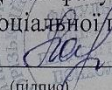


МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ  
ЗАПОРІЗЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ  
ФАКУЛЬТЕТ СОЦІАЛЬНОЇ ПЕДАГОГІКИ ТА ПСИХОЛОГІЇ  
КАФЕДРА СОЦІАЛЬНОЇ ПЕДАГОГІКИ ТА СПЕЦІАЛЬНОЇ ОСВІТИ

ЗАТВЕРДЖУЮ

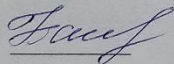
Декан факультету  
соціальної педагогіки та психології  
  
О. В. Пономаренко  
(ініціали та прізвище)  
« \* » 2024 р.

**ІГРОВІ ТЕХНОЛОГІЇ В РОБОТІ ЛОГОПЕДА**  
РОБОЧА ПРОГРАМА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ  
підготовки бакалаврів  
очної (денної) та заочної (дистанційної) форм здобуття освіти  
спеціальності «Спеціальна освіта»  
спеціалізації 016.01 Логопедія  
освітньо-професійна програма «Логопедія»

Укладачі: Авраменко У. В. викладач кафедри соціальної педагогіки та спеціальної освіти

Обговорено та ухвалено  
на засіданні кафедри соціальної  
педагогіки та спеціальної освіти

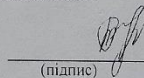
Протокол № 8 від «23» січня 2024 р.  
Завідувач кафедри соціальної  
педагогіки та спеціальної освіти



Н. В. Заверико

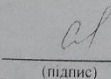
Ухвалено науково-методичною радою  
факультету СПП

Протокол № 6 від «24» січня 2024 р.  
Голова науково-методичної ради  
факультету соціальної педагогіки та  
психології



Т. В. Турбар  
(ініціали, прізвище)

Погоджено  
Гарант освітньої програми



Т. Г. Соловйова  
(ініціали, прізвище)

Запоріжжя 2024

## 1. Опис навчальної дисципліни

1	2	3	
<b>Галузь знань, спеціальність, освітня програма рівень вищої освіти</b>	<b>Нормативні показники для планування і розподілу дисципліни на змістові модулі</b>	<b>Характеристика навчальної дисципліни</b>	
		очна (денна) форма здобуття освіти	заочна (дистанційна) форма здобуття освіти
<b>Галузь знань 16 – «Спеціальна освіта»</b>	Кількість кредитів – 3	<b>Вибіркова</b>	
		<b>Цикл дисциплін</b> <i>Дисципліни вільного вибору студента в межах спеціальності</i>	
<b>Спеціальність 016 – «Спеціальна освіта»</b>	Загальна кількість годин – 90	<b>Семестр:</b>	
		7-ий	
<b>Освітньо-професійна програма «Логопедія»</b>	*Змістових модулів –4	<b>Лекції</b>	
		32 год.	8 год.
		<b>Практичні</b>	
<b>Рівень вищої освіти: бакалаврський</b>	Кількість поточних контрольних заходів – 2	16 год.	6 год.
		<b>Самостійна робота</b>	
		42 год.	76 год.
		<b>Вид підсумкового семестрового контролю: залік</b>	

## 2. Мета та завдання навчальної дисципліни

**Метою** вивчення навчальної дисципліни «Ігрові технології у роботі логопеда» є вивчити специфічні риси педагогічної та корекційної діяльності в контексті застосування класичних та інноваційних ігрових технологій; розвинути творче мислення, здатність працювати в команді

Основними **завданнями** вивчення дисципліни «Ігрові технології у роботі корекційного педагога» є:

- розглянути класифікації та типології ігрових технологій;
- опанувати використання ігрових технологій як засобу оптимізації корекційного процесу;
- засвоїти психолого-педагогічні особливості використання навчально-ігрових технологій на групових і індивідуальних заняттях;
- отримати досвід використання ігрових технологій в логопедії;
- навчитись використовувати актуальні ігрові технології та розробляти власні ігрові технології під конкретні потреби учнів.

У результаті вивчення навчальної дисципліни студент повинен набути таких результатів навчання (знання, уміння тощо) та компетентностей:

Заплановані робочою програмою результати навчання та компетентності	Методи і контрольні заходи
---	----------------------------

1	2
<p>ЗК-4. Здатність застосовувати знання у практичних ситуаціях. ЗК-8. Здатність працювати в команді. ЗК-9. Здатність до міжособистісної взаємодії. СК-5. Здатність реалізовувати ефективні корекційно-освітні технології у роботі з дітьми, підлітками, дорослими з порушеннями мовленнєвого розвитку, доцільно обирати методичне й інформаційнокомп'ютерне забезпечення. СК-12. Здатність організувати дитячий колектив, створювати в ньому рівноправний клімат і комфортні умови для особистісного розвитку вихованців та їхньої соціальної інтеграції. РН11. Застосовувати у професійній діяльності знання про методики, технології, форми і засоби реабілітації та корекційно-розвивального навчання дітей з особливими освітніми потребами, зокрема з порушеннями мовленнєвого розвитку. РН18. Знати культурні й наукові цінності, їх місце у загальній системі знань про природу людини і суспільства, використовувати різні види та форми рухової активності для активного відпочинку та ведення здорового способу життя.</p>	<p><i>Методи навчання:</i></p> <p>лекційні (лекції; лекції з елементами дискусії; презентаційні матеріали з поясненням; інтерактивні лекції)</p> <p>теоретичні (вивчення базової термінології; опрацювання наукових статей; конспектування)</p> <p>діалогічні (бесіди; навчальні дискусії; “мозковий штурм”; ділова та сюжетно-рольова гра)</p> <p>аналітичні (складання графіків, схем, таблиць; аналіз конкретних педагогічних випадків)</p> <p>дослідницько-пошукові (індивідуальні та колективні проекти; вирішення практичних кейсів та розв’язання педагогічних ситуацій; колборація зі студентами інших спеціальностей;).</p> <p><i>Контрольні заходи:</i></p> <p>Поточний контроль: термінологічні диктанти; проміжне тестування; публічні виступи; групові проекти; індивідуальні проекти; усні доповіді.</p>

**Міждисциплінарні зв’язки:** «Спеціальна педагогіка»; «Спецметодика дошкільного виховання»; «Логопедія»; «Технології спеціальної освіти»; «Логопедичні технології».

### **3. Програма навчальної дисципліни**

#### **Змістовий модуль 1. Ед'ютейнмент в соціальній педагогіці: історія; принципи та особливості застосування.**

Гра як біологічна, соціальна та культурна потреба; історія і базові поняття ігрових технологій, їх сутність та роль у вдосконаленні освітнього процесу; класифікація ігрових технологій; принципи застосування ігрових технологій в корекційній роботі; мотивування дітей з особливими освітніми потребами до навчання засобами ігрових технологій; ігровий баланс – як провідна категорія ігрових технологій; компоненти гри; психолого-педагогічні особливості використання навчально-ігрових технологій на групових та індивідуальних заняттях; вікові особливості розвитку ігрової діяльності; вимоги до ігрових педагогічних технологій; етапи розробки навчально-ігрових технологій; керівництво грою; специфіка навчальної гри; дидактичні завдання до ігор.

#### **Змістовий Модуль 2. Матеріально-технічне оснащення для реалізації ігрових технологій в роботі логопеда**

Іграшка та її роль в ігровій технології та розвитку дитини; види іграшок; вимоги, критерії та правила добору іграшок; психолого-педагогічні рекомендації батькам щодо вибору іграшок; базове наповнення кабінету логопеда матеріалами для використання ігрових технологій. Ігрові зони кабінету та закладу освіти; вимоги до ігрового обладнання. Авторські ігрові набори і використання їх для організації ігрових технологій. Ігрові технології під час виконання профілактики та корекції агресивності та тривожності дітей. Сенсорні ігри в педагогічній практиці. Допоміжне обладнання для дітей з ОП та гейміфікація їх використання.

#### **Змістовий модуль 3. Класичні розвиваючі ігрові технології**

Ігри на розвиток сенсорної та моторної сфери в практиці логопеда; техніка безпеки під час сенсорних ігор; моторна сфера та ігрові технології її розвитку в роботі логопеда; техніка безпеки під час моторних ігор; індивідуальні, підгрупові та групові ігрові технології на розвиток сенсорики та моторики; пальчикові вправи (гімнастика), пальчикові картинки (фігури), пальчикові ігри (інсценівки) та пальчиковий театр; сенсорні ігри з предметами навколишньої дійсності; методика проведення ігор на розвиток дрібної та загальної моторики; Ігрові технології для розвитку пізнавальних функцій (відчуття; сприймання; увага; уява; мислення; пам'ять; мовлення; ігри зі словом, складом, звуком і буквами; айсбрейкери між педагогом та дитиною, між дитиною та колективом дітей; скоромовка – лаконічна вербальна гра; ігри з римою; гумор у словесній грі.

#### **Змістовий модуль 4. Інноваційні ігрові технології в роботі логопеда**

Комп'ютерні ігрові технології в роботі корекційного педагога; гейміфікація використання комп'ютерних діагностик; використання інформаційно-комунікаційних технологій в іграх на корекцію розвитку; комп'ютерні ігри та мобільні додатки як засіб корекції делінквентної та девіантної поведінки: переваги та ризики; терапевтична гра як технологія соціальної педагогіки. терапевтичні ігри для корекції тривожності; терапевтичні ігри для корекції агресивності; терапевтичні ігри для позбавлення негативних емоцій, зняття емоційної напруги; терапевтичні ігри для підвищення самооцінки.

#### 4. Структура навчальної дисципліни

#### 5. Темі лекційних занять

Змістовий модуль	Усього годин	Аудиторні (контактні) години			Самостійна робота, год	Система накопичення балів		
		Усього годин	Лекційні заняття, год	Практичні, год		Теор. зав-ня, к-ть балів	Практ. зав-ня, к-ть балів	Усього балів
1	15	10	5	5	12	5	10	15
2	15	10	5	5	13	5	10	15
3	15	10	5	5	12	5	10	15
4	15	10	5	5	13	5	10	15
Усього за змістові модулі	60	38	20	20	50	20	40	60
Підсумковий семестровий контроль залік	30				30			40
Загалом		<b>90</b>				<b>100</b>		

№ змістового модуля	Назва теми	Кількість годин
		о/д ф.
<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>
1	Теорія та історія ігрових технологій в соціально-педагогічній практиці	2
1	Психолого-педагогічні особливості використання навчально-ігрових технологій на групових заняттях	2
1	Психолого-педагогічні особливості використання навчально-ігрових технологій на індивідуальних заняттях. Етапи розробки навчально-ігрових технологій та процес керівництва грою	2
2	Іграшка та її роль в ігровій технології	2
2	Базове наповнення кабінету логопеда для використання ігрових технологій.	2
2	Допоміжне обладнання для дітей з ОП та гейміфікація їх використання. Айсбрейкери між педагогом та дитиною, між дитиною та колективом дітей.	2
3	Ігри на розвиток сенсорної та моторної сфери в практиці логопеда	2
3	Ігрові технології для розвитку пізнавальних функцій. Сенсорні ігри для дітей з РАС	2
4	Комп'ютерні ігрові технології в роботі логопеда	2
4	Терапевтична гра як технологія логопедії.	2

Разом	20
-------	----

## 6. Теми практичних занять

№ змістового модуля	Назва теми	Кількість годин
		о/д ф.
<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>
1	<u>П1. Народна гра та специфіка її використання на корекційних заняттях</u>	2
1	<u>П2. Розробка конспекту заняття з елементами ігрових технологій</u>	2
1	<u>П3. Іграшка та її роль в ігровій технології</u>	2
2	<u>П4. Створення «Скарбнички мрії»</u>	2
2	<u>П5. Ігрові технології під час виконання артикуляційної гімнастики та логопедичного масажу</u>	2
2	<u>П6. Методика проведення ігор на розвиток дрібної та загальної моторики</u>	2
3	<u>П7. Ігрові технології для розвитку пізнавальних функцій</u>	2
3	<u>П8. Ігри зі словом, складом і звуком</u>	2
4	<u>П9. Комп'ютерні ігрові технології в роботі логопеда</u>	2
4	<u>П10 Підбір та презентація терапевтичних ігор з метою педагогічної корекції</u>	2
Разом		20

## 7. Види і зміст поточних контрольних заходів

№ змістового модуля	Вид поточного контрольного заходу	Зміст поточного контрольного заходу	Критерії оцінювання	Усього балів
<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
1	Практичне завдання	Народна гра та специфіка її використання на корекційних заняттях 1. Підготувати народні ігри (3 народів світу 2 українські). 2. Визначити для якого віку та корекції яких нозологій буде корисна ця гра. 3. Запропонувати модифікації гри для вирішення конкретних корекційних завдань.	Кожен структурний компонент завдання оцінюється в 1 бал. Якісний виступ 2 бали	5
	Теоретичне завдання -	Теоретичне ігрове завдання «Понятійне бінго»	Перемога у грі 2 бали; часткове заповнення картки від 0,5 до 1,5 бали;	2

	Практичне завдання	Розробка конспекту заняття з елементами ігрових технологій (робота в підгрупах). <i>Альтернативне завдання для студентів індивідуальної/заочної форми навчання: Виконується те саме завдання, але індивідуально</i>	Постановка мети та завдань заняття – 2 бали; Підбір відповідних завдань і ігрових технологій для реалізації поставлених завдань – 2 бали; Наявність структурних елементів заняття та їх правильна послідовність – 1 бал.	<b>5</b>
	Теоретичне завдання	Поточне тестування	Згідно критеріїв в Moodle	<b>3</b>
<b>Усього за ЗМ 1 контр. заходів</b>	<b>3</b>			<b>15</b>
2	Теоретичне завдання семінарський виступ на тему «Іграшка та її роль в ігровій технології».	Семінарський виступ:  Дидактичні ігри та їх використання в логопедичній практиці. Технології застосування народної іграшки в логопедичній роботі. Ляльки-рукавички в логопедії. Логопедична лялька як складова ігор-занять у спеціальному ЗДО компенсуючого типу. Вальдорфська лялька в корекційній роботі.	Повнота виступу та чіткість викладення думок – 2 бали; Проблемні питання до аудиторії та стимулювання дискусії – 1 бал; Наявність прикладів та наочності (презентація, схеми малюнки, фотографії, відеоматеріали) – 1 бал; Висновки – 1 бал.	<b>5</b>
	Практичне завдання	Проектування іграшки на розвиток сенсорики. Проект має містити вербальний опис та основну ідею іграшки, сфери її застосування та вік дітей для яких вона розрахована; орієнтовні ескізи іграшки; технічне завдання для інженера, який буде займатись розробкою технології виготовлення іграшки	Ідея іграшки 2 бали; Наявність ескізу – 1 бал; Детальне ТЗ – 2 бали.	<b>5</b>

	Практичне завдання	Створення «Скарбнички мрії» з переліком ігор, посібників та іграшок, які б ви хотіли мати у своєму кабінеті	Не менше 35 найменувань – 1 бал; Оригінальність добірки – 1 бал; Аргументація вибору при виборі ексклюзивних матеріалів – 1 бал; Детальний опис варіантів використання – 3 б.	5
<b>Усього за ЗМ 2 контр. заходів</b>	<b>1</b>			<b>15</b>
3	Методика проведення ігор на розвиток дрібної та загальної моторики	Завчасно підготувати ігри на розвиток моторної сфери (дрібна моторика, загальна моторика, нейромоторні вправи та кінестетичні проби з елементами гри). Структурні компоненти виконання завдання: 1) Провести перше знайомство з грою, ознайомлення з правилами 2) Провести гру 3) Провести гру з елементами ускладнення	Кожен структурний компонент оцінюється у 2 бали.	5
	Теоретичне завдання семінарський виступ:	Ігрові технології для розвитку пізнавальних функцій - Відчуття - Сприймання - Увага - Уява - Мислення - Пам'ять - Мовлення	Повнота виступу та чіткість викладення думок – 2 бала; Проблемні питання до аудиторії та стимулювання дискусії – 1 бал; Наявність прикладів та наочності (презентація, схеми малюнки, фотографії, відеоматеріали) – 1 бал; Висновки – 1 бал.	5
	Практичне завдання Ігри зі словом, складом і звуком	Завчасно підготувати ігри на розвиток мовлення. Структурні компоненти виконання завдання:	Кожен структурний компонент оцінюється в 2 бала.	5



		1) Провести перше знайомство з грою, ознайомлення з правилами 2) Провести гру 3) Провести гру з елементами ускладнення		
<b>Усього за ЗМ 3 контр. заходів</b>				<b>15</b>
4	Практичне завдання	Комп'ютерні ігрові технології в роботі корекційного педагога	Презентація використання ІКТ 2 бали – відповідність технології заявленим потребам. Володіння технологією – 3 бали	<b>5</b>
	Практичне завдання	Підбір та презентація терапевтичних ігор з метою педагогічної корекції (робота в підгрупах) (4 практичне +2 понятійний диктант) Підгрупа 1 – терапевтичні ігри для корекції тривожності; Підгрупа 2 – терапевтичні ігри для корекції агресивності; Підгрупа 3 – терапевтичні ігри для позбавлення негативних емоцій, зняття емоційної напруги Підгрупа 4 - – терапевтичні ігри для підвищення самооцінки.	Презентація використання ігор, відповідність технології заявленим потребам – 2 бали. Володіння технологією – 3 бали	<b>5</b>
	Теоретичне завдання	Понятійний диктант та тест	10 понять, кожне правильне визначення – 0,2 бала Тест – 3 бала	<b>5</b>
<b>Усього за ЗМ 4 контр. заходів</b>				<b>15</b>
<b>Усього за змістові модулі контр. заходів</b>	<b>8</b>			<b>60</b>

## 8. Підсумковий семестровий контроль

Форма	Види підсумкових контрольних заходів	Зміст підсумкового контрольного заходу	Критерії оцінювання	Усього балів
1	2	3	4	5
<b>Залік</b>	Теоретичне завдання	Питання для підготовки: (див. відповідну секцію в Moodle)	Повнота, чіткість та лаконічність відповіді, використання прикладів з практики для пояснення складних понять.	<b>20</b>
	Практичне завдання: Розробка корекційного заняття у форматі квест-детективу	Створити квест-детектив, який би вирішував конкретне соціально-педагогічне завдання для дітей певного віку (деталі в Moodle)	10 балів – теоретична відповідність, оригінальність ідеї, врівнювання вікових особливостей і сучасних інтересів дітей. 10 балів – проведення квесту	<b>20</b>
Усього за підсумковий семестровий контроль				<b>40</b>

\*\*\* Цей розділ у формі таблиці можна також оформити на аркуші альбомної орієнтації

## 9. Рекомендована література

### Основна:

1. Войцях Т. Ігрові технології як інструмент профілактичної роботи спеціалістів психологічної служби закладів освіти. URL: <http://surl.li/fdgjj>
2. Ельконін Д. Психологія гри, 1978. URL: <http://medbib.in.ua/psihologiya-igrji.html>
3. Ігри в логопедичній роботі: навчально-методичний посібник / укл. О. В. Чепка – Умань : ВПЦ «Візаві», 2016 181 с

### Додаткова:

1. Гальченко Л., Бессарабова О. Національні ігри з методикою викладання. URL: [https://docs.google.com/document/d/1hc1DSSbvtNKQaSb5DqMiR\\_9bV6BfQhXu4ZpKbMVUwik/edit](https://docs.google.com/document/d/1hc1DSSbvtNKQaSb5DqMiR_9bV6BfQhXu4ZpKbMVUwik/edit)
2. Дидактичні ігри з м'ячами Приступа Є. Н., Петришин Ю. В., Виноградський Б. А. URL: <https://files.znu.edu.ua/files/Bibliobooks/Inshi60/0044339.pdf>
3. Ільченко Л. В., Чернега Н. С. Логіко-математичні ігри як засіб формування мислення дошкільників. URL: <https://files.znu.edu.ua/files/Bibliobooks/Inshi61/0045688.pdf>
4. Куренкова А. В. Сюжетно-рольові ігри соціального спрямування для дітей старшого дошкільного віку з інтелектуальними порушеннями. URL: <https://files.znu.edu.ua/files/Bibliobooks/Inshi63/0047260.pdf>
5. Пасічник В., Мельник В. Рекреаційні ігри. URL: <https://files.znu.edu.ua/files/Bibliobooks/Inshi59/0043919.pdf>
6. Рібцун Ю. В. Братики-автомобілі : багатоваріативна дидактична гра з мовленнєвими завданнями для дітей старшого дошкільного і молодшого шкільного віку із ЗНМ (III рівень) і ФФНМ / Ю. В. Рібцун. *Логопед.* – 2011.
7. Рібцун Ю. В. Грати словом і в слові. *Дошкільне виховання.* - №2. – 2005.
8. Рібцун Ю. В. Організація та проведення у логопедичній групі ігор з правилами., 2012.
9. Рібцун Ю. Грати словом і в слові. - *Дошкільне виховання 2005р.* №2, Педагогіка-дошкільна – розвиток мови

10. Савитська Н.О. Музика і ритмічні рухи. URL: <https://files.znu.edu.ua/files/Bibliobooks/Inshi31/0025237.pdf>
11. Сушкова Г. Ігри зі словесним супроводом для дітей з вадами зору. *Дошкільне виховання*. 2002. №4. С.20-21.

#### **Інформаційні джерела:**

1. Gamification for behavior change URL: <https://journals.iupui.edu/index.php/advancesinsocialwork/article/download/18260/19926/0>
2. Квест-гра «Ми проти булінгу та конфлікту». URL: <https://vseosvita.ua/library/kvest-grami-proti-bulingu-ta-konfliktu-404543.html>
3. Мовні ігри. Дидактичні ігри. Методичне забезпечення/ (електронний ресурс) // <https://naurok.com.ua/movni-igri-didaktichni-igri-metodichne-zabezpechennya-17733.html> What-is-gamification. URL: <https://www.gamify.com/what-is-gamification>
4. Особливості ігрової діяльності в системі соціально-педагогічної роботи. URL: <http://enpuir.npu.edu.ua/handle/123456789/19254>
5. Скажи булінгу «Ні!»: ігри та вправи для розвитку емоційного інтелекту. URL: <https://naurok.com.ua/post/skazhi-bulingu-ni-igri-ta-vpravi-dlya-rozvitku-emociynogo-intelektu>
6. Сучасні ігрові технології в освітньому просторі. URL: [https://studwood.net/2379992/pedagogika/suchasni\\_igrovi\\_tehnologiyi\\_osvitnomu\\_prostori](https://studwood.net/2379992/pedagogika/suchasni_igrovi_tehnologiyi_osvitnomu_prostori)
7. Технології соціально-педагогічної роботи. URL: [https://library.udpu.edu.ua/library\\_files/386370.pdf](https://library.udpu.edu.ua/library_files/386370.pdf)