

**Міністерство освіти і науки України
Чернівецький національний університет
імені Юрія Федьковича**

**Факультет педагогіки, психології та соціальної роботи
Кафедра педагогіки та психології дошкільної освіти**

**Використання інтерактивного обладнання
в корекційно-логопедичній роботі
з дітьми дошкільного віку**

Дипломна робота

Рівень вищої освіти – другий (магістерський)

Виконала:
студентка 6 курсу, групи 617
спеціальності 012 «Дошкільна
освіта»
Скорохід Ірина Петрівна

Керівник: кандидат психологічних
наук, доцент **Колтунович Т.А.**

До захисту допущено:

Протокол засідання кафедри № _____

від «_____» _____ 2022 р.

зав. кафедри _____ доц. Олійник М. І.

Чернівці – 2022

АНОТАЦІЯ

Скорихід І. П. Використання інтерактивного обладнання в корекційно-логопедичній роботі з дітьми дошкільного віку. – Магістерська робота

Інтерактивне навчання - це навчання, побудоване на взаємодії дітей з іншими суб'єктами навчального процесу та навчальним середовищем. Це діалогове навчання, це спільний процес пізнання. Це навчання, занурене у спілкування, де активність педагога поступається місце активності дошкільників, де реалізуються технології в закладі дошкільної освіти. Це навчання, в якому знання здобуваються через самостійний пошук. У всіх дослідженнях визначення інтерактивного навчання будується навколо таких понять, як діалог, спілкування, взаємодія.

Інтерактивні засоби навчання – засоби, які забезпечують виникнення діалогу, тобто активний обмін повідомленнями між користувачем та інформаційною системою в режимі реального часу. Інтерактивні технології освіти у дошкільних дитячих установах необхідні розвитку комунікативних навичок дошкільнят. Вона допомагає дітям зміцнити міжособистісні стосунки, подолати скутість, невпевненість завдяки створенню ситуації успіху. У результаті формуються умови, які необхідні для розвитку потреби дитини постійно розвиватись.

Інтерактивне обладнання є ефективним технічним засобом, за допомогою якого можна значно урізноманітнити процес навчання. Кожне заняття викликає у дітей емоційне піднесення, навіть відстаючі діти охоче грають, а невдалий хід гри внаслідок прогалин у знаннях спонукає звертатися за допомогою до педагога чи самостійно домагатися знань у грі.

Ключові слова: мовлення, корекцій, навчання, інтерактивне, обладнання.

ЗМІСТ

| | |
|--|-----------|
| ВСТУП | 4 |
| РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНІ ОСНОВИ ВИКОРИСТАННЯ ІНТЕРАКТИВНИХ ТЕХНОЛОГІЙ В КОРЕКЦІЙНО-ЛОГОПЕДИЧНІЙ РОБОТІ ЗАКЛАДУ ДОШКІЛЬНОЇ ОСВІТИ... | 7 |
| 1.1. Порушення мовлення дошкільників як важлива педагогічна проблема | 7 |
| 1.2. Інтерактивні технології в освітньому процесі закладу дошкільної освіти | 15 |
| 1.3. Сучасні підходи до використання інтерактивного обладнання в корекційно-розвивальній роботі з дітьми дошкільного віку | 25 |
| РОЗДІЛ 2. ВИКОРИСТАННЯ ІНТЕРАКТИВНОГО ОБЛАДНАННЯ В КОРЕКЦІЙНО-ЛОГОПЕДИЧНІЙ РОБОТІ З ДОШКІЛЬНИКАМИ В ЗАКЛАДІ ДОШКІЛЬНОЇ ОСВІТИ | 36 |
| 2.1. Характеристика інтерактивних технологій для корекції мовлення дітей старшого дошкільного віку | 36 |
| 2.2. Використання інтерактивного обладнання в корекційно-логопедичній роботі з дошкільниками | 47 |
| 2.3. Рекомендації щодо використання інтерактивного обладнання в корекційно-логопедичній роботі з дітьми дошкільного віку.... | 60 |
| ВИСНОВКИ | 71 |
| СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ | 75 |

ВСТУП

Актуальність дослідження. В останні роки спостерігається збільшення кількості дітей з порушеннями мовлення, особливо із загальним недорозвиненням мовлення. Загальне недорозвинення мовлення – це вада, при якій у дитини з нормальним слухом і початково збереженим інтелектом несформовані всі компоненти мовної системи – фонетика, лексика і граматики. І тому необхідно знайти найефективніший спосіб виховання та виховання дітей цієї категорії.

Ми живемо в ХХІ столітті, в епоху інформації. Інформатизація суспільства – реалії нашого часу. Використання інформаційно-комунікаційних технологій у освітньому процесі сьогодні є одним із пріоритетних напрямків модернізації освіти, що дозволяє не лише підвищити якість освіти, а й вийти на новий рівень відносин між учасниками освітнього процесу. Сучасні інформаційні технології дозволяють сприймати інформацію на якісно новому рівні, що значно підвищує пізнавальну активність дитини. Сьогодні інтерактивні дошки займають особливе місце серед сучасних технічних новинок. Параметри інтерактивної дошки дозволяють включити всі органи сприйняття: слуховий, зоровий і тактильний. Англійське прислів'я говорить: «Я почув і забув, я побачив і я запам'ятав». Вчені встановили, що близько 80% інформації людина сприймає за допомогою органів зору. А коли мова йде не тільки про сприйняття, а й про запам'ятовування інформації, роль рухової пам'яті зростає. Розвиток моторики також сприяє активізації мовленнєвих центрів, що необхідно для успішного навчання дітей.

Стан дослідження проблеми. У системі спеціальної освіти фахове дослідження було зосереджено на узагальненні питань психолого-педагогічного, методичного та дидактичного використання інтерактивного оюладнання у корекційно-розвивальному процесі. Використання сучасного супроводу в роботі з дітьми різних нозологій проаналізували у своїх працях: Димитриченко Д. П., Дітковська Л. А., Кабак В. В., Косова К. О., Кадемія М.

Ю., Майданчик О. О., Пиллюгін О. М., Порецький І. Б., Ракачов С. Є., Рощина М. А., Тулашвілі Ю. Й., Цейтлін Г. Є., Чеботарьова О. В., Черних В. В., Шауцукова Л. З., Швецов В. І. та інші.

Значна увага приділяється питанню використання використання технічних засобів навчання майбутніми фахівцями спеціальної педагогіки такими дослідниками, як Качуровська О. Б., Кітік О. Є., Мотилькова З. О., Папернова Т. В., Соколовська В. В., Федоренко І. В., Шеремет М. К. та інші. Вчені розглядають питання про ефективність використання тренінгу комп'ютерних програм в процесі професійної підготовки логопеда, а саме, що компетентність педагога щодо використання технічних засобів навчання є особливою системою освіти та частиною загальної інформаційної культури спеціалістів.

Зв'язок роботи з науковими програмами, планами, темами. Магістерське дослідження виконано в межах науково-дослідної теми кафедри педагогіки та психології дошкільної освіти Чернівецького національного університету імені Юрія Федьковича «Професійна підготовка педагогічних кадрів закладів дошкільної освіти в контексті євроінтеграційних процесів» (номер державної реєстрації 0121U110897).

Тему магістерської роботи затверджено на засіданні кафедри педагогіки та психології дошкільної освіти Чернівецького національного університету імені Юрія Федьковича (Протокол № 3 від 05 жовтня 2021 року).

Об'єкт дослідження: корекційно-логопедична робота з дітьми дошкільного віку.

Предмет дослідження: використання інтерактивного обладнання в корекційно-логопедичні роботи з дошкільниками.

Мета дослідження: наукове обґрунтування та розробка системи заходів з допомогою інтерактивного обладнання для корекційно-логопедичної роботи з дітьми дошкільного віку.

Відповідно до об'єкта, предмета, мети визначено основні **завдання дослідження:**

1. Розкрити особливості мовленнєвих дефектів у дітей дошкільного віку.
2. Визначити зміст та структуру роботи з інтерактивним обладнанням при корекційно-логопедичній роботі в закладі дошкільної освіти.
3. Підібрати систему заходів з використанням інтерактивного обладнання для корекції мовлення дошкільників.
4. Розробити рекомендації щодо особливостей використання інтерактивного обладнання для покращення мовлення дошкільників.

Методи дослідження: теоретичні (узвалення проблеми розвитку мовлення дітей засобами інтерактивних технологія, ретроспективний і системний аналіз, порівняння); емпіричні (констатувальний, формувальний та контрольне дослідження); математично-статистичні (методи описової статистики).

Наукова новизна одержаних результатів полягають в тому, що в роботі описано та експериментально перевірено позитивний вплив використання інтерактивних технологій для корекції мовлення дітей дошкільного віку в умовах закладу дошкільної освіти.

Теоретичне та практичне значення одержаних результатів полягає в описування особливостей мовлення дітей дошкільного віку; описано особливості інтерактивних технологій в роботі з дошкільниками;; розроблені методичні рекомендації щодо використання інтерактивних технологій в корекційно-логопедичній роботі з дошкільниками в закладі дошкільної освіти.

Структура роботи. Робота складається зі вступу, двох розділів, висновків, списку використаних джерел, додатків. Повний обсяг дипломної роботи – 83 сторінки, основний текст - 75 сторінок. Основний текст магістерської роботи містить 7 рисунків.

РОЗДІЛ 1

ТЕОРЕТИЧНІ ОСНОВИ ВИКОРИСТАННЯ ІНТЕРАКТИВНИХ ТЕХНОЛОГІЙ В КОРЕКЦІЙНО-ЛОГОПЕДИЧНІЙ РОБОТІ ЗАКЛАДУ ДОШКІЛЬНОЇ ОСВІТИ

1.1. порушення мовлення дошкільників як важлива педагогічна проблема

Правильне мовлення – найважливіша умова всебічного розвитку дітей. Чим багатша і правильніша мова дитини, тим легше йому висловлювати свої думки, тим ширші її можливості у пізнанні навколишньої дійсності, змістовніші та повноцінніші стосунки з однолітками та дорослими, тим активніше здійснюється його психічний розвиток. Тому так важливо дбати про своєчасне формування мови дітей, про її чистоту та правильність, попереджаючи та виправляючи різні порушення, якими вважаються будь-які відхилення від загальноприйнятих норм цієї мови.[12,38]

Ситуація, коли малюк не може вимовити і перекручує слова та фрази, спостерігається майже з кожною дитиною. Адже розвиток мови не завжди може відбуватися так, як це потрібно. Причому, старшими дітьми, підлітками, дефекти мови можуть сприйматися як справжнє нещастя.

Розвиток мови у малюка формується при спілкуванні з дорослими, особливо з батьками, або своїми однолітками.

Чим раніше почати проводити заняття з дитиною, тим легше і швидше можна досягти результатів правильної та чистої мови. Одним із початкових факторів, що впливають на розвиток мовної артикуляції у дітей, є природне грудне вигодовування. Насправді було помічено, що соска може заважати розвитку мови в дитини.

Серед основних причин появи порушень мови можуть бути: проблеми з розрізненням звуків на слух, недостатня рухливість губ дитини, а також мови, певні дефекти будови мовних органів. Це короткі розміри під'язичкової зв'язки, неправильний прикус, будова зубів та щелеп.

У таких випадках можна зайнятися спеціальними вправами, які покращують рухливість дитячих мовних органів. При цьому рекомендується облизування верхньої губи, клацання або дотик язиком до верхніх зубів. Дуже корисними вважаються ігри, у яких потрібно використовувати дрібні рухи пальців. Адже зони мозку, які відповідають за мовлення та дрібні рухи пальців, розташовуються поруч і здатні впливати одна на одну.

Підставами, що викликають порушення мови в дітей дошкільного віку, може бути такі: внутрішньоутробні - хвороби матері під час вагітності негативно позначаються на розвитку плода, внаслідок чого можуть виникати проблеми із своєчасним розвитком мови; пологові травми – травми, що відбулися під час пологів, можуть викликати як легкі порушення мови, так і важкі вади розвитку, де дефекти мови у дітей будуть дуже суттєвими; інфекційні хвороби у ранньому віці, що супроводжуються важким анамнезом; черепно-мозкові травми; спадкові хвороби та особливості розвитку – патологія м'якого та твердого піднебіння, форма та величина зубів, стан під'язичної вуздечки; несприятливі умови життя.

Як видно, етіологія походження мовленнєвих порушень різноманітна, і кожен випадок у практиці унікальний.

Порушення розвитку мови в дітей віком виражається по-різному. У когось це буде супроводжуватися порушенням лише звуковимовлення, що легко виправляється регулярними заняттями з логопедом і повторенням даних ним вправ вдома. Однак бувають важкі діагнози, які вимагатимуть не лише звичайних занять із логопедом у дитячому садку, а й медикаментозного лікування.

Зустрічаються такі види порушення мови в дітей віком:

- дисфонія/афонія – зміни на патологічному рівні у будові апарату, що відповідає за формування голосу, які призводять до того, що відбуваються його зміни;
- брадилалія - патологічне уповільнення мови;
- тахілалія – патологічне прискорення мовлення;

- заїкуватість – скорочення м'язів апарату мовлення як судом, які дозволяють дитині правильно організувати своє мовлення;
- дислалія – неправильна звуковимова при збереженому слуху та нормальній органіці апарату мовлення;
- дизартрія – неправильна звуковимова, що виникає через неправильну органіку апарату мови;
- ринологія – порушення, що стосується звуковимови та тембру голосу, що відбувається за рахунок анатомо-фізіологічних особливостей будови апарату, що відповідає за мовлення;
- алалія - мовчання дитини, викликане ураженням деяких ділянок кори головного мозку;
- фонетико-фонематичне недорозвинення мови (ФФНМ) - неправильне звуковимовлення, обумовлене неправильним звукосприйняттям;
- загальне недорозвинення мови (ЗНМ) – складний розлад мови, що супроводжується порушенням як вимови, а й лексичної боку мови, і граматичної, зокрема.

Кожне з описаних вище порушень має власну класифікацію, в яку будуть поглиблюватися фахівці.

Будь-яке з перелічених порушень, якщо воно не пов'язане з іншими порушеннями типу ДЦП, аутизму та іншими важкими діагнозами, цілком виліковне.

Як було зазначено вище, будь-який розлад мови, який не супроводжується порушеннями ділянок кори головного мозку, можна вилікувати. Лікувати мовні порушення в дітей можна лише після ретельно проведеного обстеження мовлення, яке здійснюється неврологом та іншими членами спеціальної комісії. Під час обстеження невролог виявляє порушення поведінкового характеру, затримки розвитку психіки та мови, внаслідок чого прописує медикаментозні препарати.

Слід знати, що їх використання під час занять з логопедом, дає кращий результат, ніж просто прийняття ліків. Дані препарати стимулюють роботу тих ділянок кори головного мозку, що відповідають за розвиток мови, тому важливо, щоб стимуляція йшла ще ззовні, а не лише зсередини.

У процесі первинного обстеження логопед точно визначає відхилення мовленнєвому розвитку дитини, вид розлади і видає висновок, у якому вказується, який саме мовний дефект необхідно виправляти.

Ну а психолог уточнює розвиток розумових процесів дитини. Найчастіше легкі порушення мови не супроводжуються порушеннями пам'яті, уваги, мислення та логіки.

Будь-яке відхилення в мовному розвитку дитини має власну причину, а значить, і лікування, за допомогою якого можна його позбутися.

Усунення причини виникнення дефекту стає першим та головним кроком на шляху до одужання дитини. Головне, підтримувати його в цей момент і в жодному разі нав'язливо не виправляти його неправильну вимову. Навіть заняття з логопедом повинні приносити задоволення, тоді і результати роботи не забаряться.

Організація навчання дітей з порушеннями мови вимагає особливого підходу, який передбачає постійну емоційну підтримку дітей на заняттях та їх інтерес до матеріалу, що вивчається. Завдання логопеда – зацікавити дитину те щоб їй самому захотілося брати участь у процесі корекції промови. А для цього заняття мають бути не нудними заняттями, а цікавою грою. Багаторазові повторення одним і тим же матеріалом втомлюють як дитини, а й дорослого. Тільки в логопедії від повторень нікуди не подітися, особливо коли потрібно відпрацювати правильний артикуляційний апарат, навчити дитину чути, впізнавати звук, а потім і правильно її вимовляти. В окремих випадках важко дається постановка звуку і кожен, навіть найменший крок уперед, коштує великих зусиль. А якщо етап автоматизації звуку розтягується на тривалий час, тоді вчителю – логопеду доводиться довго й наполегливо шукати той матеріал, який урізноманітнить заняття, щоб вони не набридли дитині. Адже

лише позитивна мотивація сприятиме ефективній роботі, що згодом призведе до бажаного результату. [16,56] Виникає питання, які форми можна подати дитині, щоб зацікавити його, викликати бажання знову й знову повторювати вже знайомі, але такі складні і не завжди доступні правильні слова.

Останнім часом одним із ефективних засобів у корекції мовлення стало застосування інтерактивних технологій.

Проведені психолого-педагогічні та дидактичні дослідження у сфері загальної та спеціальної освіти показують, що методики навчання на основі інформаційно-комунікаційних технологій мають необхідний потенціал, оскільки здатні забезпечити: індивідуалізацію навчання; адаптацію до здібностей, можливостей та інтересів дітей; розвиток їхньої самостійності; підвищення ефективності корекційно-освітнього процесу.

Тобто можна говорити про те, що включення інтерактивних засобів навчання до корекційного процесу сприяє формуванню нового середовища навчання дітей з вадами мовлення. Ці технології є актуальними, ефективними і дають дитині можливість експериментувати, синтезувати отримані знання, розвивати творчі здібності, мовлення і комунікативні навички, що дозволяє йому успішно адаптуватися спочатку у шкільництві, та у подальшому житті.[5,68]

У державному стандарті дошкільної освіти розвитку мови приділено велику увагу. Мовленнєвий розвиток дошкільнят виділено в окрему освітню область, що включає володіння мовою як засобом спілкування та культурою; збагачення активного словника, розвиток зв'язного, граматично правильного мовлення; розвиток мовної творчості; розвиток звукової культури мови, фонематичного слуху; формування звукової аналітико-синтетичної активності як передумови навчання грамоти

Відповідно до державного стандарту дошкільної освіти України на етапі завершення рівня дошкільної освіти: дитина добре володіє усною мовою; може висловлювати свої думки та бажання; використовує мову для вираження своїх думок, почуттів, бажань; буде мовленнєвий вислів у ситуації

спілкування; виділяє звуки у словах; цікавиться причинно-наслідковими зв'язками.

Результати моніторингових досліджень з виявлення мовленнєвих порушень свідчать про те, що у багатьох вихованців ЗДО є порушення всіх сторін мови: і звукової, і смислової сторони. У дітей спостерігаються порушення звуковимови, фонематичного слуху, граматичного ладу мови, обмежений словниковий запас слів, порушення причинно-наслідкових зв'язків. Їм складно ставити запитання, вислуховувати співрозмовника, висловлювати свою думку. Увага дітей із мовними порушеннями нестійка, відзначаються труднощі запам'ятовування.

За даними моніторингового дослідження, з'ясувалося, що зі 100% вихованців старшої групи – 44% дітей із мовними порушеннями.

У 40% вихованців відзначаються порушення звуковимови.

12% – недорозвинення фонематичного слуху. Діти відчувають труднощі при диференціації звуків (коза – коСа), послідовності звуків у коротких словах (КІТ – КТ), не виділяють заданий звук із слова.

У 8% - словниковий запас відповідає віковим особливостям. У дітей складності у підборі слів-синонімів (веселий, радісний, задержуватий...), приставкових дієслів (їхати, приїхати, заїхати, об'їхати, переїхати, з'їхати, від'їхати), слів – антонімів (хворий-здоровий).

У 14% вихованців спостерігаються аграматизми в мові (при рахунку предметів – 1 куля, 2 кулі, 3 кулі, 4 кулі, 5 куля), при визначенні місцезнаходження предмета (над, під, через, між...), у дослідженні присвійних прикметників (Чиї вуха? – «Зайчині», «лисини»).

Процес дослідження зв'язного мовлення дозволив констатувати факт, що 24% вихованця мають труднощі у відсутності логічності, послідовності. Відзначається фрагментарність у побудові оповідання, опускання другорядних ланок.

Особливості розвитку сучасних дітей свідчать, що вони відрізняються від їхніх однолітків раніше і вимагають сучасного підходу у вихованні,

корекції та розвитку. Щоб зацікавити їх, зробити навчання свідомим, потрібні нестандартні підходи, нові методи. Вирішити це можна з допомогою інтерактивних технологій навчання.[7,112]

Комп'ютеризація проникла практично у всі сфери життя та діяльності сучасної людини. Тому впровадження комп'ютерних технологій в освіту – логічний та необхідний крок у розвитку сучасного інформаційного світу загалом.

На сьогоднішній день однією з актуальних проблем є реалізація форм, методів та способів навчання в умовах роботи з дітьми, які мають мовні розлади. На даний момент широко розглядається проблема, пов'язана з використанням технічних засобів навчання у логопедичній роботі. Діти сучасного суспільства найчастіше більшу частину свого вільного часу проводять за комп'ютером, граючи у різні віртуальні ігри. Отже, логопедичне заняття з дитиною може включати використання комп'ютерних технологій або інших технічних засобів навчання для більш захоплюючої роботи.

В даний час створено безліч технічних засобів навчання, які допомагають вчителям – логопедам у навчальній, виховній та корекційній роботі з дітьми. Вчені обґрунтовують необхідність застосування технічних засобів на різних етапах навчально-виховного процесу, а також доводять ефективність застосування окремих видів технічних засобів навчання. Використання ТЗН має важливе місце для корекції недоліків розвитку мовлення дітей. До ТЗН відноситься апаратура, що сприяє більш ефективному та якісному засвоєнню та закріпленню отриманого матеріалу в найбільш доступній та цікавій формі для дитини.

Розглядаючи проблему з психолого – педагогічного погляду, можна сказати, що провідною діяльністю у дошкільному віці є гра, отже, і технічний засіб має бути доступним для сприйняття дітям, і навіть викликати інтерес.

На даний момент у логопедії використовується величезна кількість коштів, які розкривають їхні комунікаційні переваги, які допоможуть в індивідуальному коригуванні з урахуванням темпу розвитку кожної дитини.

Використання саме технічних засобів навчання дозволяє дитині розширити можливості у спілкуванні, самоосвіті, навчанні в процесі гри, що значно підвищує результативність всього корекційного навчання.

Використання розвиваючих комп'ютерних програм дозволяє вирішувати низку корекційних завдань:

- розвиток та корекція психічних процесів;
- розвиток пізнавальної активності та самоконтролю;
- активізація словника;
- закріплення раніше здобутих навичок;
- розвиток дрібної моторики та зорово – моторної координації;
- розвиток основ міжособистісної комунікації через сюжетний персонаж.

Якщо розглядати персональний комп'ютер як універсальний вимірювальний прилад, то можна говорити про найвдаліше технічне рішення задач візуалізації мови. Отже, зрозумілість, виразність, розбірливість мови – базується на здібності людини продукувати та поєднувати фонематичні ланцюжки звуків прийняті, загальнозживаних у певному мовному середовищі. При цьому вони також можуть бути об'єктивно змінені щодо швидкості проговорення окремих слів за хвилину або підвищення або розуміння інтонаційного ряду.

Проте мовні порушення настільки різноманітні, а методичні підходи настільки різнопланові, що навряд можна було б покласти основою автоматизованого, комп'ютерного підходи до корекції мовних порушень. Саме тому всі розробки можна вважати допоміжними засобами логопедичної роботи, при цьому більшість цих засобів є досить унікальними та надзвичайно ефективними. У руках творчо працюючого фахівця, вони здатні у кілька разів прискорити формування та корекцію необхідних мовних компонентів.

На сьогоднішній день у системі освіти відбуваються досить значні зміни, це наукова, методична, а також матеріальна база установ. У роботу педагогів запроваджується система комп'ютерних технологій.

Комп'ютерні технології - це різноманітні логопедичні тренажери, інтерактивні посібники, а також комп'ютерні презентації, зроблені у програмі PowerPoint. Діти з великим інтересом займаються на заняттях і виявляють свою цікавість. Заняття перетворюється на цікавий та захоплюючий процес.

На мій погляд, презентація поєднує в собі яскраве зображення, звук, різні анімації, що значно покращує сприйняття інформації, що надається. Презентація відрізняється від використання простих карток тим, що вона дозволяє витратити менше часу на підготовку до заняття, підвищує мотивацію та допомагає легше засвоїти матеріал та доставляє позитивні емоції як дитині, так і логопеду.

Підсумовуючи, варто відзначити, що використання технічних засобів навчання несе певні цілі та включає низку важливих завдань, спрямованих на навчальну, виховну та корекційну роботу. Підвищують наочність, збагачують коло уявлень дитини, створюють позитивне емоційне ставлення, розвивають пізнавальну діяльність, просторову уяву та сприяють розвитку мислення. Підготовка вчителя-логопеда до заняття стає менш витратною за часом і засвоєння дитиною вивченого матеріалу відбувається швидше.

Технічні засоби навчання – це вдосконалення всього педагогічного процесу, які сприяють підвищенню інтересу до навчання, ефективності корекції мовного порушення.

1.2. Інтерактивні технології в освітньому процесі закладу дошкільної освіти

Сучасне суспільство неможливо уявити без розвитку освітньої системи. Вже сьогодні держава визначає стратегію і тактику розвитку та вдосконалення освіти, тому педагогічна спільнота активно впроваджує в освіту практикування інтерактивних технологій.

Ідея інтерактивних освітніх технологій виникла в середині 90-х років. Це явище пов'язане з появою першого веб-браузера та швидкий розвиток Інтернету, тому деякі експерти інтерпретувати інтерактивні технології як використання для навчання комп'ютерні мережі та ресурси Інтернет [20, С. 121].

Поділяючи думку Лушникова А.М., Мельникова П.П. та ін., вважаємо, що комп'ютерні мережі та Інтернет є частина інтерактивного навчання, але не його суть. Щоб підтвердити це термінологія була детально проаналізована, щоб визначити, чи є що ми розуміємо в цій роботі під категорією «інтерактивні техніки».

Щоб розкрити логіку дослідження, спочатку розглянемо термін «інтерактивний» і терміни, що містять слово в його значенні «інтерактивний». «Інтерактивний» означає, що містить момент взаємодії або бути в режимі розмови, діалогу з чим-небудь (напр. комп'ютер) або будь-хто (людина) [25, с.47]. Інтерактивний (англ. interactive interactive) - інтерактивний, виконання взаємодія особистості та засоби масової інформації (ЗМІ) (інтерактивне телебачення, інтерактивне опитування) [31, С. 69].

Термін «інтерактивність» запозичений з латинської мови від слова *interactio*, що означає *inter* - "взаємний, між" і *action* - дія. «вид обміну інформацією між вихованцями та інформаційним середовищем» [37, С. 85].

Особливою формою організації є інтерактивне навчання пізнавальна діяльність, де процес навчання відбувається таким чином таким чином, щоб майже всі діти були залучені у процес пізнання, володіння здатністю розуміти і рефлексування, щоб вони знають і що думають [15, С. 14].

На думку Устиної І. Ю. [39, С. 45], будь-яке навчання ставить дидактичне завдання, яке можна ефективно розв'язувати за допомогою інтерактивне навчання, яке проводить кваліфікований педагог.

Освіта як результат передбачає набуття знання, навичок, цінностей, досвіду діяльності та компетенції певного обсягу та складності для мети

інтелектуальної, духовно-моральної, творчої, фізичної та (або) професійного розвитку особистості, задоволеність її навчанням потреби та інтереси [1].

Виховання як процес єдине - це цілеспрямований процес виховання й освіти, який є суспільно значущим активом і здійснюється в інтересах особи, сім'я, суспільство і держава [1]. Виховання як процес тісно пов'язане з навчанням, в т.ч інтерактивним навчанням.

У словнику [8, С. 45] інтерактивне навчання визначається як навчання, орієнтоване на розвиток готовності особистості до швидко наступаючих змін у суспільстві – готовність до активно будуючи майбутнє через нове, креативне та мобільне мислення, вміння створювати новий матеріальний продукт, духовне оновлення особистості та колективу.

Інтерактивне навчання - це насамперед інтерактивне навчання, побудоване на взаємодії дітей із навчальним середовищем, освітнє середовище, яке слугує сферою освоєного досвіду, під час якого взаємодіють педагог та дитина [21, С. 161].

Освітній процес на основі інтерактивного навчання організований таким чином, що майже всі діти беруть участь у процесі пізнання, мають можливість зрозуміти і думати про те, що вони знають і про що думають. Протягом засвоєння навчального матеріалу здійснюється активність, тобто кожен робить свій внесок у роботу, відбувається обмін досвідом, знаннями та навичками, тому він існує. Тому інтерактивне навчання є освоєння реальних життєвих ситуацій, через взаємодія з іншими, спрямована на розвиток навичок, необхідні для покращення якості життя.

Цілі інтерактивного навчання:

1. Розвиток і збагачення соціального та особистого досвіду через міжособистісну взаємодію.

2. Створювати умови, за яких діти охоче і самостійно здобувають відсутні знання з різних джерел, вчать використовувати їх для вирішення пізнавальних і практичних завдань, розвивати дослідницькі навички, системне мислення.

3. Створення комфортних умов для навчання, де дитина відчуває свою успішність, свій інтелект послідовність, що робить весь процес продуктивним і ефективним.

Інтерактивні форми навчання.

1. Індивідуальна форма – це взаємодія учителя-логопеда з дитиною, яка самостійно приймає рішення завдання перед ним.

2. Парна форма служить для вирішення задач у парах, діти не тільки навчаються, але й навчаються разом взаємоконтролю.

3. Групова форма використовується при розподілі дітей на підгрупи та з метою разом розв'язання проблеми.

4. Фронтальна форма передбачає роботу вчителя-логопеда з усіма дітьми, які виконують завдання одночасно, в одному темпі.

5. З дітьми використовується колективна форма яка розглядається як цілісна команда, але зі своїми лідерами та специфічні форми взаємодії.

6. Форма взаємодії зі змінним складом дітей служить для здійснення колективної або фронтальної роботи, але з постійною зміною учасників, що значно розширює досліджувані проблеми та сприяє інтелектуальному збагаченню через знання

Інтерактивна форма навчання дає можливість знайти особистісний підхід до кожної дитини, побудова предметно-суб'єктивних стосунків не тільки між вчителем-логопедом та їх дітьми, а й між вихователями дитячих садків та батьками вихованців.

Інтерактивні методи базуються на навчанні дії, завдяки дії людина краще запам'ятовує і засвоює те, що він виробляти своїми руками за рахунок кращої педагогічної взаємодії, взаємовплив з урахуванням власних життєвих навичок отримавши безцінний досвід.

Інтерактивні методи навчання активно включаються в навчальний процес і представляють досить велике число, яке дозволяє їх класифікувати.

Класифікація інтерактивних методів навчання [18, С. 10].

1. Спосіб створення сприятливої атмосфери, організації спілкування. Методика організована логопедом для швидкого включення в роботу кожної дитини, що сприяє самореалізації.

2. Спосіб організації смислотворення. Спосіб сприяє створенню нового змісту процесу навчання, на основі діти створюють індивідуальні значення досліджуваних явищ і процесів.

3. Методика організації обміну діяльністю. Цей метод сприяє об'єднанню вихованців у творчі групи для спільної діяльності і колективне прийняття рішень.

4. Методика організації розумової діяльності. Спосіб сприяє мобілізації творчих здібностей дітей, формування позитивної мотивації до навчання та розвиває активну розумову діяльність.

5. Методика організації рефлексивної діяльності. Контрольований метод про розвиток в дитини самоаналізу та самооцінки, що уможливорює оцінювання отриманих результатів діяльності та з'ясувати її стан розвитку, причину цього процесу.

6. Інтеграційний метод (інтерактивні ігри). Використаний метод інтегрує всі основні функції інтерактивних методів, щоб зробити це можливим комплексним розвитком вихованців.

Для ефективного впровадження інтерактивних методів навчання використовуються різні засоби навчання.

Інтерактивними засобами навчання є комп'ютери та мультимедійні засоби, що забезпечують інтерактивну взаємодію учасників освітнього процесу.

Широке використання інтерактивних засобів у сучасному навчальному процесі дав змогу скласти їх класифікацію.

Наведемо приклад класифікації інтерактивних засобів навчання за їх функціональним призначенням [10, С. 45].

I. Навчальна. Це навчальна інформація спрямовує навчання на основі попередніх знань, індивідуальних можливостей та інтересів.

II. Діагностичний. Він використовується для визначення рівня підготовки та інтелект дитини.

III. Інструментальна. Програмне забезпечення, підготовка чи генерація навчально-методичних матеріалів.

IV. Предметно орієнтований. Використовується для моделювання історичних процесів та математичне моделювання.

V. Менеджери. Призначений для управління діяльністю, виконання поставлених завдань.

VI. Адміністративний. Використовується для автоматизації, діловодство, для автоматизованого процесу організації навчання.

VII. Граючи. Забезпечте різні типи ігор та навчальну ігрову діяльність.

Якщо за основу класифікації взяти методичне призначення інтерактивні засоби навчання, то класифікація матиме наступний вигляд:

I. Наставництво, призначене для вивчення нового матеріалу.

II. Тренінги (тренажери), призначені для розвитку навичок повторення та закріплення пройденого матеріалу.

III. Контролюючий, призначений для контролю рівня засвоєння навчального матеріалу.

IV. Інформація.

V. Моделювання, призначене для створення моделі об'єкта, процесу, явища з метою їх вивчення та дослідження.

VI. Імітативний, який представляє якийсь аспект дійсності, вивчити його основні структурні або функціональні характеристики з певною обмеженою кількістю параметрів.

VII. Зразок призначений для наочності подання навчального матеріалу, візуалізація предмета закономірності, відношення між предметами.

VIII. Гра, призначена для «перегравання» навчальної ситуації з метою прийняття оптимального рішення або розробки оптимальної стратегії дій для розвитку мислення.

Використання інтерактивних засобів навчання дає підвищення ефективності навчання, яке пов'язано з тим, що:

- 1) розвиває у дітей більш глибокий підхід до навчання;
- 2) стимулює налаштованість на навчання;
- 3) розвиває навички командної роботи;
- 4) стимулює когнітивні аспекти навчання;
- 5) звільняє розумову діяльність від рутинних компонентів;
- 6) підвищує мотивацію дітей дошкільного віку до навчання;
- 7) створює психологічний комфорт для дошкільнят;
- 8) підтримує перехід з пасивного режиму в активний.

Основна умова розвитку особистості дитини в дошкільному віці є спілкування, тому завдання вчителя-логопеда — спеціально організувати діяльність, створення атмосфери співпраці, взаємодовіри - діти між собою, діти і дорослі.

У педагогічному словнику термін інтерактивна технологія визначається як сукупність методів, засобів і заходів, що забезпечують інноваційну діяльність [22, С. 78].

Навчання через інтерактивні технології включає способи засвоєння знань, формування умінь і навичок у процесі взаємодії вчителя-логопеда та дитини як суб'єктів навчального процесу. Ці технології базуються на такі процеси, як творче та продуктивне мислення, поведінка, спілкування, тобто діти справляються з таким процесом навчання комунікабельністю, постійною взаємодією між собою та іншими людьми, навчаються критично мислити, брати участь у вирішенні проблем, на основі аналізу ситуаційних завдань.

Інтерактивні технології навчання базуються на принципах взаємодії, активності учасників, опора на груповий досвід, обов'язкова рефлексія, тому необхідно створити таке середовище навчальне спілкування, яке характеризується відвертістю, постійна взаємодія, рівність аргументів усіх причетних процес, накопичення спільних знань, допустимість взаємооцінки і контроль. Спільна діяльність означає, що кожен учасник робить свій внесок їх

особливий індивідуальний внесок, між ними в ході навчання обмін знаннями, ідеями, способами діяльності.

Ознаки інтерактивних технологій:

1. Як наслідок підвищити ефективність роботи вчителя-логопеда, діти здобувають знання легше і якісніше.

2. Організувати систему зворотного зв'язку та контролю за результатами персональної підготовки кожної дитини, можливість педагога навчати відповідно до своїх індивідуальних здібностей.

3. Дозвольте вчителю перенести основну функцію навчання на навчальні посібники, які значно полегшують роботу педагогу, тому більше уваги можна приділяти аспектам особистості та особистісний розвиток дітей, розвиток їх творчих здібностей.

4. Вони завжди вимагають постановки точної і конкретної мети, тобто застосування методів об'єктивного контролю дає можливість знизити роль суб'єктивного фактору контролю.

Інтерактивні технології виконують певні функції:

1. Організаційно-оперативна – організовує діяльність учасників педагогічного процесу.

2. Проектування та прогнозування – передбачає передбачення учасників педагогічного процесу його кінцеві реальні результати, та прогноз розвитку учасників педагогічного процесу під час освітніх технологій.

3. Комунікативна – взаємодія педагога та вихованців в процесі обміну інформацією між ними та створення умов взаєморозуміння.

4. Рефлексивна - оцінка об'єктивності кінцевої дійсності результатів педагогічної взаємодії відповідно до поставлених завдань.

5. Розвиток – створення умов для розвитку та саморозвитку учасників педагогічного процесу [28, С. 122].

Інтерактивні технології мають специфічні методи здійснення навчально-виховного процесу. В закладі дошкільної освіти (ЗДО) використовувати такі інтерактивні методи [19, с.54]:

1. «Мозковий штурм» – один з інтерактивних методів технології, її мета — зібрати якомога більше ідей. першочергове завдання — звільнити дітей від інерційного мислення та активізувати творче мислення. Основний принцип цього методу абсолютний відсутністю критики ідей, запропонованих учасниками мозкового штурму та заохочення різних реплік, у тому числі жартів.

2. Дидактична гра відіграє важливу роль серед педагогічних засоби активізації процесу навчання. Мета дидактичної гри - виконання дітьми дій, подібних до тих, які мають місце в реальному житті. Головне завдання накопичувати, актуалізувати і трансформувати знання, уміння і навички, накопичення особистого досвіду і творчого розвитку особистості. Основний принцип - дотримання певної структури та правил гри. Залучення до дидактичної гри, ігровий розвиток знань, умінь і навички сприяють систематичному та комплексному оволодінню компетентностями.

3. Імітаційне навчання. Метою методу є вироблення певних умінь і навичок роботи з різними технічними засобами. Основне завдання — змодельовати певну ситуацію, в якій як «модель» — технічний засіб. Основний принцип - поєднання індивідуальної та спільної роботи дітей.

4. Евристична бесіда. Мета методу – вміло сформулював навідні запитання та приклади для заохочення дітей придумати правильну відповідь. Головне завдання – творити ситуація колективного пошуку, коли відбувається обмін думками, припущень, домислів, різноманітних можливостей для проміжних рішень, діти шукають істину у взаємодії та взаємодопомозі, активізувати взаємне мислення. Основний принцип правильне формулювання та постановка питань.

5. Метод проектів. Мета методу - детальна розробка проблеми, яка має завершитися цілком реальними, відчутними практичними результатами. Головне завдання - надання дітям можливості самостійного набуття знань у процесі вирішення практичних завдань або проблем, що потребують інтеграції знань з різних предметних галузей. Основний принцип - самостійність у діях

дітей, педагогу у межах проекту відводиться роль розробника, координатора, експерта, консультанта.

6. "Хоровод". В рамках цього методу вчитель-логопед за допомогою предмета вчить дітей по черзі справлятися завданням, щоб навчити малюків не перебивати товаришів, уважно слухати відповіді інших.

7. «Ланцюжок» передбачає послідовне рішення кожним з учасників одного завдання. Для досягнення спільної мети дітям доводиться спілкуватися один з одним та пропонувати різні варіанти вирішення завдань.

8. "Карусель" використовується для організації роботи в парах. Метод допомагає формувати навички співробітництва, взаємодопомогу.

За такого різноманіття методів інтерактивного навчання, можна виділити їх рівні реалізації: пасивний, активний та інтерактивний. При пасивному рівні педагог головний на занятті, а діти не виявляють творчу діяльність, не взаємодіють один з одним, а лише відіграють роль слухачів. При активному рівні роль педагога хіба що йде на другий план. Педагог тільки спонукає дітей до спілкування один з одним, спільного виконання завдання. Діти за такого методу є суб'єктами виконуваної діяльності.

Інтерактивний рівень передбачає активну участь усіх учасників процесу. Вчитель-логопед організовує процес засвоєння знань дітьми. У процесі цього діти взаємодіють один з одним, спілкуються, створюють та застосовують наявний у них досвід.

Для успішної реалізації інтерактивних методів потрібні певні зміни у житті дитячого колективу. В інтерактивних методах навчання кардинально змінюються ролі учасників педагогічного процесу. Педагог замість ролі інформатора стає консультантом, а діти замість об'єкта впливу набувають статусу суб'єкта взаємодії. Інформація стає метою, а засобом освоєння умінь та навичок [18, с. 89].

1.3. Сучасні підходи до використання інтерактивного обладнання в корекційно-розвивальній роботі з дітьми дошкільного віку

Інтерактивні технології – безсумнівно, цікаве, творче, перспективний напрямок педагогіки. Воно допомагає реалізувати можливості дітей дошкільного віку з урахуванням їх психологічних можливостей, дає можливість збагатити знання та уявлення дітей про навколишній світ, про взаємини з однолітками та дорослими, спонукає дітей до активної взаємодії у системі соціальних відносин.

На сьогоднішній день колективи педагогів, які працюють у закладах дошкільної освіти (ЗДО), спрямовують свої зусилля використання різних інтерактивних технологій, що відображає необхідність враховувати деякі особливості їхнього використання.

Аналіз наукової літератури дозволив визначити кілька важливих підходів до впровадження інтерактивних технологій у сучасний освітній процес. Зокрема:

1. Нові вимоги до професійної підготовки педагога. Педагог не тільки сам повинен відстежувати інформаційні потоки, уміти створювати умови для отримання інформації. Цей підхід вимагає від педагога володіння інтерактивними технологіями.

2. Реалізація нової гуманістичної освітньої парадигми. Педагоги нагромадили достатню кількість знань у формі фактів, уявлень, понять, які вимагають використання інтерактивних технологій у процесі передачі знань.

3. Педагогічна взаємодія вимагає активної взаємодії та взаємовпливу форм, методів, засобів, складових єдиного педагогічного процесу, який може успішно вирішуватись через впровадження інтерактивних технологій.

4. Пошук джерел розвитку особистості, таких як пріоритет індивідуальності, поєднання різних видів діяльності, співробітництво педагога та дітей, свобода вибору, моніторинг здібностей та ін, можуть бути успішно реалізовані через педагогічна взаємодія у процесі реалізації інтерактивних технологій.

5. Реалізація особистісно орієнтованої парадигми в освіті здійснюється на основі створення сприятливих умов особистісного розвитку, самовизначення вихованця, що знову успішно може бути вирішено на основі інтерактивні технології.

6. Показники ефективності взаємодії педагога та вихованця такі як: взаєморозуміння, взаємовплив, взаємні дії з сучасними підходами в освіті та можуть бути реалізовані на основі інтерактивних технологій.

7. Відповідальна залежність. Спільна колективна діяльність під час реалізації інтерактивної технології формує не лише особисту, а й колективну відповідальність за результати діяльності.

Реалізація цих та інших підходів до використання інтерактивних технологій можливе з урахуванням аспектів технологій.

Аспекти реалізації інтерактивних технологій в освітньому процесі [27, с.17].

1. Науковий аспект. Інтерактивні технології – це частина педагогічної науки, яка вивчає педагогічні процеси, розробляє цілі, зміст, методи, форми, засоби навчання та проектування педагогічних процесів

2. Процесуально-описовий аспект. Інтерактивна технологія описує процес навчання, спроможність висунутих цілей, змісту, методів, форм, засобів навчання для досягнення запланованих результатів.

3. Процесуально-дієвий аспект. Інтерактивні технології використовують особисті, методологічні засоби для досягнення позитивних результатів у навчанні та передачі знань дітям.

Інтерактивні технології в ЗДО спрямовані на створення сучасних компонентів та прийомів, основною метою яких є модернізація освітнього процесу. Для цього педагогічні колективи в дитячих садках розробляють від новітні моделі з виховання та інтелектуальному розвитку малюків із опорою з їхньої життєвий досвід.

Вихователі у своїй професійній діяльності використовують методичний інструментарій, способи та прийоми навчання, повністю відповідні прийнятої

моделі інтерактивного навчання. Сучасні освітні технології в ЗДО застосовуються все частіше, а результат їх використання буде проявлятися ще не одне десятиліття. Фахівці стверджують, що інтерактивні технології в ЗДО впроваджувати не тільки можна, але й потрібне. Однак слід враховувати, що до інтерактивних педагогічних технологій, що застосовуються в освітньому процесі для дітей дошкільного віку, необхідно враховувати рівні реалізації. рівні реалізації інтерактивних технологій [27, с. 17-18].

1. Загальнопедагогічний. Це цілісний педагогічний процес у регіоні, у вузі, в окремому ЗДО. У цьому випадку педагогічна технологія синонімічна педагогічній системі.

2. Приватно-методичний. Приватно-методичною педтехнологією може бути педтехнологія окремого вихователя ЗДО, педтехнологія окремого закладу, педтехнологія однієї теми.

3. Локальний. Локальна педтехнологія - це технологія окремого ланки процесу навчання: семінару чи практикуму, вивчення нового матеріалу або контролю та оцінки знань і т.д.

При реалізації названих аспектів та рівнів інтерактивних педтехнологій обов'язково враховують основні ознаки технологій, які полягають у наступному [27, с. 18]:

1. Чітка, послідовна педагогічна, дидактична розробка цілей навчання та виховання.

2. Структурування, упорядкування, ущільнення інформації та послідовність її засвоєння.

3. Комплексне застосування дидактичних, технічних, комп'ютерних засобів навчання та контролю.

4. Постійна діагностика навчання та виховання

5. Гарантованість досить високого рівня якості навчання.

Критерії інтерактивних технологій [18, с. 56]:

1. Концептуальність, що передбачає, що виховний процес має ґрунтуватися на певній науковій концепції.

2. Системність - вимога, що передбачає, що технологіям необхідно мати всі ознаки, характерними для системи. Тобто вони мають бути цілісними, логічними, а складові їх елементи –взаємопов'язаними, виконувати певні функції та взаємодіяти з довкіллям.

3. Керованість - вимога, під якою мається на увазі, що педагогічному колективу має бути забезпечена можливість ставити перед собою певні цілі, планувати процес навчання, по ходу роботи коригувати ті чи інші моменти.

4. Відтворюваність – вимога, відповідно до якої технологія має бути однаково ефективна незалежно від особистості педагога, який застосовує її на практиці.

Сучасні інтерактивні технології в ЗДО в обов'язковому порядку повинні відповідати всім перерахованим вище вимогам.

Освітній процес, в основі якого лежать інтерактивні технології, організовані таким чином, що практично всі діти виявляються залученими до процесу пізнання, вони мають можливість розуміти та рефлексувати з приводу того, що вони знають і думають. У процесі освоєння навчального матеріалу дошкільнята здійснюють спільну діяльність, це означає, що кожен вносить у свою роботу вклад, відбувається обмін досвідом, знаннями та вміннями. Причому це відбувається у доброзичливій обстановці та за взаємної підтримки один одного.

Одна з цілей інтерактивного навчання полягає у створенні комфортних умов навчання, таких, при яких той відчуває свою успішність, свою інтелектуальну спроможність, що робить продуктивним та ефективним весь процес навчання [2, с. 48].

Інтерактивна діяльність передбачає діалогове спілкування, оскільки воно тягне за собою взаємодопомогу, взаєморозуміння та залучає до вирішення завдань спільними способами, діти не тільки дізнаються про нове, а й навчаються розуміти себе та інших, набувають власного досвіду. Справді, у навчанні необхідно робити опору на життєвий досвід дітей, який стає

результатом процесу формування особистих якостей, долучення до культури, до самовизначення, саморозвитку, взаєморозуміння.

Формувати перелічені якості особистості можна різними способами, і з них - це навчання [4, С.135]. При реалізації навчання рекомендує розрізняти два поняття - досвід життя та життєвий досвід.

Досвід життя – це інформація, яка не прожита людиною, а лише пов'язана з її обізнаністю про ті чи інші сторони життя та діяльності, але не представляє для нього певної цінності.

Життєвий досвід - це інформація, що стала надбанням особи, відкладена в резервах довгострокової пам'яті та яка перебуває в стан постійної готовності до актуалізації в адекватних ситуаціях.

На підставі цих міркувань за основу реалізації інтерактивних технологій у ЗДО беремо поняття «життєвий досвід».

Перехід інформації у життєвий досвід відбувається через кілька стадій [4, С.84]:

1-ша стадія. Первинне сприйняття інформації.

2-я стадія. Особистість визначає значимість отриманої інформації в філогенезі (з загальнолюдських, групових, гностичних позицій), потім - у онтогенезі, тобто. з позицій особистої значимості.

3-тя стадія. Особистість стихійно або осмислено створює установку на запам'ятовування інформації на певний період.

Основою цього досвіду мають стати:

1) Інформація, тобто. сукупність знань, почуттів, чи вчинків, що відображають світогляд на певних стадіях її розвитку, тому дитині необхідно давати різні завдання та встановлювати терміни виконання. У майбутньому це забезпечить відповідальне і своєчасне ставлення до всього, що відбувається.

2) Зв'язок навчання з життям, коли педагогічна взаємодія буде багатогранним, тобто. вчення здійснюватиметься не тільки від вихователя до дитини, а й від іншої дитини, а також від додаткових джерел інформації.

Постійним джерелом інформації має стати батьки та бібліотека, що допоможе дитині розширити свій кругозір.

3) Безпосереднє включення дитини до життєвих ситуацій (купівля продуктів, допомога по дому і т.д.).

4) Створення конкретних ситуацій, що дозволяють економити бюджет сім'ї (порівняння цін куплених товарів, термін носіння взуття, сорочок, курток і т. д.), за їх допомогою дитина почне розуміти ціну грошам.

5) Створення умов для відстеження показників впливу на дітей з урахуванням застосованих інтерактивних технологій.

Не лише створення умов, а й уміння відстежити розвиток вихованців з опорою на їхній життєвий досвід представляє важливе значення, тому, слідуючи логіці міркування, поняття навчання у сучасних умовах потребує уточнення.

Основними засадами навчання з використанням інтерактивних технологій стають:

1. Опора на життєвий досвід дитини для перетворення знань на особисту цінність та особистісні якості. Досвід дозволяє дітям нарівні з педагогом ставати рівноправними учасниками освітнього процесу. Наводячи приклади з життя, вихователь формує у дітей такі якості, як: мислення, спостережливість, дисциплінованість та ін.

2. Облік життєвого досвіду дитини та її потенційних здібностей у процесі освіти та прилучення до культури. Під потенційними здібностями маються на увазі різні можливості дитини, які можуть гарантувати йому успіх у майбутньому. Вихователю необхідно на ранніх етапах виявити дані здібності кожної дитини та реалізувати їх у діяльності.

3. Використання життєвого досвіду дитини для виховання самостійної особистості. Самостійною особистістю неможливо стати без життєвого досвіду. Певний досвід дає свободу вибору людині, він сам вирішує, коли їй діяти, як вчинити в тій чи іншій ситуації та які методи при цьому використовувати.

4. Актуалізація інтелектуального потенціалу дитини для розвитку навичок самовизначення, саморозвитку та вироблення Я - концепції. Інтелектуальний потенціал дитини є одним із основних факторів розвитку. Його формування починається з самого дитинства і продовжується протягом усього життя людини. Місце навичок самовизначення та саморозвиток велике і залежить в основному від створення сприятливого середовища, в якому особистість буде взаємодіяти, та почуватися комфортно.

5. Застосування життєвого досвіду для багаторазового повторення з метою вироблення автоматичної дії при формуванні соціальної компетентності. Соціальна компетентність має велике значення в поведінці особистості. Вона має на увазі, що діти повинні мати соціальними вміннями та навичками, правильно будувати відносини з іншими людьми та з соціумом загалом, виявляти повагу до своїх одноліткам і дорослим, грамотно вирішувати конфлікти.

6. Вилучення життєвого досвіду дітей та їх оточення для виховання якостей моральної особистості. Моральна особистість – це особистість, здатна брати участь у культурних відносинах, готова до реалізації своїх життєвих цілей і має такі якості, як безкорисливість, працьовитість, чесність тощо.

Вчення та виховання підростаючого покоління має будуватися на рівному взаємодії між вихователями та його вихованцями. В його основі повинна стояти не так передача готових знань, як обмін інформацією, причому має йти обмін життєвим досвідом між вихователем та вихованцями, а також між дітьми один з одним.

Отже, інтерактивні технології мають стати основою для усвідомлення проблемної ситуації, для ілюстрації положень, що висуваються, для знаходження способу виходу із ситуації, для відстеження змін у дітей тощо.

Таким чином, основними підходами до використання інтерактивна технологія в сучасному освітньому процесі є: нові вимоги до професійної підготовки педагога, реалізація нової гуманістичної освітньої парадигми, педагогічна взаємодія, пошук джерел розвитку особистості, реалізація

особистості орієнтованої парадигми в освіті, показники ефективної взаємодії педагога та вихованця, відповідальна залежність.

Дані підходи реалізації інтерактивних технологій будуються на науковому, процесуально-описовому та процесуально-дієвому аспектах з урахуванням критеріїв, заснованих на концептуальних, системних, керованих та відтворюваних показниках.

Основними засадами навчання на основі реалізації інтерактивних технологій стають:

- 1) опора на життєвий досвід дитини для перетворення знань на особисту цінність та особистісні якості;
- 2) облік життєвого досвіду вихованця та його потенційних здібностей у процесі освіти та прилучення до культури;
- 3) використання життєвого досвіду вихованця на формування якостей самостійної особистості;
- 4) актуалізація інтелектуального потенціалу у розвиток навичок самовизначення, саморозвитку та вироблення Я - концепції;
- 5) застосування життєвого досвіду для багаторазового повторення з метою вироблення автоматичної дії при формуванні соціальної компетентності;
- 6) отримання життєвого досвіду вихованців та їх оточення для формування якостей моральної особистості.

Все перераховане дає право на твердження, що інтерактивні технології сприяють цілеспрямованому вихованню, розвитку, впливу та повинні бути покладені в основу педагогічного процесу сучасності з урахуванням певних умов їх застосування.

З кожним роком сучасні інтерактивні технології все щільніше входять у наше життя, так використання комп'ютера стало справою абсолютно звичайним, і нинішнє покоління дітей від народження потрапляє до дуже насиченого інформаційного середовища.

Першими іграшками сучасних дітей стають пульти від телевізорів, мобільні телефони, а також ляльки, роботи, машинки та дидактичні ігри [14, с. 54]. В даний час вже в більшості сімей є домашній комп'ютер, а може і не один, і діти від народження спостерігають, як їхні батьки проводять за ним кілька годин на день. До того ж, діти бачать, що на моніторі можна спостерігати те, що їх найбільше в цьому віці приваблює: картинки з дітьми та тваринами, мультфільми, відеокліпи та ін. Як показує практика, забороняти дітям підходити до техніки марно, завжди приваблює саме те, що знаходиться під заборonoю.

Використання інтерактивних технологій дозволяє вивести діяльність ЗДО на новий якісний рівень, оновити зміст освітнього процесу, забезпечити якість освіченості вихованця, що відповідає сучасним державним стандартам освіти.

Заняття з використанням інтерактивних технологій дозволяють підвищити якість навчально-виховної роботи. Спілкування - одне з найважливіших умов розвитку особистості дитини, особливо у дошкільному віці. Тому головне завдання педагога - організація навчальної діяльності в атмосфері співробітництва з дорослими (педагогами, батьками, персоналом) та іншими дітьми та взаємної довіри. Частіше для вирішення цього завдання дитячі садки використовують інтерактивні технології.

Навчання за допомогою інтерактивних технологій має масу переваг [29, с. 48]:

- рухи, мультиплікація та звук надовго привертають увагу малюків;
- інформація викладається в ігровій формі, що викликає величезний інтерес у дітей;
- дитина не замикається в собі - навпаки, заохочується її участь у діалогах з педагогом та однолітками;
- комп'ютер дозволяє змоделювати різні ситуації, недоступні у повсякденному житті (політ ракети, історичні події, незвичайні та несподівані ефекти).

Такий підхід позитивно позначається на розвитку дитини, підвищує мотивацію до навчання, розширює уяву та творчі здібності, розвиває мислення та формує активну життєву позицію.

Сенсорні столи, дошки та рамки стали з'являтися в дитячих садках. Відносно недавно, проте вони вже встигли зарекомендувати себе із самої кращої сторони.

Можливість «помацати» зображення та особисто взяти участь у його створенні ще більше стимулює мислення дитини і пробуджує її інтерес до вивчення навколишнього світу та формує життєвий досвід. Завдяки сенсорним технологіям на зміну нудному примусовому освіті приходить сучасний інтерактивний простір, що відкриває масу можливостей перед педагогами та дітьми.

Використання інтерактивних технологій у освітньому процесі ЗДО передбачає дотримання певних умов для реалізацію інтерактивних технологій.

Інтерактивні технології навчання мають задовольняти нижченаведеним умовам.

1. Взаємозв'язок та взаємодія понятійних, образних та дієвих компонентів мислення дітей. Вивчення нового матеріалу з використанням інтерактивних технологій навчання має будуватися з опорою на життєвий досвід дошкільників, взаємозв'язок понятійних, образних та дієвих компонентів мислення дітей.

2. Відображення системи наукових понять як ієрархічної структури. Інтерактивні технології навчання мають забезпечити вихованцю систему наукових понять, облік логічних взаємозв'язків вивчених понять.

3. Виконання контрольованих тренувальних процесів. Інтерактивні технології навчання мають надавати дітям можливість виконання контрольованих тренувальних дій з метою поетапного підвищення рівня знань

4. Дотримання здоров'язберігаючих дій. Вимоги здоров'язберігаючого характеру, що пред'являються до розробки та використання інтерактивних

технологій навчання, повинні відповідати гігієнічним вимогам та санітарним нормам роботи вихованців із комп'ютерною технікою.

5. Підготовка педагога до роботи із застосуванням інтерактивних технологій. Ефективне освоєння потенціалу мультимедійних засобів припускає відповідну підготовку педагога.

5. Зміна ролі педагога у процесі. По мірі впровадження сучасних інтерактивних технологій у освіту відбувається зміна культури навчального закладу та ролі педагога у навчальному процесі. У зв'язку з акцентом на самостійне придбання знань посилюється консультативна та коригувальна спрямованість навчальної діяльності педагога. В умовах надлишкової наукової та навчальної інформації, що надається тим, хто навчається сучасними технологіями, зростають вимоги до професійної підготовки педагога в галузі основної та суміжних навчальних дисциплін.

6. Знання педагогом дидактичних вимог до навчального процесу з використанням інтерактивних технологій навчання та вмінням ними користуватися. Педагог має знати специфічні вимоги, необхідні під час роботи з сучасними засобами інформатизації та мультимедійними освітніми електронними виданнями.

Виконання вищезазначених умов використання інтерактивних технологій дозволило сформулювати авторські критерії, показники та індикатори ефективного застосування інтерактивних технологій у навчальному процесі [27].

Таким чином, основними умовами використання інтерактивних технологій у дошкільних освітніх організаціях є: взаємозв'язок та взаємодія понятійних, образних та дієвих компонентів мислення вихованців, відображення системи наукових понять у вигляді ієрархічної структури, виконання контрольованих тренувальних дій, дотримання здоров'язберігаючих дій, підготовка педагога до роботи із застосуванням інтерактивних технологій, знання педагогом дидактичних вимог до навчального процесу та використанням інтерактивних технологій.

РОЗДІЛ 2

ВИКОРИСТАННЯ ІНТЕРАКТИВНОГО ОБЛАДНАННЯ В КОРЕКЦІЙНО-ЛОГОПЕДИЧНІЙ РОБОТІ З ДОШКІЛЬНИКАМИ В ЗАКЛАДІ ДОШКІЛЬНОЇ ОСВІТИ

2.1. Характеристика інтерактивних технологій для корекції мовлення дітей старшого дошкільного віку

Інтерактивні технології реалізуються за допомогою специфічних засобів навчання, основними з яких є:

1. Інтерактивні дошки. В освітньому процесі задіяно дві інтерактивні дошки. Експериментально встановлено, що при усному викладі матеріалу дитина за хвилину сприймає та здатна переробити до 1 тисячі умовних одиниць інформації, а при "підключення" органів зору до 100 тисяч таких одиниць. У дошкільника краще розвинена мимовільна увага, яка стає особливо концентрованим, коли йому цікаво, матеріал, що вивчається відрізняється наочністю, яскравістю, викликає позитивні емоції.

Саме тому багато педагогів дошкільного закладу використовують не тільки мультимедійне обладнання, а й інтерактивну дошку при демонстрації презентацій, дитячо-батьківських проєктів, переглядів наукових фільмів. Інтерактивна дошка значно розширює можливості пред'явлення інформації, що дозволяє посилити мотивацію дитини. Ігрові компоненти, включені в мультимедіа програми, активізують пізнавальну діяльність дошкільників та посилюють засвоєння матеріалу.

Вчитель-логопед використовує інтерактивну дошку, працюючи з підгрупою дітей на автоматизацію звуків із застосуванням комп'ютерних ігор. Захоплюючись грою, діти поводяться невимушено, саме у безпосередній обстановці та відбувається автоматизація звуків. В рамках реалізації моделі дошкільної освіти розроблено короткострокові освітні практики з використанням інтерактивної дошки «Точковий малюнок» (уміння створювати найпростіші малюнки за допомогою основних фігур з

використанням заливки), «Малюк, мене почувеш?» (уміння диференціювати звуки).

Способи застосування інтерактивної дошки у спільній діяльності педагога з дітьми у дитсадку пов'язані з фантазією. За допомогою інтерактивної дошки навчання дітей молодшого віку стає більш привабливим та захоплюючим.

2. Інтерактивна підлога - сучасна технологія для навчання, навчання, реабілітації та розваг. Інтерактивна підлога – це інтегрована система проектора та датчиків, які дозволяють маленьким користувачам взаємодіяти з проєктованим зображенням. Цей сучасний засіб призначений для розвитку та відновлення різних сфер - рухової та інтелектуальної, емоційної та вільної. Інтерактивний поверх можна використовувати індивідуально або в невеликих групах, самостійно або в рамках загальної програми.

Компактний пристрій монтується під стелею, що забезпечує повну безпеку для дітей, які стикаються лише з проєкцією на підлозі. Пристрій дозволяє створити ідеальний простір для навчання, ігор та активних дій, а програмне забезпечення містить значну кількість різноманітних вправ для розвитку певних навичок і пізнавальних процесів.

Інтерактивна підлога - сфера використання та характеристики експлуатації

Інтерактивна проєкція на підлогу під час використання не висуває особливих вимог до приміщення. В ідеалі поверхня, на яку проєктуватиметься зображення, має бути світлою та без візерунків чи текстур. Немає необхідності, щоб пристрій повноцінно працював навіть у темряві - датчик руху працює бездоганно, а проєкцію добре видно навіть при звичайному денному світлі. Загалом, можливість роботи інтерактивних пристроїв у світлих приміщеннях є величезною перевагою, яка розширює можливості використання.

Реабілітація, освіта, розвиток і розваги – основні напрямки, в яких інтерактивна підлога допомагає досягти поставлених цілей:

- стимулюють фізичну активність;
- розвивати дрібну та загальну моторику;
- стабілізувати та покращити психоемоційний стан;
- вчити дітей працювати в команді;
- стимулювати психомоторний розвиток;
- розвивати пам'ять, увагу, комунікативні та інші корисні навички;
- навчати в ігровій формі;
- підвищення працездатності тощо.

Пакет «Стимуляція розвитку виконавчих функцій» призначений для дітей 3-6 років або дошкільників молодших класів з особливими освітніми проблемами. Програма призначена для лікування та реабілітації дітей наступних цільових груп:

- з розладами аутистичного спектру;
- при гіперактивності;
- із затримкою психічного розвитку;
- з органічними порушеннями головного мозку;
- поведінкові розлади.

Це програмне забезпечення дозволяє створити та організувати таке середовище, в якому діти отримують можливість самостійно планувати та ставити цілі, досягати їх та вчитися на своїх помилках у власному темпі. Чимале значення надається і розважальній функції – у процесі гри та взаємодії з іншими дітьми розвиваються важливі базові навички. Інноваційний підхід до роботи з дітьми – ось суть програми. Висока ефективність досягається шляхом стимулювання пошуку власних рішень, а не стандартного викладання готових стратегій.

Основна мета пакету «Fun» - заохотити дітей до різних видів фізичної активності, що особливо корисно під час шкільних змін, коли дітям потрібно відпочити та звільнитися від накопичених сил у тиші класу. Електронна інтерактивна підлога з різноманітними іграми та заняттями може успішно

відвернути дітей від їхніх електронних пристроїв – планшетів та телефонів, ось деякі з них:

- спортивні ігри, такі як футбол і теніс;
- захоплююча ловля падаючих ракет, лопаються кульок і т.д.;
- творчі ігри – музичні інструменти та малювання.

Ігри пакету сприяють розвитку потенціалу дитини - її творчих здібностей, гнучкості мислення, креативності, логіки, уваги, сприйняття та пам'яті.

Пакет «Реабілітація» містить ігри з яскравим фоном і, перш за все, яскравими кольорами. Всі активні елементи гри великі, а ігрова динаміка (швидкість гри) дещо уповільнена, щоб дітям було легше орієнтуватися в процесах і виконувати завдання. У наборі багато захоплюючих ігор різного рівня складності. Вправи та ігри в наборі сприяють:

- зменшення гіпертонусу м'язів за рахунок заохочення до прояву позитивних емоцій;
- підвищення здатності до навчання та працездатності за рахунок відчуття розслабленості та розслаблення;
- відновлення та покращення психоемоційного фону дітей.

Інтерактивна підлога підходить для колективної гри, оскільки вимагає взаємодії кількох учасників.

3. Мобільний планетарій. Назва "мобільний планетарій" говорить сама за себе: мобільний значить - пересувний, планетарій від лат. planetarius «зірок, астролог» - прилад, проекційний апарат, що дозволяє проектувати на куполоподібний екран зображення різних небесних тіл, а також моделювати їхній рух. Дані конструкції використовуються в дитячих садах, школах, дитячих таборах порівняно недавно. Концепція мобільного планетарію здалася цікавою та перспективною, на

Сьогодні можна стверджувати, що рухливі (мобільні) планетарії входять у моду. Планетарій є одним із варіантів системи інтерактивного навчання. Він

дозволяє досягти повного занурення в матеріал. Щоб описати ефект, можна провести аналогію з телевізором.

Ви бачите на екрані планету, але це плоска картинка. Якщо вдягнути 3D окуляри, створиться ілюзія того, що планета трохи вилітає з телевізор. А в планетарії ви побачите планету, яка летить прямо на вас, пролітає над головою і зникає за вами.

Коли діти заходять усередину планетарію, за рахунок незвичайної подачі матеріал засвоюється набагато швидше та ефективніше. Емоційна складова накладається на інформаційну. У середньому навчальні фільми за своєю тривалістю 15-20 хвилин, але за цей час діти запам'ятовують більше, ніж за звичайну безпосередньо-освітню діяльність у групі.

Тематика відео може бути різноманітна. Основними напрямками діяльності «Мобільного планетарію» стали:

- популяризація наукових знань у галузі астрономії та космонавтики (первинні уявлення про космос, Всесвіт, планету Земля).
- удосконалення комплексу організаційно-педагогічних умов екологічної освіти дошкільнят (бесіди про природні явища, спостереження, експерименти).
- організація дозвільної діяльності розвиваючого та що виховує характеру.

Робота «Мобільного планетарію» стала невід'ємною частиною освітнього процесу за умов дитячого садка.

Під час тижня функціонування планетарію, щовечора у батьків є унікальна можливість відвідати сеанс перегляду фільму разом зі своєю дитиною. Батьки виявляють високу активність, завжди планетарій збирає велику кількість глядачів. Фільми планетарію в доступній формі дітям розповідають про планети сонячної системи, про перших підкорювачах космосу. Також є можливість побачити близько нашу планету, місяць, зірки, метеорити, поринути і відчувати себе часткою величезного світобудови.

4. Інтерактивна пісочниця. Інтерактивна пісочниця - це бокс із піском, обладнаний комп'ютером, особливими сенсорами, проектором, з розробленим програмне забезпечення. Сенсор для визначення глибини, підключений до комп'ютера, заміряє відстань до піску, спеціальна програма обробляє отримані від сенсора дані та подає проектору команди, яким кольором підсвічувати конкретну ділянку пісочниці. На пісок проєктуються справжні текстури водних об'єктів, гір та інших поверхонь. Ігри з піском – одна з форм природної діяльності дитини. Інтерактивна пісочниця дозволяє дітям виявляти фантазію, творити, створювати свій світ. Діти із задоволенням «малюють» на піску у спеціальному режимі. Як відомо, теоретична інформація, навіть у інтерактивному вигляді, над повному обсязі засвоюється дитиною.

Але те, що зроблено власноруч – це вже власний досвід. Доведено, що гра з піском позитивно впливає на емоційний стан дітей, допомагає позбутися психологічних травм, розвивати фантазію, полегшити функціонування психіки. Ігри з піском дають можливість дитині самовиражатися і бути самим собою. Вони можуть використовуватися як метод корекційного впливу за наявності емоційних порушень невротичного характеру, так і як допоміжний метод, допомагає знижувати напругу та розвивати сенсомоторні навички. На зустрічах «Хвилинка позитиву» педагог-психолог організовує діяльність дітей, використовуючи інтерактивну пісочницю як інтерактивний стіл та безпосередньо як пісочницю. У програмному забезпеченні пісочниці є навчальні ігри за напрямками пізнання «Навколишній світ» та "Розвиток мови" для дітей 3-7 років.

5. Конструктори LEGO. Робототехніка. Програма «Робототехніка в дитячому садку» - не просто заняття з конструювання, а потужний інноваційний освітній інструмент.

Робототехніка вже показала високу ефективність у виховному процесі, вона успішно вирішує проблему соціальної адаптації дітей Майже всіх вікових груп. Заняття робототехнікою – це своєрідне тренування навичок. На цьому етапі вже можна побачити майбутніх конструкторів та інженерів, які так

необхідні країні. Освоєння навичок робото-конструювання дошкільнят відбувається у кілька етапів: на першому етапі роботи відбувається знайомство з конструктором та інструкціями зі збирання, вивчення технології з'єднання деталей. На другому етапі вихователь з дітьми збирає прості конструкції за зразком. На третьому етапі стоїть завдання познайомити дітей із мовою програмування та піктограмами, а також правилами програмування у комп'ютерному середовищі. Це етап вдосконалення запропонованих розробниками моделей, створення та програмування моделей з більш складною поведінкою.

Робототехніка також використовується в рамках короткострокових освітніх практик Двічі на тиждень діти старших вікових груп (5-7 років) займаються робототехнікою. На заняттях вони вільно пересуваються у всьому кабінеті, не обмежуються рамками столу. Щоб надалі вільно використовувати елементи ЛЕГО, вони вивчають їх на дотик, використовують різні варіанти скріплення, звикають до строкатості та яскравості цих чарівних цеглинок просто грають з ним.

6. Електронні конструктори. Електронний конструктор "Знаток" включає десятки елементів, яких діти можуть становити електричні кола. З'єднуючи за схемою вимикачі, лампочки, світлодіоди, електромотор та інші елементи електроніки, вихованці збирають музичні дзвінки, сигналізацію, вентилятор та багато іншого. Простота з'єднання та ясність опису в інструкції до електронного конструктора "Знаток" дозволяє зібрати схеми навіть дитині п'яти років. Конструктор також є і базою для різних експериментів та спостережень. Діти збирають електронний конструктор у самостійної діяльності, найчастіше підгрупою під керівництвом вихователя. Займаючись з електронним конструктором, дитина, якої віку він би не був, отримує основні знання з галузі електрики та електроніки. Надалі ці знання допоможуть дитині при вивченні фізики у школі. Адже теоретичний курс фізики не буде для дитини занудною абстракцією, а лише доповнить та розставить по місцях уже наявні практичні знання. Крім того, вміння розібратися в електричній схемі

або зрозуміти принцип дії електронного пристрою, обов'язково знадобиться дитині у дорослому житті, навіть якщо її професія не буде пов'язана з фізикою.

Використання інтерактивних технологій у дитячому садку дозволяє розвивати вміння дітей орієнтуватися в інформаційних потоках навколишнього світу, опанувати практичні способи роботи з інформацією, розвивати вміння, що дозволяють обмінюватися інформацією з за допомогою сучасних технічних засобів.

Інтерактивні та мультимедійні засоби дозволяють перейти від пояснювально-ілюстративного способу навчання до діяльнісного, отримати досвід, у якому дитина стає активним суб'єктом, а чи не пасивним об'єктом педагогічного впливу. Дитина набуває досвід практичної діяльності в рамках основних напрямів на основі створення надлишкової освітньої та предметно-розвивальної середовища.

Сучасними видами інтерактивних технологій є: технології проблемного навчання; проектні технології; здоров'язберігаючі технології; вирішення винахідницьких завдань; комп'ютерні технології; технології інтегрованих знань; ігрові виховні технології; дитячий дизайн та ін.

Інтерактивні технології виступають своєрідним «помічником» для педагога та допомагають: формувати усвідомлення мети та перебігу роботи; доступно викладати навчальний матеріал; зменшити час викладу нового навчального матеріалу; формувати навички спостереження у дошкільників; забезпечувати ефективне засвоєння знань дітей; прискорити та підвищити якість процесу закріплення отриманих навичок; підвищувати інтерес до предмета [28, с. 114].

Використання інтерактивних технологій конструктивно впливає на роботу дітей, педагогів та весь навчальний процес.

Систематизовано вплив інтерактивних технологій на навчання як процес:

1. Діти засвоюють новий матеріал як активні учасники процесу навчання. Частка навантаження скорочується, обсяг самостійної роботи збільшується.

2. Діти опановують навички роботи з сучасними технічними засобами та технологіями пошуку, вилучення та обробки інформації, встановлення її достовірності. При цьому використання мережевих ресурсів не повинно виключати безпосереднього спілкування педагога з дітьми між собою.

3. Актуальність та оперативність одержуваної інформації, діти в педагогічному процесі залучаються до вирішення глобальних проблем, тим самим розширюючи свій кругозір.

4. Гнучкість та доступність. З будь-якого комп'ютера, що знаходиться в мережі, кожен, хто навчається, може підключитися до навчальних ресурсів та програм.

5. Інтерактивні технології дають можливість постійного взаємодії педагога та дітей. Це робить освіту більш індивідуалізованим.

Переваги використання інтерактивних технологій у освітньому процесі незаперечні та підтверджуються практичним досвідом [23, с. 25]:

- активізується індивідуальна інтелектуальна активність;
- розвиваються міжособистісні стосунки, діти вчатья долати комунікативні бар'єри у спілкуванні (скутість, невпевненість), створюється ситуація успіху;
- формуються умови для самоосвіти та саморозвитку особистості;
- пред'явлення інформації на екрані комп'ютера або проекційному екрані в ігровій формі викликає в дітей віком величезний інтерес;
- несе у собі образний тип інформації, зрозумілий дошкільникам;
- рухи, звук, мультиплікація надовго привертають увагу дитину;
- стимулює пізнавальну активність дітей;
- надає можливість індивідуалізації навчання;

- у процесі своєї діяльності за комп'ютером дошкільник набуває впевненості у собі;
- дозволяє моделювати життєві ситуації, які не можна побачити в повсякденному житті.

Впровадження в освітній процес інтерактивних педагогічних технологій спрямовано формування інтегративних якостей особистості, оволодіння їй конструктивними способами та засобами взаємодії з оточуючими людьми відповідно до завдань, які ставлять

Використання інтерактивних технологій у безпосередній освітньої діяльності знімає психологічне навантаження дітей, дає можливість змінювати форми діяльності, перемикає увагу до питання теми занять.

Аналіз ознак, рівнів, функцій, методів, форм реалізації інтерактивних технологій дає підстави вважати, що інтерактивні технології - система способів організації взаємодії педагога та дітей, що гарантує педагогічно ефективне пізнавальне спілкування, внаслідок якого створюються умови для переживання дітьми ситуації успіху у навчальній діяльності [20, с. 211].

Проте аналіз проблеми, напрацьовані теоретичні та практичні дані дають підстави стверджувати, що визначення поняття інтерактивних технологій потребує уточнення.

Таким чином, Інтерактивні технології — система проектування та організації взаємодії педагога та дітей, результаті якого створюються умови для переживання дітьми ситуації успіху в навчальній діяльності та формується їх життєвий досвід із застосуванням адекватних цілей, форм, методів, засобів, гарантують досить високий рівень їхньої ефективності, в тому числі з подальшим відтворенням та тиражуванням.

Основна мета педагога застосовувати ту чи іншу комп'ютерну програму з урахуванням конкретних умов виховно-освітнього процесу, використовувати її зміст для розвитку пам'яті, мислення, уяви, мови у кожної дитини. Саме від педагогічної майстерності залежить те, як ненав'язливо та непомітно можна оживити освітній процес, розширити та закріпити

отриманий дітьми досвід. Застосування комп'ютерної техніки та інформаційних технологій дозволяє також підвищувати мотивацію дітей до занять, навчати їх співробітництву та новим формам спілкування один з одним та педагогами, формувати усвідомлену оцінку дитиною своїх досягнень, підтримувати позитивний емоційний стан дитини.

Важливими умовами, що забезпечують ефективність застосування інтерактивних технологій, є форми, методи, засоби, які сприяють досягненню поставлених у навчанні цілей та завдань:

1) організація розумної, адекватної виду ігрової діяльності, просторового середовища, "ігрового поля";

2) програвання дітьми різноманітних ігрових ролей: «опонента», «песиміста», «оптиміста», «реаліста», «адвоката диявола», «компетентного судді», «провокатора», «візуаліста», «психолога» та ін. обліком індивідуальних (інтелектуальних та творчих) здібностей кожного учасника, що виявляються у процесі ігрової взаємодії;

3) здійснення у режимі «нормування» навчання взаємодії, тобто. у процесі гри передбачається суворе дотримання сформульованих викладачем норм, правил гри, «заохочень» та «покарань» за демонстровані позитивні та негативні результати;

4) дотримання досить жорсткого регламенту та наявність невизначеності інформації, а також освоєння прогресивів цих підходів до колективному прийняттю рішень (тобто спираються передусім на об'єктивні критерії та партисипативний стиль);

5) обов'язковість участі дошкільників у всьому циклі ігрових занять, тобто. кожен має пройти весь предметний та ігровий курс, від аналізу ситуацій до участі у багатогодинних ділових іграх;

6) забезпечення викладачем новизни. Для підтримки активності учасників навчання необхідно забезпечувати у кожних наступних технологіях ігрового навчання, вправах, дискусіях новизну як змістовному плані, і у виборі технології навчання. Новизна забезпечується також шляхом зміни ролей,

партнерів у команді, у рольовому спілкуванні та в інших видах ігрової взаємодії [28, с. 110].

Таким чином, аналіз першоджерел щодо проблеми використання інтерактивних технологій в освітньому процесі доводить, що необхідно розуміння наступних термінів: інтерактивний, інтерактивність; інтерактивне навчання. Успішність інтерактивного навчання реалізується з урахуванням цілей, форм, методів та засобів навчання, що разом дозволяє реалізувати інтерактивні технології з урахуванням ознак, рівнів, функцій, особливих (інтерактивних) методів та засобів навчання. Дослідження проблеми дозволило сформулювати авторське визначення інтерактивних технологій, сутність якого полягає в тому, що «Інтерактивні технології — система проектування та організації взаємодії педагога та дітей, в результаті якого створюються умови для переживання дітьми ситуації успіху в навчальній діяльності, формується їхній життєвий досвід із застосуванням адекватних цілей, форм, методів, засобів, які гарантують достатньо високий рівень їхньої ефективності, у тому числі з наступним відтворенням та тиражуванням».

Все перераховане вище про інтерактивні технології зажадало детального дослідження сучасних підходів до їх використання в освітній процес.

2.2. Використання інтерактивного обладнання в корекційно-логопедичній роботі з дошкільниками

Експериментальна частина нашої роботи проводилась у Дошкільному навчальному закладі №28 комбінованого типу Чернівецької міської ради. Вибірку становили: діти 4-7 років (16 дітей) та 4 педагогів (1 – вчитель-логопед; 3 вихователів (1 вихователь – старшої логопедичної групи, 2 вихователів – інклюзивних груп). Дослідження проводилось в 3 етапи: перший – констатувальний експеримент (вересень-жовтень 2021 р.); другий – формувальний експеримент (жовтень 2021 р. – червень 2022 р.); контрольний експеримент (вересень 2022 р.).

Впровадження інтерактивних технологій у освітній процес ДНЗ № 28 комбінованого типу ґрунтується на наявності інтерактивного обладнання. У дошкільній освітньої організації інтерактивне обладнання представлене телевізорами, комп'ютерами, інтерактивними дошками, інтерактивною пісочницею, конструкторами LEGO. Нажаль поки в закладі немає мультимедійного обладнання, мобільного планетарію та інтерактивної підлоги, тому дане обладнання не входило в наше дослідження.

1. Як метод дослідження з визначення рівня використання інтерактивних технологій в освітньому процесі вибрано безпосереднє спостереження.

Мета спостереження: виявити особливості застосування інтерактивних технологій на логопедичних заняттях у ЗДО

Вік дітей: віком від 4 до 7 років.

Період спостереження: вересень-жовтень 2021 р.

Наведемо приклади використання інтерактивних технологій у ЗДО

Тема: «Птахи».

Програмовий зміст:

- формування уявлень дітей про птахів, про особливості їхнього зовнішнього вигляду;
- уточнити та закріпити уявлення про птахів (особливостей) будови, місце проживання);
- виховувати інтерес та любов до природи, дбайливе, дбайливе ставлення до неї;
- розширювати та активізувати словник дітей за темою;
- розвивати мовну активність, увагу, мислення, моторику.

Методичні прийоми: ігровий; наочний (використання зображень); словесний (бесіда, нагадування, вказівка, питання, індивідуальні відповіді дітей); художнє слово; практична робота (розфарбовування); аналіз заняття.

Роздатковий матеріал: розмальовки із зображенням різних птахів.

Обладнання: мультимедійне обладнання, магнітофон, аудіозапис із голосами птахів.

Узагальнений аналіз спостереження:

- 2 дітей- у лісі не можна кричати,
- 3 - не можна забирати з лісу додому тварин,
- 1 - не можна розоряти пташині гнізда,
- 2 - не можна залишати сміття лісу,
- 1 - не можна бити скло,
- 1 не можна рвати рідкісні квіти, ловити метеликів.
- І всі дружно сказали, що якщо дотримуватись правил поведінки, то в лісі завжди буде чисто та спокійно

Тема: "Порівняння предметів".

Програмовий зміст:

- формувати вміння порівнювати групи предметів, закріпити поняття "рівність" - "нерівність";
- закріпити вміння правильно використовувати знаки "=" та "=",
- знання властивостей предметів;
- повторити знайомі геометричні форми;
- розвиток комунікативних навичок дітей, уміння аргументувати свої висловлювання, будувати найпростіші висновки;
- розвивати увагу, дрібну моторику рук;
- виховувати у дошкільнят самостійність, уміння цілеспрямовано володіти вольовими зусиллями, встановлювати правильні відносини з однолітками та дорослими.

Дидактичний матеріал. Заздалегідь підготовлені педагогом завдання для використання інтерактивної дошки; повітряні кульки синього, червоного та жовтого кольору; листи із зображенням геометричних фігур для розфарбовування, кольорові олівці на кожну дитину, "осінні листочки".

Узагальнений аналіз спостереження: правильно зафарбувати фігури вийшло не у всіх дітлахів, але більшість з них впоралися із завданням.

Тема: «Гімнастика для очей»

Програмовий зміст:

- формувати вміння розслаблювати м'язи очей та вміти керувати своїм здоров'ям;
- виховувати у дошкільнят самостійність,
- уміння цілеспрямовано володіти вольовими зусиллями.

Дидактичний матеріал. Заздалегідь підготовлені педагогом схема гімнастика для очей у вигляді слайда на екрані проектора.

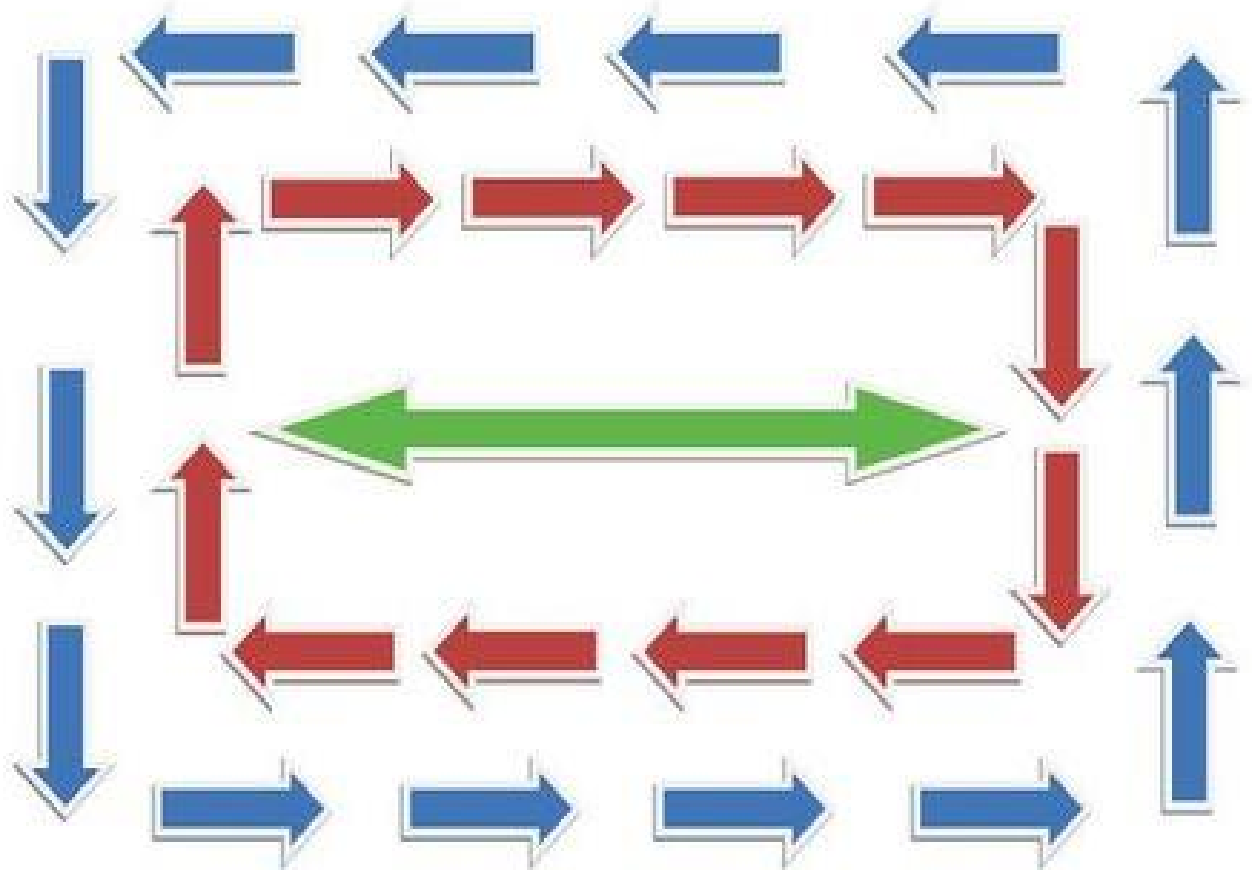


Рис. 2.1. Гімнастика для очей

Завдання для вихованців: спочатку підемо очима по синій доріжці, потім червоною, повернули і йдемо зеленою. Ось так і дійшли до галявини. А на

галявині пеньки. Присядемо, відпочинемо, розповімо про весни. (Діти розповідають за схемами та навідними питаннями). Відпочили? (Так).

Таким чином, спостереження за діяльністю педагогів ЗДО № 28 переконує, що використання інтерактивних технологій стає необхідною частиною навчально-виховного процесу та того, щоб реалізувати освітні галузі.

Інтерактивні технології спрямовані на вирішення завдань, а саме:

- розвивають вільне спілкування дорослих та вихованців;
- удосконалюють компоненти мовлення вихованців;
- сприяють практичному оволодінню вихованцями нормами мови;
- формують стійкий пізнавальний інтерес вихованців;
- спрямовані на художньо-естетичний та фізичний розвиток.

На основі критеріїв, показників та індикаторів використання інтерактивних технологій в освітньому процесі ДНЗ №28, проведено експеримент з жовтня 2021 р. – по червень 2022 р.

Експеримент дозволив визначити, наскільки ефективно відбувається використання інтерактивних технологій у закладі дошкільної освіти.

У результаті експерименту отримані такі результати.

Перший показник. Технологічна культура педагога використання інтерактивних технологій в ЗДО.

Одним з основних засобів розширення дитячих уявлень про навколишньому світі є знання педагогом методів, прийомів та засобів розвитку вихованців за допомогою інтерактивні технології. Вчитель-логопед, вихователь логопедичної групи та інклюзивної, на заняттях активно використовують презентації, слайд-шоу, мультимедійні фотоальбоми. Наочність дає можливість педагогам збудувати пояснення на заняттях логічно, науково, із використанням відеофрагментів. За такої організації матеріалу включаються три види пам'яті дітей: зорова, слухова, моторне. Презентація дає можливість розглянути складний матеріал поетапно, звернутися не тільки до поточного матеріалу, а й повторити попередню тему, детально зупинитися на

питаннях, що викликають утруднення. Використання анімаційних ефектів сприяє підвищенню інтересу дітей до матеріалу, що вивчається.

Для встановлення показника, наскільки знають педагоги ДНЗ № 28 методи, прийоми та засоби навчання з використанням інтерактивних технологій та як регулярно застосовують їх на своїх заняттях, проведено експеримент за участю 5 педагогів (1 вчитель-логопед, 1 вихователь логопедичної групи та 3 вихователі інклюзивної групи), які добровільно погодились взяти участь у експерименті.

Констатувальний експеримент. Результати використання педагогами методів, прийомів, засобів навчання та розвитку вихованців за допомогою інтерактивних технологій (констатуючий експеримент) рис. 2.2:

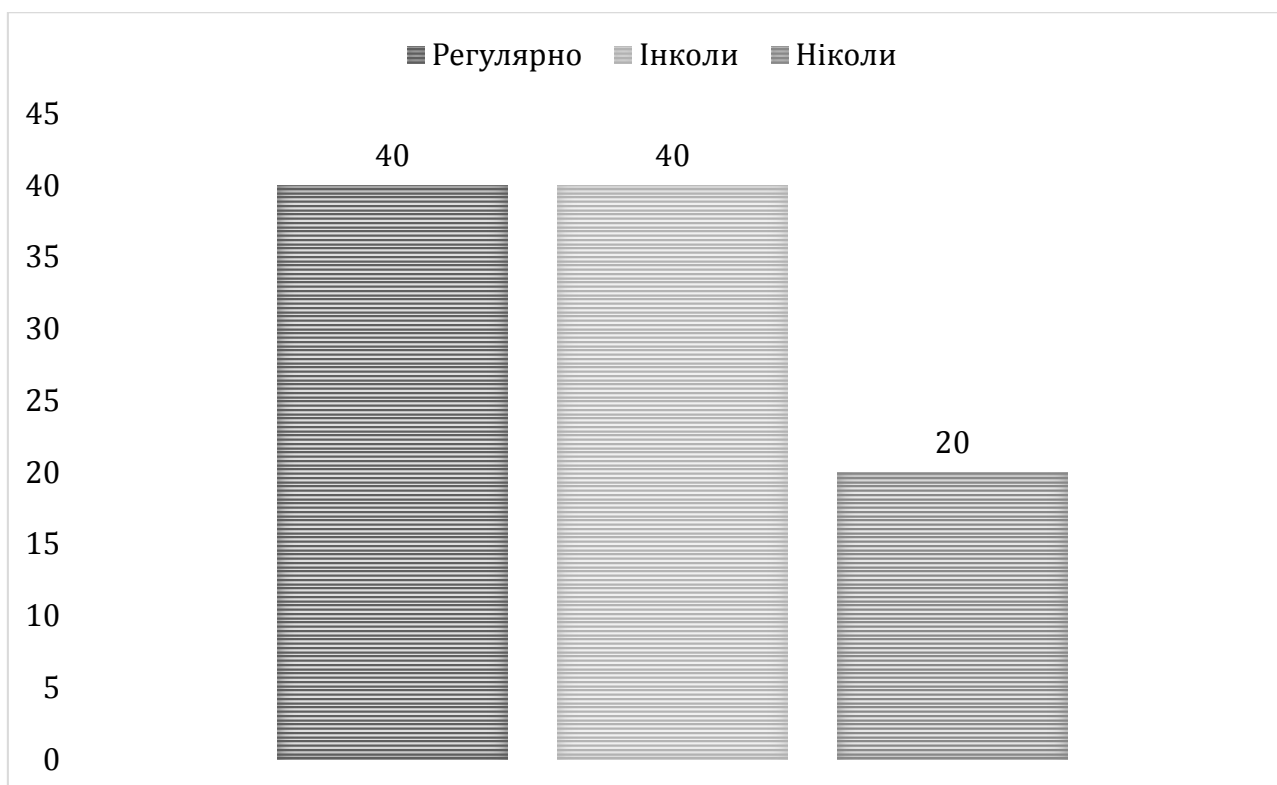


Рис. 2.2. Використання педагогами методів, прийомів, засобів навчання та розвитку вихованців за допомогою інтерактивних технологій (констатуючий експеримент)

Загальні результати:

- регулярно - 40% (2 педагогів);
- інколи - 40% (2 педагогів);
- ніколи - 20% (1 педагог).

Потім під час експерименту продовжено спостереження за чотирма педагогами, які використовують у своїй діяльності інтерактивні технології. Проводилось спостереження за тим, як уміють педагоги знаходити взаємозв'язок інтерактивних технологій з іншими педагогічними технологіями, спрямованими в розвитку вихованців.

Результати:

- технологія проблемного навчання – 100% (4 педагогів);
- технологія розвиваючого навчання – 100% (4 педагогів);
- технологія особистісно розвиваючого навчання – 100% (4 педагогів);
- технологія індивідуального навчання – 75% (3 педагогів);
- технологія самостійного навчання – 50% (2 педагогів).

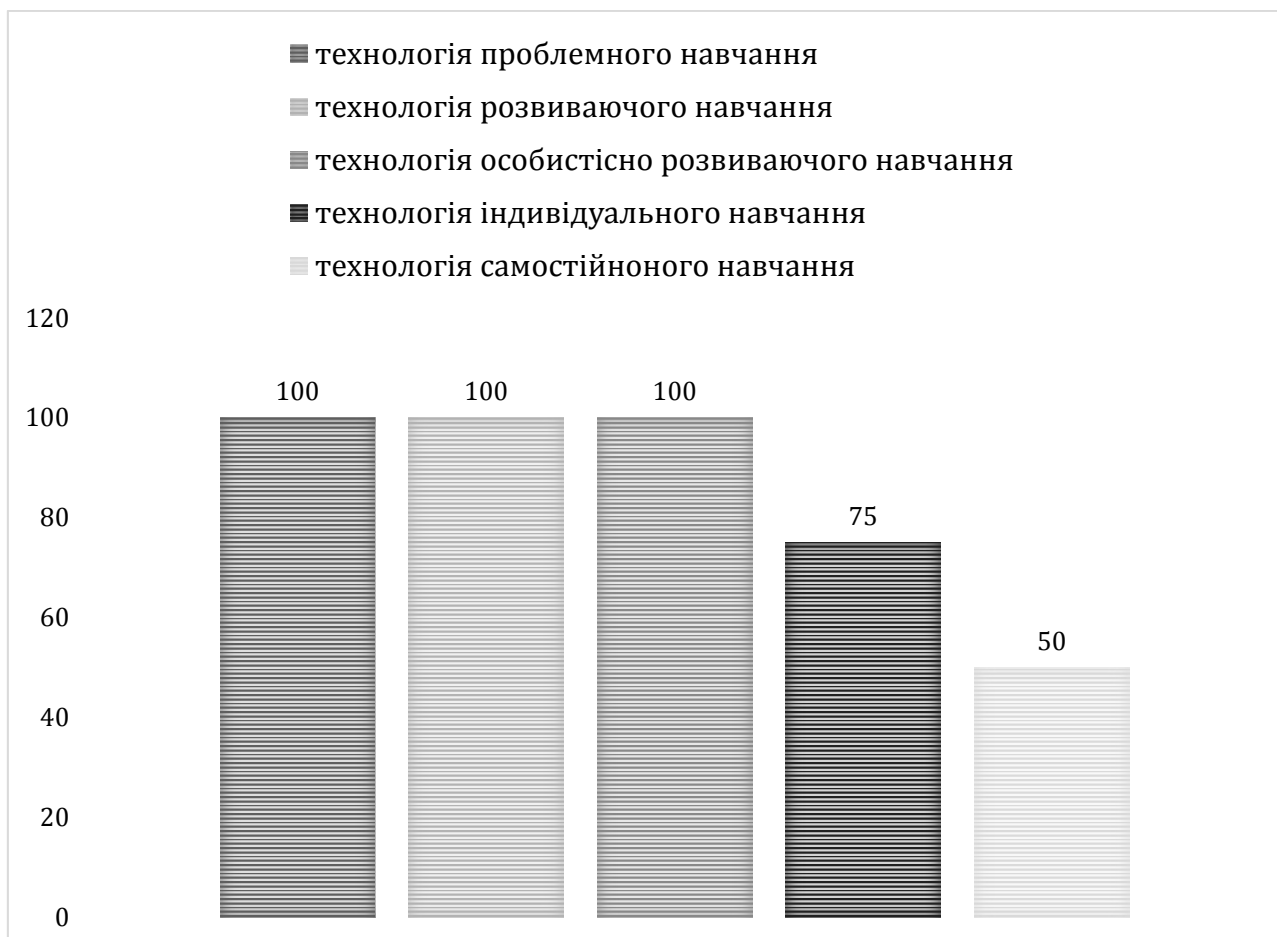


Рис. 2.3. Уміння педагогів знаходити взаємозв'язок інтерактивних технологій з іншими педагогічними технологіями, спрямованими в розвитку вихованців

(констатуючий експеримент)

Другий та третій показник. Наявність у педагога власного досвіду впровадження інтерактивних технологій у ЗДО та творче доопрацювання, перетворення інтерактивних технологій.

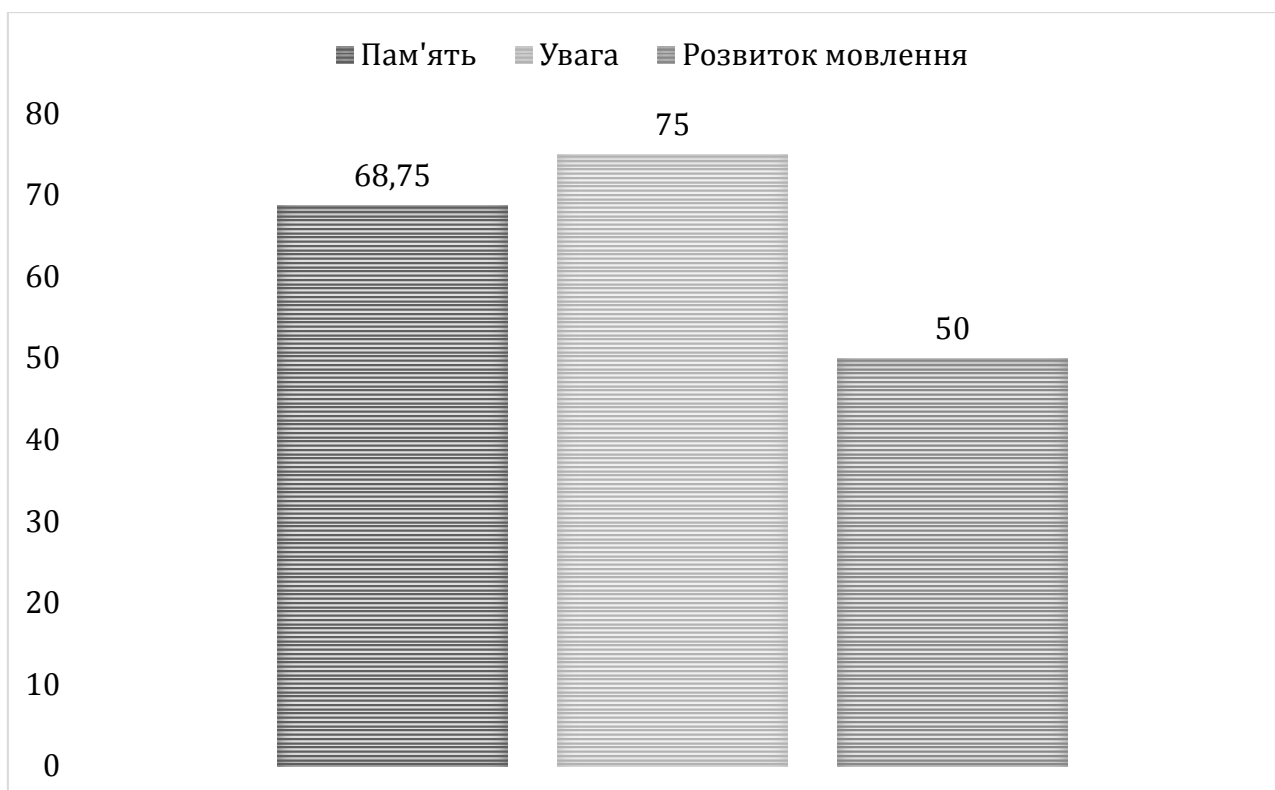
На основі даних видно, що педагоги ДНЗ № 28 добре володіють інтерактивними технологіями, як мультимедіа ресурсів використовують відеофрагменти, інтерактивні схеми та моделі.

Завдання різного роду слайд-шоу та відеофрагментів – показати дітям ті моменти з життя людей, птахів або тварин, спостереження за якими безпосередньо викликає труднощі (дикі птахи, свійські птахи та рослини різних природних зон тощо). Завдання схем та моделей – наочно уявити процеси в неживій природі, такі як зміна пір року, кругообіг води та ін.

На перший погляд застосування комп'ютерної технології може здатися складним, але, як ми можемо бачити на прикладі ДНЗ № 28, педагоги чудово цю техніку освоюють.

Третій показник. Створення ситуації успіху та демонстрації життєвого досвіду вихованців. Інтерактивні технології спрямовані на те, щоб на основі презентацій, відеофільмів, репродукцій картин, музики, що звучить, і т.д. розвивати психічні процеси вихованців. У ході констатуючого експерименту у проведено спостереження за рівнем розвитку пам'яті, уваги, мови 16 вихованців.

Виконання завдань вихованцями та сформованість їх пам'яті, уваги та розвиток мови (констатуючий експеримент)



*Рис. 2.4. Сформованість у дітей пам'яті, уваги та розвиток мови
(констатуючий експеримент)*

Загальні результати:

- пам'ять – 68,75% (11 дітей);
- увага - 75% (12 дітей);
- розвиток мовлення - 50% (8 дітей).

Спостереження показало, що навчання грамоті вихованців мультимедіа ресурси покликані, з одного боку, допомогти змоделювати звучання за допомогою різних схем і моделей, з іншого боку, поряд з традиційною статичною наочністю запропонувати альтернативні динамічні образи та об'єкти спостереження. Предметні картинки в русі сприяють формуванню дієслівної лексики, а динамічний зразок артикуляції звуку дозволяє організувати спостереження за ним та здійснювати контроль власної вимови. Можливість використання аудіоматеріалів дозволяє також організувати роботу з правильного звуковимови вихованців.

Четвертий показник. Інтерактивні технології як фактор саморозвитку педагогів та вихованців.

Системне використання інтерактивних технологій педагогами та участь в експерименті протягом 2021-2022 навчального року дозволило визначити зміни у діяльності педагогів. Педагоги вивчали теорію педагогічних технологій та успішно впроваджували їх у поєднанні з інтерактивними технологіями. Результати впровадження інтерактивних технологій та їх взаємозв'язок з іншими педагогічними технологіями педагоги, що беруть участь в експерименті, довели педагогічній діяльності.

Контрольний експеримент Взаємозв'язок інтерактивних технологій з іншими педагогічними технологіями дали наступні показники:

- проблемне навчання – 100% (4 педагогів);
- розвиваюче навчання – 100% (4 педагогів);
- особистісно розвиваюче навчання – 100% (4 педагогів);
- індивідуальне навчання – 100% (4 педагогів);
- самостійне навчання – 100% (4 педагогів).

Впровадження інтерактивних технологій у педагогічну діяльність доводить про те, що самоосвітня діяльність педагогів ДНЗ № 28 знаходиться на досить високому рівні – 100% рис. 2.5..

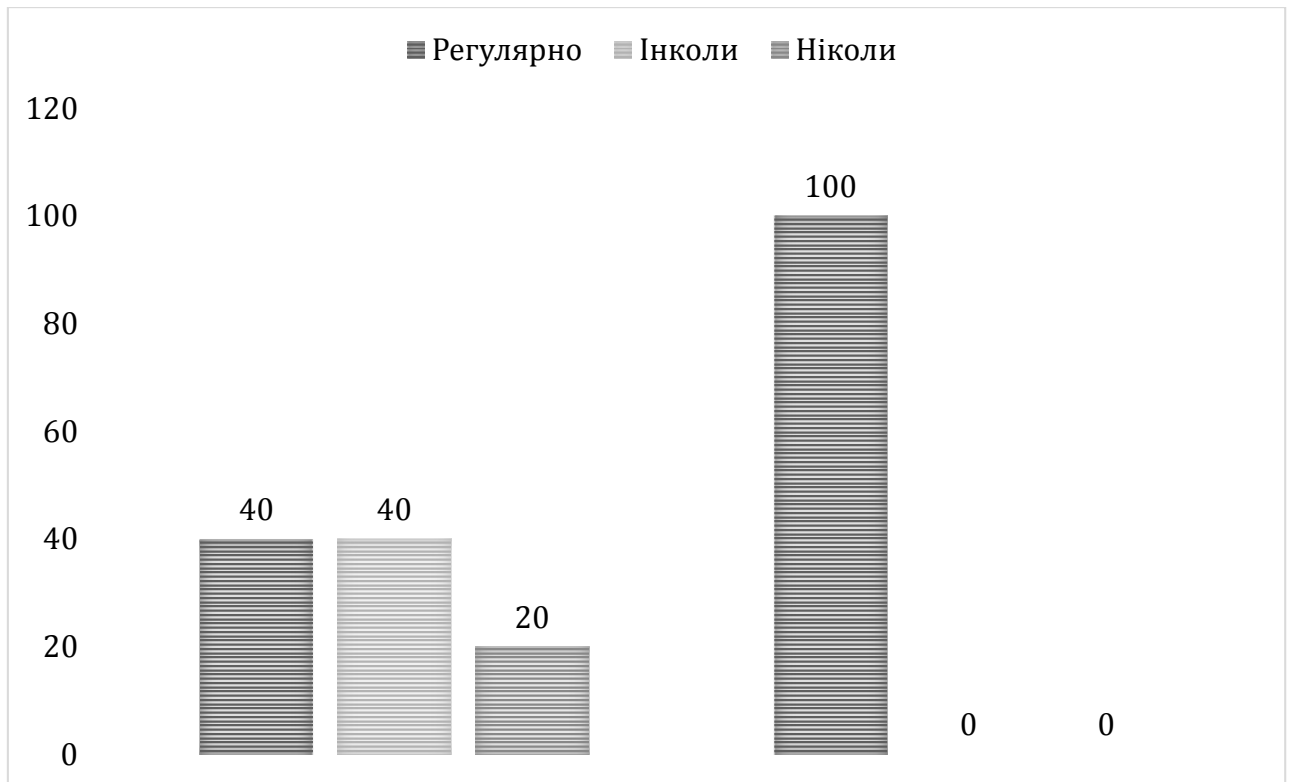
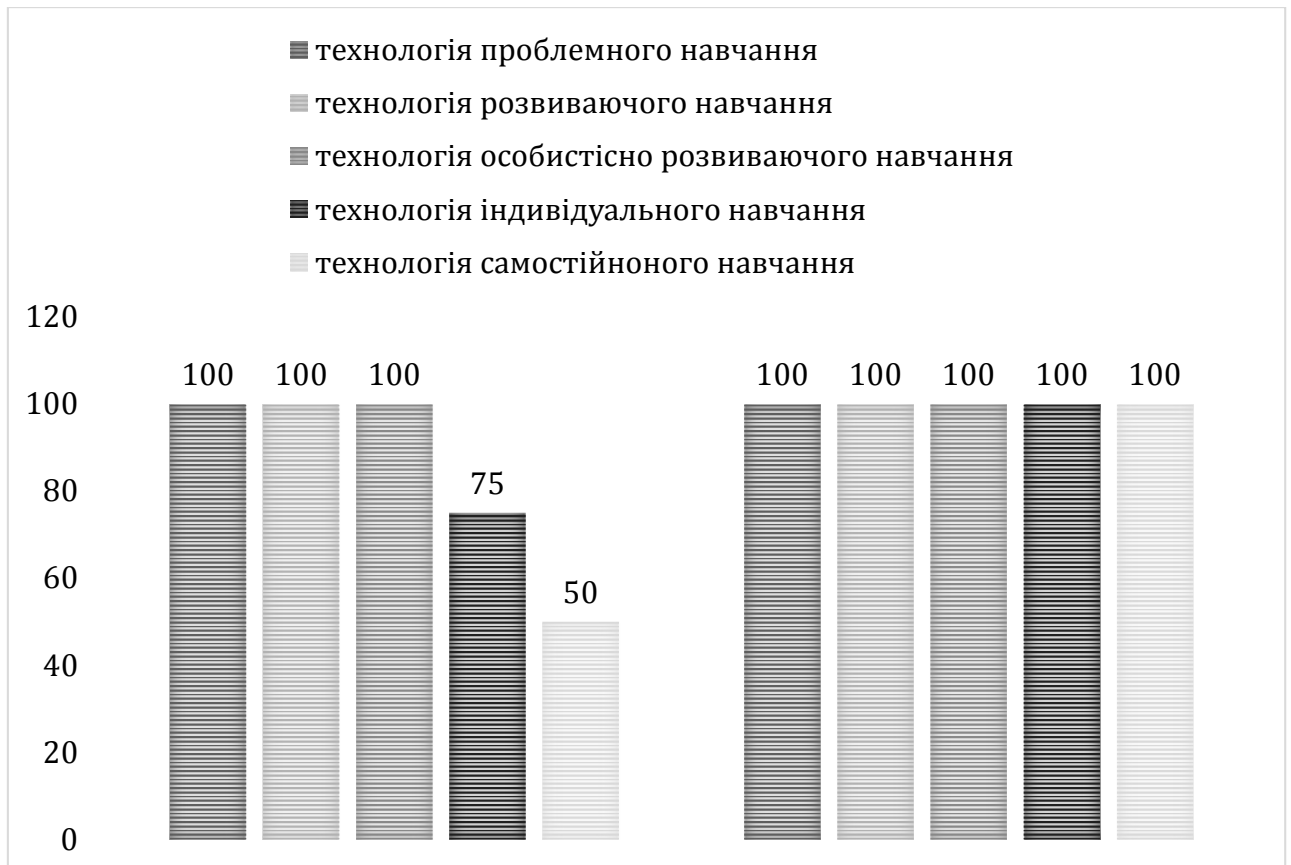


Рис. 2.5. Використання педагогами методів, прийомів, засобів навчання та розвитку вихованців за допомогою інтерактивних технологій (контрольний експеримент)

Наочні підсумки використання педагогами інтерактивних технологій з іншими педагогічними технологіями (контрольний експеримент) показані рис. 2.6.



*Рис. 2.6. Уміння педагогів знаходити взаємозв'язок інтерактивних технологій з іншими педагогічними технологіями, спрямованими в розвитку вихованців
(контрольний експеримент)*

Використання інтерактивних технологій у освітньому процесі ЗДО передбачає наявність інтерактивного обладнання. Це комп'ютери, інтерактивні дошки, мультимедійні обладнання та багато іншого. Крім оснащення установи даним обладнанням необхідні також підготовлені педагогічні кадри, здатні поєднувати традиційні методи навчання та сучасні Інтерактивні технології.

Педагоги ДНЗ № 28 вміють користуватися комп'ютером та сучасним мультимедійним обладнанням та створюють свої освітні ресурси, широко використовуючи їх у своїй педагогічній діяльності.

Використання інтерактивних технологій у безпосередній освітній діяльності знімає нервові навантаження дошкільнят, дає можливість змінювати їх форми діяльності, перемикає увагу на питанні теми занять.

Використання інтерактивних технологій у взаємодії фахівців та батьків дозволяють отримувати такі результати:

1. Підвищення ефективності процесу виховання та розвитку дітей.
2. Підвищення рівня психолого-педагогічної компетентності батьків.
3. Активізація особистісної та культурної свідомості батьків.
4. Створення системи підтримки сімейного виховання.
5. Участь батьків у виховно-освітньому процесі дитячий садок.
6. Реалізація особистісно-професійного зростання спеціалістів.

Таким чином, застосування інтерактивних технологій у ДНЗ № 28 – це цікаве, творче, перспективне напрямком розвитку освітнього середовища. Воно допомагає реалізувати всі можливості дітей дошкільного віку з урахуванням їх психологічних можливостей. Використання інтерактивної технології дає можливість збагатити знання та уявлення дітей про навколишній світ, про взаємини з однолітками та дорослими, спонукає дітей до активної взаємодії у системі соціальних відносин. Крім того, використання інтерактивних технологій на заняттях сприяє професійного розвитку педагогів, удосконалення їх професійної компетентності.

Використання інтерактивних технологій протягом навчального року дозволило вести спостереження за розвитком вихованців. В експерименті приймали 16 вихованців, у ході дослідження велося спостереження за їх розвитком протягом року, аналізувалися психічні процеси: пам'ять, увага, розвиток мови.

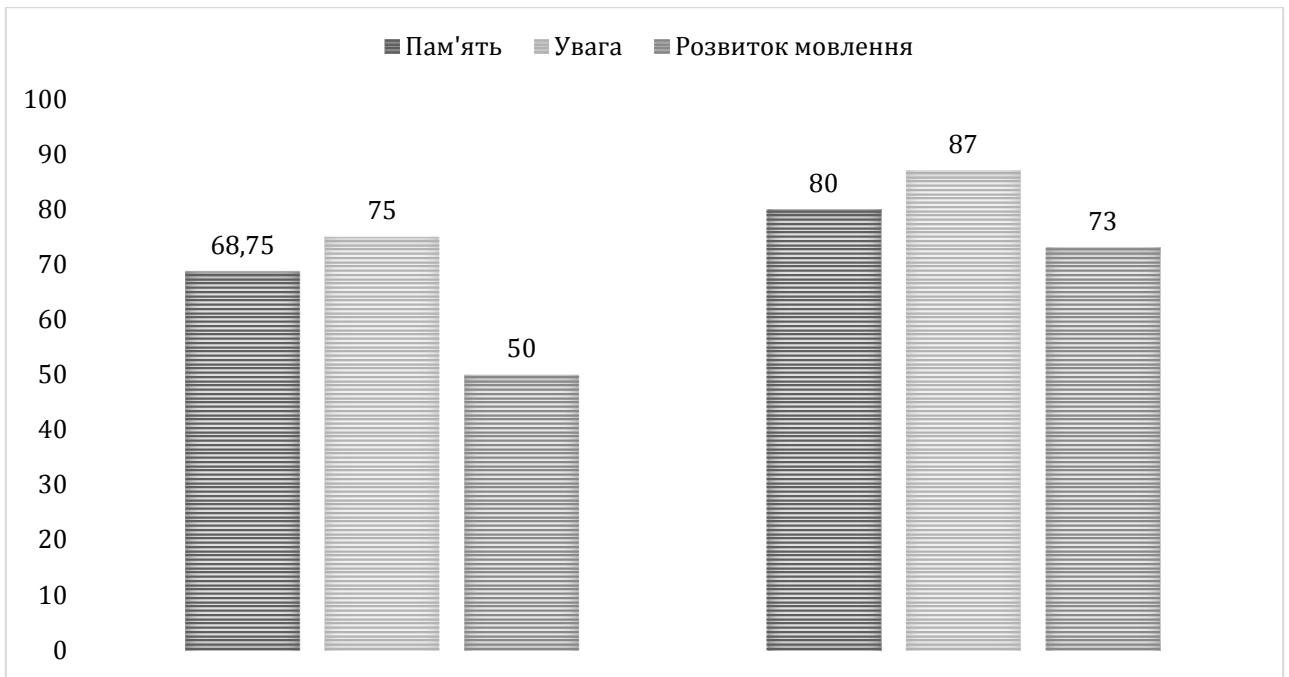


Рис. 2.7. Сформованість у дітей пам'яті, уваги та розвиток мови (контрольний експеримент)

Пам'ять, увага та мова вихованців, що беруть участь в експерименті, значно покращали. Ці результати можуть бути досягнуті за рахунок загального дорослішання вихованців, але оскільки вони розвивалися на основі інтерактивних технологій, то в ході експерименту зроблено висновок, що поступальний розвиток пов'язане з впровадженням інтерактивних технологій.

2.3. Рекомендації щодо використання інтерактивного обладнання в корекційно-логопедичні роботи з дітьми дошкільного віку

Аналіз діяльності ДНЗ № 28 Чернівецької міської ради з впровадження інтерактивних технологій показав, що чотири педагоги, що беруть участь у експерименті, що успішно реалізують інтерактивні технології у своїй діяльності.

Для того, щоб освітня організація знаходилася в режимі розвитку, необхідно, щоб весь педагогічний колектив використав інтерактивні технології, тому що їх використання не тільки дозволяє гідно реалізувати

основні вимоги, й сприяє цілеспрямованому та поступальному розвитку вихованців, підготовці їх для освіти у початковій школі, а також сприяє підвищенню кваліфікації педагога.

Основними напрямками діяльності ДНЗ мають стати:

1. Підвищення технологічної культури педагогів, які використовують інтерактивні технології.

Технологічна культура педагога ЗДО повинна виявлятися в наступні показники:

1.1. Знання норм санітарних вимог під час використання техніки.

Педагоги-практики повинні пам'ятати про санітарні правила та норми використання інтерактивних технологій відповідно до норм має бути використаний телевізор з розміром екрана по діагоналі 59–69см. Висота установки 1-1,3м. При роботі дітей мають у своєму розпорядженні на відстані не ближче 2-3 метрів та не далі 5-5,5 метрів від екрану.

Заняття з використанням комп'ютера для дітей 5–7 років слід проводити не більше одного разу протягом дня і не частіше за три рази на тиждень у дні найвищої працездатності: у вівторок, середу та четвер.

Після заняття використання інтерактивних технологій із дітьми проводять гімнастику для очей безперервна тривалість роботи з комп'ютером на заняттях для дітей 5 років не повинна перевищувати 10 хвилин та для дітей 6-7 років -15хв.

1.2. Володіння технологією роботи з інтерактивною дошкою.

Способів застосування інтерактивної дошки на заняттях у дитячому садку може обмежуватися лише вашою фантазією. Це і презентації, і інтерактивні навчальні програми, та створення проектів у графічних, програмних середовищах.

Не всі нові види інтерактивного обладнання можуть похвалитися такою корисністю. Не завжди адміністрація готова до значних витрат на нове обладнання, якщо відомо, що повною мірою його використовувати не вдасться.

Майже всі сучасні інтерактивні дошки підходять для роботи з дітьми дошкільного віку - більшість представлених на ринку пристроїв створені на основі ємнісної або інфрачервоної технології, що дозволяє керувати дошкою пальцем, без спеціальних електронних маркерів. Причому досить легкого торкання, не обов'язково натискати на поверхню, що зручно для дитини.

Крім того, такі дошки розпізнають одночасно кілька дотиків, завдяки чому діти можуть працювати біля дошки вдвох або втрох, отже, можна організувати групові форми занять. Проте дошки відрізняються можливостями програмного забезпечення, рівнем підтримки з боку виробника, кількістю доступних готових ресурсів. Саме наявність готових ресурсів дозволяє ефективно використовувати дошку відразу після її придбання.

Як правило, вихователь, який працює з інтерактивною дошкою, може використовувати розробки колег чи універсальні інтерактивні ресурси, призначені для інших аналогічних пристроїв. В першому випадку кількість розробок залежить від поширеності дошки та активності педагогів, але в будь-якому випадку вони розрізнені та не об'єднані спільною концепцією. У другому йдеться про готові комп'ютерні програми, матеріал яких не можна редагувати, навіть якщо вихователя не задовольняє його якість, а вдалі завдання використовувати як зразок.

Педагогам, які тільки починають освоювати роботу з інтерактивною дошкою буде доступний найпростіший спосіб роботи з нею — використання її як простий екран, зображення на який подається з комп'ютера.

Під час роботи з інтерактивною дошкою у простому режимі зображення комп'ютера через проектор подається на інтерактивну дошку, а самоврядування комп'ютером можна проводити за допомогою спеціальних маркерів, що йдуть разом з інтерактивною дошкою. Отже, ось найпростіший спосіб використання інтерактивної дошки вихователем-демонстрація готові презентації.

1.3. Відмова від непродуктивного пояснювально-ілюстративного способу навчання та перехід до продуктивно-діяльнісного.

Використання інтерактивних технологій на заняттях дозволяє перейти від пояснювально-ілюстрованого способу навчання до діяльнісному, у якому дитина стає активним суб'єктом, а чи не пасивним об'єктом педагогічного впливу. Це сприяє усвідомленому засвоєнню знань дошкільнятами.

Навчання із застосуванням інтерактивних комплексів стає більш якісним, цікавим та продуктивним. За умови систематичного використання електронних мультимедіа навчальних програм у навчальному процесі у поєднанні з традиційними методами навчання та педагогічними інноваціями значно підвищується ефективність навчання дітей із різнорівневою підготовкою. При цьому відбувається якісне посилення результату освіти внаслідок одночасного впливу кількох технологій. Застосування мультимедіа в електронному навчанні не тільки збільшує швидкість передачі інформації, а й підвищує рівень її розуміння, сприяє розвитку таких важливих якостей, як інтуїція, образне мислення.

2. Наявність у педагога власного досвіду впровадження інтерактивних технологій.

Досвід педагога ЗДО щодо впровадження інтерактивних технологій повинен виявлятися у таких показниках:

2.1. Використання інтерактивних дидактичних ігор. Інтерактивна дидактична гра - сучасний та визнаний метод навчання та виховання, що володіє освітньою, розвиваючою та що виховує функціями, що діють в органічній єдності. Інтерактивні дидактичні ігри можна широко використовувати як засіб навчання, виховання та розвитку. Основний навчальний вплив належить дидактичному матеріалу, який спрямовує активність дітей у певне русло.

Інтерактивна дидактична гра має певний результат, який є фіналом гри, надає грі закінченості. Він виступає, насамперед, у формі вирішення поставленого завдання та дає дошкільникам моральне та розумове

задоволення. Для педагога результат гри завжди є показником рівня досягнень дітей, чи засвоєння знань, чи їх застосування.

Можна виділити: ігри навчальні, контролюючі, узагальнюючі. Навчальною буде гра, якщо дошкільнята, беручи участь у ній, набувають нових знань, умінь і навичок або змушені придбати їх у процесі підготовки до гри. Причому результат засвоєння знань буде тим краще, ніж чіткіше буде виражений мотив пізнавальної діяльності лише у грі, а й у змісті матеріалу.

Контролюючою буде гра, дидактична мета якої полягає в повторення, закріплення, перевірки раніше отриманих знань. Для участі в ній кожній дитині необхідна певна підготовка.

Узагальнюючі ігри потребують інтеграції знань. Вони сприяють встановленню міжпредметних зв'язків, спрямованих на набуття умінь діяти у різних ситуаціях.

Навчання технології створення інтерактивних дидактичних ігор для дітей дошкільного та молодшого шкільного віку процес складний та планомірний. Педагогам, які тільки починають освоювати роботу з інтерактивною дошкою буде доступний найпростіший спосіб роботи з нею — використання її як простий екран, зображення на який подається з комп'ютера.

Головне в організації інтерактивної гри з дошкільнятами створення умов для набуття значимого їм досвіду соціального поведінки. Під інтерактивною грою ми розуміємо не просто взаємодія дошкільнят один з одним та педагогом, а спільноорганізовану пізнавальну діяльність соціальної спрямованості. У такій грі діти не тільки дізнаються про нове, а й вчаться розуміти себе і інших, набувають власного досвіду.

2.2. Застосування мультимедійних підручників.

У ДДНЗ № 28 використовуються підходи до організації навчального та навчально-творчого процесів з використанням інформаційних комп'ютерних технологій, що реалізуються за допомогою інформаційних та навчальних систем. За умови систематичного використання електронних мультимедіа-

підручників у навчальному процесі поєднанні з традиційними методами навчання та педагогічними інноваціями значно підвищується ефективність навчання дітей з різнорівневою підготовкою. При цьому відбувається якісне покращення результату освіти внаслідок одночасного впливу кількох технологій. Завдання педколективу полягає в тому, щоб мультимедіа-підручники використовувалися всіма вихователями та без порушення вимог.

2.3. Використання математичних програм та дидактичних завдань.

Комп'ютерні математичні програми та дидактичні завдання, для дітей старшого дошкільного віку будуються за принципом самоконтролю. Сам сюжет програми підказує дітям, вірно чи неправильно рішення вони ухвалили. У дошкільному віці широко застосовуються прийоми зовнішнього заохочення: при правильному рішенні ігрових завдань дитина чує веселу музику, або бачать сумне обличчя, якщо завдання неправильно вирішено.

3. Творче доопрацювання та перетворення інтерактивних технологій освітянами. Підготовлені педагогічні кадри, здатні поєднувати традиційні методи навчання та сучасні інтерактивні технології, повинні відповідати таким вимогам:

1. Володіти основами роботи на комп'ютері.
2. Мати навички роботи з мультимедійними програмами.
3. Знати основи роботи в Інтернеті.
4. Дотримуватись санітарно-гігієнічних вимог до організації безпосередньо освітньої та спільної діяльності із застосуванням нових інтерактивних технологій у дошкільному дитинстві.

Перелічене говорить про те, що педагоги повинні не лише вміти користуватися комп'ютером та сучасним мультимедійним обладнанням, але й створювати свої освітні ресурси, широко використовувати їх у своїй педагогічній діяльності. Важливо стати і для дитини, і для батьків провідником у світ нових технологій, наставником у виборі комп'ютерних ігор та сформувати основи інформаційної культури особи дитини.

4. Створення ситуації успіху та демонстрації життєвого досвіду вихованців у процесі використання інтерактивних технологій.

4.1. Прагнення вихованців отримання нових знань.

Навчання дітей молодшого віку стає найбільш привабливим та захоплюючим. Інтерактивні та мультимедійні кошти покликані надихнути і закликати їх до прагнення опанувати нові знаннями. Інтерактивна дошка значно розширює можливості пред'явлення навчальної інформації, що дозволяє посилити мотивацію дитини.

Застосування мультимедіа технологій (кольори, графіки, звуку, сучасних засобів відеотехніки) дозволяє моделювати різні ситуації та середовища. Ігрові компоненти, включені в мультимедіа програми, активізують пізнавальну діяльність дошкільників та посилюють засвоєння матеріалу.

4.2. Діагностика розвитку дітей та демонстрація їхнього досвіду.

Інтерактивні засоби навчання, такі як інтерактивні дошки, комп'ютери стануть відмінними помічниками у діагностиці розвитку дітей: уваги, пам'яті, мислення, мови, особистісних якостей, навичок навчальної діяльності.

4.3. Залучення до інформаційної культури.

Залучення до інформаційної культури — це не лише оволодіння комп'ютерною грамотністю, а й придбання етичної, естетичної та інтелектуальної чуйності. Те, що діти можуть із завидною легкістю опанувати способи роботи з різними електронними, комп'ютерними новинками, що не викликає сумнівів; при цьому важливо, щоб вони не потрапили до залежності від комп'ютера, а цінували та прагнули до живого, емоційному людському спілкуванню.

Використання інтерактивних технологій у дитячому садку дозволяє розвивати вміння дітей орієнтуватися в інформаційних потоках навколишнього світу, опанувати практичні способи роботи з інформацією, розвивати вміння, що дозволяють обмінюватися інформацією з за допомогою сучасних технічних засобів.

4.4. Завдання для самостійної роботи вихованців.

Ще одна з можливостей застосування ІКТ в освітній діяльності педагога ЗДО, яка ширше застосовується – це електронний вид матеріалів для підготовки завдань для самостійної роботи дошкільнят. Педагог практично будь-якої миті може вибрати саме ті завдання, які відповідають темі та завданням заняття, розташувати їх у потрібній послідовності, скоригувати щось у них змісті, оформленні, виправити помилки, роздрукувати у потрібному кількості і зберегти в електронному вигляді, щоб повернутися до них при необхідності.

Залучаючи дітей безпосередньо до створення різного роду мультимедіа ресурсів, педагоги перетворюють їх з об'єкта педагогічних зусиль у суб'єкт освітньої діяльності, особливо це актуально для дітей старшого та середнього дошкільного віку, які вже можуть і майже самостійно (іноді за допомогою батьків) створити свою презентацію.

Для дітей молодшого віку (друга молодша та середня групи) актуальним є використання цифрових технологій у зйомці. Справа в тому, що включивши в слайд-шоу або презентацію як варіативної наочності об'єкт, добре знайомий дитині, запускаються

Одночасно кілька психічних процесів. По-перше, впізнання "рідного" предмета з оточення дитини викликає радість, а для малюків це досить важливо. По-друге, сприяє розвитку операцій узагальнення. По-третє, зворотний процес, коли зустрівши в своєму оточенні предмет, про який вже говорили і бачили його на екрані, у дитини вибудовується ланцюжок відтворення решти матеріалу, пов'язаного із цим предметом (асоціативна пам'ять).

5. Інтерактивні технології як фактор розвитку педагогів та вихованців.

5.1. Самопідготовка кадрів для роботи з інтерактивними технологіями.

Сучасний педагог повинен мати навички роботи в умовах використання інтерактивних технологій, вміти керувати роботою вихованців у комп'ютерному класі, вміти підбирати та відповідним чином компоувати

навчальний матеріал, виходячи з цілей навчання, створювати проблемні ситуації на заняттях, писати власні чи у співпраці з програмістами навчальні програми, вміти розумно поєднувати використання мультимедійних технологій з іншими видами навчальної діяльності.

Знання в галузі інтерактивних технологій доповнюються специфічними якостями, що характеризують рівень інформаційної культури педагога. До них належать таке:

Прагнення:

- інтерес до сучасних способів інформаційного обміну та пошук все нових шляхів інтенсифікації освітнього процесу на інформаційну основу;
- потреба у постійному оновленні знань про можливості застосування інформаційних технологій у професійній та загальнокультурному середовищі;
- професійна мобільність та адаптивність в інформаційному суспільстві.

Особистісні якості:

- активність (професійна мобільність);
- відповідальність під час роботи з технічними засобами, поєднання особистої свободи та відповідальності за інформаційну безпеку суспільства та особистості;
- узгодженість у послідовному рішенні педагогічних завдань із використанням засобів інформаційних технологій;
- впевненість у правильності прийняття нестандартних рішень.

Позиція:

- ставлення до інформації, об'єктів та явищ у швидкозмінній інформаційному середовищі, критичне ставлення до інформаційного споживання;
- стиль педагогічного спілкування та взаємодії з людьми всередині інформаційного середовища, самооцінка та рефлексія на рівні інформаційних контактів;
- утвердження моральності та толерантності у комп'ютерній комунікації.

Все перераховане доводить, що педагоги ЗДО мають займатися самоосвітою, у тому числі самоосвітою з використання інтерактивних технологій.

5.2. Саморозвиток вихованців.

Використання інтерактивних технологій у безпосередній освітньої діяльності знижує нервову навантаження дошкільнят, дає можливість змінювати їх форми діяльності, перемикає увагу на питання теми занять.

Інтерактивне навчання – цікаве, творче, перспективне напрям педагогіки. Воно допомагає реалізувати всі можливості дітей дошкільного віку з урахуванням їх вікових можливостей. Використання інтерактивної технології дає можливість збагатити знання та уявлення дітей про навколишній світ, про взаємини з однолітками та дорослими, спонукає дітей до активної взаємодії в система соціальних відносин.

Навчальні ігри з елементами грамоти розвивають та підтримують інтерес до таких занять, сприяють формуванню позитивної мотивації до читання. Цьому ж сприяє перегляд мультфільмів. Крім того, на мій погляд, перегляд мультфільмів доцільно влаштовувати після знайомства із відповідним твором художньої літератури.

Діти чекають на оцінку, емоційно реагують на її характер. У них відзначається яскраве емоційне позитивне ставлення до занять, комп'ютера. Використання інтерактивного обладнання під час навчання старших дошкільників математики допомагає закріпити, уточнити конкретне математичний зміст, сприяє вдосконаленню наочно- дієвого мислення, переведення його в наочно-образний план, формує елементарні форми логічного мислення, розвиває відчуття кольору, композиції.

Таким чином, рекомендації ДНЗ № 28 «Дзвіночок» по впровадженню інтерактивних технологій у узагальненому вигляді такі:

1. Підвищувати технологічну культуру педагогів, які використовують інтерактивні технології:

а) знати санітарні норми при використанні техніки,

б) володіти технологією роботи з інтерактивною дошкою;
в) відмовитися від непродуктивного пояснювально-ілюстративного способу навчання та переходити до продуктивно-діяльнісного.

2. Впроваджувати педагогам власний досвід використання інтерактивних технологій:

- а) використовувати інтерактивні дидактичні ігри,
- б) застосовувати мультимедіа-підручники;
- в) впроваджувати математичні програми та дидактичні завдання.

3. Творчо доопрацьовувати та перетворювати «готові». Інтерактивні технології.

4. Створювати ситуації успіху та демонстрації життєвого досвіду вихованців у процесі використання інтерактивних технологій:

- а) добиватись усвідомленого прагнення вихованців до отримання нових знань,
- б) проводити регулярну діагностику розвитку дітей та демонструвати їхній досвід;
- в) долучати до інформаційної культури;
- г) розробляти завдання самостійної роботи вихованців.

5. Інтерактивні технології мають стати фактором саморозвитку педагогів та вихованців.

ВИСНОВКИ

Інтерактивне навчання - це навчання, побудоване на взаємодії дітей з іншими суб'єктами навчального процесу та навчальним середовищем. Це діалогове навчання, це спільний процес пізнання. Це навчання, занурене у спілкування, де активність педагога поступається місце активності дошкільників, де реалізуються технології в ЗДО. Це навчання, в якому знання здобуваються через самостійний пошук. У всіх дослідженнях визначення інтерактивного навчання будується навколо таких понять, як діалог, спілкування, взаємодія.

Інтерактивні засоби навчання – засоби, які забезпечують виникнення діалогу, тобто активний обмін повідомленнями між користувачем та інформаційною системою в режимі реального часу. Інтерактивні технології освіти у дошкільних дитячих установах необхідні розвитку комунікативних навичок дошкільнят. Вона допомагає дітям зміцнити міжособистісні стосунки, подолати скутість, невпевненість завдяки створенню ситуації успіху. У результаті формуються умови, які необхідні для розвитку потреби дитини постійно розвиватись.

Інтерактивне обладнання є ефективним технічним засобом, за допомогою якого можна значно урізноманітнити процес навчання. Кожне заняття викликає у дітей емоційне піднесення, навіть відстаючі діти охоче грають, а невдалий хід гри внаслідок прогалин у знаннях спонукає звертатися за допомогою до педагога чи самостійно домагатися знань у грі.

Відповідно до мети та завдань дослідження зроблені наступні висновки:

1. Правильне мовлення – найважливіша умова всебічного розвитку дітей. Ситуація, коли малюк не може вимовити і перекичує слова та фрази, спостерігається майже з кожною дитиною. Серед основних причин появи порушень мови можуть бути: проблеми з розрізненням звуків на слух, недостатня рухливість губ дитини, а також мови, певні дефекти будови мовних

органів. Це короткі розміри під'язичкової зв'язки, неправильний прикус, будова зубів та щелеп.

Зустрічаються такі види порушення мови у дітей: дисфонія/афонія (зміни на патологічному рівні у будові апарату, що відповідає за формування голосу, які призводять до того, що відбуваються його зміни); брадилалія (патологічне уповільнення мови); тахілалія (патологічне прискорення мовлення); заїкуватість (скорочення м'язів апарату мовлення як судом, які дозволяють дитині правильно організувати своє мовлення); дислалія (неправильна звуковимова при збереженому слуху та нормальній органіці апарату мовлення); дизартрія (неправильна звуковимова, що виникає через неправильну органіку апарату мови); ринолалія (порушення, що стосується звуковимови та тембру голосу, що відбувається за рахунок анатомо-фізіологічних особливостей будови апарату, що відповідає за мовлення); алалія (мовчання дитини, викликане ураженням деяких ділянок кори головного мозку); фонетико-фонематичне недорозвинення мови (неправильне звуковимовлення, обумовлене неправильним звукосприйняттям); загальне недорозвинення мови (складний розлад мови, що супроводжується порушенням як вимови, а й лексичної боку мови, і граматичної, зокрема0.

Включення інтерактивних засобів навчання до корекційного процесу сприяє формуванню нового середовища навчання дітей з вадами мовлення. Ці технології є актуальними, ефективними і дають дитині можливість експериментувати, синтезувати отримані знання, розвивати творчі здібності, мовлення і комунікативні навички, що дозволяє йому успішно адаптуватися спочатку у шкільництві, та у подальшому житті.

2. Інтерактивне навчання - це насамперед інтерактивне навчання, побудоване на взаємодії дітей із навчальним середовищем, освітнє середовище, яке слугує сферою освоєного досвіду, під час якого взаємодіють педагог та дитина

Цілі інтерактивного навчання: розвиток і збагачення соціального та особистого досвіду через міжособистісну взаємодію; створювати умови, за яких діти охоче і самостійно здобувають відсутні знання з різних джерел, вчать використовувати їх для вирішення пізнавальних і практичних завдань, розвивати дослідницькі навички, системне мислення; створення комфортних умов для навчання, де дитина відчуває свою успішність, свій інтелект послідовність, що робить весь процес продуктивним і ефективним.

Використання інтерактивних засобів навчання дає підвищення ефективності навчання, яке пов'язано з тим, що: розвиває у дітей більш глибокий підхід до навчання; стимулює налаштованість на навчання; розвиває навички командної роботи; стимулює когнітивні аспекти навчання; звільняє розумову діяльність від рутинних компонентів; підвищує мотивацію дітей дошкільного віку до навчання; створює психологічний комфорт для дошкільнят; підтримує перехід з пасивного режиму в активний.

3. На етапі формуючого експерименту ми підібрали найбільш ефективні інтерактивні засоби для корекції мовлення дошкільників із загальним недорозвиненням мовлення: інтерактивні дошки, інтерактивна підлога, мобільний планетарій, інтерактивна пісочниця, конструктори lego, електронні конструктори.

Впровадження в логопедичну роботу інтерактивних методів відбувалося у Дошкільному навчальному закладі №28 комбінованого типу Чернівецької міської ради. Проводилося дослідження в 3 етапи: констатувальний, формувальний та контрольний експеримент. Вибірку становили: діти 4-7 років (16 дітей) та 4 педагогів (1 – вчитель-логопед; 3 вихователів (1 вихователь – старшої логопедичної групи, 2 вихователів – інклюзивних груп).

Із вище перерахованих інтерактивних технологій, нам не вдалося впровадити: мультимедійне обладнання, мобільний планетарію та інтерактивну підлогу, тому дане обладнання не входило в наше дослідження.

Під час експерименти ми досліджували: використання педагогами методів, прийомів, засобів навчання та розвитку вихованців за допомогою інтерактивних технологій; уміння педагогів знаходити взаємозв'язок інтерактивних технологій з іншими педагогічними технологіями, спрямованими в розвитку вихованців; сформованість у дітей пам'яті, уваги та розвиток мови; використання педагогами методів, прийомів, засобів навчання та розвитку вихованців за допомогою інтерактивних технологій; уміння педагогів знаходити взаємозв'язок інтерактивних технологій з іншими педагогічними технологіями, спрямованими в розвитку вихованців.

Ми запропонували та впровадили в роботу систему заходів з більш ґрунтовним використанням інтерактивних технологій в корекційно-розвивальній роботі з дітьми із загальним недорозвиненням мовлення. Провівши констатуючий експеримент, може стверджувати, що рівень мовлення у дітей із загальним недорозвиненням мовлення зріс, адже ефективність навчання із застосуванням інтерактивних технологій у дошкільних освітніх закладах залежить як від якості застосовуваних педагогічних програмних засобів, так і від уміння раціонально та вміло їх використовувати в освітньому процесі.

4. Рекомендації щодо використання інтерактивного обладнання в корекційно-логопедичні роботі з дітьми дошкільного віку

1. Підвищувати технологічну культуру педагогів, які використовують інтерактивні технології:

- а) знати санітарні норми при використанні техніки,
- б) володіти технологією роботи з інтерактивною дошкою;
- в) відмовитися від непродуктивного пояснювально-ілюстративного способу навчання та переходити до продуктивно-діяльнісного.

2. Впроваджувати педагогам власний досвід використання інтерактивних технологій:

- а) використовувати інтерактивні дидактичні ігри,
- б) застосовувати мультимедіа-підручники;

в) впроваджувати математичні програми та дидактичні завдання.

3. Творчо доопрацьовувати та перетворювати «готові». Інтерактивні технології.

4. Створювати ситуації успіху та демонстрації життєвого досвіду вихованців у процесі використання інтерактивних технологій:

а) добиватись усвідомленого прагнення вихованців до отримання нових знань,

б) проводити регулярну діагностику розвитку дітей та демонструвати їхній досвід;

в) долучати до інформаційної культури;

г) розробляти завдання самостійної роботи вихованців.

5. Інтерактивні технології мають стати фактором саморозвитку педагогів та вихованців.

Отже, використання сучасних інтерактивних технологій у ЗДО є ефективним засобом виховання та розвитку творчих здібностей, формування їхньої особистості, збагачення інтелектуальної сфери вихованців, а також засобом підвищення кваліфікації педагога.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Баскакова О. Ф. Раннє виявлення і профілактика мовленнєвих порушень у дітей. Таврійський вісник освіти. 2015. №2(50). Частина I. с.70.
2. Беляєва О. Г. Розвиток зв'язного мовлення дітей зі складним дефектом. Дефектологія. 2008. №6. С. 24–28.
3. Богуш А. М. Дошкільна лінгводидактика: Теорія і методика навчання дітей рідної мови в дошкільних навчальних закладах. Підручник. За ред. А. М. Богуш. Друге видання, доповнене. К.: Видавничий Дім «Слово», 2011. 704 с.
4. Богуш А. М. Мовленнєвий розвиток дітей від народження до 7 років: монографія. К.: Видавничий Дім «Слово», 2004. 376 с.
5. Богуш А.М. Мовна підготовка дітей до школи. Дошкільна лінгводидактика: Хрестоматія: У 2 ч..К. : Вища шк. 1999. 211 с. С. 282 – 183.
6. Ваталінської О.Ю. Професійна компетентність вчителя-логопеда як умова здійснення логопедичної роботи.
http://www.rusnauka.com/34_NIEK_2013/Pedagogica/2_150920.doc.htm
7. Гавриш Н. Калейдоскоп інформаційно-ігрової творчості дітей. Методичний посібник. Київ: Слово, 2015. 350 с.
8. Гайван Т.Я., Макарова С.М.. Логопедична робота з дітьми. Веста, 2008. 183 С.
9. Галущенко В. І. Застосування інноваційних логопедичних технологій у корекційній роботі з дітьми з порушеннями мовлення. Актуальні питання корекційної освіти. 2016. №7. С. 37-45
10. Гаркуша Ю. Ф. Корекційно-педагогічна робота в дошкільних установах для дітей з вадами мовлення. М.: Владос, 2000. 317 с.
11. Гончаренко А. М Сучасні підходи до розвитку мовлення дітей : поради педагогам. Дошкіл. Виховання. 2004. № 7. С. 22–23.
12. Горопаха Н. Інтерактивні методи формування фахових компетентностей майбутніх вчителів-логопедів. Педагогічні науки: теорія,

історія, інноваційні технології, 2019, № 3 (87)

<https://pedscience.sspu.sumy.ua/wp-content/uploads/2019/07/7.pdf>

13. Готовність дитини до школи. К. Главник, 2004. С. 15-16

14. Декларація ООН про права розумово відсталих осіб
https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/995_119#Text

15. Декларація прав дитини.
https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/995_384#Text

16. Жадленко І. Компетентісний підхід щодо професійної підготовки майбутніх вчителів-логопедів у вищій школі. <https://www.cuspu.edu.ua/en/71--2014/-4-5-6/1287->

[kompetentisnij_pidxid_schodo_profesijno%D0%87_pidgotovki_majbutnix_vchiteliv-logopediv_u_vischij_shkoli](https://www.cuspu.edu.ua/en/71--2014/-4-5-6/1287-kompetentisnij_pidxid_schodo_profesijno%D0%87_pidgotovki_majbutnix_vchiteliv-logopediv_u_vischij_shkoli)

17. Інновації в дошкільлі. Програми, технології, проекти, ідеї, досвід: Посібник на допомогу дошкільним працівникам // Авт.-упор.: Л. В. Калуська, М. В. Отрощенко. Мандрівець. 2010.

18. Кисла О. Ф. Корекційна педагогіка : навчальний посібник для студентів. К. : Кондор, 2016. 320 с.

19. Кондукова С. В. Особливості застосування гри в системі дошкільного сенсорного виховання дітей із загальним недорозвиненням мовлення. Корекційна педагогіка. Вісник. Української асоціації корекційних педагогів. 2015. №1. С. 15-21.

20. Конопляста С. Ю. Ринологія від А до Я : монографія. Київ : Книга-плюс, 2015. 312 с.

21. Концепція спеціальної освіти осіб з психічними та фізичними вадами в Україні (витяги) Кримінальний Кодекс України (вибрані статті) - ВВР, 2001, №25-26, с.131.

22. Коригування мовлення дітей старшого дошкільного віку в ігровій діяльності: Автореф. Дис... канд. Пед. наук: 13.00.02; Південноукр. Держ. Пед. ун-т ім. К.Д.Ушинського (м. Одеса). О., 2005. 21 с.

23.Кравцова І. В. Корекційно-розвивальної роботи з дітьми із загальним та фонетико-фонематичним недорозвиненням мовлення. Суми : Вид-во СумДПУ ім. А.С. Макаренка, 2018. 60с.

24.Кравченко І. В. Ігри у логопедичній роботі: Навчальний посібник для студентів напряму підготовки «Корекційна освіта» (логопедія) вищих педагогічних навчальних закладів. Суми: СумДПУ імені А. С. Макаренка, 2014. 262 с.

25.Крутий К.Л. Діагностика мовленнєвого розвитку дітей дошкільного віку. Навчальний посібник. Запоріжжя: ТОВ "ЛПС" ЛТД, 2005. 208с.
<https://www.twirpx.com/file/1027828/>

26.Лисенко Н. В. Педагогіка українського дошкілля: навчально-методичний посібник. Івано-Франківськ: Плай, 2002. ТЛ. С. 208.

27.Лист МОН № 1/9-498 від 05.08.2019 "Методичні рекомендації щодо організації навчання осіб з особливими освітніми потребами в закладах освіти в 2019/2020 н.р." <https://mon.gov.ua/storage/app/media/inkluzivne-navchannya/2019/08/07/rekomendatsiioorganizatsiya-navchannyaoop.pdf>

28.Лист МОН № 1/9-498 від 05.08.2019 "Методичні рекомендації щодо організації навчання осіб з особливими освітніми потребами в закладах освіти в 2019/2020 н.р." <https://mon.gov.ua/storage/app/media/inkluzivne-navchannya/2019/08/07/rekomendatsiioorganizatsiya-navchannyaoop.pdf>

29.Лист МОН № 1/9-539 від 08.08.2013 "Про організаційно-методичні засади забезпечення права на освіту дітям з особливими освітніми потребами" <https://mon.gov.ua/ua/osvita/inkluzivne-navchannya/dlya-fahivciv/metodiki-inkluzia>

30.Лист МОН № 1/9-539 від 08.08.2013 "Про організаційно-методичні засади забезпечення права на освіту дітям з особливими освітніми потребами" <https://mon.gov.ua/ua/osvita/inkluzivne-navchannya/dlya-fahivciv/metodiki-inkluzia>

31.Логопедія : підручник / за ред. М.К. Шеремет. Вид. 5-те. Київ : Видавничий Дім «Слово», 2018. 856 с

- 32.Лупінович С.М. Довідник вчителя-логопеда. Запоріжжя, 2007. 127 с.
<https://www.twirpx.com/file/296723/>
- 33.Мартинчук О.В. Сутність поняття та зміст професійної компетентності фахівців у сфері інклюзивного навчання дітей з тяжкими порушеннями мовлення <https://core.ac.uk/download/pdf/33689071.pdf>
- 34.Марченко І. С. Педагогічні технології комунікативного розвитку дітей із тяжкими порушеннями мовлення (логопедічна робота). Київ : Слово, 2016. 317 с.
- 35.Миронова С. П. Основи корекційної педагогіки: навчальний посібник. Кам'янець-Подільський : Кам'янець-Подільський національний університет імені Івана Огієнка, 2010. 264 с.
- 36.Нагорна О. Б. Особливості корекційно-виховної роботи з дітьми з особливими освітніми потребами : навч.-метод. посіб. Рівне, 2016. 141 с.
- 37.Обухівська А.Г. Соціальна роль логопеда в системі надання допомоги населенню // Педагогіка та методика спеціальні: Зб. наук. ст. НПУ ім. М.П. Драгоманова, 2001. Вип.1. С.56-59.
- 38.Основи спеціальної та інклюзивної педагогіки: навч. посіб. / за заг. ред. проф. Ю. Д. Бойчука. Харків : Харківський національний педагогічний університет імені Г.С. Сковороди, 2018. 338 с.
- 39.Пахомова Н. Г. Актуальні проблеми спеціальної освіти : навч. посіб. Полтава : АСМІ, 2018. 329 с.
- 40.Пінчук Ю. В. Основи методики виховання правильної вимови звуку при дислалії. Педагогіка та методики: спеціальний збірник наукових праць. К., 2000. С. 43-49
- 41.Піроженко Т. О. Комунікативно-мовленнєвий розвиток дошкільника. Тернопіль : Мандрівець. 2010. 173 с.
- 42.Поваляева М.А. Справочник логопеда. Изд. 5-е. Ростов на Дону: Феникс, 2006. 445 с. <https://www.twirpx.com/file/129745/>

43.Посадова

інструкція

вчителя-логопеда

<https://www.pedrada.com.ua/article/12-posadov-obovyazki-ta-trivalst-robochogo-tijnya-vchitelya-logopeda>

44.Про затвердження Порядку комплектування дошкільних навчальних закладів (груп) компенсуючого типу. Наказ МОН, МОЗ № 240/165 від 27.03.06 року. Міністерство освіти і науки України.

<https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/z0414-06#Text>

45.Професійне

мовлення

вчителя-логопеда.

<https://osvita.if.ua/data/pages/226/be82a3370b1acee0fa703d90c419876b.pdf>

46.Ревуцька О. В. Вибрані питання логопедії : навч. посібн. Бердянськ : ФОП Ткачук О.В., 2014. 288 с.

47.Рібцун Ю. В. Використання ігрових прийомів у розвитку артикуляційної моторики молодших дошкільників із ЗНМ. Дефектологія. 2008. № 1. С. 11–13.

48.Рібцун Ю. В. Використання наочності в роботі з молодшими дошкільниками із загальним недорозвитком мовлення // Дефектологія. Особлива дитина: навчання та виховання. 2010. № 4. С. 32–35.

49.Рібцун Ю. В. Віршики, картинки, звуки для забави і науки. Фонетико-фонематична компетентність дошкільника (у двох частинах) [альбом для ігор-занять з дітьми 3–6 років]. Х. : Видавнича група «Основа», 2013. 176 с.

50.Рібцун Ю. В. Гра як засіб мовленнєвого розвитку молодших дошкільників із ЗНМ. Теорія і практика сучасної логопедії : зб. Наук. Пр. К. : Актуальна освіта, 2004. Вип. 1. С. 150- 165.

51.Рібцун Ю. В. Дидактична багатоваріативна гра «Чарівний будиночок». Логопед. 2012. № 9 (21). С. 33–36.

52.Рібцун Ю. В. Дошкільнятко: корекційно-розвивальна та навчально-виховна робота з дітьми з фонетико-фонематичним недорозвитком мовлення : навч.-метод. Посіб. / Ю. В. Рібцун. – К., 2014. – 238 с.

53.Рібцун Ю. В. Ігри для ротика : вправи на розвиток мовлен. Дихання. Дошкіль. Виховання. 2007. № 4. С. 28–29.

54.Рібцун Ю. В. Інноваційний підхід до організації та проведення артикуляційної гімнастики в логопедичній групі. Дошкільна освіта. 2011. № 3 (33). С. 31–43.

55.Рібцун Ю. В. Корекційна робота з розвитку мовлення дітей п'ятого року життя із фонетико-фонематичним недорозвитком мовлення : програмно-методичний комплекс. К.: Кафедра, 2013. 284 с.
http://lib.iitta.gov.ua/7553/1/%D0%9F%D0%BE%D1%81%D1%96%D0%B1%D0%BD%D0%B8%D0%BA_%D0%A0%D1%96%D0%B1%D1%86%D1%83%D0%BD.pdf

56.Рібцун Ю. В. Корекційна робота з розвитку мовлення дітей п'ятого року життя із фонетико-фонематичним недорозвитком мовлення [програмно-метод. комплекс]. К. : Кафедра, 2013. 284 с.

57.Рібцун Ю. В. Корекційна робота з розвитку Програмно-методичний комплекс. Київ, 2012. 125 с. Рібцун Ю. В. Корекційне навчання з розвитку мовлення дітей молодшого дошкільного віку із ЗНМ [програмно-метод. комплекс]. К. : Освіта України, 2011. С. 47–50.

58.Рібцун Ю. В. Мелодії кольорових звуків. Фонетико-фонематична компетентність дошкільника : альбом для ігор-занять із дітьми 5–6 років. К., 2014. 210 с.: іл. (Серія „Мовленнєва полікомпетентність дошкільника”).
http://logoped.in.ua/wp-content/uploads/2018/01/Melodii_Ribtsun.pdf

59.Савченко М. А. Методика виправлення вад вимови фонем у дітей К.: Радянська школа 1991
http://distance.dnu.dp.ua/ukr/nmmateriali/documents/logopediya_dyslaliya.pdf

60.Сайко Х. Я. Особливості застосування гри в системі формування лексичної компетентності дітей дошкільного віку із загальним недорозвиненням мовлення. Молодий вчений. 2017. №3 (43). С. 466-470.

61.Сапранкова І. Г. Використання інноваційних технологій в групі дітей з порушенням мови. Інноваційні технології в дошкільній освіті: Збірник

абстрактів Міжнародної науковопрактичної інтернетконференції, м. Переяслав-Хмельницький, 28-29 березня 2018 р. / за заг. Ред. Л. О. Калмикової, Н. В. Гавриш. ПереяславХмельницький: ДВНЗ «Переяслав-Хмельницький державний педагогічний університет імені Григорія Сковороди». 2018. 266 с.

62. Синьов В. М. Корекційна психопедагогіка. Олігофренопедагогіка: підручник . – К. : Вид-во НПУ ім. М.П. Драгоманова, 2009. Частина І. 224 с.

63. Соботович Є. Ф. Вибрані праці з логопедії / уклад. В. В. Тищенко, Є. Ю. Линдіна. К : Видавничий дім Дмитра Бураго, 2015. 305 с.

64. Трофименко Л.І. Діагностика та корекція загального недорозвитку мовлення у дітей дошкільного віку: Навчально-методичний посібник. К: 2014.

72

с.

<http://lib.iitta.gov.ua/8723/1/%D0%9F%D0%BE%D1%81%D1%96%D0%B1%D0%BD%D0%B8%D0%BA->

<http://lib.iitta.gov.ua/8723/1/%D0%9F%D0%BE%D1%81%D1%96%D0%B1%D0%BD%D0%B8%D0%BA-%D0%BE%D1%81%D1%82.%20%D0%A2%D1%80%D0%BE%D1%84%D0%B8%D0%BC%D0%B5%D0%BD%D0%BA%D0%BE%202014.pdf>

65. Трофименко Л.І. Корекційне навчання з розвитку мовлення дітей старшого дошкільного віку із ЗНМ: Програмно-методичний комплекс. 2013. 108 с. <http://lib.iitta.gov.ua/10502/1/Trofimenko5.pdf>

66. Федорова Н. В. Гуманістична спрямованість підготовки майбутніх логопедів як головна вимога сучасної української освіти: дисертація. Київ: 2019.

http://ispukr.org.ua/wp-content/uploads/2019/12/%D0%B4%D0%B8%D1%81%D0%B5%D1%80%D1%82%D0%B0%D1%86%D1%96%D1%8F_%D0%A4%D0%B5%D0%B4%D0%BE%D1%80%D0%BE%D0%B2%D0%B0-3.pdf

67. Хрестоматія з логопедії. Навчальний посібник/ Шеремет М.К., Мартиненко І.В. К.: КНТ, 2006. 360 с. <https://www.twirpx.com/file/1124644/>

68. Шеремет М. К., Базима Н. В. Розвиток мовленнєвої активності дітей з аутистичними порушеннями старшого дошкільного віку: навч.-метод. посібник. Київ : ДІА, 2017. 192 с

69.Шеремет М. К., Ревуцька О. В. Дислалія [навчальний посібник]. К. : НПУ ім. М. П. Драгоманова, 2009. 160 с. <https://www.twirpx.com/file/1162379/>

70.Шеремет М. К., Ревуцька О. В. Логопедія (корекційна робота при дислалії) : навч. посіб. К., 2009. 160 с.

71.Шеремет М.К. Логопедія. Підручник, третє видання, перероблене та доповнене. За ред. М.К.Шеремет. — К.: Слово, 2014. — 672 с. <https://www.twirpx.com/file/1734590/>