

Міністерство освіти і науки України
Бердянський державний педагогічний університет
кафедра прикладної психології та логопедії

Допущено до захисту
Завідувач кафедру
 Олена СТАРИНСЬКА
«26» листопада 2024

**ГЕЙМІФІКАЦІЯ ЯК ЗАСІБ ФОРМУВАННЯ ФОНЕТИКО-
ФОНЕМАТИЧНОЇ СТОРОНИ МОВЛЕННЯ ДІТЕЙ
ДОШКІЛЬНОГО ВІКУ**
Кваліфікаційна робота магістра

Виконавець: здобувач другого рівня
вищої освіти, групи м23СО
Галузь знань: 01 Освіта / Педагогіка
Спеціальність: 016 Спеціальна освіта
Освітньо-професійна програма:
Спеціальна освіта
Дар'я СЄДЛЕЦЬКА
Керівник: канд. пед. н, доцент кафедри
прикладної психології та логопедії
Ганна МИЦИК
Рецензент: канд.пед.н., доцент кафедри
прикладної психології та логопедії Ганна
ЛОПАТИНА

ЗМІСТ

ВСТУП	4
РОЗДІЛ 1. НАУКОВО-ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ ДОСЛІДЖЕННЯ ПРОЦЕСУ ФОРМУВАННЯ ФОНЕТИКО-ФОНЕМАТИЧНОЇ СТОРОНИ МОВЛЕННЯ У ДІТЕЙ ДОШКІЛЬНОГО ВІКУ	10
1.1 Особливості опановування фонетико-фонематичною стороною мовлення у дітей за умов нормального та порушеного онтогенезу.....	10
1.2 Специфіка порушення фонетико-фонематичної сторони у дітей дошкільного віку	15
Висновки до розділу 1.....	18
РОЗДІЛ 2. ГЕЙМІФІКАЦІЯ ЯК ІННОВАЦІЙНА ТЕХНОЛОГІЯ В СИСТЕМІ КОРЕКЦІЙНО-РОЗВИТКОВОЇ РОБОТИ З ДІТЬМИ З ПОРУШЕННЯМИ МОВЛЕННЯ	20
2.1 Інноваційні технології в освіті.....	20
2.2 Поняття гейміфікації та особливості її застосування в роботі з дітьми дошкільного віку	26
2.3 Місце гейміфікації в системі корекційно-розвиткової роботи з дітьми дошкільного віку, що мають порушення мовлення	32
Висновки до 2 розділу	35
РОЗДІЛ 3. ОРГАНІЗАЦІЯ ТА ПРОВЕДЕННЯ ПЕДАГОГІЧНОГО ЕКСПЕРИМЕНТУ	38
3.1 Етапи педагогічного експерименту формування фонетико-фонематичної сторони мовлення дітей старшого дошкільного віку з використанням гейміфікації	38
3.2. Порівняльний аналіз результатів констатувального та контрольного етапів експерименту.....	51
Висновки до 3 розділу.....	54

ВИСНОВКИ	57
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ	59
ДОДАТКИ.....	62

ВСТУП

Актуальність теми дослідження. Формування фонетико-фонематичної сторони мовлення дитини – це дуже складний і тривалий процес. Він займає весь дошкільний період її життя. Без цілеспрямованої та чітко побудованої роботи з корекції фонетико-фонематичної сторони мовлення, не можливе як правильне усне, так і в майбутньому писемне мовлення. Цей процес ґрунтується не тільки на виправленні порушень звуковимовної сторони мовлення, розвитку фонематичних процесів, але і розвитку сприймання, пам'яті, уваги, контролю (слухової, зорової, рухової модальності), тобто тих психологічних механізмів, що сприяють підготовці до правильного формування основ писемного мовлення [19, с.7-8].

Сучасний розвиток цифрових технологій відкриває нові можливості для впливу на мовленнєвий розвиток дітей. Одним з перспективних засобів корекційно-педагогічного впливу у спеціальній освіті сьогодні є і гейміфікація [1, с. 229]. Вона передбачає застосування елементів ігрового дизайну в неігрових контекстах. Гейміфікація використовує принципи ігрового дизайну, такі як набори правил, системи винагород, рівні складності, бали для залучення та підвищення мотивації учасників. У контексті роботи з дітьми дошкільного віку, це може означати перетворення процесу навчання чи корекційних вправ на захоплюючу гру, де дитина мотивована досягати результатів не через страх покарання, а через бажання отримати винагороду чи визнання.

Ігрові елементи роблять процес навчання більш привабливим, що сприяє підтримці високого рівня концентрації уваги дітей. Ігри, які вимагають вирішення проблем, планування чи логічного мислення, сприяють розвитку відповідних когнітивних навичок. Групові ігри допомагають дітям навчитися взаємодіяти один з одним, розвивати навички співпраці та вирішувати конфлікти. Тоді як, ігрові механізми завжди можна адаптувати під конкретні потреби та рівень розвитку кожної дитини, що робить корекційно-розвиткову роботу більш ефективною.

Хоча гейміфікація має значний потенціал, вона вимагає ретельного впровадження, щоб бути ефективною. Важливо знайти гармонійний баланс, щоб ігрові елементи не відволікали від досягнення цілей корекційно-розвиткового заняття. Ефективна імплементація гейміфікації вимагає від вчителя спеціальної освіти наявності глибоке розуміння як ігрові механізми можуть бути використанні в контексті роботи з дітними, що мають мовленнєві порушення. За таких обставин важливо забезпечити, щоб вони були доступні та адаптовані для дітей з різними потребами та рівнем розвитку.

Резюмуючи зазначимо, що гейміфікація в корекційно-розвитковій роботі з дітьми дошкільного віку відкриває нові можливості для підвищення ефективності та якості корекційно-педагогічного процесу. Однак для досягнення максимальної ефективності необхідно враховувати потенційні виклики та забезпечити адекватну підготовку та підтримку вчителів спеціальної освіти, зокрема й вчителів-логопедів.

Відтак, усвідомлення актуальності окресленої проблеми спонукало до вибору теми наукового дослідження: **«Гейміфікація як засіб формування фонетико-фонематичної сторони мовлення дітей дошкільного віку».**

Об'єкт дослідження – процес формування фонетико-фонематичної сторони мовлення у дітей дошкільного віку.

Предмет дослідження – гейміфікація як засіб формування фонетико-фонематичної сторони мовлення у дітей старшого дошкільного віку мовленнєвими порушеннями.

Мета дослідження полягає у визначенні, науковому обґрунтуванні та експериментальній перевірці ефективності впливу розробленої програми корекційно-розвиткової роботи з використанням гейміфікації на рівень сформованості фонетико-фонематичної сторони мовлення у дітей старшого дошкільного віку мовленнєвими порушеннями.

Відповідно до мети дослідження визначено наступні **завдання**:

- здійснити огляд наукових досліджень та публікацій, що присвячені проблемі формування фонетико-фонематичної сторони мовлення у дітей дошкільного віку з використанням гейміфікації;
- визначити особливості формування фонетико-фонематичної сторони мовлення у дітей старшого дошкільного віку з порушеннями мовлення;
- з'ясувати місце і роль гейміфікації в корекційно-розвитковій роботі з дітьми дошкільного віку з мовленнєвими порушеннями;
- розробити та експериментально перевірити ефективність впливу програми корекційно-розвиткової роботи з використанням гейміфікації на рівень сформованості фонетико-фонематичної сторони мовлення у дітей старшого дошкільного віку мовленнєвими порушеннями; надати методичні рекомендації щодо подальшого її використання учасниками освітнього процесу.

Теоретико-методологічну базу дослідження склали: концепція стандарту спеціальної освіти дітей дошкільного віку з порушеннями мовленнєвого розвитку, нормативні показники і критерії мовленнєвого розвитку дитини дошкільного віку (Є. Ф. Соботович); психолінгвістичний підхід до аналізу мовленнєвого розвитку дитини і його формування у процесі нормального та порушеного онтогенезу (Н. С. Жукова, О. О. Леонтьєв, Ж. Піаже, Є. Ф. Соботович, Ф. А. Сохін, В. В. Тищенко, А. Г. Тамбовцева, О. М. Шахнарович, Н. М. Юрьєва та ін.); вчення про попередження та корекцію порушень мовленнєвого розвитку у дітей із загальним недорозвитком мовлення (Л. С. Волкова, Б. М. Гріншпун, Н. С. Жукова, Р. Є. Лєвіна, Р. І. Лалаєва, О. М. Мастюкова, Є. Ф. Соботович, В. В. Тарасун, Т. Б. Філічева, Н. О. Чевельова, Г. В. Чиркіна, М. К. Шеремет та ін.), підготовка до навчання грамоти і навчання грамоти (Г. А. Каше, Л. Б. Єсечко, Е. Рибіна, Т. Б. Філічева та інші); концепція інформатизації навчання і формування інформаційної культури (Б. С. Гершунський, М. І. Жалдак, Ю. М. Рамський та ін.), використання інформаційних технологій в корекційно-розвитковій роботі з дітьми з особливими освітніми потребами, зокрема тими, що мають порушення мовлення

(О. Б. Качуровська, О. В. Боряк, О. М. Король, Ю. М. Косенко, П. А. Лещенк, Ж. В. Матюх, Г. М. Мицик, S. Bertoni, S. Franceschini, G. Puccio, M. Mancarella, S. Gori, A. Facoetti, Ch. Noraziah, A. Bakar, N. Azzah, S. Lim, Sh. R. Tambyraja, K. Farquharson, J. Coleman, K. Aggarwal, R. Patel, R. Ravi та ін.).

Гіпотеза дослідження ґрунтується на припущенні, що використання гейміфікації в корекційно-розвитковій роботі може мати позитивний вплив на формування фонетико-фонематичної сторони мовлення дітей старшого дошкільного віку та сприяти підвищенню їхньої мотивації до навчання за умов, якщо розроблена програма буде: враховувати індивідуальні потреби кожної дитини з мовленнєвими порушеннями, її когнітивні і вікові особливості, а гейміфіковані завдання будуть адаптованими до їх рівня можливостей; поєднувати гейміфіковані елементи з традиційними методами, прийомами та засобами корекційно-розвиткової роботи для забезпечення комплексного впливу на розвиток мовлення дітей; сприяти створенню позитивного, комфортного та мотивуючого середовища для дітей, де вони відчуватимуть радість від навчання та власних досягнень; сприяти залученню батьків як партнерів до закріплення відпрацьованого матеріалу на заняттях вдома з використанням гейміфікованого контенту. Не останнє місце займає і достатній рівень професійної та цифрової компетентності вчителя-логопеда, зокрема його здатність здійснювати розробляти та впроваджувати гейміфікацію у корекційно-розвиткову роботу з урахуванням освітніх потреб дітей означеної категорії.

Методи дослідження. Для досягнення поставленої мети й розв'язання завдань використано: теоретичні методи дослідження, які спрямовані на систематизацію, порівняльний аналіз, узагальнення та зіставлення різних поглядів на проблему, що досліджується для виявлення стану її розробленості. Вони допомогли визначити теоретичну основу дослідження та виявити прогалини у досліджуваному напрямі. Тоді як емпіричні методи дозволили перевірити зроблену гіпотезу на практиці, зібрати емпіричні дані для аналізу та оцінити ефективність впливу гейміфікації на рівень сформованості фонетико-фонематичної сторони мовлення дітей старшого дошкільного віку. До таких в

роботі віднесено: педагогічний експеримент (констатувальний, формуючий, контрольний), опитування батьків та педагогічних працівників – для збору даних про спостережувані зміни в мотивації дітей до навчання, їх активності під час занять та виконання домашніх завдань після впровадження гейміфікації; оцінки їх ставлення до нововведень; моделювання – для розробки програми корекційно-розвиткової роботи з використанням гейміфікації на рівень сформованості фонетико-фонематичної сторони мовлення у дітей старшого дошкільного віку мовленнєвими порушеннями; методичних рекомендацій щодо подальшого її використання учасниками освітнього процесу.

Практичне значення отриманих результатів надає можливість перейти від теоретичних розробок до конкретних дій. Розроблена програма корекційно-розвиткової роботи з формування фонетико-фонематичної сторони мовлення у дітей старшого дошкільного віку мовленнєвими порушеннями з використанням гейміфікації – є готовим гайдом з чітко визначеним змістом, корекційно-педагогічними інструментами, прийомами та методами для його реалізації. Програма враховує специфіку вікових та мовленнєвих особливостей дітей дошкільного віку з порушеннями мовлення і пропонує інноваційний підхід до побудови корекційно-розвиткової роботи, який базуються на гейміфікації.

Отримані результати не обмежуються лише науковими висновками, вони стають важливим ресурсом для педагогів і практиків у сфері спеціальної та інклюзивної освіти. Надані методичні рекомендації, розроблені на основі результатів дослідження, забезпечать їх необхідними інструментами для ефективного застосування гейміфікації, включаючи підходи до вибору відповідних ігрових елементів, адаптації навчальних матеріалів під індивідуальні потреби дитини, та врахування специфіки мовленнєвих порушень.

Результати наукового дослідження можуть бути адаптовані та використані вчителями спеціальної освіти у наданні корекційно-розвиткової допомоги дітям з особливими освітніми потребами як у звичайному форматі, так і під час дистанційного навчання; зокрема, для підготовки до курсів з підвищення кваліфікації педагогічних кадрів, розробки змісту вибіркового дисциплін чи

тренінгів, семінарів-практикумів для здобувачів вищої освіти та вчителів спеціальної освіти.

Експериментальна база: Комунальна установа «Інклюзивно-ресурсний центр» Михайлівської селищної ради Василівського району Запорізької області.

Структура магістерської роботи. Робота складається зі вступу, трьох розділів, висновків, списку використаних джерел. Виклад матеріалу проілюстровано 3 таблицями та 8 малюнками. Список літератури містить 25 джерел, 4 з яких – англійською мовою.

ВИСНОВКИ

Порушення фонетико-фонематичної сторони мовлення у дітей дошкільного віку у логопедичній практиці зустрічається все частіше, що стає проблемою у корекційно-розвитковій роботі. Цифрові технології сильно вкоренились у життя людей, особливо це стосується сучасних дітей, які змалечку використовують гаджети для досягнення розважальної мети. Внаслідок такого впливу цифрових технологій на дитину, сильно страждає її мовлення, що проявляється у відставанні всіх його компонентів. Знаючи сьогоденні реалії, можна сказати що традиційні логопедичні методи мають нижчу ефективність для дітей покоління альфа, що зумовлює корекційно-розвиткову роботу підлаштовуватись під такі особливості.

Одним з перспективних засобів корекційно-педагогічного впливу у спеціальній освіті сьогодні є гейміфікація. Гейміфікація використовує принципи ігрового дизайну, такі як набори правил, системи винагород, рівні складності, бали для залучення та підвищення мотивації учасників. У контексті логопедичної роботи з дітьми дошкільного віку, це може означати перетворення процесу навчання чи корекційних вправ на захоплюючу гру, де дитина мотивована досягати результатів не через страх покарання, а через бажання отримати винагороду чи визнання.

Метою нашого дослідження було створення програми корекційно-розвиткової роботи з використанням гейміфікації на рівень сформованості фонетико-фонематичної сторони мовлення у дітей старшого дошкільного віку мовленнєвими порушеннями. До корекційної Програми увійшли такі етапи: розвиток слухової уваги та слухового контролю, формування здатності розрізняти немовленнєві звуки та їх поєднання з джерелом звучання, формування здатності диференціації мовленнєвих звуків, диференціація складів та формування фонематичного аналізу та синтезу як останнього досконалого компоненту фонематичного сприймання.

Відповідно до етапів нашої програми було створено різні цифрові дидактичні ігри. До першого етапу *розвиток слухової уваги та слухового контролю* увійшли такі ігри «Послухай та виконай дію», «Хто що робить»; до другого етапу *формування здатності розрізняти немовленнєві звуки* вправи «Вгадай звук», «Вгадай хто говорить»; до третього етапу *диференціація мовленнєвих звуків* вправи «Диференціація Р-Л»; до четвертого етапу *диференціація складів* гра «З'єднай склади»; до п'ятого етапу формування фонематичного аналізу та синтезу увійшли ігри «Місце звука Р у слові».

Нами було проведено експеримент з метою перевірки позитивного впливу запропонованої нами Програми з розвитку фонетико-фонематичної сторони мовлення. У групу дослідження увійшло 10 дітей старшого дошкільного віку з фонетико-фонематичними порушеннями. Для достовірності даних, було проведено дві діагностики до та після застосування Програми. На первинній діагностиці переважна більшість дітей мала низький рівень та декілька осіб - достатній рівень розвитку фонетико фонематичної сторони. Після застосування розробленої нами програми показники змінились у позитивну сторону – одна дитина досягнула високого рівня розвитку, більшість дітей досягнули достатнього показника, з'явився середній рівень розвитку у всіх досліджуваних критеріях.

Підсумовуючи вище зазначене, використання розробленої нами Програми з розвитку фонетико-фонематичної сторони суттєво збільшило показники рівня розвитку фонетико-фонематичних компонентів мовлення у дітей старшого дошкільного віку. Отримані дані свідчать про ефективність Програми та вказує на те, що при побудові цілісної системи гейміфікованих ігор та завдань можна досягнути значних результатів у логопедичній роботі.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Антонов Є.В. Гейміфікація як засіб мотивації освітнього процесу *Діяльнісні засади підготовки майбутніх компетентних фахівців в умовах сучасних викликів* : монографія / О.А. Дубасенюк. Житомир : Вид-во ЖДУ ім. І.Франка, 2024. С. 229 – 247.

http://eprints.zu.edu.ua/39737/1/Антонов_моно_1_Розділ.pdf

2. Арестова І.В. Застосування технологій гейміфікації в освітньому процесі. *Реалізація перспективного педагогічного досвіду у закладах професійної (професійно-технічної) освіти*: електронний зб. матеріалів Регіон. наук., Біла Церква : БІНПО ДЗВО «УМО» НАПН України, 2020. С. 41– 43.

3. Брижак Н.Ю., Ожоганич О.В. Гра як провідна діяльність дітей дошкільного віку *Актуальні проблеми навчання і виховання в умовах інтеграційних процесів в освітньому та науковому просторі* : збірник тез доповідей III Всеукраїнської науковопрактичної Інтернет-конференції, Мукачево : МДУ, 2020. С. 266 – 267.

4. Брушневська І.М. Механізм розвитку фонематичного компоненту мовленнєвої діяльності за умов звичайного онтогенезу. *Збірник наукових праць Педагогічні науки* випуск LXX 2016. С. 84–88.

5. Бугайчук, К. Л. Гейміфікація у навчанні: сутність, переваги, недоліки *Дистанційна освіта України 2015*: зб. матеріалів Міжнар. наук.-практ. конф. Харків: ХАДІ, 2015. С. 39–43.

<https://dspace.univd.edu.ua/server/api/core/bitstreams/ca164dcf-553f-479b-ac3d-0813da7e3183/content>

6. Дичківська І. М. Інноваційні педагогічні технології : підручник. 2-ге вид., Київ : Академвидав, 2012. 352 с.

7. Діяльнісні засади підготовки майбутніх компетентних фахівців в умовах сучасних викликів: монографія / за ред. О.А. Дубасенюк. Житомир : Вид-во ЖДУ ім. І.Франка, 2024. 366 с

8. Жиділова Л. О., Ляшенко К. І. Гейміфікація як засіб підвищення ефективності навчання на уроках математики в початковій школі. *Зб. тез V Всеукр. наук.- практич. конф. молодих науковців*. К. : Київ. ун-т ім. Б. Грінченка, 2018. С. 63–64.

URL:https://fitu.kubg.edu.ua/images/stories/Departments/kitmd/Internet_conf_17.05.18/s1/1_Zhydilova_Liashenko.pdf

9. Захарова, О. В. Підвищення якості послуг вищої освіти за допомогою гейміфікації / за ред. О. В. Захарова, А. В. Грузд / Наук. пр. Кіровоград. нац. техн. ун-ту. Економічні науки / Кіровоград. нац. техн. ун-т. Кропивницький, 2017. С. 113–122.

10. Захарчук Т.В. Інноваційні технології навчання в сучасній школі. *Освіта регіону* №2, 2010. С. 226–231.

11. Коджаспирова Г.М. Педагогіка : навч.посібник 4.Т. М: Юрайт, 2015. 719 с.

12. Лопатіна Г. О., Липач А. С. Методичний комплект для комплексного логопедичного обстеження дитини дошкільного віку «КЛАД». Бердянськ : БДПУ, 2018. 74 с.

13. Манукян О., Мирошніченко О. Інноваційні технології в роботі з дітьми з особливими освітніми потребами в інклюзивному просторі *Освіта на лігандщині* №4, 2021. С. 31–33.

14. Методология и методы психолого-педагогического исследования: учеб. пособие для студ. высш. учеб. заведений / за ред. В.И.Загвязинский, Р.Атаханов. М.: Академия, 2007. 208 с.

15. Попова Тетяна І., Беседіна Юлія О. Сутність характеристик інноваційних технологій як виду сучасних освітніх ресурсів *Вісник КНУТД* №1 (107), 2017. С. 19–24.

16. Рібцун Ю.В. Формування фонологічного компоненту мовленнєвої діяльності у дітей за умов нормального та порушеного онтогенезу. *Науковий часопис НПУ ім. Драгоманова* № 22, 2012. С. 219–222.

17. Соботович Є.Ф. Психолінгвістична періодизація мовленнєвого розвитку дітей дошкільного віку. *Теорія і практика сучасної логопедії*. Вип 1, К: Актуальна освіта, 2004. С. 7–35.
18. Тищенко В.В. Ієрархія фонематичних процесів в онтогенезі дитячого мовлення. *Теорія і практика сучасної логопедії*: Збірник наукових праць: Вип.4. К : Актуальна освіта, 2007. С. 3–18.
19. Трофименко Л.І. Корекційне навчання з розвитку мовлення дітей старшого дошкільного віку із ЗНМ: Програмно-методичний комплекс. 2013. 108 с.
20. Шеремет М.К. Логопедія. Третє видання / за ред. М.К. Шеремет. К: Слово, 2014. 672с.
21. Інновація Українська Вікіпедія
<https://uk.wikipedia.org/wiki/Інновація>
22. Armando M. Toda , Pedro H. D. Valle, and Seiji Isotani The dark side of gamification: An overview of negative effects of gamification in education . HEFA 2017. Communications in Computer and Information Science, vol 832. Springer, Cham, 2018.
23. Chandan Kumar Dubey Empowering Learning: Gamification Strategies for Special Education Success Department of Special Education, Faculty of Education SGT University Gurugram Haryana. 2024. С. 226-237
24. Mytsyk H., Babichenko A. The use of gamification in the prevention of dyslexia of children in preschool age. Information Technologies and Learning Tools. 2024. P. 16–27.
25. Mytsyk, H. M THE ROLE OF GAMIFICATION IN WORK WITH CHILDREN WITH SPEECH-LANGUAGE DISORDERS. BSPU 2024. P. 61-65