

ПСИХОЛОГІЧНІ НАУКИ

УДК 376.42:373.2:004.4

DOI <https://doi.org/10.32782/2787-5137-2025-2-7>

Ірина Миколаївна БРУШНЕВСЬКА,

кандидат педагогічних наук,

доцент кафедри спеціальної та інклюзивної освіти,

Волинський національний університет імені Лесі Українки

E-mail: brush-ira@ukr.net

ORCID: 0000-0002-3381-6490

SMART-ГРА В ЛОГОПЕДІЇ: ІНТЕГРАЦІЯ СУЧАСНИХ ІГРОВИХ ІНСТРУМЕНТІВ У КОРЕКЦІЙНУ РОБОТУ

Анотація. Вступ. Беззаперечно актуальним у сьогоднішніх освітніх реаліях є впровадження SMART-гри як поєднання традиційних дидактичних методик із цифровими та інтерактивними інструментами, що сприяють підвищенню мотивації та залученості дитини в процес корекції мовлення. Науковцями та практиками обґрунтовано, що ігрова діяльність, інтегрована в логопедичний процес, виконує не лише розважальну, але й корекційно-розвивальну та терапевтичну функцію. Грамотно організована ігрова діяльність сприяє формуванню мовленнєвої мотивації, зменшенню бар'єру спілкування та підвищенню ефективності корекційної роботи загалом.

Мета роботи – проаналізувати ефективність використання сучасних ігрових технологій у логопедичній роботі з дітьми дошкільного віку з порушеннями мовленнєвої діяльності.

Наукова новизна. Розглянуто види ігрових засобів, доцільних у логопедичній практиці: мобільні додатки, інтерактивні дошки, сенсорні панелі, платформи з доповненою реальністю, авторські ігрові матеріали. Визначено критерії добору ігрового контенту відповідно до індивідуальних особливостей дитини, рівня мовленнєвого розвитку та виду порушення. Підкреслено необхідність методичного забезпечення та системного підходу до використання SMART-гри: поетапне планування, повторюваність, емоційна підтримка й адаптивність завдань. Наголошується на важливості професійної готовності вчителя-логопеда до використання сучасних цифрових ресурсів, необхідності розробки дидактичних банків інтерактивних ігор, а також на актуальності впровадження SMART-гри як елемента інклюзивного освітнього середовища.

Висновки. Одним із найперспективніших напрямів корекційно-розвивального процесу з дошкільниками з мовленнєвими труднощами є використання SMART-гри – поєднання ігрових методик, цифрових інструментів і педагогічно вивірених стратегій, спрямованих на стимулювання мовленнєвої активності, когнітивного розвитку й емоційної залученості дитини. Ігрові прийоми стають ядром інтерактивної корекційної роботи, яку можна й потрібно системно впроваджувати.

Ключові слова: логопедія, SMART-гра, ігрові технології, мовленнєві порушення, дошкільники.

Iryna Mykolaivna BRUSHNEVSKA,

Candidate of Pedagogical Sciences,

Associate Professor at the Department of Special and Inclusive education,

Lesya Ukrainka Volyn National University,

E-mail: brush-ira@ukr.net

ORCID: 0000-0002-3381-6490

SMART GAME IN SPEECH THERAPY: INTEGRATION OF MODERN GAME TOOLS INTO CORRECTIVE WORK

Abstract. Introduction. The introduction of the SMART game is undoubtedly relevant in today's educational realities as a combination of traditional didactic methods with digital and interactive tools that help increase the child's motivation and involvement in the speech correction process. Scientists and practitioners have substantiated that game activities integrated into the speech therapy process perform not only an entertaining, but also a correctional, developmental and

therapeutic function. Properly organized game activities contribute to the formation of speech motivation, reducing the communication barrier and increasing the effectiveness of correctional work in general.

The aim of the work is to analyze the effectiveness of using modern gaming technologies in speech therapy work with preschool children with speech disorders.

Scientific novelty. The article considers the types of gaming tools that are appropriate in speech therapy practice: mobile applications, interactive whiteboards, touch panels, augmented reality platforms, and original gaming materials. The criteria for selecting gaming content in accordance with the individual characteristics of the child, the level of speech development, and the type of disorder are defined. The need for methodological support and a systematic approach to the use of SMART games is emphasized: step-by-step planning, repetition, emotional support, and adaptability of tasks. The importance of the professional readiness of a speech therapist to use modern digital resources, the need to develop didactic banks of interactive games, and the relevance of introducing SMART games as an element of an inclusive educational environment are noted.

Conclusions. One of the promising areas of the correctional and developmental process with preschoolers with speech difficulties is the use of SMART games – a combination of game methods, digital tools and pedagogically verified strategies aimed at stimulating speech activity, cognitive development and emotional involvement of the child. Game techniques become the core of interactive correctional work, which can and should be systematically implemented.

Key words: speech therapy, SMART games, game technologies, speech disorders, preschoolers.

Вступ. У сучасному освітньому просторі зростає потреба в ефективних, адаптивних і мотиваційних підходах до розвитку мовлення у дітей дошкільного віку з порушеннями психофізичного розвитку. Традиційні методи логопедичної корекції хоч і залишаються фундаментальними, однак уже не повною мірою відповідають запитам нових поколінь дітей, які з раннього віку зростають у середовищі цифрових технологій, інтерактивних медіа й ігрового навчання.

Одним із найперспективніших напрямів у сучасній логопедії є використання SMART-гри – поєднання ігрових методик, цифрових інструментів і педагогічно вивірених стратегій, спрямованих на стимулювання мовленнєвої активності, когнітивного розвитку й емоційної залученості дитини. Ігрові прийоми перестають бути лише допоміжним елементом заняття – вони набувають методологічного статусу, стають ядром інтерактивної корекційної роботи, яку можна й потрібно системно впроваджувати.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Дослідники (Л. Виготський, Д. Ельконін, О. Усова, Д. Менджерицька, Л. Венгер, І. Михайленко та ін.) відзначали у своїх працях, що самостійні форми гри набувають у педагогіці найважливішого значення для розвитку дитини. За типового розвитку дитини ігрова діяльність починає формуватися з трирічного віку і до кінця дошкільного дитинства виконує провідну роль у психічному розвитку малюка. Проте варто звернути увагу на особливості ігрової діяльності дошкільників із порушенням мовленнєвої діяльності (зокрема, із загальним недорозвитком мовлення), яка має свої особливості, котрі необхідно враховувати під час корекційного процесу. Дітям із загальним недорозвитком мовлення (ЗНМ) властива знижена інтелектуальна активність, пізнавальна пасивність, що, зі свого боку, призводить до недостатньої предметної діяльності. Це несприятливо позначається на формуванні потреби у спілкуванні з дорослими й однолітками, що стає причиною негативної емоційної установки як на мовленнєву діяльність, так і на оточення [1, с. 187].

Особливостям використання ігрової діяльності в системі корекційної роботи з дошкільниками з мовленнєвими труднощами присвячено багато наукових розвідок. Зокрема, у працях А. Богуш, С. Кондукової, З. Ленів, Л. Лепехи, Ю. Рібцун, М. Шеремет розкриваються особливості застосування гри під час корекційно-розвивальних занять, режимних моментів [1]. Актуальним на сучасному етапі є розгляд застосування інтерактивних ігор у корекційному процесі. Так, Н. Лещій у своєму дослідженні розглядає теоретичні та практичні аспекти використання інтерактивних технологій у логопедичній роботі з дітьми, які мають розлади аутичного спектра (РАС) [4]. В. Лященко зазначає, що сучасні інформаційні технології та ігрові прийоми в корекційній роботі вчителя-логопеда створюють нові можливості для ефективного навчання дітей із мовленнєвими порушеннями, роблячи процес навчання більш інтерактивним, цікавим і мотивуючим, що позитивно впливає на розвиток мовлення та комунікативних навичок дітей. Використання цих інструментів дає змогу не лише досягти кращих результатів у розвитку мовлення, але й зміцнити мотивацію дітей до навчання [5].

Науковцями відзначається, що комп'ютерні технології, як засіб навчання, створюють оптимальні умови для якомога повнішого використання компенсаторних механізмів осіб із порушеннями мовлення, здатні забезпечити індивідуалізацію навчання, стимулюють їх розумову та

пізнавальну діяльність, сприяють розвитку комунікативних навичок та ефективній соціалізації (Т. Архіпова, О. Гончарова, О. Качуровська, Т. Королевська, О. Легкий, С. Миронова, Б. Мороз, М. Шеремет та ін.) [3].

Сучасні українські практики («Смарт освіта», сенсорні ігри, Naurok-рекомендації) створюють базу для впровадження локальних digital-рішень у логопедію. Зокрема, ГО «Смарт освіта» (2024) і психологиня Світлана Ройс впровадили у школах терапевтичні настільні ігри, які доступні для безплатного використання, у тому числі в логопедичній практиці. Це свідчить про активне залучення локальних платформ і смарт-підходів до корекційної роботи.

Інтерактивний метод логокорекції у школах-інтернатах (Naurok, 2020) підкреслював ефективність дидактичних ігор, включно з інтерактивними дошками, для молодших школярів із порушеннями, підтверджуючи, що ігрова активність підвищує мотиваційний і мовленнєвий потенціал дітей. Дослідження профілактики дисграфії із застосуванням ігор на SMART-дошках показало статистично невелике, але позитивне покращення темпу виконання завдань дітьми з мовленнєвими порушеннями. Цей приклад демонструє практичну й методичну важливість інтерактивних SMART-дошок у логокорекції.

Дослідження Cardiff-університету (2022) виявили, що гра з ляльками активує зони мозку, пов'язані з емпатією та соціальним сприйняттям, що сприяє формуванню мовленнєвої активності й соціального мовного контексту. Це підтверджує ідею, що ігри не лише стимулюють мовлення, а й формують комунікативно-емоційну компетентність [8].

Мета дослідження – проаналізувати ефективність використання сучасних ігрових технологій у логопедичній роботі з дітьми дошкільного віку з порушеннями мовленнєвої діяльності.

Виклад основного матеріалу дослідження. Мовленнєве спілкування є одним із перших видів діяльності, яким дитина оволодіває в онтогенезі; воно є універсальною умовою розвитку особистості в період дошкільного дитинства. У процесі різнопланового спілкування в ігровій діяльності дитина пізнає природний, предметний і соціальний світ, що її оточує, у його цілісності й різноманітності; формує і розкриває свій власний внутрішній світ, свій образ «Я»; засвоює і створює культурні цінності, виступаючи при цьому активним суб'єктом взаємодії.

Під час гри діти мають можливість діяти, конкретні дії зумовлюють мовленнєву активність дошкільника й водночас спрямовують розвиток гри. Це перехідна, проміжна ланка між повною залежністю мовлення від речей і предметних дій та свободою слова. Гра – універсальний спосіб життєдіяльності дитини. Головна перевага гри полягає в тому, що це активна й самостійна діяльність дитини, у якій вона виявляє себе і бачить результати своїх дій. Незважаючи на зовнішню простоту, кожна гра має розвивальний ефект. Саме в грі, а не в навчанні та розмовах, відбувається розвиток здібностей і формування особистості дитини-дошкільника. Її значення в психічному розвитку дитини важко переоцінити, тому що вона впливає на всі його сторони [2].

Аналіз психолого-педагогічної та логопедичної літератури засвідчив, що формування особистості дитини дошкільного віку – складний, тривалий і суперечливий процес. На нього впливають біологічні (тип нервової системи, задатки) фактори й соціальні (провідна діяльність (формується свідомість, самооцінка); педагоги, їхні особистісні якості (доброді, ввічливість); група (доброзичливі відносини формують позитивні якості); сім'я; вулиця; культура, музика, кіно).

Особливості особистісного та соціального розвитку дітей із загальним недорозвитком мовлення зумовлені впливом різних чинників. Серед них – ступінь виразності порушення мовлення, його клінічне походження; ставлення до мовленнєвого недорозвитку, факт прийняття його дитиною; соціальними умовами виховання, ефективністю корекційно-розвивальних методик, які застосовуються в роботі. Порушення мовлення відображаються на розвитку психічних процесів дитини та впливають на пізнавальну, емоційну-вольову, мотиваційну, поведінкову сферу [7].

Процес формування особистісних якостей дитини відбувається в різні вікові періоди. У дошкільному віці найбільш вираженими особливостями особистісного розвитку дітей із загальним недорозвитком мовлення є сповільнений темп формування всіх психічних функцій, пізнавальної сфери, ігрової діяльності. У дітей із порушеннями мовлення спостерігаються пасивність у поведінці та низька мовленнєва активність, підпорядкування старшим, уникання травматичних ситуацій, пов'язаних із мовленням.

Використання системи різноманітних ігрових прийомів та ігор як варіанта мовленнєвих вправ не тільки дає змогу більш успішно вирішувати завдання корекційної роботи, а й сприяє загальному пізнавальному розвитку дітей.

Подолати мовленнєві труднощі й надати привабливості заняттям допомагають мовленнєві ігри та ігрові прийоми. Хоча вони підкорюються певному навчальному завданню, у них у наявності є яскравий ігровий елемент, і, як передбачається у грі, кожен раз визначається переможець.

Ігрові ситуації захоплюють дітей, знімають напруженість, втому, відчуття скутості, які нерідко відчувають дітьми на заняттях.

За типового розвитку дитини ігрова діяльність починає формуватися з трирічного віку і до кінця дошкільного дитинства виконує провідну роль у психічному розвитку малюка. У грі дитина задовольняє свої психосоціальні потреби – бути як дорослий. Граючи, дошкільник уявляє себе дорослим, звичайною людиною: мамою, донькою, водієм, перукарем, продавцем, лікарем.

Проте варто звернути увагу на особливості ігрової діяльності дошкільників із ЗНМ, яка має свої особливості, котрі необхідно враховувати під час корекційного процесу. Дітям із загальним недорозвитком мовлення властиві знижена інтелектуальна властивість, пізнавальна пасивність, що, зі свого боку, призводить до недостатньої предметної діяльності. Це несприятливо позначається на формуванні потреби у спілкуванні з дорослими й однолітками, що стає причиною негативної емоційної установки як на мовленнєву діяльність, так і на оточення [1].

Дослідження В. Кондратенко, І. Марченко, О. Усанової, С. Коноплястої підтвердили, що у дітей із загальним недорозвитком мовлення ігрова діяльність відстає у розвитку. Вона має свою специфіку залежно від ступеня важкості мовленнєвих порушень, умов виховання, соціального середовища, у якому перебуває дитина. Рівень гри 4–6-річних дітей із ЗНМ за своїм змістом значно нижчий, ніж у їх ровесників із нормотиповим рівнем мовленнєвого розвитку. У дітей із ЗНМ переважає ситуативне маніпулювання іграшками, сюжетно-рольові ігри засвоюються ними значно повільніше, вони більш одноманітні за змістом.

Більш виражені особливості ігрової діяльності у дітей з тяжкими порушеннями мовлення. Рівень їх взаємодії з іншими є найнижчим порівняно з дітьми з нормотиповим розвитком. З одного боку, вони намагаються спілкуватися з ровесниками, здійснювати спільну ігрову діяльність, а з іншого – часто лише копіюють зовнішні прояви гри, не розуміючи її суті. Труднощі в ігровій діяльності дітей із ЗНМ можуть зумовлюватися надмірною розгальмованістю. Тому їм важко зосередитися на грі, дотримуватися послідовності та правил гри.

З огляду на вищевказані особливості ігрової діяльності дошкільників із порушеннями мовленнєвої діяльності обґрунтованим є використання в корекційно-розвивальному процесі цифрових та інтерактивних інструментів.

Розвиток інформаційно-комунікаційних технологій обумовлює необхідність впровадження у навчальний процес SMART-технологій для дітей з особливими освітніми потребами. Саме тому актуальним на сучасному етапі є використання в корекційно-розвивальному процесі SMART-гри як поєднання традиційних дидактичних методик із цифровими та інтерактивними інструментами, що сприяють підвищенню мотивації та залученості дитини до процесу корекції мовлення. Інноваційні технології у спеціальній освіті потребують вдосконалення теорії та практики навчального процесу, оптимізації та творчого пошуку оригінальних, нестандартних, сучасних і прогресивних рішень у процесі навчання та виховання осіб з ООП. Вдале поєднання традиційних та інноваційних методів навчання з урахуванням основних дидактичних принципів науковості, цілісності, послідовності, наочності та доступності сприяє підвищенню ефективності освітнього процесу. Ігрова діяльність, інтегрована в логопедичний процес, виконує не лише розважальну, але й корекційно-розвивальну та терапевтичну функцію.

Серед ігрових засобів, доцільних у логопедичній практиці, найбільш ефективними є: мобільні додатки, інтерактивні дошки, сенсорні панелі, платформи з доповненою реальністю, авторські ігрові матеріали.

Використання сучасних інформаційних технологій та ігрових методів для корекції мовлення надає широкий спектр інструментів для підтримки дітей із мовленнєвими порушеннями. Ігровий підхід до навчання підвищує зацікавленість дитини завдяки використанню фонетико-

фонематичних, лексико-граматичних завдань, пазлів та ігор на точність вимови, завдань для розвитку зв'язного мовлення (додатки «ЗвукоГрай», «Розумники», Speech Blubs, Smile and Learn – українська версія). Система винагороди, як-от отримання бонусів або нагород, стимулює додаткову мотивацію. У таких умовах навчання стає більш легким і привабливим для дітей.

Захоплюючим процесом є використання дошкільниками таких інструментів, як інтерактивні SMART-дошки та сенсорні панелі (iSprng, ClassDojo, Bitboard, Clicker). Вони сприяють тому, щоб навчання стало більш захоплюючим, результативним, позитивно забарвленим. Дошки дають змогу дітям виконувати завдання через малювання голосом, інтерактивні рухи чи роботу зі звуковими сигналами.

Основні аспекти SMART-технологій охоплюють, зокрема, використання мультимедійних програм для тренування мовлення. Комп'ютерні або планшетні додатки можуть ефективно стимулювати розвиток артикуляційного апарату через візуальні та аудіопідказки. Спеціалізовані логопедичні програми, як-от LogoBoca, «Дизартрія-Плюс» і «Говорун», поєднують ігрові завдання з вправами, що робить навчання цікавим і результативним. Також популярні інтернет-додатки для альтернативної комунікації, наприклад «Балакунчик», які допомагають будувати речення через серії тематичних карток [5]. Інтерактивні казки й аудіокнижки залучають дітей до активної участі в процесі навчання. Крім прослуховування тексту, дитина отримує завдання на повторення слів або виконання мовленнєвих вправ, що стимулює мовленнєву активність. Адаптованими для логопедичних занять є платформи LearningApps, Wordwall.

Усе більшої популярності набувають технології VR/AR (віртуальна реальність (VR) та доповнена реальність (AR)), які створюють інтерактивні навчальні середовища, у яких діти можуть освоювати мовленнєві навички у формі гри. Під час занять віртуальні персонажі взаємодіють із користувачем, стимулюючи повторення звуків, слів або речень в ігровому контексті. Цей аспект вказує на актуальність впровадження SMART-гри як елемента інклюзивного освітнього середовища.

Важливим у цьому контексті є використанням біологічного зворотного зв'язку (біофідбек). Ця технологія дає дитині візуальну або аудіальну оцінку правильності її мовлення. Спеціальні програми аналізують вимову та відображають результати у графічному вигляді, що дає змогу бачити помилки й усувати їх ефективно.

Актуальною є організація дистанційної логопедичної допомоги й онлайн-курсів для батьків дітей із мовленнєвими труднощами. За допомогою відеозв'язку можливе проведення занять з учителем-логопедом у режимі реального часу, що особливо актуально для дітей з обмеженим доступом до логопедичних послуг. Інтерактивні платформи з вправами дають можливість оптимізувати процес роботи. Такі програми, як Logoritmika, Артиландія чи «Програма артикуляційної гімнастики», розроблені для виконання артикуляційних, дихальних і координаційних вправ у домашніх умовах, дають змогу батькам активно залучатися до корекційного процесу [5].

Важливим для ефективності впровадження SMART-ігор у корекційний процес є визначення критеріїв добору ігрового контенту для дошкільників із мовленнєвими труднощами. Це відповідальний процес, який має враховувати одночасно педагогічні, психолого-корекційні та технологічні аспекти. Практичний досвід корекційної роботи з дошкільниками із ЗНМ дав змогу виділити такі **критерії**:

- Відповідність віковим особливостям: контент має бути адаптований до вікової норми 3–6 років; інтерфейс повинен бути візуально простим, яскравим, без перевантаження; завдання – короткі, з елементами повторення, через гру, а не інструкцію.

- Урахування типу мовленнєвого порушення: ігровий контент має цілеспрямовано впливати на ту групу мовленнєвих труднощів, з якою працює вчитель-логопед. Наприклад, якщо це фонетико-фонематичні порушення, то варто добирати вправи на розпізнавання звуків, їхню диференціацію та правильну артикуляцію; якщо ЗНМ – ігри та вправи для активізації словника, побудови граматичних конструкцій, формування фраз; у разі заїкання – повільні, ритмізовані завдання, без змагання, з опорою на дихання.

- Наявність мовленнєвого зразка: в ідеалі це має бути якісний звукозапис правильної артикуляції (озвучені слова, фрази), можливість повтору за зразком або з використанням мікрофона для власного запису.

- Можливість індивідуалізації / адаптації: рівень складності повинен змінюватися відповідно до прогресу дитини, тому має бути можливість працювати поетапно (звук – слово – речення – діалог). Бажано, щоб гра давала змогу вибрати звуки, слова або тематику (тварини, одяг, транспорт тощо).
- Стимулювання комунікативної активності: ігри повинні створювати умови для комунікативного діалогу, навіть у віртуальній формі (завдання мають провокувати вербальну реакцію: «назви», «запитай», «відповідай», а не просто «натисни»).
- Емоційна привабливість та безпечність: персонажі мають викликати доброзичливе ставлення, уникати негативної мотивації («програв», «неправильно»).
- Обмеження часу та навантаження: контент має бути дозованим за часом (5–10 хв), щоб уникати перевантаження та зниження уваги. Обов'язково мають бути паузи, інтерактивні відпочинки, звукова регуляція.
- Можливість супроводу дорослим: оптимально, якщо гра дає змогу працювати разом з учителем-логопедом або батьками.
- Відсутність реклами, платних обмежень і токсичного контенту: безпечне середовище без нав'язливої реклами, спливаючих вікон. Дитина не має натискати на елементи, які ведуть поза межі гри.
- Підтверджена ефективність / рекомендації фахівців: перевага надається іграм, які схвалені логопедичними асоціаціями, апробовані в логопедичній практиці, з науково-методичним супроводом.

Корекційні педагоги в процесі планування використання SMART-ігор повинні враховувати рівень методичного забезпечення та системного підходу до їх використання: поетапне планування, повторюваність, емоційна підтримка й адаптивність завдань.

Важливим аспектом використання SMART-гри в логопедії є професійна готовність вчителя-логопеда до використання сучасних цифрових ресурсів. Від майстерності педагога та його рівня цифрової грамотності залежатиме результативність «використання ігор, ігрових технік та ігрових практик з освітньою метою» [6]. На педагога покладається важливе завдання пошуку інтерактивних платформ для спільної взаємодії учасників освітнього процесу під час занять; програмного забезпечення (у разі потреби), що має бути встановлене на їх персональні пристрої для виконання ігрових завдань за місцем перебування. Саме тому виникає необхідність розробки дидактичних банків інтерактивних ігор, які зможуть використовувати у своїй роботі корекційні педагоги та батьки дітей з ООП.

Висновки та перспективи подальших досліджень. Отже, під час навчально-виховного та корекційно-розвивального процесів із дошкільниками з мовленнєвими труднощами застосовують різноманітні методи та прийоми. Однак одним із найперспективніших напрямів у сучасній логопедії є використання SMART-гри – поєднання ігрових методик, цифрових інструментів і педагогічно вивірених стратегій, спрямованих на стимулювання мовленнєвої активності, когнітивного розвитку й емоційної залученості дитини. Ігрові прийоми перестають бути лише допоміжним елементом заняття – вони набувають методологічного статусу, стають ядром інтерактивної корекційної роботи, яку можна й потрібно системно впроваджувати.

Література:

1. Брушневська І. Закономірності використання ігрових прийомів у корекційно-розвивальному процесі з дітьми із порушеннями мовленнєвої діяльності. *Актуальні питання гуманітарних наук*. 2022. Вип. 52. Т. 1. С. 186–192. DOI: <https://doi.org/10.24919/2308-4863/52-1-27>.
2. Дрозд Л. Види сучасних інноваційних технологій в логопедичній роботі. *Grail of Science*. 2023. № 25. С. 333–338. <https://doi.org/10.36074/grail-of-science.17.03.2023.057>.
3. Ласточкина О. Використання комп'ютерних технологій у професійній діяльності логопеда. *Актуальні питання корекційної освіти* (педагогічні науки). 2019. № 12. URL: <https://aqce.com.ua/vipusk-n12-2019/vikoristannja-kompjuternih-tehnologij-u-profesijnij-dijalnosti-logopeda.html> (дата звернення: 10.07.2025).
4. Лещій Н. Інтерактивні технології в логопедичній практиці для дітей з РАС. *Професійно-прикладні дидактики*. 2025. № 1. С. 67–71. DOI: <https://doi.org/10.37406/2521-6449/2025-1-11>.
5. Лященко В. Сучасні інформаційні технології та ігрові прийоми в корекційній роботі вчителя-логопеда. *Зб. матеріалів IV Міжнар. наук.-практ. конф. Харків*, 2024. С. 310–314.

6. Мицик Г., Пришляк М. Про впровадження гейміфікації у процес навчання здобувачів спеціальності 016.01 Спеціальна освіта (логопедія). *Наукові записки Бердянського державного педагогічного університету. Серія: Педагогічні науки*. Бердянськ : БДПУ, 2021. Вип. 1. С. 284–293. DOI: 10.31494/2412-9208-2021-1-1.

7. Чепка О. Ігрові технології у корекційно-розвивальній роботі з дітьми з тяжкими порушеннями мовлення. *Психолого-педагогічні проблеми сучасної школи*. 2023. № 2 (10). С. 57–66. DOI: [https://doi.org/10.31499/2706-6258.2\(10\).2023.290571](https://doi.org/10.31499/2706-6258.2(10).2023.290571).

8. Jennifer Keating, Salim Hashmi, Ross E. Vanderwert, Rhys M. Davies, Catherine R.G. Jones, Sarah A. Gerson. Embracing neurodiversity in doll play: Investigating neural and language correlates of doll play in a neurodiverse sample, *European Journal of Neuroscience*. 2023. 60, 3, (4097–4114). DOI: 10.1111/ejn.16144.

References:

1. Brushnevska, I.M. (2022). Zakonomirnosti vykorystannia ihrovykh pryiomiv u korektsiino-rozvyvalnomu protsesi z ditmy iz porushenniamy movlennievoi diialnosti [Patterns of using game techniques in the correctional and developmental process with children with speech disorders]. *Aktualni pytannia humanitarnykh nauk*, 52 (1), 186–192. DOI: <https://doi.org/10.24919/2308-4863/52-1-27> [in Ukrainian].

2. Drozd, L. (2023). Vydy suchasnykh innovatsiinykh tekhnolohii v lohopedychnii roboti [Types of modern innovative technologies in speech therapy work]. *Grail of Science*, (25), 333–338. <https://doi.org/10.36074/grail-of-science.17.03.2023.057> [in Ukrainian].

3. Lastochkina, O. (2019). Vykorystannia kompiuternykh tekhnolohii u profesiinii diialnosti lohopedi [The use of computer technologies in the professional activities of a speech therapist]. *Aktualni pytannia korektsiinoi osvity (pedagogichni nauky)*, 12. Retrieved from: <https://aqce.com.ua/vipusk-n12-2019/vikoristannja-kompjuter-nih-tehnologij-u-profesijnij-diialnosti-logopeda.html> (accessed: 10.07.2025) [in Ukrainian].

4. Leshchii, N. (2025). Interaktyvni tekhnolohii v lohopedychnii praktytsi dlia ditei z RAS [Interactive technologies in speech therapy practice for children with ASD]. *Profesiino-prykładni dydaktyky*, 1, 67–71. DOI: <https://doi.org/10.37406/2521-6449/2025-1-11> [in Ukrainian].

5. Liashchenko, V. (2024). Suchasni informatsiini tekhnolohii ta ihrovi pryioimy v korektsiinii roboti vchytelia-lohopedi [Modern information technologies and game techniques in the correctional work of a speech therapist teacher]. *Zb. materialiv IV Mizhnar. nauk.-prakt. konf. Kharkiv* (pp. 310–314) [in Ukrainian].

6. Mytsyk, H., & Pryshliak, M. (2021). Pro vprovadzhennia heimifikatsii u protses navchannia zdobuvachiv spetsialnosti 016.01 Spetsialna osvita (lohopediia) [On the introduction of gamification into the learning process of applicants for the specialty 016.01 Special Education (Speech Therapy)]. *Naukovi zapysky Berdianskoho derzhavnoho pedagogichnoho universytetu. Serii: Pedagogichni nauky*, 1, 284–293 [in Ukrainian].

7. Chepka, O. (2023). Ihrovi tekhnolohii u korektsiino-rozvyvalnii roboti z ditmy z tiazhkymy porushenniamy movlennia [Game technologies in correctional and developmental work with children with severe speech disorders]. *Psykhologo-pedahohichni problemy suchasnoi shkoly*, 2 (10), 57–66. DOI: [https://doi.org/10.31499/2706-6258.2\(10\).2023.290571](https://doi.org/10.31499/2706-6258.2(10).2023.290571) [in Ukrainian].

8. Jennifer Keating, Salim Hashmi, Ross E. Vanderwert, Rhys M. Davies, Catherine R.G. Jones, Sarah A. Gerson (2023). Embracing neurodiversity in doll play: Investigating neural and language correlates of doll play in a neurodiverse sample. *European Journal of Neuroscience*, 60, 3, (4097–4114). DOI: 10.1111/ejn.16144 [in English].

Отримано: 30.07.2025

Рекомендовано: 26.08.2025

Опубліковано: 20.10.2025