Данилюк Софія Миколаївна, здобувачка вищої освіти другого (магістерського) рівня спеціальності А6.01 Спеціальна освіта (Логопедія)
Житомирський державний університет імені Івана Франка; Україна

Науковий керівник: Гладуш Віктор, кандидат педагогічних наук, доцент кафедри психології, логопедії та інклюзивної освіти
Житомирський державний університет імені Івана Франка; Україна

ЦИФРОВІ ТЕХНОЛОГІЇ ТА ІНТЕРАКТИВНІ ІГРИ ЯК ЗАСІБ ПІДВИЩЕННЯ МОТИВАЦІЇ ДІТЕЙ З ООП ДО ЛОГОПЕДИЧНИХ ЗАНЯТЬ

Актуальність дослідження. Одне з важливих завдань інклюзивної освіти — створити умови, за яких кожна дитина може навчатися, спілкуватися й розвиватися з урахуванням власних можливостей. Для дітей з особливими освітніми потребами (ООП) особливе значення має систематична корекційно-розвиткова підтримка. Її невіддільною складовою є логопедична робота: подолання мовленнєвих порушень, формування звуковимови, збагачення словника, засвоєння граматичних форм і розвиток комунікативних умінь [1;3].

Результат таких занять залежить не лише від правильно дібраних вправ. Важливо, чи почувається дитина спокійно, чи розуміє завдання та чи має бажання повертатися до нього знову. Деяким дітям складно тривалий час зосереджуватися на однотипній діяльності або багаторазово повторювати матеріал. У таких випадках звичні вправи варто доповнювати іншими форматами роботи, які підтримують інтерес і дають змогу діяти у власному темпі [4].

У цій роботі корисними можуть виявитися цифрові вправи й інтерактивні ігри. Вони не замінюють спілкування з логопедом, але дають змогу змінити звичний формат заняття: дитина бачить завдання на екрані, виконує дію та відразу отримує зрозумілий результат.

Мета роботи. Розглянути, як цифрові технології та інтерактивні ігри можна використовувати для підтримання мотивації дітей з ООП до логопедичних занять, а також окреслити умови їх доцільного застосування.

Виклад основного матеріалу. Під час добору цифрових матеріалів логопед має відштовхуватися не від популярності певного сервісу, а від конкретного завдання та потреб дитини. Комусь буде корисною велика й чітка ілюстрація, комусь — короткий аудіозапис, а комусь — можливість кілька разів виконати вправу без поспіху. Мультимедійні матеріали, анімація, звук і прості інтерактивні дії дають змогу змінювати спосіб подання інформації та пристосовувати темп роботи.

Такі можливості важливі під час роботи з дітьми, які мають порушення мовлення, розлади аутистичного спектра, інтелектуальні порушення або труднощі комунікації. Наприклад, візуальна опора допомагає краще зрозуміти інструкцію, а повторне прослуховування звука чи слова дає змогу повернутися до потрібного зразка. Водночас кількість стимулів слід добирати обережно: надлишок рухомих зображень, звуків і кнопок може відволікати дитину від основного завдання [1;4].

Ігровий формат допомагає поєднати корекційну мету з діяльністю, яка зрозуміла й цікава дитині. Наприклад, замість окремого переліку слів можна запропонувати

«допомогти» персонажу зібрати предмети певної групи або знайти зображення, у назві якого є потрібний звук. Бали, рівні чи віртуальні нагороди можуть підтримувати інтерес, але не мають ставати головною метою заняття.

Зміст і складність вправ потрібно узгоджувати з актуальними можливостями дитини. Для формування правильної звуковимови підійдуть завдання на розрізнення звуків, визначення їхнього місця у слові та закріплення правильної вимови. Якщо дитині потрібно збагатити словниковий запас, можна запропонувати співвіднести зображення зі словом, об'єднати предмети за спільною ознакою, дібрати назву дії або описати предмет[3].

Коли дитині складно сприймати усні інструкції, варто використовувати короткі формулювання, знайомі символи й показувати зразок виконання. Якщо усне мовлення не є доступним способом відповіді, завдання можна побудувати так, щоб дитина могла обрати картинку, натиснути на символ, розкласти зображення за групами або встановити відповідність. Важливо, щоб такий спосіб відповіді справді давав змогу продемонструвати розуміння, а не вимагав навичок, які ще не сформовані.

Для підготовки подібних матеріалів можна використовувати різні цифрові сервіси. Наприклад, у Wordwall є вправи на пошук пар, вікторини, встановлення відповідностей і вибір відповіді[2]. Їх можна наповнити зображеннями та словами для роботи над словником, фонематичним сприйманням або граматичними категоріями. У LearningApps зручно створювати завдання на групування, послідовність подій і класифікацію. Canva стане у пригоді для виготовлення персональних карток, візуальних розкладів, презентацій і серій сюжетних малюнків.[1;2]

Інтерактивну презентацію також можна побудувати як невелику історію. Наприклад, дитина допомагає персонажу зібрати речі в подорож: називає предмети, знаходить серед зображень зайвий, визначає ознаки або складає коротке повідомлення за малюнками. Такі завдання можна поєднувати з артикуляційною гімнастикою, вправами на мовленнєве дихання, слухову увагу та наслідування[4].

Під час використання ігрових елементів важливо враховувати індивідуальну реакцію дитини. Персонажі, сюжет і поступове ускладнення можуть заохочувати до роботи, однак змагання, таймери або підрахунок помилок підходять не всім. Якщо дитина починає хвилюватися чи поспішати, краще прибрати обмеження часу й дозволити повторити завдання. Такий підхід узгоджується з висновками досліджень, у яких наголошується на значенні персоналізації, адаптивної складності та своєчасного зворотного зв'язку [2; 4].

Цифрова гра має бути пов'язана з конкретною корекційною метою. Перед її використанням логопед визначає, яку саме навичку планує формувати або закріплювати, скільки часу триватиме вправа та як буде оцінено результат. Доцільно рухатися від простих дій до складніших: спочатку дитина спостерігає за зразком і діє за підказкою, а згодом виконує завдання самостійніше.

Не менш важливим залишається емоційний комфорт. Якщо інструкція надто складна, зображення швидко змінюються, а програма постійно сигналізує про помилку, дитина може втратити інтерес[3;4]. Тому цифрові вправи варто супроводжувати спокійною підтримкою, доброзичливим коментарем і можливістю спробувати ще раз. Тривалість роботи з екраном також потрібно обмежувати відповідно до віку, стану та індивідуальних особливостей дитини.

Цифрові засоби доцільно поєднувати з традиційними логопедичними методами,

а не використовувати замість них. Артикуляційна гімнастика, дихальні вправи, предметно-практична діяльність, мовленнєве наслідування та безпосередня комунікація залишаються важливими складниками заняття. Саме фахівець визначає, коли цифровий інструмент справді допомагає досягти мети, а коли краще обрати інший спосіб роботи.

Висновки. Цифрові технології та інтерактивні ігри можуть стати дієвим доповненням до логопедичних занять із дітьми з ООП. Вони дають змогу урізноманітнити вправи, зробити інструкції наочнішими, передбачити різні способи відповіді та врахувати індивідуальний темп дитини. За продуманого добору завдань ігровий формат підтримує інтерес до діяльності й допомагає дитині активніше долучатися до роботи.

Водночас сам факт використання цифрового сервісу не гарантує позитивного результату. Важливо, щоб зміст вправи відповідав корекційній меті, був доступним для конкретної дитини та не створював зайвого навантаження. Цифрові інструменти мають доповнювати професійну роботу логопеда й живе спілкування.

Подальшої розробки потребують україномовні цифрові логопедичні ігри, які можна гнучко адаптувати до різних освітніх потреб, зокрема до комплексних порушень розвитку та труднощів вербальної комунікації.

Список використаних джерел

1. Коломоєць Т. Г. Використання цифрових технологій у логопедичній роботі. *Науковий часопис Українського державного університету імені Михайла Драгоманова*. Серія 19. Корекційна педагогіка та спеціальна психологія. 2023. DOI: https://doi.org/10.31392/NPU-nc.series19.2023.44.03.
2. Білавич Г., Пантюк Т., Крайник У., Петруняк М. Інтерактивні засоби навчання як чинник комунікативного розвитку дітей дошкільного віку з особливими освітніми потребами. *Молодь і ринок*. 2023. DOI: https://doi.org/10.24919/2308-4634.2023.282832.
3. Лященко В. М. Використання інформаційно-комунікаційних технологій у корекційно-розвитковій роботі логопеда з дітьми з особливими освітніми потребами. 2023. Харківський національний педагогічний університет імені Г. С. Сковороди.
4. Цибулько А. О. Використання цифрових технологій у логопедичній роботі з дітьми з порушеннями слуху. 2024. DOI: https://doi.org/10.36550/2415-7988-2024-1-216-293-299