку творчих здібностей, розширення свідомості та покращення взаємодії з навколишнім світом.

- Створення безпечного простору: вигаданий світ дозволяє переживати складні емоції та страхи без прямого перенесення на себе.
- Розвиток мовлення та мислення: обговорення сюжету стимулює ліву півкулю мозку, а переживання емоцій — праву.
- Моделювання поведінки: дитина засвоює позитивні соціальні навички через аналіз вчинків персонажів.
- Подолання психосоматики: м'яко знімає внутрішню напругу, тривожність та прояви агресії.

*Впровадження ігрових вправ Су-Джок у роботу з дітьми з дизартрією є високоєфективним методом нейростимуляції.*

Масаж кистей та пальців за допомогою спеціальних кульок та еластичних кілець активізує зони головного мозку, що відповідають за мовлення, дрібну моторику та артикуляцію.

Переваги методу Су-Джок при дизартрії.

- Стимуляція мовленнєвих зон: вплив на біологічно активні точки рук прискорює дозрівання кори головного мозку.
- Регуляція м'язового тону: масаж знижує гіпертонус (напругу) або підвищує гіпотонус (млявість) м'язів кисті та артикуляційного апарату.
- Розвиток кінестетичного сприйняття: дитина вчиться краще відчувати свої пальці, що позитивно впливає на координацію рухів.
- Підвищення інтересу: ігрова форма відволікає дитину від монотонності логопедичних занять.

*Ігрові технології, сенсорні кімнати, бізіборди та гейміфікація є потужними інструментами для комплексного розвитку, корекції та навчання. Вони перетворюють рутинні чи складні завдання на захопливий процес, знижуючи втому і підвищуючи мотивацію.*

Ці інструменти вирізняються своєю специфікою:

Сенсорні кімнати: Спеціально обладнаний простір (з бульбашковими колонами, світловими волокнами, м'якими меблями та проєкторами), де за допомогою ігрових сценаріїв знімається напруга, стимулюються або заспокоюються органи чуття. Вони широко використовуються для релаксації та розвитку вестибулярного апарату.

Бізіборди: Розвивальні дошки чи модулі, на яких розміщені різноманітні замки, вимикачі, шестерні та шнурівки. Вони навчають дітей побутовим навичкам, тренують просторове мислення та дрібну моторику.

Елементи гейміфікації: Застосування ігрових механік (бали, квести, змагання, нагороди, зворотний зв'язок) у неігровому середовищі — наприклад, під час логопедичних занять або уроків у початковій школі.

*Розвиток емоційної лексики* у дітей із загальним недорозвиненням мовлення (ЗНМ) допомагає їм не лише розширити словниковий запас, а й навчитися розуміти власні почуття та спілкуватися з однолітками.

*Ігрові технології наочного моделювання* — це інноваційний метод, що перетворює абстрактні поняття на зрозумілі візуальні чи просторові образи. Діти (від дошкільнят до учнів початкової школи) не просто запам'ятовують інформацію, а "проживають" її. Це сприяє розвитку логіки та аналітичного мислення.

ТРИЗ-ігри (Теорія Розв'язання Винахідницьких Завдань) — це нетрадиційна освітня технологія, спрямована на розвиток творчої уяви, нестандартного та логічного мислення. Використання предметів-замінників навчає дітей бачити багатofункціональність речей, відходити від шаблонів та створювати нові образи.

### **Практичне заняття № 8 2 год.**

***Круглий стіл*** «Нетрадиційні ігрові методики в логопедичній роботі»

**Питання для обговорення:**

1. Інтерактивні прийоми у логопедичній роботі.
2. Пісочна терапія у корекційній роботі з дітьми.
3. Фіто-, аромо-, музико-, хромотерапія.
- 4 Застосування комп'ютерних технологій у роботі логопеда.

### **Лабораторне заняття № 8.**

*Створення цікавих стимулюючих ігрових сюжетів з використанням засобів емотивної лексики*

### **Завдання для самостійної роботи**

1. Розкрити утність нетрадиційних та модифікованих ігрових технологій в роботі з дітьми з ООП, визначення понять, їх відмінність від класичних дидактичних ігор.
2. Функції в корекційній роботі: компенсаторна, комунікативна, соціалізуюча та діагностична.
3. Психолого-педагогічні принципи: адаптивність, поступовість, багаторазовість повторень, емоційна безпека.
4. Складання власної картотеки:
  - вибір 5-7 нетрадиційних ігор із детальним описом: назва гри мета та корекційні завдання, необхідне обладнання (з підручних матеріалів), хід гри та індивідуальні модифікації (для різних нозологій)
  -

**Рекомендована література: Основна література** [1], [2], [3], [5], [7]

**Допоміжна** [1], [2], [4], [5], [10], [13]

## Індивідуальні навчально-дослідні завдання (доповідь)

№ з/п	Тематика (за вибором)	Кількість годин	
		Денна	Заоч.
1	Розкрити змісту специфіки складання індивідуальної корекційно-розвивальної програми дитини з мовленнєвими порушеннями за результатами діагностичного обстеження.		
2	Використання театралізованих та будівельно-конструкційних ігор у логопедичній роботі.		
3	Методи креативного мовленнєвого розвитку. Ігрові аспекти у підготовці до основних засобів наочного моделювання.		
4	Ігрові технології розвитку артикуляційної моторики за традиційним та інноваційним напрямком.		
5	Ігрові технології розвитку дрібної моторики.		
6	Ігрові технології формування елементарного фразового мовлення в дітей за віком. Співвідношення картинки та тексту. Види та прийоми роботи.		
7	Підбір та аналіз ігрових вправ з формування фонематичного слуху конкретному етапі (на вибір).		
8	Підготовка матеріалу практичних завдань і добір ігрових вправ та завдань з розвитку будь-якого компоненту інтонаційно-мелодичної складової (на вибір).		
9	Ігрові технології обстеження зв'язного мовлення дитини.		
10	Методи та особливості вивчення психомоторного розвитку дітей з органічним ураженням центральної нервової системи на першому році життя засобами ігрової діяльності		
<b>Разом</b>		<b>10</b>	<b>10</b>

### Критерії оцінювання за різними видами роботи

Вид роботи	бали	Критерії
Практичні, заняття	0 балів	Здобувач відтворює незначну частину навчального матеріалу, має поверхові уявлення про предмет вивчення, неаргументовано висловлює думку. Використовує необхідні інформаційно-методичні матеріали, виконує практичне завдання за умови сторонньої допомоги.
	1 бал	Здобувач не відтворює більшу частину навчального матеріалу, має не досконалі уявлення про предмет вивчення, застосовує відповідний

		навчальний матеріал за допомогою. Використовує необхідні інформаційно-методичні матеріали, виконує практичне завдання за умови сторонньої допомоги.
	2 бали	Знання здобувача не є достатньо повними, він самостійно застосовує відповідний навчальний матеріал, виконуючи практичні завдання; аналізує, робить висновки. Відповідь не достатньо повна і обгрунтована, припускаються неточності. Здобувач самостійно використовує необхідні інформаційно-методичні матеріали виконуючи практичні завдання. Виконане завдання у цілому відповідає вимогам, хоча і має огріхи.
	3-4 бали	Знання здобувача не є достатньо повними, він самостійно застосовує відповідний навчальний матеріал, виконуючи практичні завдання; аналізує, робить висновки. Відповідь не достатньо повна і обгрунтована, припускаються неточності. Здобувач самостійно використовує необхідні інформаційно-методичні матеріали виконуючи практичні завдання. Виконане завдання у цілому відповідає вимогам, хоча і має огріхи.
	5-6 балів	Здобувач володіє міцними знаннями, оперує ними при виконанні практичних завдань. Самостійно використовує необхідні інформаційно-методичні матеріали виконуючи практичне завдання. Не припускається помилок при його виконанні. Здобувач виступає експертом практичного завдання, що виконали однокурсники.
Лабораторні роботи	0 балів	Здобувач не виконує, або за інструкцією виконує роботу, звертаючись за допомогою до викладача. Допускає неточності в спостереженнях, висновках, заповненні таблиць під час вивчення тем з дисципліни. Аналізує хід спостережень, робить неправильні і неповні висновки, узагальнення. Усвідомлює мету роботи, не встановлює й не описує причинно-наслідкові зв'язки. Не може розв'язати типові задачі.
	1 бали	Здобувач за інструкцією ретельно виконує роботу, оформлює її, робить логічно побудовані висновки й узагальнення. Правильно, за планом, проводить спостереження, відображаючи особливості процесів, що в ньому відбуваються. Чітко розуміє суть фізіологічних процесів та механізми встановлення функцій. Визначає причинно-

		наслідкові зв'язки, володіє прийомами роботи з додатковими джерелами інформації.
Індивідуальне навчально-дослідне завдання	0 балів	Здобувач не виконав завдання або подав текст, повністю згенерований ШІ без змін, робота не відповідає вимогам, має хаотичну структуру, поверхневий виклад, відсутні посилання на джерела, недотримано правил академічної доброчесності. Відсутня будь-яка згадка про використання ШІ.
	1–2 бали	Спеціальне реферування підготовлене зазначено факт використання ШІ, має компелятивний характер згенерованого матеріалу майже без редагування, мінімальний опис, логічна структура реферування не відпрацьована, студент плутано та не впорядковано викладає результати дослідження, дає неповні, поверхневі, необґрунтовані відповіді на поставлені запитання. Фахова мова використана частково. Демонстраційні матеріали неякісно оформлені, не використані засоби наочності інформації, презентація не відображає основні етапи роботи, мають місце помилки та неузгодженості, кількість слайдів не відповідає тривалості виступу. Академічні стандарти не дотримані або виконані формально.
	3–4 бали	Спеціальне реферування підготовлене, обмежено описано використання ШІ. Внесено деякі правки у згенерований текст, але його логіка не відпрацьована. Робота частково відповідає вимогам, студент плутано та не впорядковано викладає результати дослідження, дає неповні, поверхневі, необґрунтовані відповіді на поставлені запитання. Демонстраційні матеріали є, використані засоби наочності інформації, презентація не відображає повністю основні етапи роботи, мають місце помилки та неузгодженості, кількість слайдів не відповідає тривалості виступу. Академічні стандарти дотримано частково (посилання/цитати з помилками).
	5–6 балів	Чітко вказано, як саме використовувався ШІ. Продемонстровано редагування згенерованого тексту, але воно переважно формальне. Спеціальне реферування логічно побудоване, але студент не повно розкриває результати дослідження, намагається дати повні і ґрунтовні

		<p>відповіді на запитання, але не здатний аргументовано захищати свою позицію. Демонстраційні матеріали є, використані засоби наочності інформації, але мають місце помилки та неузгодженості. Академічні стандарти виконані на базовому рівні.</p>
	7–8 балів	<p>Використання ШІ описано прозоро й детально. Спеціальне реферування логічно побудоване, студент демонструє глибокий аналіз та змістовне редагування матеріалу, чітко, ясно, стисло і повно викладає сутність і результати дослідження. Робота відповідає всім вимогам, є логічною та фаховою. На запитання дає повні і ґрунтовні відповіді, здатний аргументовано захищати свою точку зору. Реферування супроводжується засобами наочності інформації гарної якості, які допомагають найбільш повно розкрити тему, презентація гарно організована, оформлення слайдів розкриває тему, текст легко читається, інформація виділяється за допомогою кольору, розміру, ефектів анімації і т.д. Дотримано академічних стандартів, правильне оформлення посилань і цитат.</p>
	9–10 балів	<p>Студент не використовував засоби ШІ, продемонструвавши високий рівень самостійності. Спеціальне реферування логічно побудоване, студент чітко, ясно, стисло і повно викладає сутність і результати дослідження, дотримується структури і логіки доповіді. Має глибокий аналіз, оригінальні висновки, творчий підхід. На запитання дає повні і ґрунтовні відповіді, здатний аргументовано захищати свою точку зору. Реферування супроводжується засобами наочності інформації гарної якості, які допомагають найбільш повно розкрити тему, презентація гарно організована, оформлення слайдів розкриває тему, текст легко читається, інформація виділяється за допомогою кольору, розміру, ефектів анімації і т.д. Академічні стандарти повністю дотримано, коректне використання джерел, відсутній плагіат.</p>
Контрольна робота	0 балів	Здобувач не менше ніж на 50% контрольних завдань надав правильну відповідь.
	1–2 бали	Здобувач на 51 % – 60 % контрольних завдань надав правильну відповідь.

	3-4 бали	Здобувач на 61 % – 70 % контрольних завдань надав правильну відповідь.
	5-6 балів	Здобувач на 71 % – 80 % контрольних завдань надав правильну відповідь.
	7-8	Здобувач на 81 % – 90 % контрольних завдань надав правильну відповідь.
	9-10 балів	Здобувач на 91 % – 100 % контрольних завдань надав правильну відповідь.
Індивідуальне навчально-дослідне завдання (доповідь)	0 балів	Завдання не виконано; доповідь має компелятивний характер; висловлювання не відповідає (за змістом і формою) вимогам. Презентація відсутня. Не вказано факту використання ІІІ.
	1-2 бали	Зміст доповіді відповідає заявленій темі, проте тема розкрита частково. Наведені дані і факти обґрунтовують чи ілюструють сформульовані тези частково (не більше 3 зауважень). Достовірність інформації у доповіді має зауваження щодо двох вимог з трьох (точності, обґрунтованості, наявності посилань на джерела первинної інформації). Робота характеризується змістовою цілісністю, зв'язністю і послідовністю викладу, допущено не більше 1-2 логічної помилки. Композиційна структура промови витримана. Недоліки спостерігаються під час аргументації основних положень, встановленні причинно-наслідкових зв'язків. Здобувач переважно дотримується лексичних, граматичних, стилістичних норм усного мовлення, проте припускається помилок різного характеру. Ефективність промови невисока через відсутність контакту з аудиторією, недоцільне використання прийомів зацікавлення і утримання уваги слухачів, добір недостатньої кількості аргументів, небагатий арсенал лінгвістичних та екстралінгвістичних засобів. Мультимедійна презентація значною мірою не відповідає вимогам: відсутній титульний слайд, список використаних джерел, відсутнє логічне завершення презентації у вигляді висновків, змістовного узагальнення. Створено так званий «реферат з малюнками», тобто використано слайди з текстовою інформацією, переписаною з підручників, посібників, інтернету, замість формулювання тез чи ключових, опорних слів та фраз. Порушення вимог щодо дизайну

	<p>презентації: відсутність стильової єдності в оформленні всіх слайдів презентації; невідповідність кольору фону та тексту; невдалий вибір кольорової гами, використання в дизайні більше 3-х базових кольорів; використання шрифтів, що утруднюють сприйняття тексту; відсутність відступів від краю слайду. Наявність граматичних помилок. Вказано факт використання ШІ. Продемонстровано аналіз і редагування згенерованого тексту.</p>
<p>3-4 бали</p>	<p>Зміст доповіді відповідає заявленій темі, проте тема розкрита не повно / наявні фрагменти, які не відповідають темі. Наведені дані і факти обґрунтовують чи ілюструють сформульовані тези частково (не більше 2 зауважень). Достовірність інформації у доповіді має зауваження щодо однієї з вимог (точності, обґрунтованості, наявності посилань на джерела первинної інформації). Здобувач демонструє сформованість умінь і навичок правильного (не більше 2 помилок) і переконливого мовлення, володіє навичками доцільної побудови промови, аргументованого доведення тез, проте відтворює завчений текст, не враховуючи особливості усного мовлення, обмежено послуговується ораторськими прийомами зацікавлення і утримання уваги слухачів, втрачає контакт з аудиторією. Засоби виразності використовуються не завжди доцільно. Під час виступу здобувач відчувається достатньо впевнено. Не дотримано всіх вимог до створення мультимедійної презентації: спостерігається незначна інформаційна надмірність тексту презентації, та перевантаженість ілюстративним матеріалом. Ілюстрації та графічні елементи органічно доповнюють текст, проте є незначні недоліки дизайну презентації. Вказано факт використання ШІ. Продемонстровано редагування згенерованого тексту: є власні думки, творчий підхід.</p>
<p>5 балів</p>	<p>Зміст доповіді відповідає заявленій темі. Здобувач глибоко, повно й обґрунтовано розглядає предмет дослідження, посилається на джерела первинної інформації, подає узагальнення альтернативних теоретичних підходів в межах досліджуваної проблеми. Наведені дані й факти адекватно обґрунтовують чи ілюструють тези доповіді. Текст</p>

	<p>характеризується цілісністю та композиційною грамотністю. Використано достатній обсяг високоякісних інформаційних джерел. Здобувач демонструє уміння будувати розгорнутий монолог з фахової проблематики, логічно, правильно, точно, емоційно висловлювати думку відповідно до змісту, застосовуючи основні закони риторики і прагнучи при цьому виробити індивідуальний стиль. Студент володіє технікою і культурою мовлення, використовує цитування, вдало імпровізує. Доповідь викликала велике зацікавлення й жваве обговорення у студентському середовищі, наявні позитивні коментарі. Навчальна презентація виконана з дотриманням усіх вимог: наявні усі структурні елементи; інформацію ретельно структуровано, представлено лаконічно, максимально інформативно, дотримано принципів науковості, послідовності у відборі текстового матеріалу; гармонійний дизайн; дотримано правил використання шрифтів, кольорового поєднання, стильової єдності оформлення; ілюстрації відповідають змісту презентації; дотримано норм літературної мови. Презентація вповні ілюструє й унаочнює доповідь. Дотримано академічних стандартів без використання ШІ.</p>
--	---

### **Критерії оцінювання підсумкового контролю (екзамен)**

Для навчальної дисципліни «Ігрові технології в роботі з дітьми з особливими освітніми потребами» за навчальним планом передбачено підсумковий контроль у формі усного екзамену, відводиться 20 балів. Здобувач вищої освіти може скласти екзамен, якщо кількість отриманих впродовж вивчення дисципліни балів не менше як 40. Накопичені здобувачем бали під час вивчення навчальної дисципліни не аналюються, а сумуються. Оцінка за екзамен не може бути меншою за кількість накопичених ним балів.

На екзамені кількість балів здобувач отримує за оцінкою кожного з трьох питань білету усного екзамену:

Бали	Критерії
0 балів	Відповіді на запитання відсутні.
1–5 балів	Відповіді на запитання неповні, невпевнені. Відсутні приклади практичного використання.

6–10 балів	Здобувач вищої освіти не вміє логічно думати, робити власні висновки. Відповіді на запитання формальні, книжкові. Не наведено прикладів практичного використання в освітньому процесі
11–15 балів	Відповіді на запитання загалом правильні, проте наявні помилки у визначеннях. Здобувач вищої освіти намагається робити власні висновки, наводить приклади практичного використання в освітньому процесі.
16–20 балів	Здобувач вищої освіти вміє розмірковувати, робити власні висновки. Відповіді на запитання повні, обґрунтовані, логічно побудовані, з прикладами практичного використання.

### Критерії оцінювання за всіма видами контролю (екзамен)

Бали	Критерії
Відмінно (90-100 А)	<p>Здобувач вищої освіти досконало знає сучасні теоретичні основи спеціальної освіти відповідно до спеціалізації, відмінно застосовує методи теоретичного та експериментального дослідження у професійній діяльності, релевантні статистичні методи обробки отриманої інформації, узагальнює результати дослідження. На високому рівні здійснює пошук, аналіз і синтез інформації з різних джерел для розв'язування конкретних задач спеціальної та інклюзивної освіти. Відмінно розуміє принципи, методи, форми та сутність організації освітньо-корекційного процесу в різних типах закладів. Досконало вміє планувати освітньо-корекційну роботу на основі результатів психолого-педагогічної діагностики осіб з особливими освітніми потребами з врахуванням їхніх вікових та індивідуальнотипологічних відмінностей. Відмінно застосовує у професійній діяльності знання про методики, технології, форми і засоби реабілітації та корекційно-розвивального навчання дітей з особливими освітніми потребами</p> <p>Досконало вміє реалізовувати психолого-педагогічний супровід дітей з особливими освітніми потребами в умовах інклюзії у ролі вчителя-дефектолога, асистента вихователя закладу дошкільної освіти, асистента вчителя закладу загальної середньої освіти тощо</p> <p>Здобувач вищої освіти має системні, дієві знання, виявляє неординарні творчі здібності у навчальній діяльності, користується широким арсеналом засобів доказів своєї думки, вирішує складні проблемні завдання, схильний до системно-наукового аналізу та прогнозу явищ; вміє</p>

	<p>ставити і розв'язувати проблеми, самостійно здобувати і використовувати інформацію, виявляє власне ставлення до неї, користується широким арсеналом засобів доказів своєї думки, вирішує складні проблемні завдання, схильний до системно-наукового аналізу та прогнозу явищ, самостійно виконує науково-дослідницьку роботу; логічно та творчо викладає матеріал в усній та письмовій формі.</p>
<p>Добре (82-89 В)</p>	<p>Здобувач вищої освіти добре знає сучасні теоретичні основи спеціальної освіти відповідно до спеціалізації, адекватно застосовує методи теоретичного та експериментального дослідження у професійній діяльності, релевантні статистичні методи обробки отриманої інформації, узагальнює результати дослідження. Добре здійснює пошук, аналіз і синтез інформації з різних джерел для розв'язування конкретних задач спеціальної та інклюзивної освіти. Відмінно розуміє принципи, методи, форми та сутність організації освітньо-корекційного процесу в різних типах закладів. На достатньому рівні вміє планувати освітньо-корекційну роботу на основі результатів психолого-педагогічної діагностики осіб з особливими освітніми потребами з врахуванням їхніх вікових та індивідуальнотипологічних відмінностей. Добре застосовує у професійній діяльності знання про методики, технології, форми і засоби реабілітації та корекційно-розвивального навчання дітей з особливими освітніми потребами</p> <p>На достатньому рівні вміє реалізовувати психолого-педагогічний супровід дітей з особливими освітніми потребами в умовах інклюзії у ролі вчителя-дефектолога, асистента вихователя закладу дошкільної освіти, асистента вчителя закладу загальної середньої освіти тощо</p>
<p>Добре (74-81 С)</p>	<p>Загалом знає сучасні теоретичні основи спеціальної освіти відповідно до спеціалізації, Достатньо застосовує методи теоретичного та експериментального дослідження у професійній діяльності, релевантні статистичні методи обробки отриманої інформації, узагальнює результати дослідження. рівні здійснює пошук, аналіз і синтез інформації з різних джерел для розв'язування конкретних задач спеціальної та інклюзивної освіти. Загалом розуміє принципи, методи, форми та сутність організації освітньо-корекційного процесу в різних типах закладів. Добре вміє планувати освітньо-корекційну роботу на основі результатів психолого-педагогічної діагностики осіб з особливими освітніми потребами з врахуванням їхніх вікових та індивідуальнотипологічних відмінностей.</p>

	<p>Недостатньо застосовує у професійній діяльності знання про методики, технології, форми і засоби реабілітації та корекційно-розвивального навчання дітей з особливими освітніми потребами</p> <p>Не достатньо вміє реалізовувати психолого-педагогічний супровід дітей з особливими освітніми потребами в умовах інклюзії у ролі вчителя-дефектолога, асистента вихователя закладу дошкільної освіти, асистента вчителя закладу загальної середньої освіти тощо</p> <p>Загалом володіє навчальним матеріалом, викладає його основний зміст під час усних та письмових відповідей, але без всебічного аналізу та аргументації. Допускає окремі суттєві неточності та помилки.</p>
<p>Задовільно (64-73 D)</p>	<p>Частково знає сучасні теоретичні основи спеціальної освіти відповідно до спеціалізації, застосовує окремі методи теоретичного та експериментального дослідження у професійній діяльності, релевантні статистичні методи обробки отриманої інформації, узагальнює результати дослідження. рівні здійснює пошук, аналіз і синтез інформації з різних джерел для розв'язування конкретних задач спеціальної та інклюзивної освіти. Не достатньо розуміє принципи, методи, форми та сутність організації освітньо-корекційного процесу в різних типах закладів.</p> <p>Частково вміє планувати освітньо-корекційну роботу на основі результатів психолого-педагогічної діагностики осіб з особливими освітніми потребами з врахуванням їхніх вікових та індивідуальнотипологічних відмінностей.</p> <p>Недостатньо застосовує у професійній діяльності знання про методики, технології, форми і засоби реабілітації та корекційно-розвивального навчання дітей з особливими освітніми потребами</p> <p>Частково вміє реалізовувати психолого-педагогічний супровід дітей з особливими освітніми потребами в умовах інклюзії у ролі вчителя-дефектолога, асистента вихователя закладу дошкільної освіти, асистента вчителя закладу загальної середньої освіти тощо</p> <p>Частково володіє навчальним матеріалом, виявляє базові знання. Під час усних та письмових відповідей викладає його фрагментарно, поверхово, недостатньо розкриває зміст теоретичних питань та практичних завдань.</p>
<p>Задовільно (60-63 E)</p>	<p>Задовільно знає сучасні теоретичні основи спеціальної освіти відповідно до спеціалізації, Майже не застосовує методи теоретичного та експериментального дослідження у професійній діяльності, релевантні статистичні методи</p>

	<p>обробки отриманої інформації, узагальнює результати дослідження. рівні здійснює пошук, аналіз і синтез інформації з різних джерел для розв'язування конкретних задач спеціальної та інклюзивної освіти. Частково розуміє принципи, методи, форми та сутність організації освітньо-корекційного процесу в різних типах закладів. Не адекватно вміє планувати освітньо-корекційну роботу на основі результатів психолого-педагогічної діагностики осіб з особливими освітніми потребами з врахуванням їхніх вікових та індивідуальнотипологічних відмінностей. Не розуміє застосовування у професійній діяльності знання про методики, технології, форми і засоби реабілітації та корекційно-розвивального навчання дітей з особливими освітніми потребами</p> <p>Не вміє реалізовувати психолого-педагогічний супровід дітей з особливими освітніми потребами в умовах інклюзії у ролі вчителя-дефектолога, асистента вихователя закладу дошкільної освіти, асистента вчителя закладу загальної середньої освіти тощо</p> <p>Частково володіє навчальним матеріалом. Фрагментарно (без аргументації та обґрунтування) викладає його під час відповідей, недостатньо розкриває зміст теоретичних питань та практичних завдань, допускає при цьому суттєві неточності.</p>
Незадовільно (35-59 FX)	Здобувач вищої освіти фрагментарно відтворює незначну частину навчального матеріалу; має нечіткі уявлення про об'єкт вивчення; не може викласти зміст більшості питань теми під час усних та письмових відповідей, допускає при цьому суттєві помилки.

### **Засоби діагностування результатів навчання**

Оцінювання: індивідуальне опитування, колективна співбесіда, перевірка виконання практичних завдань, формування дидактичного портфоліо, письмове опитування, презентація результатів самостійної роботи, екзамен.

Демонстрування результатів навчання: дискусія, усні доповіді, робота в парах, робота в команді, рольова гра, тренінг, презентація результатів самостійної роботи, ; розрахункові роботи з використанням та без використання ШІ, тренінги.

**Розподіл балів, які отримують здобувачі за результатами поточного і підсумкового контролю (екзамен)**

Поточний контроль (практичні, лабораторні заняття, самостійна робота)			ІНДЗ	Екзамен	Сума
Теми	Бали	Разом	0–10	0–20	0–100
Змістовний модуль 1					
Тема 1	0–10	0–70			
Тема 2	0–10				
Тема 3	0–10				
Змістовний модуль 2					
Тема 4	0–10				
Тема 5	0–5				
Тема 6	0–5				
Тема 7	0–5				
Тема 8	0–5				
Контрольна робота	0-10				

### **Забезпечення навчання осіб з особливими освітніми потребами**

Метою інклюзивного навчання в Університеті Ушинського є забезпечення рівного доступу до якісної освіти особам з особливими освітніми потребами шляхом організації їхнього навчання на основі застосування особистісно-орієнтованих методів навчання з урахуванням їхніх індивідуальних особливостей.

### **Рекомендовані джерела інформації**

#### **Основна література**

1. Базовий компонент дошкільної освіти: Наук. кер. Піроженко Т. О; авт. кол.: Байер О. М., Безсонова О. К., Брежнєва О. Г., Гавриш Н. В., Загородня Л. П., Косенчук О. Г. К.: Видавництво, 2021. 56 с.
2. Ковшар О.В. Формування комунікативної компетентності дітей старшого дошкільного віку з мовленнєвими порушеннями засобом дидактичних ігор : навчально-методичний посібник. Кривий Ріг: КДПУ, 2022. 62 с.
3. Линдіна Є. Ю., Ревуцька О. В. Технології логопедичного обстеження: навчально-методичний посібник 2-е видання, доповнене та доопрацьоване. Київ: Освіта України, 2021. 218 с.
4. Логопедичні ігри та рання логопедична корекція: практикум для здобувачів першого (бакалаврського) рівня вищої освіти спеціальності 016 «Спеціальна освіта» / укладач О.І. Чекан, Мукачєво: МДУ, 2022.48 с

5. Фурман Н.В. Використання дидактичних ігор для формування фонематичного сприймання, слуху, голосу, уваги у дітей із порушенням мовлення: методичні рекомендації. Хмельницький, 2021. 42 с.
6. Chodkowska M. Problemy pedagogicznego wsparcia uczniów z niepełnosprawnością intelektualną w zakresie społecznego funkcjonowania w klasie szkolnej. Wsparcie społeczne w rehabilitacji i resocjalizacji / red. Z. Palak, Z. Bartkowicz. Lublin : Wydawnictwo UMCS, 2023.
7. Chrzanowska I. Zaniedbane obszary edukacji – pomiędzy pedagogiką a pedagogiką specjalną. Wybrane zagadnienia. Kraków : Oficyna Wydawnicza Impuls, 2023. 326 s.
8. Jachimczak B. Przygotowanie nauczycieli wychowania przedszkolnego do realizacji wybranych zadań z zakresu pomocy psychologiczno-pedagogicznej. Studia Edukacyjne, 2022. 20. S. 163– 176.

### Додаткова література

1. Бевзюк М.С. Ігротерапія як інструмент стимулювання пізнавальної активності дітей дошкільного віку. Актуальні питання у сучасній науці. Науковий журнал. Київ. Видавнича група «Наукові перспективи». Серія «Педагогіка» № 7(37) 2025. С. 769-780 [https://doi.org/10.52058/2786-6300-2025-7\(37\)-769-780](https://doi.org/10.52058/2786-6300-2025-7(37)-769-780)
2. Білан В.А., Бевзюк М.С. Ігрові методи у фізичному вихованні дітей дошкільного віку. Наукові записки. Серія : Педагогічні науки. Випуск 15 / Ред. кол.: В. Ф. Черкасов, О. А. Біда, Н. І. Шетеля та ін. УжгородКропивницький : Видавництво «Код». 2025. С. 68-73.
3. Воронкова І.В. Ігрові технології в дошкільній освіті: теорія і практика. Київ: Видавничий дім «Освіта», 2023. 320 с.
4. Брушневська І.М. Методичні аспекти використання розвивальних ігрових технологій в логопедичній роботі з дітьми старшого дошкільного віку. Інклюзія і суспільство. 2024, 1 (6), с. 12-17. DOI <https://doi.org/10.32782/2787-5137-2024-1-2>
5. Використання ігрових технологій у роботі з дітьми з особливими освітніми потребами: навчально-методичний посібник / упоряд. В.В. Басик. Черкаси: КНЗ ЧОПОПП ЧОР, 2025. 88 с.
6. Галущенко В.І. Стан проблеми організації взаємодії фахівців та сімей дітей з особливими освітніми потребами. Журнал «Перспективи та інновації науки (Серія «Педагогіка»): журнал № 14 (32) 2023. 1111 с. С. 91-98. <http://perspectives.pp.ua/index.php/pis/index>
7. Галущенко В.І. Використання сучасних технологій та методик корекційно-розвиткової роботи з дітьми з ТПМ з застосуванням міждисциплінарного підходу. Журнал «Перспективи та інновації науки» (Серія «Педагогіка»): журнал № 3(49) 2025.1972 с. С. 289-298. <http://perspectives.pp.ua/index.php/pis/index>
8. Галущенко В.І. Інтегративні підходи застосування ігрових технологій в корекційній роботі з дітьми з ТПМ. А-43. Актуальні питання корекційної освіти (педагогічні науки): збірник наукових праць. Вип. 25 /за ред.

- О.Гаврилова Кам'янець-Подільський: Видавець Ковальчук О.В. 2025, 290 с., С.62-81. <https://aqce.com.ua/>
8. Гнізділова, О. (2025). Сучасні іграшки як ефективний інструмент забезпечення ігрової діяльності дітей раннього віку. *Ukrainian Professional Education Українська професійна освіта*, (17), 80–86. <https://doi.org/10.33989/2519-8254.2025.17.342520>
  9. Кучіна, К. (2025). Ігрові технології в корекційній роботі з дітьми з дисграфією молодшого шкільного віку. *Освіта осіб з особливими потребами: шляхи розбудови*, 1(27), 120-139. <https://doi.org/10.33189/epsn.v1i27.297>
  10. Ігрові технології в розвивальному середовищі початкової школи: методичні рекомендації. За заг.ред. Г.В. Товканець. Ужгород: РІК-У. 2023. 156 с.
  11. Соколова Г.Б., Галущенко В.І. Психолого-педагогічний потенціал ігрових технологій у подоланні мовленнєвих порушень у дітей з тяжкими порушеннями мовлення. *Іноваційна педагогіка : науковий журнал*. Одеса : Гельветика, 2026. № 92 (1). С. 122–125. DOI <https://doi.org/10.32782/ip/92.1.25>
  12. Соколова Г.Б., Галущенко В.І., Давидюк І.К. Ефективність застосування ігрових технологій у розвитку дітей раннього віку. *Суспільство та національні інтереси*. Серія: Освіта/Педагогіка. 2026. Вип. 5 (25). С. 929–940.
  13. Galushchenko V., Leshchii N., Prytykovska S., Shevchuk V., Pyliaieva N. Kabelnikova N. Innovative ways of working with parents who educate children with special needs. *BRAIN. Broad Research in Artificial Intelligence and Neuroscience*. 2022. № 13(3). P. 47–62. Web of Science. <http://dspace.pdpu.edu.ua>
  14. Golubiew-Konieczna M. (2022). Wposzukiwaniu optymalnych modeli kształcenia uczniów niepełnosprawnych w mydel art. 24 Konwencji o prawach osób niepełnosprawnych i obowiązujących przepisów prawa oświatowego. *Niepełnosprawność. Dyskursy pedagogiki specjalnej dzisiejsza szkoła a specjalne potrzeby edukacyjne*. Gdańsk. № 20. S. 112.

### Інформаційні ресурси

1. Національна бібліотека України імені В. І. Вернадського. Наукові ресурси. URL: <http://nbuv.gov.ua/№de/1539>
2. ELibUkr Електронна бібліотека України. Ресурси відкритого доступу. URL: <http://www.elibukr.org/uk/resursi/resursividkritogo-dostupu.html>
3. Міністерство освіти і науки України. Нормативно-правова база. URL: <http://old.mon.gov.ua/ua/activity/63/64/№ormativ№pravova-baza/>
4. Державна наукова установа «Книжкова палата України імені Івана Федорова». Індекс УДК. Визначення індексів УДК, авторського знака для документів. URL: [http://www.ukrbook.net/UDC\\_poslugu.html](http://www.ukrbook.net/UDC_poslugu.html)
5. [www.students.net.ua](http://www.students.net.ua) – український освітній портал для студентства
6. <http://www.cippe.edu-ua.net/akt.htm> – дистанційне навчання в післядипломній педагогічній освіті
7. Національна бібліотека України імені В. І. Вернадського. Бібліотечні електронні ресурси та технології. URL: [http://nbuv.gov.ua/e\\_tech№ology?field\\_e\\_tech№ology\\_tid=444&field\\_yfpdf\\_tid=All](http://nbuv.gov.ua/e_tech№ology?field_e_tech№ology_tid=444&field_yfpdf_tid=All)
8. Національна бібліотека України імені В. І. Вернадського. Наукові ресурси. URL: <http://nbuv.gov.ua/№de/1539>
9. ELibUkr Електронна бібліотека України. Ресурси відкритого доступу. URL: <http://www.elibukr.org/uk/resursi/resursividkritogo-dostupu.html>
10. Міністерство освіти і науки України. Нормативно-правова база. URL: <http://old.mon.gov.ua/ua/activity/63/64/№ormativ№pravova-baza/>
11. Державна наукова установа «Книжкова палата України імені Івана Федорова». Індекс УДК. Визначення індексів УДК, авторського знака для документів. URL: [http://www.ukrbook.net/UDC\\_poslugu.html](http://www.ukrbook.net/UDC_poslugu.html)
12. [www.students.net.ua](http://www.students.net.ua) – український освітній портал для студентства
13. <http://www.cippe.edu-ua.net/akt.htm> – дистанційне навчання в післядипломній педагогічній освіті