

МУЛЬТИМЕДІЙНІ ТА ІГРОВІ ТЕХНОЛОГІЇ У СИСТЕМІ КОРЕКЦІЇ ДИСГРАФІЇ ТА ДИСЛЕКСІЇ

Жалюк Надія Анатоліївна,

здобувачка другого рівня вищої освіти спеціальності Спеціальна освіта

Котлова Людмила Олександрівна,

доцент

(Житомирський державний університет імені Івана Франка)

Сучасна система корекції порушень писемного мовлення потребує поєднання традиційних логопедичних методів із сучасними цифровими та ігровими технологіями. Дисграфія і дислексія є складними порушеннями, подолання яких передбачає розвиток фонологічних, мовленнєвих, когнітивних, зорово-просторових та регуляторних компонентів. У зв'язку з цим особливого значення набувають технології, які забезпечують активну взаємодію дитини з навчальним матеріалом, можливість багаторазового тренування, оперативний зворотний зв'язок та індивідуалізацію корекційного впливу.

Одним із перспективних напрямів є використання мультимедійних засобів. Відповідно до теорії мультимедійного навчання Р. Е. Майєра, поєднання вербальної та візуальної інформації може сприяти глибшому опрацюванню навчального матеріалу за умови оптимального дозування інформації та недопущення надмірного когнітивного навантаження [1]. У корекції дислексії це може реалізовуватися через одночасне пред'явлення букви, її звукового образу, зображення артикуляції та відповідного слова. Для подолання дисграфії мультимедійні матеріали можуть використовуватися під час формування графічного образу букви, закріплення її просторових характеристик, диференціації графічно подібних знаків та виконання вправ на звуко-буквений аналіз.

Важливим є й мультисенсорний характер такого навчання. Систематичний огляд і метааналіз G. Pulliam, J. I. Feldman та T. G. Woynaroski охопив 38 досліджень і показав, що діти та інші учасники з порушеннями читання й мовлення в середньому демонстрували нижчий рівень аудіовізуальної інтеграції порівняно з групами порівняння [2]. Це підкреслює доцільність використання завдань, у яких слухова, зорова та рухова інформація поєднуються в межах єдиної корекційної дії. Водночас мультимедійні засоби мають доповнювати, а не замінювати безпосередню логопедичну взаємодію.

Перспективним інструментом є гейміфікація – використання ігрових механік у навчальному та корекційному середовищі. До таких механік належать рівні складності, бали, завдання-місії, персонажі, візуалізація прогресу, досягнення та винагороди. У корекції дислексії ігровий формат може застосовуватися для розвитку фонематичного слуху, диференціації звуків, визначення позиції звука у слові, звуко-буквеного аналізу й синтезу, складання складів і слів, автоматизації читання та розширення словникового запасу. Під час корекції дисграфії доцільними є ігрові завдання на розпізнавання графічно

подібних букв, формування їх правильного написання, конструювання слів і речень, виявлення та виправлення помилок.

Дослідження Н. Mytsyk та А. Babichenko присвячене використанню гейміфікації у профілактиці дислексії дітей дошкільного віку та демонструє актуальність цифрових ігрових засобів у роботі з передумовами формування навички читання [3]. Водночас результати дослідження S. Basharpoor, E. Seif та S. Daneshvar засвідчили, що комп'ютеризоване тренування виконавчих функцій у дітей із дислексією сприяло покращенню низки показників читання, зокрема читання слів, розуміння тексту, розуміння слів та побіжності називання букв [4]. Автори пов'язують отримані результати з тренуванням робочої пам'яті, гальмівного контролю та когнітивної гнучкості.

Доцільним є також поєднання мультимедійних ігрових технологій із нейропсихологічними та сенсомоторними вправами. Під час формування писемного мовлення важливими є довільна увага, робоча пам'ять, послідовна організація дій та самоконтроль. Тому ефективним може бути використання алгоритмів «послухай – повтори – проаналізуй – виконай – перевір – виправ», вправ на відтворення послідовностей звуків, складів і букв, а також завдань на графомоторну координацію та просторове орієнтування.

Окремий напрям становлять сенсорно-інтеграційні технології. Вони можуть використовуватися для розвитку сенсомоторної організації, координації рухів та виконання конкретних функціональних завдань, однак не повинні розглядатися як самостійний метод корекції дисграфії чи дислексії. Систематичний огляд рандомізованих контрольованих досліджень С. Асуїна та співавторів свідчить про наявність перспективних результатів застосування Ayres Sensory Integration®, водночас автори наголошують на необхідності врахування індивідуальних потреб дітей та подальшого накопичення доказової бази [5].

Перспективними є й ритмічні технології, оскільки ритм сприяє організації послідовності мовленнєвих і рухових дій. У корекційній роботі це може реалізовуватися через плескання складів, відтворення ритмічних послідовностей, читання складових структур у заданому темпі та поєднання мовленнєвих завдань із рухами. Систематичний огляд С. Destro Pastizzaro та співавторів, який охопив 21 дослідження, показав переважно позитивну динаміку мовленнєвих показників, насамперед фонологічної обізнаності та швидкості й точності читання, хоча автори зазначають потребу в подальших методологічно якісних дослідженнях [6].

Отже, мультимедійні та ігрові технології є перспективним компонентом комплексної системи корекції дисграфії та дислексії. Їх ефективність визначається не кількістю використаних цифрових ресурсів, а відповідністю технології структурі порушення, віковим та індивідуальним можливостям дитини, конкретній корекційній меті та систематичності застосування. Оптимальною є послідовність: діагностика – визначення механізмів труднощів – постановка корекційної мети – добір технології – систематичне тренування – оцінювання результатів. Цифрові, мультимедійні та ігрові засоби мають доповнювати

традиційну логопедичну роботу, забезпечуючи її варіативність, мотиваційну привабливість та індивідуалізацію.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Mayer R. E. *Multimedia Learning*. 3rd ed. Cambridge : Cambridge University Press, 2021. DOI: 10.1017/9781316941355.
2. Pulliam G., Feldman J. I., Woynaroski T. G. Audiovisual multisensory integration in individuals with reading and language impairments: A systematic review and meta-analysis. *Neuroscience & Biobehavioral Reviews*. 2023. Vol. 149. Article 105130. DOI: 10.1016/j.neubiorev.2023.105130.
3. Mytsyk H., Babichenko A. The use of gamification in the prevention of dyslexia of children in preschool age. *Information Technologies and Learning Tools*. 2024. Vol. 99, No. 1. P. 16–27. DOI: 10.33407/itlt.v99i1.5284.
4. Basharpoor S., Seif E., Daneshvar S. Computerized Executive Functions Training: The efficacy on reading performance of children with dyslexia. *Dyslexia*. 2024. Vol. 30, No. 2. Article e1762. DOI: 10.1002/dys.1762.
5. Acuña C., Gallegos-Berrios S., Barfoot J., Meredith P., Hill J. Ayres Sensory Integration® With Children Ages 0 to 12: A Systematic Review of Randomized Controlled Trials. *American Journal of Occupational Therapy*. 2025. Vol. 79, No. 3. DOI: 10.5014/ajot.2025.051023.
6. Destro Pastizzaro C., Toffoli L., Stefanelli G., Mento G., Tarantino V. The efficacy of rhythmic training for enhancing language and reading skills in children: a systematic review. *BMC Psychology*. 2026. DOI: 10.1186/s40359-026-04969-6.