

УДК 37.091.33-056.264-053.4
DOI <https://doi.org/10.24919/2308-4863/88-2-40>

Тетяна МЕЛЕВСЬКА,

orcid.org/0009-0008-6994-8138

аспірантка кафедри спеціальної та інклюзивної освіти

*Кам'янець-Подільського національного університету імені Івана Огієнка
(Кам'янець-Подільський, Хмельницька область, Україна) tmelevska91@gmail.com*

ТЕОРЕТИЧНИЙ АНАЛІЗ ПРОБЛЕМИ ВИКОРИСТАННЯ ІНТЕРАКТИВНИХ ТЕХНОЛОГІЙ У ЛОГОПЕДИЧНІЙ РОБОТІ З ДОШКІЛЬНИКАМИ

У статті розглянуто проблему використання інтерактивних технологій навчання у логопедичній роботі з дошкільниками. За результатами наукових досліджень проаналізовано поняття інтерактивних технологій, інтерактивних технологій навчання та встановлено, що сутність інтерактивних технологій полягає в інтеракціях, тобто в активній взаємодії усіх учасників освітнього процесу. Важливим аспектом у впровадженні інтеракцій є створення комфортних умов навчання, за яких кожен учасник відчуває свою спроможність, емоційне піднесення. Виявлено, що інтерактивні технології навчання стимулюють у дошкільників когнітивні та мовленнєві процеси дитини, слугують засобом підвищення їхньої мотивації, що є важливим з огляду на знижені можливості у засвоєнні нових знань дітей з порушеннями мовленнєвого розвитку, особливо дітей з тяжкими логопатіями. Варто зазначити, що логопедична корекція часто стає тривалою та потребує впливу в усіх її напрямках з використанням різноманітних ефективних, дієвих методів, вправ, засобів навчання. Розглянуто класифікацію інтерактивних технологій та виділено технології ситуативного моделювання ігрового формату, які відповідатимуть дітям дошкільного віку з урахуванням провідної діяльності. Вивчено, які інтерактивні ігри, вправи ефективно впроваджуються в освітньому процесі, з використанням технічних та педагогічних ресурсів. Представлено сучасний арсенал інтерактивних засобів для цільового використання у логопедичній роботі. Наголошено на необхідності індивідуального підходу щодо вибору інтерактивного засобу з врахуванням особливостей дитини з порушенням мовленнєвого розвитку. Акцентовано увагу, що інтерактивні засоби забезпечують якість подання інформації у вигляді візуальних образів з використанням комп'ютерних програм, дидактичної наочності з опорою на сенсорні відчуття.

Ключові слова: *інтеракція, освітні технології, інтерактивні ігри, дошкільники, логопедична робота.*

Tetiana MELEVSKA,

orcid.org/0009-0008-6994-8138

Postgraduate student at the Department of Special and Inclusive Education

*Kamianets-Podilskyi Ivan Ohienko National University
(Kamianets-Podilskyi, Khmelnytskyi region, Ukraine) tmelevska91@gmail.com*

THEORETICAL ANALYSIS OF THE PROBLEM OF USING INTERACTIVE TECHNOLOGIES IN SPEECH THERAPY WORK WITH PRESCHOOLERS

The article deals with the problem of using interactive learning technologies in speech therapy work with preschoolers. Based on the results of scientific research, the concepts of interactive technologies, interactive learning technologies are analyzed and it is established that the essence of interactive technologies lies in interactions, that is, in the active interaction of all participants in the educational process. An important aspect in the implementation of interactions is the creation of comfortable learning conditions in which each participant feels his or her own capacity and emotional uplift. It has been found that interactive learning technologies stimulate preschoolers' cognitive and speech processes, serve as a means of increasing their motivation, which is important given the reduced ability to learn new knowledge of children with speech development disorders, especially children with severe speech pathology. It is worth noting that speech therapy correction often becomes long-lasting and requires influence in all its directions using a variety of effective, efficient methods, exercises, and teaching aids. The classification of interactive technologies is considered and the technologies of situational modeling of the game format, which will correspond to preschool children, taking into account the leading activity, are highlighted. It is studied which interactive games and exercises are effectively implemented in the educational process, using technical and pedagogical resources. The modern arsenal of interactive tools for targeted use in speech therapy is presented. The necessity of an individual approach to the choice of interactive tools is emphasized, taking into account the characteristics of a child with a speech impairment. It is emphasized that interactive tools ensure the quality of information presentation in the form of visual images using computer programs, didactic visualization based on sensory sensations.

Key words: *interaction, educational technologies, interactive games, preschoolers, speech therapy.*

Постановка проблеми. В сучасному суспільстві підвищилися вимоги до рівня особистісного розвитку дитини, однією зі складових якого є повноцінний мовленнєвий розвиток. Адже сформоване мовлення виступає важливим засобом пізнавального розвитку, створює підґрунтя для міжособистісної взаємодії та соціалізації дитини.

Відповідно, важливим завданням сучасної освіти є створення оптимальних умов для розкриття потенційних можливостей кожної дитини, починаючи з дошкільного віку, зокрема у розвитку мови і мовлення. Розв'язання цього завдання пов'язане з модернізацією змісту дошкільної освіти, удосконаленням існуючих освітніх технологій, з розробленням та упровадженням освітніх інновацій, з використанням інформаційно-комунікаційних засобів тощо. Значною мірою процес створення оптимальних умов для розкриття потенційних можливостей дитини залежить від урахування типових особливостей, притаманних сучасним дітям: динамічність, стійкий інтерес до гаджетів, висока інформованість, здатність до інтеграції реальної дійсності (сюжетні ігри, рухові ігри та ін.) і віртуальної (напр., комп'ютерні ігри, мобільні застосунки).

Водночас, розкриттю потенційних можливостей дитини суттєво сприяє дотримання важливого засадничого принципу педагогічного впливу – принципу активності і свідомого включення в освітній процес. Цей принцип набуває додаткової інтерпретації відповідно до сучасних дидактико-методологічних оновлень освітнього процесу (зокрема, впровадження інтегрованого, інтерактивного навчання) і тлумачиться як принцип активності, свідомості у навчанні та активної взаємодії між учасниками освітнього процесу.

В сучасній освіті все більше використовують технології інтерактивного навчання, сутність яких полягає у створенні таких умов, за яких унеможливується пасивна участь дитини у навчальній діяльності, а, навпаки, всіляко стимулюється активна взаємодія з дорослим та однолітками. Існує ряд досліджень, у яких описано процес та позитивні результати застосування інтерактивних технологій у закладах вищої та загальної середньої освіти; та значно меншою є частка досліджень щодо впровадження інтерактивних технологій в системі дошкільної освіти.

Спеціальна освіта та, зокрема, логопедія, не залишається осторонь загальних тенденцій щодо впровадження інновацій. Так, інтенсифікується використання ІКТ з метою розвитку мовлення та корекції мовленнєвих порушень у дітей; застосування технічних засобів для нейросенсорної слу-

хової стимуляції, орально-моторної стимуляції, ін.; дистанційно-інтерактивних форм логопедичної роботи тощо. Також важливим є урахування зацікавленості дітей з порушеннями мовлення у комп'ютерних іграх (на планшетах, смартфонах ін.), інтерактивних іграх на ігрових мобільних застосунках; інтерактивних іграшках, які передбачають видобування звукових і світлових сигналів, активацію руху окремих елементів або цілісних частин.

Разом з цим, наукові дослідження у логопсихології, логопедії, логодидактиці (І. Баранець, О. Белова, Е. Данілавічюте, С. Конопляста, І. Мартиненко, О. Мілевська, Н. Пахомова, Н. Савінова, Т. Сак, В. Тарасун, В. Тищенко, О. Ткач, Н. Чередніченко та ін.), свідчать про наявність у дошкільників зі складними порушеннями мовлення певного кола специфічних особливостей когнітивної, емоційної, поведінкової, мотиваційної сфер, які перешкоджають включенню до активної взаємодії з логопедом під час логокорекційного впливу. Відповідно, організація логопедичної роботи з дошкільниками повинна ґрунтуватися на урахуванні таких психолого-педагогічних підходів, які б максимально сприяли активізації дошкільників та, водночас, підвищували результативність логопедичної роботи.

Зважаючи на потенціал інтерактивних технологій щодо налаштування дітей до ефективної взаємодії з логопедом, активізації у них комунікативно-мовленнєвої діяльності, стимуляції пізнавальних процесів та підтримання емоційно-мотиваційного фону, важливо розглянути особливості їх застосування у логопедичній роботі.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Проблема інтерактивних технологій навчання висвітлена у працях О. Пометун, Л. Пироженко, Г. Сиротенко, Ю. Бондар, М. Козир та ін. Предметом досліджень науковців були зміст, засоби та особливості застосування цих технологій у закладах шкільної, вищої освіти та частково дошкільної освіти. Вчені зазначали, що ці технології є рушієм навчальної діяльності та вирізняються високим рівнем продуктивності у вдосконаленні знань та умінь (Н. Волкова, О. Пометун, Г. Сиротенко та ін.); класифікували за критеріями спектра можливостей, комунікативних функцій, виконуваних функцій (О. Пометун, Л. Пироженко, 2004; М. Козир, О. Олійник, 2019). Дослідження О. Комар (2019) засвідчують значимість інтерактивних технологій для організації навчального співробітництва та їх роль у стимуляції активності та розвитку особистості молодших школярів.

Окремі наукові дослідження спрямовані в русло впровадження інтерактивних технологій у дошкільну освіту. Зокрема, Н. Гончар (2015) актуалізувала проблему готовності вихователів дошкільних закладів до використання інтерактивних технологій в освітньому процесі закладу дошкільної освіти, а також адаптувала класифікацію цих освітніх технологій; А. Богуш (2021) зазначала, що інтерактивні технології є окремими способами організації активної освітньо-мовленнєвої і комунікативної взаємодії вихователя і дитини задля досягнення певних результатів (розумових, мовленнєвих); Н. Миськова (2020) охарактеризувала інтерактивні технології як ефективний засіб непрямого впливу на дошкільника.

Науковці в галузі спеціальної освіти (Н. Савінова, І. Серeda, Д. Борулько та ін.) надавали інтерактивним технологіям статусу діалогових та зазначали, що в роботі з дітьми з психофізичними порушеннями ці технології, передусім, пов'язані зі створенням комунікативного середовища, з розширенням простору співробітництва на суб'єкт-суб'єктному рівні. В. Галущенко (2017) наголошувала на необхідності застосування інтерактивних технологій у роботі з дошкільниками з порушеннями мовлення з огляду на їхні корекційно-розвиткові можливості щодо організації ефективної мовленнєвої взаємодії дітей з логопедом, щодо створення умов для мовленнєвої творчості та розвитку комунікативних навичок дітей. Водночас авторка зазначає, що інтерактивні технології недостатньо використовуються у роботі з дошкільниками з порушеннями мовлення (Галущенко, 2017: 87).

З огляду на значущість для логопедичної роботи форм і методів педагогічного впливу, які сприяють створенню у дітей комунікативної мотивації, мовленнєвої активності, об'єктивують і розширюють їх мовно-мовленнєвий досвід, інтерактивні технології набувають особливої уваги. Разом з цим, у науковій літературі проблема використання інтерактивних технологій в логопедичній роботі висвітлена недостатньо і потребує розширення.

Метою статті є науково-теоретичний аналіз проблеми інтерактивних технологій навчання та визначення особливостей їх застосування у логопедичній роботі з дошкільниками.

Виклад основного матеріалу. У навчальному процесі важливу роль відіграють активні форми й методи навчання або технології активного навчання, які розвивають у дітей не тільки сприймання, увагу, пам'ять, а й творче, продуктивне мислення, поведінку, спілкування, активізують пізнавальну діяльність. Такими техно-

логіями є інтерактивні технології навчання, де дитина і педагог є рівноправними, рівнозначними суб'єктами навчального процесу.

На думку науковців О. Пометун, О. Комар сутністю інтерактивних технологій навчання є інтеракція – активна взаємодія дітей, перебування їх у режимі бесіди, спільної дії. Інтеракція, зауважують науковці, створює комфортність, викликає позитивні емоції у дитини, підвищує мотивацію дитини до повторення та запам'ятовування поданого вчителем матеріалу.

Вивчення проблеми впровадження інтерактивних технологій навчання у початковій, середній школі та у вищих навчальних закладах дало підстави науковцям О. Пометун, Л. Пироженко, О. Комар дійти висновку, що діти найкраще вчаться, якщо залучені до активної діяльності. Дослідники зазначили, що використання інтерактивних технологій дозволяє педагогам зробити навчання більш доступним та цікавим; вчити учнів взаємодіяти один з одним у групі, уникаючи конфліктів; моделювати життєві ситуації, вчити дітей висловлювати свою думку; розвивати прагнення дітей до діалогу; розвивати у них творчі здібності та ін. (Комар, 2019: 67).

Інтерактивні технології навчання забезпечують такі умови, за яких неможлива неучасть дитини в діяльності, співпраці всіх учасників навчального процесу. Вчені (Пометун, Пироженко, 2004: 7–19) підкреслюють, що процес навчання потребує напруженої розумової роботи дитини і особистої активної участі в цьому процесі. За допомогою інтерактивного навчання кожен учень (дитина) усвідомлює свої успіхи, інтелектуальні здібності, продуктивність навчання, виключаючи домінування однієї думки над іншою. У своїх дослідженнях автори пишуть, що відсоток засвоєння навчального матеріалу таким чином є високим.

Науковці Н. Побірченко, Г. Коберник, Т. Торчинська зазначають, що ефективність застосування інтерактивних технологій полягає у спеціально створених психолого-педагогічних умовах в навчальному процесі, а саме: сприятлива, позитивна атмосфера в приміщенні під час заняття; обладнання навчальної аудиторії та різноманітні матеріали, що педагог і учні можуть використовувати під час заняття.

Вчені класифікували інтерактивні технології за формами навчання (моделями), в залежності від мети заняття та форм організації навчальної діяльності. Виділено чотири групи інтерактивних технологій: 1. технології кооперативного навчання; 2. колективно-групового навчання; 3. ситуативного моделювання; 4. технології опрацювання

дискусійних питань. Під час застосування інтерактивних технологій результати навчання досягаються взаємними зусиллями всіх учасників освітнього процесу (Пошетун, Побірченко, 2008: 40).

Оскільки провідною діяльністю дошкільника є гра, доцільно виділити ті інтерактивні технології, які передбачають ігровий формат, ігровий контент та реалізують модель навчання у грі. Натепер такими технологіями є технології ситуативного моделювання. Завдання педагога під час застосування ігор у навчанні полягає в підпорядкуванні гри конкретній дидактичній меті. Г. Сиротенко зазначає, що така модель навчання покликана реалізувати, крім основної дидактичної мети, ще й комплекс цілей: забезпечення контролю виведення емоцій, надання дитині можливості самовизначення, сприяння розвитку творчої уяви, надання можливості вдосконалення навичок співпраці в соціальному аспекті, надання можливості висловлювати свої думки. Діти самі обирають свою роль у грі, висувуючи припущення про ймовірний розвиток подій, створюють проблемну ситуацію, шукають шляхи її розв'язання покладаючи на себе відповідальність за обране рішення. Педагог в ігровій моделі виступає, як інструктор (ознайомлення з правилами гри, консультації), суддя (коригування і поради стосовно розподілу ролей), тренер (підказки з метою прискорення гри) (Сиротенко, 2004: 41).

Науковиця Н. Гончар запропонувала класифікацію інтерактивних технологій, які адаптувала до використання в роботі з дошкільниками. Критерієм класифікації вчена обрала провідний вид діяльності дітей (гру) у відповідності до його цілей: дидактичні інтерактивні технології – ті, що сприяють організації пізнавальної діяльності; виховні, які покликані формувати моральні й естетичні цінності дітей; розвиваючі – спрямовані на розвиток творчих здібностей, мотивацію навчальної діяльності; соціалізуючі – сприяють навчанню спілкування. Авторка зазначає, що ці технології також спрямовані на розвиток мовленнєвої творчості, дозволяють створити дружню атмосферу взаємодопомоги у спілкуванні один з одним і з педагогом. (Гончар, 2015: 43).

Інтерактивні технології розглядаються науковцями як інноваційні технології, які доповнюють традиційні технології навчання, не замінюючи їх.

Так, А. Куренкова, вивчаючи інноваційні освітні технології, описала ті з них, які застосовуються з дошкільниками з мовленнєвими порушеннями – «Синквейн», «Скрайбінг», «Мнемотехніка», «Інтелектуальна карта», «Кластер» та комп'ютерні технології. Авторка зазначає, що за

допомогою комп'ютерних технологій можна використати інтерактивні ігри для розвитку фонематичних процесів, проведення фізкультхвилинок, а також гімнастики для очей тощо (Куренкова, 2023: 249–253).

В. Галущенко розглядала інтерактивні вправи (методи) з метою їх використання для подолання порушень мовлення у дітей дошкільного віку та розкрила можливості роботи у парах, в мікрогрупах (3–4 дітей) та у малих групах (4–6 дітей). Утім, авторка зазначає, що інтерактивні методи ще недостатньо використовуються з дітьми дошкільного віку (Галущенко, 2007: 87).

Технологізація різних сфер суспільного життя позитивно впливає на організацію навчання. Маємо змогу аналізувати використання технічних розробок забезпечення освітньо-корекційного процесу: дошка прямої проекції з мультимедійним проектором; сенсорні столи, інтерактивна панель; система інтерактивного опитування; інтерактивний сенсорний модуль; інтерактивне дзеркало з функцією запису аудіо та відео; інтерактивна підлога, інтерактивна пісочниця та ін. Більшість із них зорієнтовані на активізацію сенсорики дитини (слухових, зорових та дотикових відчуттів), уяви, оптико-просторових функцій та рухових координацій. Здобули популярність серед дітей, батьків та корекційних педагогів, інтерактивні іграшки зі звуковими сигналами.

Інтерактивні ігри з використанням цифрових технологій (комп'ютер, ноутбук, планшет, мобільний пристрій) займають чільне місце у освітньому процесі з дошкільниками, зокрема у логопедичній роботі. За допомогою комп'ютера можна урізноманітнити наочність, наприклад: анімовані презентації, які супроводжуються рухом, зображення та звуковим ефектом тощо.

Ураховуючи наявність широкої пропозиції сучасних технологічних засобів в освітньому процесі, в т.ч. логопедичному, варто зазначити про важливість доречного їх використання співставно цілям логопедичного впливу (табл. 1).

Варто виділити інтерактивні ігри настільно-друкованого типу (Савінова, Середа, Борулько, 2018: 60–61), які передбачають активні дії з предметами, малюнками. У процесі ігрових дій за певними правилами (роз'єднання, з'єднання, накладання, виймання, нанизування тощо) дитина засвоює спосіб виконання дидактичного завдання. Під час ігор з предметами (мозаїка, кубики, ляльки, об'ємні фігури, природний матеріал тощо) дитина вчиться взаємодіяти з ними, концентрує увагу на них, вдосконалює мануальний праксис. Наприклад:

Таблиця 1

Можливості використання інтерактивних технологій у логопедичній роботі

Інтерактивні технології	Характеристики інтерактивних технологій	Цілі логопедичного впливу											
		фонематичне сприймання	звуковий аналіз	складова структура слова	якості дихання	ритмічні здібності	пальцева моторика	артикуляційна моторика	словниковий запас	граматика	зв’язне мовлення	самоконтроль	сенсорика
Інтерактивна панель	самостійний пристрій з вбудованим комп’ютером та сенсорним екраном	+		+		+	+	+	+	+	+	+	+
Інтерактивна пісочниця	відображає реальні зображення за допомогою проєктора; для взаємодії дитини з піском						+		+		+		+
Інтерактивна підлога	інтегрована система проєкційного зображення та датчиків; для взаємодії з зображенням на підлозі					+			+		+		+
Інтерактивне дзеркало	поєднання дзеркала та комп’ютера; для відтворення презентацій, відеороликів, аудіо; камера фіксує прогрес	+	+	+	+	+	+	+	+	+		+	+
Інтерактивні іграшки, планшети, книги, килимки	оснащені звуковим чи світловим ефектом, рухом; приємні на дотик;	+	+	+	+	+	+	+	+				+
Інтерактивні ігри	за допомогою цифрових технологій (комп’ютер, планшет, смартфон)	+	+				+	+	+	+	+		+
Настільні засоби та іграшки; настільно-друковані ігри	фігурки предметів, тварин, фруктів тощо; пазли, рамки з вкладками, предметні та сюжетні малюнки, магнітні зображення, зображення з наліпками (фетр), кубики; сенсорні коробки, ігрові будиночки, сортери	+				+	+	+	+	+	+		+

– використовуючи фігурки тварин, які з'єднуються чи роз'єднуються з частин за допомогою магнітів (нові технології) можна створювати цікаві ігри: «Чия частина тіла?», «Чого не вистає?», «Що наплутали?», «Вгадай за описом», «Хто як пересувається?»;

– ігри з фігурками з теми «Професії» у поєднанні з відповідними малюнковими картками будуть доречними для реалізації інтерактивного простору щодо формування словника у дошкільників. Зокрема, дидактична гра «Знайди, що кому належить?», де дитина бере картку з зображенням професійним знаряддям, називає

його чи повторює за зразком та співвідносить його з відповідною фігуркою (професією), безпосередньо організовує діяльнісну активність дитини – моторну, мнестичну, мовленнєву, зорову;

– ігри з тактильними кубами розвиватимуть уявлення дитини про предмет, його форму, тактильні властивості; сприятимуть активізації словника антонімів (гладке-колюче, тверде-м'яке тощо). Наприклад, гра «Вгадай на дотик»: 1. в куб захований предмет і дитина обмацує його, не дивлячись на нього; називає предмет або показує на малюнку; 2. в кубі зна-

ходяться два предмети і такі ж лежать на столі; дитині потрібно рукою розпізнати предмет в кубі, назвати його і співвіднести з предметом на столі;

— ігри з різнокольоровими тематичними будиночками (напр., «Сім'я», «Тварини») призначені для групування фігурок за кольорами у процесі вивчення/закріплення назв кольорів, для роботи над лексикою співставно до лексичних тем; іграшкові засоби таких ігор можуть бути використані для формування присвійних займенників (мій, моя, моє, твій, твоя та ін.).

Такий тип ігор активізує інтерес (мотивацію) у дітей дошкільного віку; вони легко взаємодіють з іграшковими фігурками, маніпулюючи ними, що у свою чергу викликає мовленнєві реакції дитини. Їх можна застосовувати як у індивідуальній формі роботи з дітьми, так і в парній або в роботі в мікрогрупах, що якнайкраще реалізуватиме ідею співпраці між педагогом і дітьми.

Висновки. Ефективність логопедичної роботи значною мірою пов'язана з використанням технологій. Проведене дослідження дозволило дійти таких висновків: 1. Інтерактивні технології створюють позитивний мотиваційний фон у логопедичній роботі, активізують дошкільників завдяки використанню анімацій, відео/аудіофрагментів; світлових, звукових та ін. ефектів. Ці технології забезпечують природню для дошкільників ігрову форму роботи. 2. За допомогою цих технологій реалізується комплексний підхід у логопедичній корекції — охоплюється значна кількість цілей корекційної роботи. 3. Застосування логопедами інтерактивних технологій спонукає їх до вдосконалення власних професійних компетентностей, зокрема цифрової.

Перспективу дослідження вбачаємо у вивченні обізнаності логопедів-практиків щодо сутності інтерактивних технологій та практичного їх застосування у логопедичній роботі.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Галущенко В.І. Застосування інтерактивних технологій у корекційно-виховній роботі з дітьми дошкільного віку з порушеннями мовлення. *Науковий вісник Миколаївського національного університету імені В. О. Сухомлинського. Педагогічні науки*. 2017. № 3. С. 83–88.
2. Комар О. Інтеракція як основа співробітництва на уроках у початковій школі. *Психолого-педагогічні проблеми сучасної школи*. Вип. 1. 2021. С. 64–70.
3. Куренкова А. Інноваційні технології мовленнєвого розвитку дітей з ЗНМ у роботі вчителя-логопеда. *Актуальні питання гуманітарних наук*. Дрогобич : Видавничий дім «Гельветика», 2023. Вип. 62. С. 248–253.
4. Пометун О., Побірченко Н.С., Коберник Г.І., Комар О.А., Торчинська Т.А. Інтерактивні технології: теорія та методика : навч. посіб. Том 95. Умань-Київ. 2008. С. 40.
5. Савінова Н.В., Середя І.В., Борулько Д.М. Технології корекційно-виховного процесу. : навч. метод. посіб. Миколаїв : Іліон, 2018. С. 60–61.
6. Сиротенко Г.О. Сучасний урок: інтерактивні технології навчання. Харків : ВГ «Основа», 2003. С. 41.

REFERENCES

1. Halushchenko V. (2017) Zastosuvannia interaktyvnykh tekhnolohii u korektsiino-vykhovnii roboti z ditmy doshkilnoho viku z porushenniamy movlennia. [The use of interactive technologies in correctional and educational work with preschool children with speech disorders] *Naukovyi visnyk Mykolaivskoho natsionalnoho universytetu imeni V. O. Sukhomlynskoho. Pedagogichni nauky: zb. nauk. pr.*, 3. 83-88. [in Ukrainian].
2. Komar O. (2019) Interaktsiia yak ocnova spivrobotnytstva na urokakh u pochatkovii shkoli. [Interaction as the basis of cooperation in elementary school lessons] *Psykhologo-pedahohichni problemy suchasnoi shkoly: zb. nauk. pr.*, 1. 64-70. [in Ukrainian].
3. Kurienkova A. (2023) Innovatsiini tekhnolohii movlennievoho rozvytku ditei z ZNM u roboti vchytelia-lohopeda. [Innovative technologies for speech development of children with SNM in the work of a speech therapist teacher] *Aktualni pytannia humanitarnykh nauk: zb. nauk. pr.*, 62. 248-253. [in Ukrainian].
4. Pometun O., Pobirchenko N., Kobernyk H., Komar O., Torchynska T. (2008) Interaktyvni tekhnolohii: teoriia ta metodyka. [Interactive technologies: theory and methodology] *Navch. posib. Uman-Kyiv*. 95. 40. [in Ukrainian].
5. Savinova N., Sereda I., Borulko D. (2018) Tekhnolohii korektsiino-vykhovnoho protsesu. [Technologies of the correctional and educational process] *Navch. posib. Mykolaiv : Ilion*. 60-61. [in Ukrainian].
6. Syrotenko H. (2003) Suchasnyi urok. Interaktyvni tekhnolohii navchannia. [Modern lesson: interactive learning technologies]. *Kharkiv: VH Osнова*. 41. [in Ukrainian].