

КОРЕКЦІЯ ФОНЕТИКО-ФОНЕМАТИЧНИХ ПРОЦЕСІВ
У ДІТЕЙ ІЗ ПОРУШЕННЯМИ МОВЛЕННЯCORRECTION OF PHONETIC-PHONEMIC PROCESSES
IN CHILDREN WITH SPEECH DISORDERS

Стаття присвячена дослідженню ефективності застосування інтерактивних ігор у корекції фонетико-фонематичних процесів у дітей дошкільного та молодшого шкільного віку з ЗНМ.

Авторами подано теоретичне обґрунтування та емпіричне підтвердження потенціалу інтерактивних ігор у подоланні зазначених мовленнєвих труднощів. Аналіз досліджень підтверджує значущість ігрової діяльності та сучасних технологій у логокорекційній роботі, зокрема переваги інтерактивних ігор, що завдяки своїй динамічності, візуальній підтримці, елементам змагальності та можливості миттєвого зворотного зв'язку, здатні підвищити внутрішню мотивацію дітей, трансформуючи процес корекції у більш захопливу та ефективну діяльність.

У статті представлено систему авторських інтерактивних ігор, що розроблені на базі програмного додатку Microsoft PowerPoint. Ця система ґрунтується на ключових психолого-педагогічних принципах корекційно-розвиткової роботи, таких як принцип ігрової діяльності, полісенсорного сприймання (полімодальності), швидкого зворотного зв'язку, систематичності та послідовності, а також індивідуалізації та диференціації. Запропоновано детальний опис технічної реалізації ігор за допомогою функцій PowerPoint («Гіперпосилання і тригери», «Анімації», «Вбудовані звуки») та особливостей їх застосування. Надано опис змісту та фотоскріни окремих інтерактивних ігор, спрямованих на розвиток фонематичного сприймання («Пригоди ведмедика Бурчика», «Що у кого у руці?»), слуху («Лабораторія професора Бульбашки») та аналізу («Знайдить спільний звук», «Що сховалось у мішку Санті?»). Результати ефективності підтверджують виразну позитивну динаміку діагностованих показників у дітей експериментальної групи (значне покращення фонематичного сприймання, слуху, навичок фонематичного аналізу та синтезу, уявлення; суттєве якісне покращення звукомови (зменшення кількості порушених звуків), що засвідчує високу ефективність інтеграції інтерактивних ігор у логопедичну роботу.

Ключові слова: загальний недорозвиток мовлення, фонетико-фонематична складова, інтерактивні ігри, додаток Microsoft PowerPoint.

This article investigates the effectiveness of interactive games in the correction of phonetic-phonemic processes in preschool and junior school-aged children with General Speech Underdevelopment. The author provides theoretical substantiation and empirical confirmation of the potential of interactive games in overcoming these specific speech difficulties. An analysis of existing research supports the significance of play activity and modern technologies in speech-language pathology, particularly highlighting the advantages of interactive games. Thanks to their dynamism, visual support, competitive elements, and instant feedback capabilities, these games can significantly boost children's intrinsic motivation, transforming the corrective process into a more engaging and effective activity.

The article presents a system of original interactive games developed using Microsoft PowerPoint. This system is based on key psychological and pedagogical principles of correctional and developmental work, including the principle of play activity, multisensory perception (multimodality), rapid feedback, systematicity and consistency, as well as individualization and differentiation. A detailed description of the games' technical implementation, utilizing PowerPoint functions such as «Hyperlinks and Triggers», «Animations», and «Embedded Sounds» is provided, along with insights into their specific application features. The content and screenshots of individual interactive games are described, targeting the development of phonemic perception («Burchyk the Bear's Adventures», «What's in Whose Hand?»), listening («Professor Bubbles' Laboratory»), and analysis («Find the Common Sound», «What's Hidden in Santa's Bag?»).

The results demonstrate a pronounced positive dynamic in the diagnosed indicators among children in the experimental group. This includes significant improvements in phonemic perception, listening skills, phonemic analysis and synthesis abilities, and representations. Furthermore, there was a substantial qualitative improvement in sound pronunciation (a reduction in the number of impaired sounds – substitutions, omissions, distortions). These findings confirm the high effectiveness of integrating interactive games into speech-language therapy.

Key words: general speech underdevelopment, phonetic-phonemic component, interactive games, Microsoft PowerPoint application.

УДК 376.36-053.4:37.02:004.9
DOI <https://doi.org/10.32782/2663-6085/2025/83.2.11>

Ласточкина О.В.,
канд. пед. наук,
доцентка кафедри логопедії,
Сумського державного педагогічного
університету імені А.С. Макаренка

Курач Т.А.,
студентка І курсу магістратури
Навчально-наукового інституту фізичної
культури Сумського державного
педагогічного університету
імені А.С. Макаренка

Постановка проблеми у загальному вигляді. Мовлення відіграє фундаментальну роль у всебічному становленні дитини, її соціальній інтеграції та успішній адаптації у соціумі. Будучи однією з ключових вищих психічних функцій, воно слугує для дитини основним інструментом взаємодії із соціальним середовищем. Значна частина дітей дошкільного віку відчуває труднощі у мовленнєвому розвитку різного характеру, серед яких

особливе місце займає загальний недорозвиток мовлення (ЗНМ).

В умовах сучасної освітньої парадигми, що акцентує увагу на індивідуальному підході до дитини та стимулюванні її пізнавальної активності, набуває особливої значущості пошук дієвих методів корекційно-розвиткового впливу. Одним із багатобічючих напрямів є застосування інтерактивних ігор. Інтерактивні ігрові технології, завдяки своїй

динамічності, візуальній підтримці, елементам змагальності та можливості отримання миттєвого зворотного зв'язку, здатні підвищити зацікавленість дітей на логопедичних заняттях, трансформувати процес корекції у більш захопливу та мотивуючу діяльність.

Аналіз досліджень останніх досліджень і публікацій. Велику увагу сьогодні приділяють спеціалісти загальному недорозвитку мовлення – системне порушення формування всіх рівнів мовної системи (фонетико-фонематичного, лексико-граматичного та семантичного) у дітей із збереженою слуховою функцією та достатнім рівнем когнітивного розвитку. Для ЗНМ типовими є недостатня чіткість вимови звуків, збіднений словниковий запас, граматичні неточності та труднощі у продукуванні зв'язних висловлювань [10, с. 235]. При цьому, саме порушення розвитку фонетико-фонематичної сторони усного мовлення є ключовим компонентом у структурі ЗНМ. Цей аспект відповідає за сприйняття, відтворення звуків, розрізнення фонем, а також формування навичок звукового аналізу та синтезу, що є критично важливим для успішного оволодіння читанням і письмом. Діти з ЗНМ часто демонструють артикуляційні труднощі (викривлення, заміни, пропуски звуків) та складнощі у диференціації акустично близьких фонем, що значно перешкоджає подальшому оволодінню письмом і навчанню загалом [10, с. 230].

У логокорекційній роботі пріоритетним є використання новітніх технологій. Особливу значущість мають інтерактивні ігри, адже їхня динамічність, візуальна підтримка та миттєвий зворотний зв'язок значно підвищують мотивацію дітей із порушеннями мовлення, роблячи корекційний процес цікавішим та ефективнішим.

Аналізуючи можливості використання інтерактивних ігор у навчальному процесі, звернемося до досвіду О. Гаврило та С. Парфілової (2025). Дане дослідження підтверджує ефективність інтерактивних ігор на основі народних казок для формування екологічної компетентності дітей, сприяючи розвитку критичного мислення та аналітичних здібностей [3].

Дослідження Л. Єфименко (2021) також підкреслює значний вплив інтерактивних технологій на розвиток творчих умінь старших дошкільників. Автор зазначає, що інтерактивність сприяє активному діалогу, розвитку відповідальності, самокритичності та вмінню критично мислити, що є важливим для усвідомленого засвоєння правильних мовленнєвих навичок [4].

У науковому доробку К. Крутій, І. Деснової та О. Поповської (2024) розглянуто потенціал ігрової діяльності у формуванні навичок безпечної поведінки. Науковці підкреслюють, що інтеграція сучасних цифрових технологій, зокрема інтерактивних ігор, значно підвищує рівень засвоєння матеріалу

завдяки високому емоційному залученню дітей [5].

З огляду на зазначене, вивчення корекції фонетико-фонематичного аспекту усного мовлення у дітей із ЗНМ за допомогою інтерактивних ігор є актуальним. Дослідження можливостей ефективного використання цього засобу в логопедичній практиці може суттєво оптимізувати процес подолання мовленнєвих порушень у дітей із ЗНМ.

Метою статті є теоретичне обґрунтування та емпіричне підтвердження ефективності застосування інтерактивних ігор у корекції фонетико-фонематичної складової усного мовлення у дітей із ЗНМ.

Виклад основного матеріалу. Сучасне суспільство активно впроваджує цифрові технології, зокрема цифрові інтерактивні ігри, у сфері освіти. Аналіз психолого-педагогічних досліджень підтверджує доцільність інтеграції інноваційних методик у логопедичну практику для підвищення залученості дітей, стимулювання їхньої пізнавальної активності та покращення результативності логопедичного впливу. Враховуючи актуальність корекції загального недорозвитку мовлення та переваги інформаційно-комунікаційних технологій у логокорекційній роботі, нами було інтегровано систему інтерактивних ігор у процес корекції фонетико-фонематичної сторони мовлення дітей із ЗНМ. Ця система, розроблена на базі Microsoft PowerPoint; вона демонструє значний потенціал завдяки функціональній гнучкості та адаптивності до індивідуальних особливостей дітей із ЗНМ.

Головною метою у процесі дослідження було емпіричне підтвердження ефективності інтерактивних ігор для процесу корекції фонетико-фонематичних процесів у дітей із ЗНМ. Ключовими було визначено наступні завдання – розвиток фонематичного слуху, фонематичного сприймання, уваги, формування навичок фонематичного аналізу та синтезу, корекція звуковимови. Експериментальне навчання проводилося нами впродовж 2024-2025 н.р. на базі Чернігівського дошкільного навчального закладу № 77 «Дельфін». У межах цього дослідження була розроблена та успішно апробована система авторських інтерактивних ігор, що використовувалася у таких ключових напрямках логопедичної роботи, як:

1. **Робота над звуковимовою:** включала індивідуальну постановку звуків і їх детальне опрацювання із акцентом на корекції артикуляції.

2. **Формування фонематичних процесів:** спрямовувалося на комплексний розвиток фонематичного слуху, сприймання та уявлення, що є критично важливим для диференціації звуків мовлення.

3. **Поетапне формування навичок звукового аналізу та синтезу:** цей напрям базувався на попередньому розвитку фонематичних процесів і мав на меті навчити дітей розкладати слова на

звуки та складати їх із окремих звуків, що є фундаментом для розвитку зв'язного мовлення та письма.

Дослідницька робота проходила поетапно й охоплювала три основні етапи: підготовчий, основний і завершальний.

Підготовчий етап включав вивчення теоретичних засад і практичних засобів корекційної роботи фонетико-фонематичної складової усного мовлення, а також розроблення системи логопедичних занять. У межах цього етапу було сформовано конспекти занять із використанням авторських інтерактивних ігор, що створені нами за допомогою програми Microsoft PowerPoint. **Основний етап** – проведення для дітей експериментальної групи 40 логопедичних занять, спрямованих на формування і вдосконалення фонематичних процесів, формування навичок звукового аналізу та синтезу, а також мотивації до навчання через гру на основі авторських інтерактивних ігор. Структура занять традиційно містила вступну, основну та завершальну частини. **Завершальний етап** мав на меті оцінити ефективність використання системи інтерактивних ігор у роботі логопеда.

На експериментальних заняттях нами були проведені наступні інтерактивні ігри: «На чому любить подорожувати ведмедик Бурчик», «Чиє маля загубилося?», «Що у кого у руці?», «Лабораторія професора Бульбашки», «Спіймай перший звук», «Знайди перший звук», «Що сховалося у мішку у Санти?» та інші.

Розроблена система інтерактивних ігор на базі Microsoft PowerPoint є логічно структурованим комплексом, що ґрунтується на ключових психолого-педагогічних принципах корекційно-розвиткової роботи з дітьми із ЗНМ. До них належать наступні засадничі положення [1, 4, 6-10]:

1. **Принцип ігрової діяльності.** Інтерактивні ігри підвищують мотивацію дітей на логопедичних заняттях, знижують психоемоційне навантаження і забезпечують природне залучення до мовленнєвих завдань, що підвищує ефективність засвоєння матеріалу.

2. **Принцип полісенсорного сприймання або полімодальності.** Задіяння візуальних, слухових і кінестетичних каналів сприймання сприяє формуванню міцніших нервових зв'язків та багатоканальній обробці мовленнєвої інформації для дітей із ЗНМ.

3. **Принцип швидкого зворотного зв'язку.** Миттєве візуальне та/або слухове підкріплення правильних дій або індикація помилок дозволяє дитині одразу усвідомити результат, що критично важливо для формування мовленнєвих навичок, самоконтролю та самокорекції.

4. **Принцип систематичності та послідовності.** Поступове ускладнення завдань ігор відповідно до зони найближчого розвитку дитини та

етапів формування фонетико-фонематичної системи забезпечує системність корекційного впливу та поетапне засвоєння матеріалу без перевантаження.

5. **Принцип індивідуалізації та диференціації.** Можливість швидкої адаптації завдань (ускладнення/спрощення) та варіативність використання ігор дозволяє підлаштувати методику під індивідуальні потреби кожної дитини із ЗНМ, забезпечуючи максимально ефективний корекційний вплив.

Технічна реалізація ігор у Microsoft PowerPoint забезпечується використанням таких функцій, як: «Гіперпосилання і тригери» (дозволяє пов'язувати елементи слайда (звукові кнопки, зображення) з певними діями (відтворення звуку, перехід на інший слайд, зміна властивостей об'єкта); «Анімації» (використовуються для візуального зворотного зв'язку (збільшення, мерехтіння, зникнення/поява об'єктів) та «Вбудовані звуки» (дозволяє додавати аудіоматеріали (немовленнєві звуки, звуки мовлення, мовленнєві інструкції).

Далі подаємо опис змісту та фотоскріни окремих інтерактивних ігор, що створені нами за допомогою додатку Microsoft PowerPoint.

Гра для розвитку фонематичного сприймання – «Пригоди ведмедика Бурчика». Мета: розвивати здатність розпізнавати та розрізняти немовленнєві звуки, сприяти розвитку слухової уваги та пам'яті.

Хід гри: під час роботи з кожним, окремим, слайдом діти прослуховують різні види звуків; далі логопед пропонує дошкільникам натиснути на зображену на екрані звукову кнопку прослухати звук та обрати на екрані відповідне зображення, що відповідає почутому звукові. Якщо відповідь невірна, зображення почне мерехтяти, а якщо відповідь вірна, картинка збільшиться у своєму розмірі (Рис. 1-2). У першій частині гри – «На чому любить подорожувати ведмедик Бурчик», натискання кнопки відтворює один із видів транспорту, що ведмедик обирає для подорожі; в другій частині гри – «Бурчик на природі», натискання кнопки відтворює один зі звуків природи, що сприймає ведмедик потрапивши у певні погодні умови.



Рис. 1–2. Фото слайдів гри «Пригоди ведмедика Бурчика»

Гра для розвитку фонематичного сприймання та слухової уваги – «Що у кого у руці?». Мета: розвивати фонематичне сприймання і слухову увагу,

вчити дітей розрізняти слова, що близькі за звуковим складом, але різні за значенням.

Хід гри: під час роботи з кожним слайдом діти прослуховують конкретну вказівку логопеда (наприклад: «Прослухай уважно мої слова та перемісти картинку на відповідний кружечок для перевірки. “У хлопчика в руках суніця, а у дівчинки – синиця”»); далі дитина обирає конкретні предмети (згідно інструкції), що знаходяться у руках хлопчика та дівчинки. Якщо відповідь не правильна, картинка повертається на своє місце та вмикається звуковий супровід назви обраного предмета (Рис. 3–4).

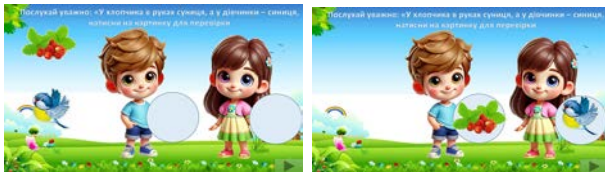


Рис. 3–4. Фото слайдів гри «Що у кого у руці?»

Гра для розвитку фонематичного слуху – «Лабораторія професора Бульбашки». **Мета:** сприяти розвитку фонематичного слуху, слухової уваги.

Хід гри: пояснюємо дитині, що наступним завданням буде «Плеснути у долоні, коли почуєш звук А» (або інші визначені звуки серед названого звукового потоку). Логопед промовлятиме різні звуки, а дитині потрібно буде плеснути в долоні, тобто той «спіймати звук», що потрібно і натиснути на бульбашку, коли вона почує заданий звук (Рис. 5–6).

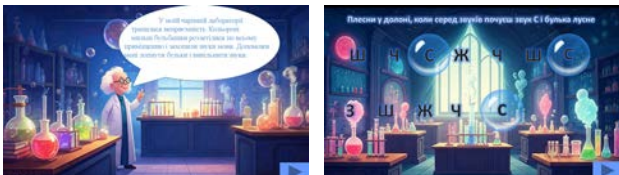


Рис. 5–6. Фото слайдів гри «Лабораторія професора Бульбашки»

Гра для розвитку фонематичного аналізу – «Знайдіть спільний звук». **Мета:** розвивати фонематичний слух, уміння аналізувати звукову структуру слова, вчити визначати спільний звук серед запропонованих слів.

Хід гри: логопед дає наступну інструкцію дитині – «Скажи назви предметів, що зображено на слайді, та визнач спільний звук для усіх цих назв. Знайди букву, що позначає цей спільний звук, і натисни на неї». Якщо відповідь правильна, то поверх літери, що позначає відповідний звук, з'явиться зелена позначка – «пташка»; якщо відповідь неправильна, то з'явиться червона позначка – «хрестик», а ми виконаємо наступну спробу!».

Гра для розвитку фонематичного аналізу – «Що сховалось у мішку Санти?». **Мета:**

розвивати фонематичний слух і звуковий аналіз мовлення, формувати уміння визначати та називати відсутній звук у слові.

Хід гри: логопед розповідає дітям, що до них у гості завітав Санта, але його чарівний мішок закрився, бо загубив частину звуків зі слів. Далі логопед пропонує допомогти Санті знайти загублені звуки: «Щоразу, коли ми відгадаємо звук, що загубився у слові, з мішка з'являтиметься подарунок, який там сховано!» Дитина слухає слово, називає пропущений звук, потім натискає на відповідну букву серед запропонованих варіантів. Якщо відповідь правильна, то на мішку Санти з'являється зображення подарунка.

Ці ігри інтегровано нами в загальну систему логокорекційної роботи, що базується на традиційних етапах логопедичного впливу; вони посилюють кожен із традиційних етапів.

Ефективність експериментального навчання із застосуванням інтерактивних авторських ігор на базі Microsoft PowerPoint оцінювалася шляхом порівняння динаміки фонетико-фонематичних процесів у 32 дітей 5-6 років із ЗНМ III рівня. Діагностика проводилася за методиками І. Брушневської та Ю. Рібцун [2].

На констатувальному етапі обидві групи (експериментальна – ЕГ та контрольна – КГ) продемонстрували типові для ЗНМ III рівня порушення фонетико-фонематичної сторони мовлення, що підтвердило їхню однорідність. У дітей ЕГ переважали низькі та достатні рівні: фонематичне сприймання: 28,6% на низькому рівні (5 дітей), 57,1% на достатньому рівні (9 дітей), 14,3% на високому рівні (2 дітей); фонематичний слух: 57,1% на низькому рівні (9 дітей), 42,9% на достатньому рівні (7 дітей), високий рівень був відсутній; фонематичний аналіз: 42,9% на низькому рівні (7 дітей), 42,9% на достатньому рівні (7 дітей), 14,3% на високому рівні (2 дітей); фонематичні уявлення: 42,9% на низькому рівні (7 дітей), 57,1% на достатньому рівні (9 дітей), високий рівень був відсутній; та звуковимовна: 42,9% на низькому рівні (7 дітей), 57,1% на середньому рівні (9 дітей), високий рівень був відсутній.

Показники дітей КГ були подібними: фонематичне сприймання: 57,1% на низькому рівні (9 дітей), 14,3% на достатньому рівні (2 дітей), 28,6% на високому рівні (5 дітей); фонематичний слух: 42,9% на низькому рівні (7 дітей), 28,6% на достатньому рівні (5 дітей), 28,6% на високому рівні (4 дітей); фонематичний аналіз: 42,9% на низькому рівні (7 дітей), 28,6% на достатньому рівні (5 дітей), 28,6% на високому рівні (4 дітей); фонематичні уявлення: 28,6% на низькому рівні (5 дітей), 71,4% на достатньому рівні (11 дітей), високий рівень був відсутній; звуковимовна: 42,9% на низькому рівні (7 дітей), 42,9% на середньому рівні (7 дітей), 14,3% на високому рівні (2 дітей).

Порівняльний кількісний аналіз отриманих даних (до та після експериментального навчання) засвідчив виразну позитивну динаміку за всіма досліджуваними показниками в ЕГ, тоді як у дітей КГ таких значних змін не спостерігалось, що підтверджує ефективність розробленої методики.

1. У дітей ЕГ значно покращилося фонематичне сприймання: низький рівень знизився з 28,6% (5 дітей) до 0 %, високий рівень зріс на 28,6%, досягнувши 42,9% (7 дітей).

2. Суттєві зміни відбулися у фонематичному слуху: високий рівень, що був відсутній до початку експериментального навчання, з'явився у 14,3% (2 дітей); низький рівень скоротився з 57,1% (9 дітей) до 14,3% (2 дітей). Достатній рівень зріс до 71,4% (11 дітей) – приріст на 28,6%.

3. Щодо навичок фонематичного аналізу та синтезу, в дітей ЕГ високий рівень збільшився на 14,3% (з 2 до 5 дітей (приріст – 28,6%)), достатній рівень – на 14,3% (з 7 до 9 дітей (приріст – 57,1%)), низький рівень зменшився на 28,6% (з 7 до 2 дітей (зменшення – 14,3%)).

4. У формуванні фонематичних уявлень спостерігалася позитивна динаміка: 14,3% (2 дітей) досягли високого рівня (був 0%), достатній рівень зріс до 71,4% (11 дітей; приріст на 14,3%), низький рівень зменшився на 14,3% (з 7 до 2 дітей (14,3%)).

5. У звуковимові відбулося значне якісне покращення: середній рівень зменшився на 14,3% (з 9 до 7 дітей (42,9%)), низький – на 28,6% (з 7 до 2 дітей (14,3%)). Важливо відзначити, що у 5 дітей (28,6%) порушень не виявлено.

Після експериментального навчання у дітей ЕГ спостерігалися значні якісні зміни. Покращилося фонематичне сприймання: діти впевненіше розрізняли мовленнєві та немовленнєві звуки, розуміючи смислорозрізнявальну роль фонем, що стало важливою передумовою для повноцінного мовленнєвого розвитку. Рівень сформованості фонематичного слуху істотно підвищився: діти краще виділяли та розрізняли фонем, що покращило контроль за власною вимовою та сприйняття мовлення оточуючих.

Відбулося помітне покращення навичок фонематичного аналізу та синтезу: дошкільники успішніше виконували завдання на звуковий аналіз слів, демонструючи краще розуміння їхнього звукового складу, що якісно змінило їхню готовність до навчання читання та письма. Спостерігалася виражена позитивна динаміка фонематичних уявлень: зросла кількість дітей, які могли оперувати фонемами «про себе», формуючи більш міцні фонематичні образи для внутрішнього та письмового мовлення. У звуковимові відбулося значне якісне покращення: мовлення дітей стало чіткішим і розбірливішим,

зменшилася кількість порушених звуків, що підтверджує ефективність корекційного впливу.

Висновки. Отримана за всіма досліджуваними компонентами фонетико-фонематичної системи та звуковимови позитивна динаміка у дітей ЕГ свідчить про високу ефективність застосування інтерактивних ігор у корекційно-розвиткової роботі з дітьми з ЗНМ III рівня. Інтерактивні ігри, завдяки емоційній насиченості, наочності та можливості індивідуалізації навчального процесу, створюють сприятливі умови для реалізації логокорекційного впливу відповідно до індивідуальних потреб дитини. Подальші наукові дослідження можуть бути спрямовані на розширення спектру інтерактивних ігор, адаптованих до різних рівнів мовленнєвого розвитку дітей із ЗНМ.

БІБЛІОГРАФІЧНИЙ СПИСОК:

1. Бондар В. І. Корекційна педагогіка: навч. посіб. Київ: Вища шк., 2005. 301 с.
2. Брушневська І. М., Рібцун Ю. В. Психолого-педагогічна підтримка дітей п'ятого року життя із лексико-граматичними труднощами : навч.-метод. посіб. для роботи з дітьми із порушеннями мовлення. Луцьк, 2023. 240 с.
3. Гаврило О. І., Парфілова С. Л. Інтерактивні ігри за народними казками як засіб формування екологічної компетентності дітей старшого дошкільного віку. *Імідж сучасного педагога*. 2025. № 2(221). С. 66-70.
4. Єфименко Л. М. Інтерактивні технології як засіб формування творчих умінь старших дошкільників. *Перспективи та інновації науки (Серія «Педагогіка», Серія «Психологія», Серія «Медицина»)*. 2023. № 12(30). С. 75-87.
5. Крутий К. Л., Деснова І. С., Поповська О. А. Організація ігрової діяльності для формування навичок безпеки в дітей дошкільного віку. *Педагогіка формування творчої особистості у вищій і загальноосвітній школах*. 2024. С. 28-35.
6. Миронова С. П. Педагогіка інклюзивної освіти: навч.-метод. посіб. Кам'янець-Подільський: Кам'янець-Подільський національний університет імені Івана Огієнка, 2016.
7. Миронова С. П., Матвєєва М. П., Гаврилов О. В. Основи корекційної педагогіки / за заг. ред. С. П. Миронової. Кам'янець-Подільський: Кам'янець-Подільський національний університет імені Івана Огієнка, 2010. 264 с.
8. Рібцун Ю. В. Організація та проведення у логопедичній групі ігор з правилами. *Логопед.ін.юа*. 2014. URL: https://lib.iitta.gov.ua/id/eprint/5837/1/%D0%86%D0%B3%D1%80%D0%B8_%D0%B7_%D0%BF%D1%80%D0%B0%D0%B2%D0%B8%D0%BB%D0%B0%D0%BC%D0%B8_%D0%A0%D1%96%D0%B1%D1%86%D1%83%D0%BD_%D0%AE.pdf.
9. Рібцун Ю. В. Учні початкових класів із тяжкими порушеннями мовлення: навчання та розвиток: навч.-метод. посіб. Львів: Світ, 2020. 264 с.
10. Шеремет М. К. Логопедія: підруч. 3-тє вид., перероб. та допов. Київ: Видавничий дім «Слово», 2014. 672 с.