



KAPITEL 3 / CHAPTER 3³

GAME TECHNOLOGIES IN SPEECH PEDICAL WORK WITH CHILDREN WITH SPEECH DISORDERS

DOI: 10.30890/2709-2313.2024-30-00-005

Вступ

Ігрові технології є невід'ємною частиною педагогічних технологій. Проблема використання ігрових технологій в освітньому процесі не є новою в педагогічній теорії та практиці. Розробка теорії гри, її методологічних основ, з'ясування її соціальної природи та значення для розвитку учнів активно досліджуються.

Проблема мовленнєвих порушень у дітей різного віку в сучасному суспільстві є актуальною та важливою. За даними медичної та педагогічної статистики, а також практики роботи в дошкільних навчальних закладах, спостерігається значне зростання кількості дітей з порушеннями мовлення. Ці порушення виявляються у відставанні або порушенні формування основних компонентів мовленнєвої системи, включаючи малу виразність мовлення, обмежений словниковий запас, проблеми з вимовою звуків та інші аспекти, які ускладнюють процес спілкування та навчання [1].

Серед факторів, що впливають на формування мовлення у дітей, можна виділити значну кількість дітей із вродженими патологіями центральної нервової системи, психічні навантаження, несприятливі екологічні умови та недостатню педагогічну підтримку з боку батьків. У зв'язку з цим пошук нових, ефективних та цікавих методів корекції мовленнєвих порушень у дітей дошкільного віку стає надзвичайно важливим завданням для фахівців у галузі педагогіки та логопедії [3].

За останні роки спостерігається значне зростання кількості дітей із порушенням мовлення, що проявляється відставанням у формуванні основних компонентів мовленнєвої системи. Часто у дітей дошкільного віку спостерігаються проблеми з вимовою різних звуків, що ускладнює їхнє навчання

³*Authors: Zvekova Victoria Korniiivna*



читанню та письму. Причинами таких мовленнєвих порушень можуть бути різні фактори, включаючи вроджені вади центральної нервової системи, психічні труднощі та погану екологію. Велику роль також відіграє рівень педагогічної підготовки батьків. Отже, необхідно пошукати нові, більш ефективні та цікаві методи корекції мовленнєвих порушень. Вчені, такі як Р. Бабушкіна, С. Садовенко, Г. Волкова, В. Гринер, Г. Дедюхіна, М. Картушина, О. Кислякова, Е. Кузнецова, Н. Мікляєва, О. Полозова, Ю. Родіонова, В. Сухар, Г. Шашкіна та інші, внесли значний внесок у теорію та практику корекції мовленнєвих порушень засобами гри, їх дослідження та розробки в цій галузі дозволили розширити розуміння процесу формування мовлення та розвитку мовленнєвих навичок у дітей з порушеннями мовлення. Вони розробляли нові методи та підходи до гри, логоритмічної корекції, досліджували їх ефективність та вплив на розвиток мовлення в дітей різного віку та з різними видами мовленнєвих порушень. Їх роботи стали основою для розробки програм корекційної роботи з дітьми, спрямованих на покращення їх мовленнєвих навичок та загального розвитку [7].

Ігрові технології стають дедалі популярнішими в логопедичній роботі з дітьми, які мають мовленнєві порушення. Їх застосування дозволяє зробити навчальний процес більш ефективним, інтерактивним і цікавим для дітей, що сприяє швидшому та якіснішому розвитку мовних навичок.

Ігрові технології в освіті мають багаторічну історію, що сягає своїм корінням в давні часи. Від настільних ігор до сучасних цифрових платформ, ігри завжди були важливим інструментом для навчання і розвитку навичок. Давайте розглянемо основні етапи розвитку ігрових технологій в освіті:

1) Давні часи та середньовіччя

Ігри завжди були частиною людської культури, і їх використовували для навчання та розвитку навичок ще в давні часи. Давні єгиптяни, наприклад, грали в настільну гру «Сенет», яка не лише розважала, але й навчала стратегічного мислення. У Стародавньому Китаї популярними були шахи і го, які сприяли розвитку логічного мислення та стратегії.



У середньовіччі навчальні ігри продовжували відігравати важливу роль. Однією з популярних освітніх ігор був «Морріс», різновид настільної гри, яка допомагала дітям навчатися математики та розвивати логічне мислення. Також у цей період з'явилися перші освітні картини та книжки з інтерактивними елементами, які можна вважати предками сучасних інтерактивних книг.

1) 18-19 століття – Педагогічні інновації

У 18-19 століттях освітні ігри почали використовуватися більш систематично. Педагоги, такі як Й. Г. Песталоцці та Ф. Фребель, розробляли навчальні ігри для дітей дошкільного та молодшого шкільного віку. Фребель, засновник першого дитячого навчального закладу, вважав гру основним засобом навчання дітей. Він створив спеціальні «фребелівські дари» - набір іграшок та ігор, які сприяли всебічному розвитку дитини.

2) 20 століття – Розвиток технологій

З початком 20 століття та розвитком технологій ігрові методики стали більш різноманітними. В 1960-х роках з'явилися перші комп'ютерні ігри, які використовувалися в освітніх цілях. Однією з перших таких ігор була «Oregon Trail», розроблена в 1971 році. Вона навчала дітей історії та географії, пропонуючи їм керувати групою переселенців на Дикому Заході.

Важливим кроком у розвитку освітніх ігрових технологій стало створення програмованих навчальних машин. Скіннеровські навчальні машини використовували принципи оперативного навчання для розвитку навичок та знань у дітей. Це був перший крок до створення інтерактивних освітніх платформ.

3) Кінець 20 – початок 21 століття – Цифрова революція

З кінця 20 століття і до сьогоднішнього дня ігрові технології в освіті зазнали значних змін завдяки цифровій революції. З появою персональних комп'ютерів, а згодом і інтернету, можливості для створення та використання навчальних ігор значно розширилися.

A) 1980-1990-ті роки – Комп'ютерні ігри та програмне забезпечення

У 1980-х роках з'явилися перші освітні комп'ютерні програми, такі як



«Reader Rabbit» та «Math Blaster». Вони були спрямовані на розвиток базових навичок читання та математики у дітей молодшого віку. Ці програми стали популярними в школах та вдома, оскільки пропонували інтерактивний спосіб навчання.

Б) 2000-ті роки – Інтернет та мобільні технології

З початком 2000-х років інтернет став невід'ємною частиною освітнього процесу. З'явилися онлайн-платформи та ресурси, які використовували ігрові елементи для навчання. Однією з таких платформ є «Khan Academy», яка використовує систему балів та досягнень для мотивування учнів.

Мобільні технології також відіграли важливу роль у розвитку ігрових технологій в освіті. З появою смартфонів та планшетів, освітні додатки стали доступнішими для широкої аудиторії. Наприклад, додаток «Duolingo» використовує гейміфікацію для вивчення іноземних мов, пропонуючи користувачам виконувати завдання, отримувати бали та проходити рівні.

Таким чином, сьогодні ігрові технології продовжують розвиватися та інтегруватися в освітній процес. Використання віртуальної та доповненої реальності відкриває нові можливості для навчання. Такі технології дозволяють створювати інтерактивні навчальні середовища, де учні можуть взаємодіяти з навчальними матеріалами у реальному часі [9].

Основні переваги ігрових технологій у логопедичній роботі

1. Підвищення мотивації:

- ігрові елементи (бали, нагороди, рівні) стимулюють дітей до активної участі в логопедичних заняттях;

- інтерактивні ігри роблять процес навчання захоплюючим і менш стресовим, що важливо для дітей з мовленнєвими порушеннями.

2. Індивідуалізований підхід:

- ігрові технології дозволяють налаштувати вправи під індивідуальні потреби та рівень розвитку кожної дитини;

- логопед може легко адаптувати завдання, виходячи з прогресу дитини та її конкретних труднощів.



3. Розвиток навичок через гру:

- гра є природним способом навчання для дітей, що сприяє кращому засвоєнню матеріалу;

- в іграх діти вчаться співпраці, комунікації, розвитку дрібної моторики та когнітивних навичок.

Ігрові технології в логопедичній практиці

1. Комп'ютерні програми та мобільні додатки:

- Speech Blubs – мобільний додаток, який використовує ігрові елементи для розвитку артикуляційних навичок у дітей;

- Articulation Station – програма, яка допомагає дітям практикувати звуки та слова через інтерактивні ігри та вправи.

2. Віртуальна та доповнена реальність:

- використання VR та AR технологій створює багаті візуальні та аудіо середовища, що можуть стимулювати мовленнєву активність у дітей;

- програми як Quiver дозволяють дітям взаємодіяти з віртуальними об'єктами, що робить процес навчання більш захоплюючим.

3. Настільні та карткові ігри:

- спеціально розроблені настільні ігри для логопедичних занять допомагають дітям практикувати звуки, слова та фрази у невимушеній атмосфері;

- карткові ігри, що спрямовані на розвиток фонетичних та фонологічних навичок, такі як Sound Bingo або Rhyme Time, також ефективні.

Наведемо практичні приклади використання ігрових технологій:

1. *Артикуляційні вправи.* Логопедичні програми можуть містити інтерактивні вправи для тренування правильного вимовляння звуків. Наприклад, дитина може бачити на екрані, як правильно артикулювати певний звук, і повторювати його перед дзеркалом або камерою, отримуючи негайний зворотний зв'язок.

2. *Розвиток словникового запасу.* Ігри на розвиток словникового запасу можуть включати завдання на складання слів з окремих букв, визначення слів за



картинками або участь у мовленнєвих квестах, де дитина повинна виконати певні мовленнєві завдання для просування по сюжету гри.

3. *Сенсорні ігри.* Для дітей з мовленнєвими порушеннями, які мають також сенсорні проблеми, можуть бути корисними сенсорні ігри, що поєднують тактильні, візуальні та аудіо стимули. Це можуть бути ігри на планшетах з інтерактивними екранами, які реагують на дотик і звуки.

Але як і у всіх технологіях, у ігрових технологіях теж присутні мінуси у їх застосування. А нижче наведемо їх детальніше.

1. *Технічні обмеження:* не всі логопедичні кабінети оснащені необхідним обладнанням для використання сучасних ігрових технологій; потреба у стабільному доступі до інтернету для роботи з деякими додатками та програмами.

2. *Необхідність підготовки логопедів:* логопедам потрібні спеціальні знання та навички для ефективного використання ігрових технологій у своїй роботі; регулярні тренінги та курси підвищення кваліфікації можуть бути необхідними для того, щоб логопеди могли йти в ногу з новітніми технологіями.

3. *Баланс між грою та навчанням:* важливо забезпечити правильний баланс між ігровими елементами та навчальними завданнями, щоб гра не перетворювалася на просто розвагу, а слугувала засобом для досягнення конкретних логопедичних цілей.

Різновиди дидактичних колекційних ігор.

А) Карткові ігри:

Лото та бінго. Ігри, де діти збирають картки із зображеннями або словами, які відповідають певним критеріям. Наприклад, «Словникове лото» може включати картки з різними тематиками (фрукти, тварини, транспорт) для розвитку словникового запасу.

Меморі (Memory). Ігри на розвиток пам'яті, де діти повинні знайти пари однакових карток із зображеннями або словами.

Б) Настільні ігри:

Монополія для мовлення. Варіації класичної гри «Монополія», адаптовані



для розвитку мовленнєвих навичок. Діти повинні описувати властивості об'єктів, розв'язувати завдання на складання речень тощо.

Пазли. Ігри, де діти збирають картинки з окремих частин, сприяють розвитку дрібної моторики та мовлення, оскільки діти описують процес і результат.

В) Колекційні фігурки та предмети.

Колекції тварин. Діти збирають фігурки тварин і описують їхні властивості, місце проживання, звички. Це допомагає розширити словниковий запас та розвинути навички класифікації.

Колекції предметів за темами. Наприклад, збирання моделей транспорту, фруктів, інструментів. Діти вчаться розрізняти та класифікувати предмети, використовуючи нові слова і фрази.

Тому, застосування ігрових технологій у логопедичній роботі з дітьми з порушеннями мовлення має великий потенціал для підвищення ефективності та результативності навчального процесу. Інтерактивні ігри, мобільні додатки, віртуальна реальність та інші технології можуть зробити логопедичні заняття більш захоплюючими та мотивуючими для дітей, сприяючи швидшому розвитку їхніх мовленнєвих навичок. Проте, важливо враховувати технічні обмеження та потребу в спеціальній підготовці логопедів для успішного використання цих технологій. З правильним підходом ігрові технології можуть стати потужним інструментом у логопедичній практиці, допомагаючи дітям долати мовленнєві бар'єри та розвиватися гармонійно [10].

Ігрові технології в освіті привертали увагу багатьох науковців, які досліджують їхній вплив на навчальний процес, мотивацію та розвиток учнів.

Логопед має важливу роль у навчанні дітей правильної вимови і розвитку мовних навичок. Водночас, роль батьків не менш важлива, оскільки вони повинні активно підтримувати і закріплювати вдома все, що дитина навчилася на заняттях. Це включає регулярну практику, використання правильних методик і створення сприятливого мовного середовища вдома.

Ось кілька рекомендацій для батьків, які можуть сприяти успішному закріпленню мовних навичок:



1. **Регулярна практика:** Щоденні короткі заняття можуть бути більш ефективними, ніж рідкісні, але тривалі сесії.
2. **Ігрова форма навчання:** Використовуйте ігри, пісні, вірші та інші творчі підходи для розвитку мови дитини.
3. **Позитивне підкріплення:** Хваліть дитину за успіхи і заохочуйте її до подальших зусиль.
4. **Спільна діяльність:** Читайте разом книги, обговорюйте побачене і почуте, використовуйте повсякденні ситуації для розвитку мовних навичок.
5. **Консультації з логопедом:** Регулярно консультируйтесь з логопедом, щоб отримати рекомендації та коригувати домашні заняття відповідно до потреб дитини.

Співпраця логопеда і батьків є ключем до успішного розвитку мовлення дитини, тому важливо, щоб усі учасники процесу розуміли свою роль і активно її виконували.

Ігрові технології відіграють важливу роль у сучасній логопедичній практиці, особливо в роботі з дітьми, які мають мовленнєві порушення. Використання гри як методу навчання дозволяє створити більш сприятливе та мотивуюче середовище для розвитку мовних навичок. Це робить процес корекції мовлення не тільки ефективнішим, але й більш захоплюючим для дітей.

Переваги ігрових технологій у логопедичній роботі

Мотивація та залучення: Гра природно приваблює дітей, роблячи заняття цікавими та захоплюючими. Це сприяє більшій активності та участі дитини у навчальному процесі.

Інтерактивність: Ігрові технології забезпечують можливість інтерактивної взаємодії, що є важливим для розвитку комунікативних навичок.

Систематичність та послідовність: Ігрові вправи можуть бути структуровані таким чином, щоб поступово ускладнювати завдання, відповідно до рівня розвитку дитини.

Емоційний комфорт: Гра створює позитивне емоційне тло, знижує тривожність та страх перед помилками, що сприяє більш ефективному засвоєнню



матеріалу.

Індивідуалізація навчання: Ігрові завдання можуть бути легко адаптовані під індивідуальні потреби та можливості кожної дитини.

Висновки. Сьогодні педагогіка постійно змінюється, вдосконалюється під впливом інноваційних ідей. Інноваційна логопедична допомога спрямована на нові корекційні процеси та нові засоби в роботі з дітьми-логопатами.

Використання таких методів корекційної роботи дають змогу учням не тільки значно покращити мовний рівень, але сприяють розкриттю особистості дитини. Під час інтерактивного навчання логопати мають можливість активно змагатися, спілкуватися і контролювати особисте мовлення, а це сприяє розвитку зв'язного мовлення.

Ігрові технології є ефективним засобом у логопедичній роботі з дітьми, які мають мовленнєві порушення. Вони сприяють створенню мотивуючого та емоційно сприятливого середовища, що забезпечує більш швидкий та якісний розвиток мовних навичок.

Інтеграція ігрових методик у логопедичну практику дозволяє досягати кращих результатів у корекції мовлення, забезпечуючи індивідуальний підхід до кожної дитини. Розвиток мови дитини є комплексним процесом, що вимагає злагодженої співпраці між логопедом та батьками. Своєчасне і правильне оволодіння вимовою звуків рідної мови дійсно приносить багато радості і задоволення як для батьків, так і для вчителів, а також і для самих дітей.