

УДК: 376:37.091.39:[004+75]:003-028.31:373.2(045)

Катерина Кучіна,

аспірантка Інституту спеціальної педагогіки і психології

імені Миколи Ярмаченка НАПН України

ekaterina_kuchina@ukr.net

orcid.org/0009-0005-2858-4030

Kateryna Kuchina,

Postgraduate of Mykola Yarmachenko Institute of Special Pedagogy and Psychology of the National Academy of Pedagogical Sciences of Ukraine

Інститут спеціальної педагогіки і психології

імені Миколи Ярмаченка НАПН України, Київ, Україна

вул. М. Берлінського 9, Київ, 04060, Україна

Mykola Yarmachenko Institute of Special Pedagogy and Psychology

of the National Academy of Sciences of Ukraine, Kyiv, Ukraine

9 M. Berlinskogo str., Kyiv, 04060, Ukraine

ІГРОВІ ТЕХНОЛОГІЇ В КОРЕКЦІЙНІЙ РОБОТІ З ДІТЬМИ З ДИСГРАФІЄЮ МОЛОДШОГО ШКІЛЬНОГО ВІКУ

GAME-BASED TECHNOLOGIES IN CORRECTIONAL WORK WITH CHILDREN WITH DYSGRAPHIA

Анотація. У статті розглянуто використання ігрових технологій у корекційній роботі з дітьми молодшого шкільного віку, які мають дисграфію. Дисграфія є одним із найбільш поширених порушень писемного мовлення, що негативно впливає на навчальні досягнення дітей, їхню соціальну адаптацію та впевненість у власних можливостях. Традиційні методи корекції не завжди є достатньо ефективними для подолання дисграфії, особливо у дітей, які відчувають труднощі з концентрацією уваги, моторною координацією та зорово-просторовими навичками. Це зумовлює необхідність пошуку альтернативних підходів, серед яких важливу роль відіграють ігрові технології.

Метою дослідження є аналіз ефективності ігрових методів у корекційній роботі з дітьми,

які мають дисграфію, шляхом аналізу наукових джерел та емпіричних даних. Вивчено сучасні дослідження, що підтверджують позитивний вплив гейміфікації, цифрових дидактичних ігор та методів образотворчого мистецтва на формування навичок письма у дітей із порушеннями писемного мовлення. Проведене емпіричне дослідження охопило 124 педагогів та логопедів, які працюють з дітьми молодшого шкільного віку. Результати опитування показали, що 85% фахівців активно застосовують ігрові методи у своїй практиці, а 70% зазначають значне покращення навичок письма у дітей після використання ігрових технологій.

Аналіз даних підтвердив, що використання ігор сприяє підвищенню мотивації дітей до навчання (відзначено 75% респондентів), розвитку їхніх графомоторних навичок (65%), покращенню концентрації уваги (81%) та зниженню рівня тривожності (71%). Найбільш ефективними визнано дидактичні ігри (92% респондентів), настільні ігри (87%) та цифрові платформи (67%), що дають змогу персоналізувати корекційний процес відповідно до індивідуальних потреб кожної дитини. Крім того, значну роль у покращенні навичок письма відіграють методи образотворчого мистецтва, які сприяють розвитку зорово-просторової координації та моторного контролю.

Однак дослідження також виявило низку труднощів, зокрема нестачу методичних рекомендацій для педагогів (71%), обмежений доступ до цифрових ресурсів (40%) та недостатню технічну підготовку педагогічних кадрів (25%). Це підкреслює необхідність розробки комплексних програм навчання педагогів, що включатимуть рекомендації щодо вибору та адаптації ігрових методів, створення відкритих цифрових платформ з інтерактивним контентом та впровадження системи підвищення кваліфікації спеціалістів.

На основі отриманих результатів сформульовано рекомендації щодо вдосконалення підходів до корекції дисграфії, зокрема: розробка детальних методичних рекомендацій для педагогів, інтеграція ігрових технологій у навчальні програми спеціальної освіти, розширення доступу до якісних цифрових ресурсів та проведення програм підвищення кваліфікації фахівців.

Перспективними напрямками подальших досліджень є розробка адаптивних цифрових навчальних середовищ, що дозволять персоналізувати процес корекції відповідно до особливостей кожної дитини, проведення експериментальних досліджень щодо довготривалого впливу ігрових технологій на формування стійких навичок письма, а також створення комплексних корекційних програм, які поєднуюватимуть традиційні дидактичні підходи, гейміфікацію та технології доповненої реальності.

Ключові слова: дисграфія, ігрові технології, гейміфікація, цифрові ігри, образотворче мистецтво, спеціальна освіта, розвиток навичок письма.

Abstract. The article examines the use of game-based technologies in the correctional work with

primary school children diagnosed with dysgraphia. Dysgraphia is one of the most common written language disorders, negatively affecting children's academic performance, social adaptation, and self-confidence. Traditional remediation methods are not always effective in overcoming dysgraphia, especially in children who experience difficulties with attention span, motor coordination, and visual-spatial skills. This necessitates the search for alternative approaches, among which game-based technologies play a crucial role.

The aim of the study is to analyze the effectiveness of game-based methods in dysgraphia remediation by reviewing scientific sources and empirical data. Contemporary research confirming the positive impact of gamification, digital didactic games, and visual arts methods on the development of writing skills in children with writing disorders was examined. The empirical study involved 124 teachers and speech therapists working with primary school children. The survey results revealed that 85% of professionals actively use game-based methods in their practice, and 70% reported a significant improvement in children's writing skills following the use of game-based technologies.

Data analysis confirmed that the use of games enhances children's motivation to learn (noted by 75% of respondents), develops their graphomotor skills (65%), improves attention span (81%), and reduces anxiety levels (71%). The most effective methods identified were didactic games (92% of respondents), board games (87%), and digital platforms (67%), which allow the personalization of the correctional process according to each child's individual needs. Additionally, visual arts methods play a significant role in improving writing skills, supporting the development of visual-spatial coordination and motor control.

However, the study also identified several challenges, including the lack of methodological guidelines for teachers (71%), limited access to digital resources (40%), and insufficient technical training for educators (25%). This highlights the need for the development of comprehensive teacher training programs, including guidelines for selecting and adapting game-based methods, the creation of open-access digital platforms with interactive content, and the implementation of professional development programs for specialists.

Based on the findings, recommendations were formulated to improve approaches to dysgraphia remediation, including the development of detailed methodological guidelines for educators, the integration of game-based technologies into special education curricula, the expansion of access to high-quality digital resources, and the implementation of training programs for professionals.

Future research directions include the development of adaptive digital learning environments that allow for the personalization of the remediation process based on individual children's needs, conducting experimental studies on the long-term impact of game-based technologies on the development of stable writing skills, and the creation of comprehensive correctional programs that integrate traditional didactic approaches, gamification, and augmented reality technologies.

Key words: dysgraphia, game-based technologies, gamification, digital games, visual arts, special education, writing skills development.

Актуальність дослідження. порушення письма та писемного мовлення у дітей – одне з важливих питань, що прагнуть розв’язати вітчизняні й зарубіжні науковці, які працюють у галузі спеціальної освіти, зокрема логопедії. З огляду на важливість культурно-соціальних тенденцій щодо створення доступного освітнього середовища, інтеграційних технологій, спрямованих на соціалізацію всіх без винятку категорій дітей з особливими освітніми потребами, зазначене питання активно обговорюється педагогами й різнопрофільними фахівцями, особливо логопедами (Журавльова, 2021).

Дисграфія є складним порушенням, яке при відсутності організації освітнього середовища і корекційних заходів заважає дітям молодшого шкільного віку засвоювати навчальну програму, оскільки вони знаходяться на початковому етапі засвоєння навички письма (Соколова & Кучіна, 2023). Це порушення пов’язане з дефіцитами фонематичного сприйняття, зорово-просторової координації, моторики та когнітивних процесів, що безпосередньо впливають на здатність дитини оволодіти правильним написанням букв, слів і речень (Шермет, 2010).

У наш час склалася система роботи, спрямована на подолання дисграфії, в рамках якої здійснюється корекція помилок у рідній мові за допомогою сучасних педагогічних прийомів (Стрілецька, 2017).

Таран & Шрамко (2022) зазначають, що для корекції дисграфії у дітей молодшого шкільного віку застосовуються різні традиційні методи та завдання, які сприяють розвитку всіх порушених функцій. Однак традиційні методи не завжди є ефективними і потребують удосконалення з огляду на сучасні вимоги до освітнього процесу та корекційної роботи з дітьми, які мають порушення писемного мовлення. У зв’язку з цим особливого значення набувають методи, які не лише сприяють подоланню дисграфії, а й підвищують мотивацію дітей до навчання.

Одним із перспективних напрямів підвищення ефективності корекційної

роботи є інтеграція ігрових технологій у процес подолання дисграфії у дітей молодшого шкільного віку. Використання цифрових дидактичних ігор та інших інтерактивних методик дає можливість створити мотиваційно привабливе навчальне середовище, активізує когнітивні процеси та сприяє розвитку самоконтролю. Відповідно до досліджень Мицик & Бабіченко (2022), використання ігрових елементів у навчанні також сприяє зниженню рівня тривожності, що є важливим фактором у процесі корекції дисграфії.

Отже, дослідження можливостей інтеграції ігрових технологій у процес корекції дисграфії є актуальним і має значний науково-практичний потенціал. Особливу увагу варто приділити вивченню механізмів впливу таких технологій на формування графомоторних навичок, розвиток фонематичного сприйняття та самоконтролю у процесі письма. Вивчення цієї теми дасть змогу визначити ефективність цифрових дидактичних ігор та інших інтерактивних методик у розвитку писемного мовлення дітей молодшого шкільного віку, сприятиме розробці нових підходів до корекційної роботи та вдосконаленню освітнього процесу для дітей із порушеннями писемного мовлення. Отримані результати можуть бути використані для створення адаптивних програм навчання, які відповідатимуть сучасним вимогам інклюзивної освіти та сприятимуть успішній соціалізації дітей з особливими освітніми потребами. Водночас це сприятиме вдосконаленню методичних рекомендацій для логопедів та педагогів, які працюють з дітьми з дисграфією.

Аналіз попередніх досліджень і публікацій. Аналіз сучасних досліджень підтверджує зростаючу роль ігрових технологій у корекції дисграфії у дітей молодшого шкільного віку. Використання гейміфікації та цифрових ігор розглядається як ефективний метод навчання дітей із труднощами письма.

Мицик & Бабіченко (2022) наголошують, що цифрові дидактичні ігри є важливим компонентом корекції порушень письма, сприяючи формуванню необхідних навичок для профілактики дислексії, що може бути адаптовано для корекції дисграфії.

Mahamarowi & Mustapha (2022) підкреслюють, що ігрові методи навчання

покращують засвоєння нових слів і підвищують мотивацію дітей, що підтверджує їхню ефективність також у контексті корекції дисграфії.

Дослідження Таран & Шрамко (2022) доводять, що застосування образотворчого мистецтва сприяє розвитку оптико-просторових уявлень, графомоторних навичок та просторової орієнтації, що є критично важливим для подолання дисграфії.

Torgesen et al. (2010) досліджують ефективність комп'ютерних програм у навчанні дітей із труднощами письма, підкреслюючи, що адаптивні цифрові інструменти можуть значно покращити рівень грамотності та навички читання.

Данні Graham & Harris (2005) підтверджують, що спеціально розроблені навчальні програми сприяють розвитку письмових навичок у дітей з порушеннями навчання, а інтеграція ігрових елементів у навчальний процес стимулює когнітивний розвиток та підвищує залученість дітей.

Cooper (2016) аналізує вплив комп'ютеризованих навчальних програм на покращення навичок читання у молодших школярів, зазначаючи, що мультимедійний контент значно підвищує рівень залученості учнів і сприяє ефективнішому засвоєнню матеріалу.

Загалом, аналіз літератури свідчить про те, що використання ігрових технологій у корекції дисграфії має значний потенціал для покращення навичок письма у дітей. Поєднання цифрових ігор, гейміфікації та методів образотворчого мистецтва створює адаптивне та мотивуюче освітнє середовище, що сприяє ефективнішому засвоєнню письмових навичок.

Мета дослідження – оцінити ефективність використання ігрових технологій у корекції дисграфії у дітей молодшого шкільного віку на основі аналізу наукових досліджень та опитування практиків, а також розробити рекомендації щодо їх впровадження в освітній процес.

Методи дослідження. У дослідженні застосовано комплексний підхід до аналізу ефективності ігрових технологій у корекційній роботі з дітьми з дисграфією. Було проведено аналіз наукових джерел для вивчення сучасних досліджень щодо впливу ігрових технологій на формування навичок письма у дітей

із порушеннями писемного мовлення. Додатково проведено опитування педагогів і логопедів для збору інформації про їхній досвід застосування ігрових методів у корекційній роботі. На основі отриманих даних сформовано узагальнені висновки та розроблено рекомендації щодо впровадження ігрових технологій у освітню практику.

Результати дослідження. Аналіз наукових джерел підтверджує, що ігрові технології є ефективним інструментом корекції дисграфії. Вони сприяють покращенню навичок письма, розвитку моторики, підвищенню мотивації дітей та зниженню рівня тривожності під час навчання. Проте, незважаючи на численні дослідження, залишається недостатньо вивченим питання їхнього реального впровадження у практичну діяльність педагогів. Для уточнення сучасних тенденцій та труднощів використання ігрових технологій у корекційній роботі було проведено емпіричне дослідження, результати якого наведено нижче.

Емпіричне дослідження проводилося в Україні у період з 3 по 13 лютого 2025 року серед логопедів, учителів початкових класів, спеціальних педагогів та інших фахівців, які працюють у державних та приватних закладах освіти, реабілітаційних і інклюзивно-ресурсних центрах, а також займаються приватною практикою. Опитування проводилося в онлайн-форматі, що дало можливість залучити респондентів із різних регіонів. У дослідженні взяли участь 124 респонденти, серед яких було враховано професійну приналежність та досвід роботи, що забезпечує ширший аналіз отриманих даних. Вибірка не є репрезентативною для всієї сукупності фахівців, які працюють у сфері освіти дітей з особливими потребами, однак отримані результати відображають поточні практики та тенденції використання ігрових технологій у роботі з дітьми із дисграфією. Відповіді учасників дослідження свідчать, що серед опитаних найбільшу групу склали логопеди (62%), тоді як учителі початкових класів (9%), спеціальні педагоги (6%) та інші фахівці (11%) доповнювали вибірку. Досвід роботи респондентів варіювався від 1 року до понад 10 років, що дає змогу розглядати отримані результати крізь призму як початкового, так і поглибленого професійного досвіду. На рисунку 1 представлено результати опитування респондентів щодо їхньої

професійної приналежності.

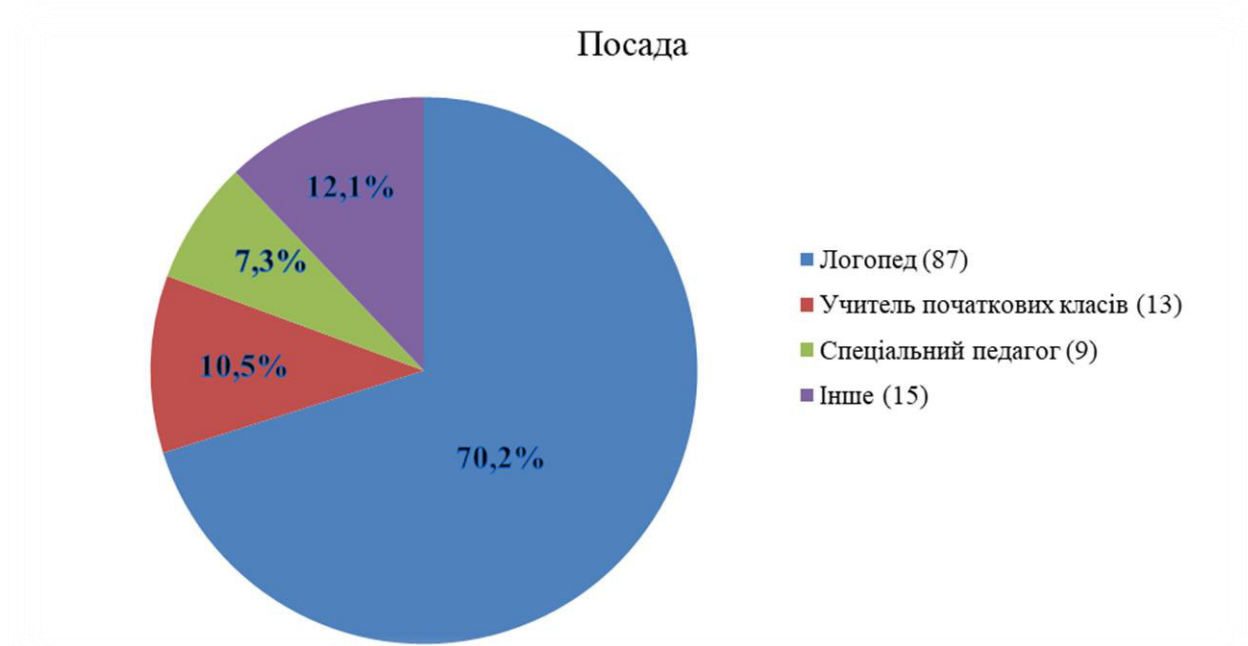


Рис. 1. *Результати опитування респондентів щодо професійної приналежності*

Рисунок 2 демонструє розподіл досвіду роботи респондентів, що брали участь в дослідженні.

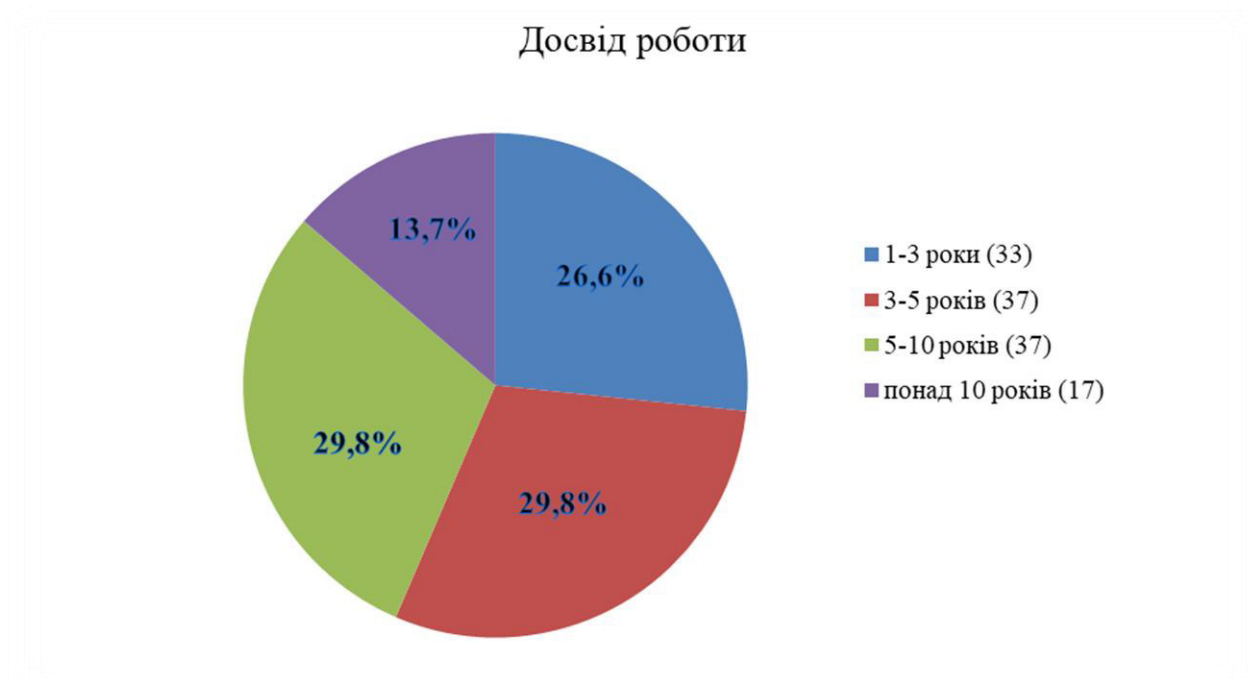


Рис. 2. *Розподіл досвіду роботи респондентів*

Більшість респондентів (85%) регулярно використовують ігрові технології у

своїй практиці, а 15% застосовують їх епізодично. Жоден фахівець не повідомив про повну відсутність ігрових методів у своїй роботі, що свідчить про їхню важливість та ефективність. Найпопулярнішими методами залишаються дидактичні ігри (92%) та настільні ігри (87%), також значною мірою застосовуються засоби образотворчого мистецтва (79%) та цифрові ігри, зокрема мобільні додатки й комп'ютерні програми (67%). Менше фахівців використовують гейміфікацію (36%), що може свідчити про потребу в додаткових навчальних програмах щодо її впровадження. Деякі респонденти зазначили інші методи, які використовуються рідше, але можуть мати потенціал для подальшого розвитку в корекційній роботі. На рисунку 3 відображено частоту використання ігрових технологій у корекційній роботі.

Чи використовуєте ігрові технології у своїй роботі з дітьми із дисграфією?

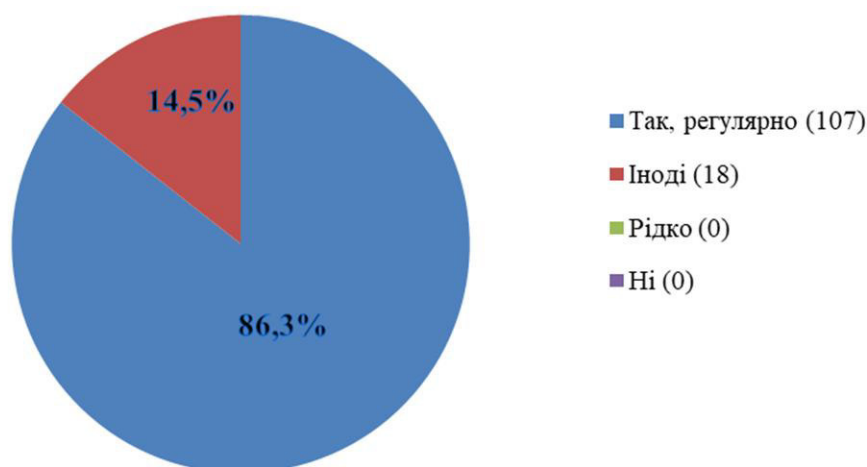


Рис. 3. Частота використання ігрових технологій у корекційній роботі

Рисунок 4 показує популярність різних видів ігрових методів серед педагогів.

Які види ігрових технологій ви застосовуєте найчастіше?

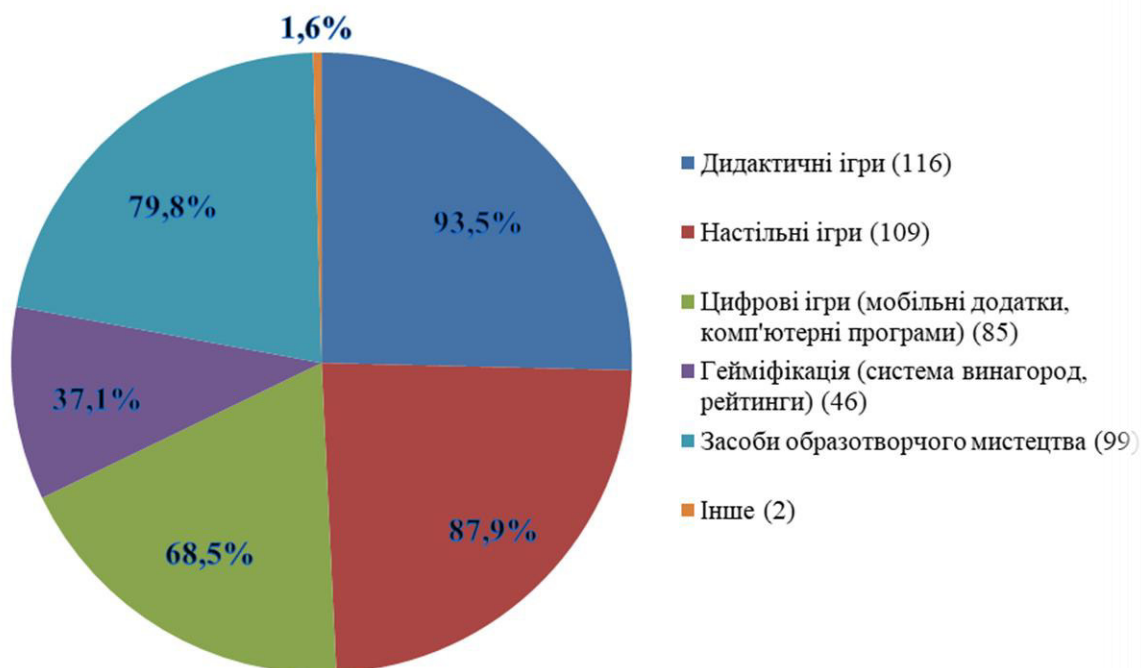


Рис. 4. Популярність різних видів ігрових методів

Попри високий рівень впровадження ігрових технологій, було виявлено певні труднощі. Основними перешкодами для їх ефективного застосування респонденти назвали брак часу для підготовки ігор (46%), обмежений доступ до цифрових ресурсів (40%) та недостатню технічну підготовку (25%). Найпоширенішою проблемою стала відсутність чітких методичних рекомендацій (71%), що свідчить про необхідність розробки спеціалізованих навчальних матеріалів для педагогів. У коментарях респонденти наголошували, що часто змушені самостійно адаптувати матеріали та шукати додаткові джерела, що значно ускладнює процес підготовки до занять. На рисунку 5 наведено основні труднощі впровадження ігрових технологій у навчальний процес.

Які труднощі ви відчуваєте при використанні ігрових технологій?



Рис. 5. Основні труднощі впровадження ігрових технологій

Аналіз ефективності ігрових технологій показав, що 70% респондентів помітили значне покращення навичок письма у дітей, які брали участь в ігрових заняттях, ще 25% відзначили помірне покращення. Лише 3% респондентів повідомили про незначні зміни, а 1% не зафіксував жодних позитивних змін. Ці результати вказують на те, що ігрові методи є ефективним інструментом у корекційній роботі з дітьми із дисграфією. Крім того, значна частина фахівців (75%) відзначила значне підвищення мотивації дітей до навчання завдяки використанню ігор, ще 23% відзначили часткове підвищення мотивації, а жоден респондент не вказав, що ігрові методи не впливають або знижують мотивацію. Це підтверджує важливість ігор у підтримці зацікавленості дітей до навчального процесу та розвитку їхніх когнітивних навичок. Рисунок 6 ілюструє вплив ігрових технологій на покращення навичок письма у дітей.

Чи помічаєте ви покращення навичок письма у дітей, які займаються з використанням ігрових методів?

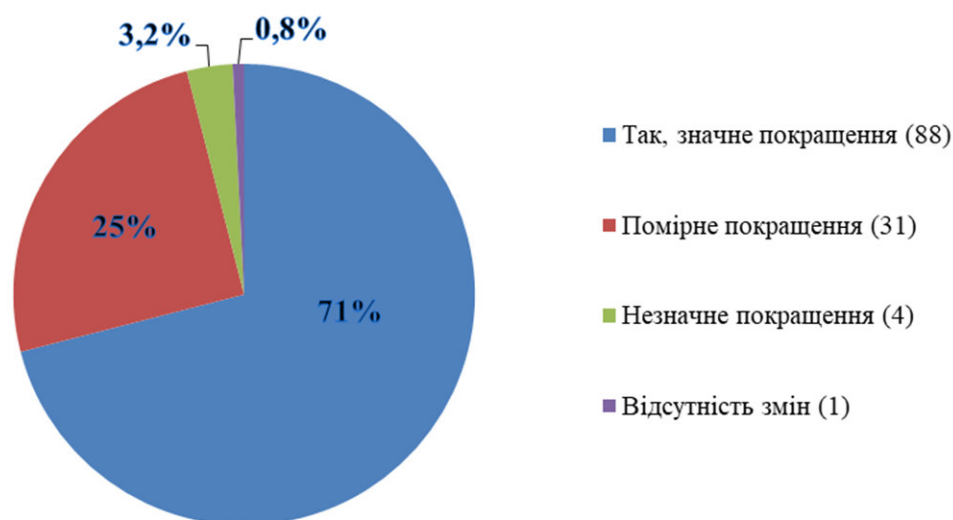


Рис. 6. Вплив ігрових технологій на навички письма

На рисунку 7 відображено вплив ігрових методів на підвищення мотивації дітей до навчання.

Як ігрові методи впливають на мотивацію дітей до навчання?



Рис. 7. Підвищення мотивації дітей завдяки використанню ігрових методів

Окрім підвищення мотивації, респонденти відзначили, що ігрові технології сприяли покращенню концентрації уваги у 81% дітей, зниженню рівня тривожності у 71% випадків, а також позитивно вплинули на розвиток навичок письма (65%) та моторики (48%). Зокрема, покращення концентрації уваги було пов'язане з

використанням ігор, що вимагають зосередженості та швидкого реагування, а також активного залучення дітей у навчальний процес. Зниження рівня тривожності, за словами респондентів, спостерігалось переважно у дітей, які брали участь в ігрових активностях, що передбачали змагальні або командні елементи, що давало змогу створювати сприятливу емоційну атмосферу під час занять.

Щодо розвитку навичок письма, то 65% респондентів зазначили, що діти, які регулярно брали участь в ігрових вправах, демонстрували вищу активність під час виконання письмових завдань. Вони частіше проявляли ініціативу у виконанні вправ на написання слів і речень, що могло сприяти підвищенню загальної кількості письмових завдань. Респонденти також звернули увагу на те, що використання ігрових методів допомагало зменшити кількість уникнень письмових завдань дітьми, які раніше проявляли стійке небажання виконувати подібні вправи.

Щодо розвитку моторики, 48% респондентів відзначили, що включення рухових та графомоторних ігор у навчальний процес сприяло більшій впевненості дітей у виконанні завдань, пов'язаних із дрібною моторикою. Деякі спеціалісти зазначили, що дітям було легше виконувати рухи, необхідні для написання, після залучення до інтерактивних ігор, які передбачали маніпуляції з предметами, малювання або конструювання. Водночас респонденти наголосили, що рівень впливу залежав від частоти використання таких методів у навчальному процесі.

Дослідження також передбачало питання щодо доцільності обов'язкового впровадження ігрових технологій у корекційну роботу з дітьми з дисграфією. Відповідно до отриманих результатів, 81% респондентів вважають, що ігрові технології мають бути обов'язковою складовою корекційної роботи, тоді як 17% висловилися «скоріше так, ніж ні», що свідчить про їхню загальну підтримку, але з певними застереженнями щодо застосування. Лише 1% респондентів не підтримав цю ідею. У коментарях респонденти наголошували, що використання ігрових технологій дає змогу зробити навчальний процес більш залученим, доступним та емоційно позитивним для дітей із труднощами письма. Водночас деякі фахівці зазначили, що ефективність таких методів залежить від кваліфікації педагога, що підтверджує необхідність розробки спеціальних навчальних курсів і методичних

рекомендацій. Рисунок 8 демонструє вплив ігрових технологій на концентрацію уваги дітей під час навчання.



Рис. 8. Вплив ігрових технологій на концентрацію уваги

На рисунку 9 показано рівень зниження тривожності у дітей завдяки використанню ігрових технологій.



Рис. 9. Вплив ігрових технологій на зниження рівня тривожності

Щодо ресурсів, необхідних для ефективного використання ігрових методів, респонденти найчастіше зазначали потребу в методичних рекомендаціях (82%) та онлайн-курсах (79%). Також значна частина учасників вказала на важливість доступу до цифрових навчальних платформ (53%) та підтримки з боку адміністрації (19%). Ці дані підтверджують необхідність подальшої розробки освітніх матеріалів та програм підготовки педагогів, що сприятиме більш ефективному використанню ігрових технологій у корекційній роботі. Рисунок 10 відображає потреби педагогів для ефективного впровадження ігрових методів у навчальний процес.

Які додаткові ресурси або підтримка вам потрібні для ефективного використання ігрових методів у роботі?

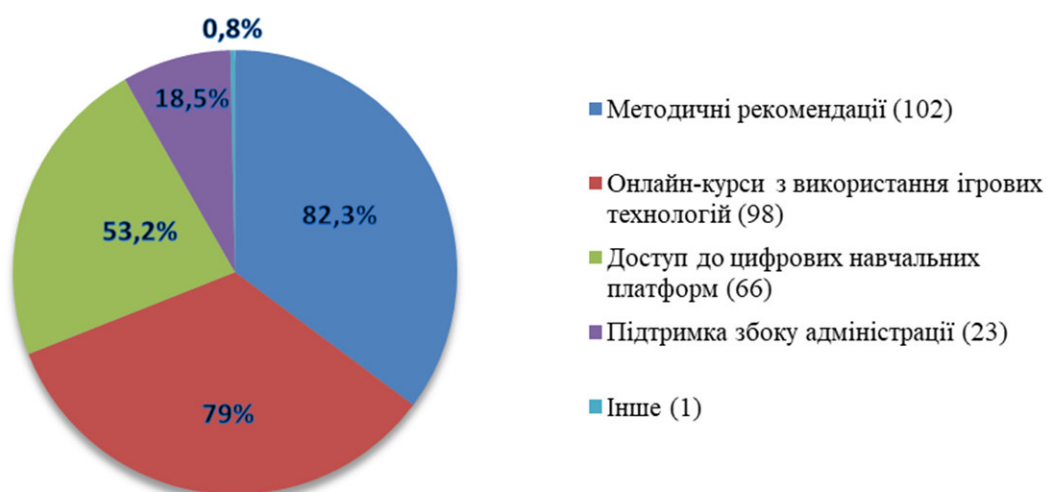


Рис. 10. *Потреби педагогів для ефективного використання ігрових технологій*

Отримані результати підтверджують ефективність ігрових методів у корекції дисграфії. Вони сприяють покращенню навичок письма, підвищенню мотивації дітей, розвитку концентрації уваги та зниженню рівня тривожності. Проте існують певні труднощі, які потребують додаткової уваги, зокрема відсутність методичних матеріалів, недостатня технічна підготовка фахівців та обмежений доступ до ресурсів. Розробка відповідних рекомендацій, розширення можливостей навчання та покращення матеріально-технічної бази сприятимуть ефективнішій інтеграції

ігрових технологій у корекційний процес.

На основі аналізу наукових досліджень та результатів емпіричного опитування сформульовано рекомендації щодо ефективного впровадження ігрових технологій у процес корекції дисграфії у дітей молодшого шкільного віку.

1. Розробка методичних рекомендацій для педагогів. Враховуючи, що 71% респондентів зазначили відсутність чітких методичних настанов щодо застосування ігрових методів, необхідно розробити детальні рекомендації для педагогів та логопедів. Вони мають містити інструкції щодо вибору ігрових підходів, які поєднують елементи гейміфікації, цифрових ігор та методів образотворчого мистецтва (Мицик & Бабіченко, 2022; Mahamarowi et al., 2022).

2. Інтеграція ігрових технологій у навчальні програми. Ігрові технології потрібно використовувати в програмах спеціальної підтримки й інклюзивного навчання та у логопедичній практиці. Використання адаптивних цифрових ігор сприятиме персоналізованому підходу до навчання, що підтверджено дослідженнями ефективності комп'ютерних програм у корекції дисграфії (Torgesen et al., 2010).

3. Розширення доступу до цифрових ресурсів. 40% респондентів відзначили обмежений доступ до спеціалізованих цифрових навчальних платформ. Тому необхідно розробити відкриті цифрові платформи з інтерактивним контентом для корекції писемного мовлення та забезпечити технічну підтримку педагогів щодо їх використання (Graham & Harris, 2005).

4. Підвищення кваліфікації педагогів. 25% опитаних фахівців вказали на недостатню технічну підготовку, що потребує запровадження курсів підвищення кваліфікації для педагогів та логопедів. Такі курси мають охоплювати навчання роботі з цифровими платформами, використання методів гейміфікації та адаптацію ігрових методів до корекційної роботи (Cooper, 2016).

5. Використання гейміфікації для підвищення мотивації та зниження тривожності. 75% респондентів відзначили підвищення мотивації дітей, а 71% – зниження рівня тривожності під час використання ігрових технологій. Враховуючи ці дані, доцільно інтегрувати змагальні та кооперативні ігри у процес корекції

дисграфії, що сприятиме розвитку пізнавального інтересу та емоційного комфорту дітей (Yeratziotis et al., 2024).

6. Застосування методів образотворчого мистецтва. Дослідження підтверджують, що малювання, ліплення та аплікація сприяють розвитку оптико-просторових навичок, необхідних для формування правильного письма. Тому педагогам рекомендовано використовувати мистецькі вправи у корекційних заняттях з дітьми з дисграфією (Таран & Шрамко, 2022).

7. Моніторинг та оцінка ефективності впровадження ігрових технологій. Для подальшого вдосконалення корекційних програм необхідно здійснювати систематичний аналіз ефективності використання ігрових методів у навчальному процесі. Рекомендується розробка інструментів оцінювання, які дадуть змогу відстежувати прогрес дітей та адаптувати методики відповідно до їхніх потреб (Cooper, 2016).

Отже, інтеграція ігрових технологій у корекційну роботу з дітьми з дисграфією потребує комплексного підходу, що передбачає розробку методичних рекомендацій, розширення доступу до цифрових ресурсів, підвищення кваліфікації педагогів, активне використання методів гейміфікації та образотворчого мистецтва, а також систематичний моніторинг ефективності впроваджених методів. Запропоновані заходи сприятимуть покращенню навичок письма, підвищенню мотивації дітей до навчання та створенню сприятливих умов для їхнього когнітивного розвитку.

Висновки та перспективи подальших досліджень. Результати дослідження підтверджують ефективність ігрових технологій у корекції дисграфії у дітей молодшого шкільного віку. Використання цифрових ігор, гейміфікації та методів образотворчого мистецтва сприяє покращенню навичок письма, розвитку моторики та підвищенню мотивації дітей до навчання.

Опитування фахівців показало, що більшість із них активно застосовують ігрові методи у практиці, а переважна частина педагогів відзначає позитивний ефект від їхнього використання. Водночас залишаються певні виклики, зокрема необхідність розширення доступу до якісних цифрових ресурсів та підвищення

рівня технічної підготовки спеціалістів.

Подальші дослідження можуть бути зосереджені на розробці адаптивних навчальних платформ, що дадуть можливість індивідуалізувати корекційну роботу відповідно до особливостей кожної дитини. Також актуальним є впровадження комплексних програм, які поєднують традиційні дидактичні підходи з ігровими технологіями та доповненою реальністю.

Перспективним напрямом є створення ефективних інструментів оцінювання впливу ігрових методів на навички письма дітей, що сприятиме подальшому вдосконаленню корекційних програм у педагогічній практиці.

ЛІТЕРАТУРА

1. Журавльова, Л. (2021). Комплексна діагностика та корекція мовленнєвого розвитку дітей із дисграфією як наукова проблема. *Науковий журнал Хортицької національної академії*, 1(4), 117–130. <https://doi.org/10.51706/2707-3076-2021-4-11>
2. Мицик, Г., & Бабіченко, А. (2022). Використання гейміфікації в попередженні дислексії у дітей старшого дошкільного віку. *Актуальні питання гуманітарних наук*, 58(2), 248–254. <https://doi.org/10.24919/2308-4863/58-2-35>
3. Соколова, Г., & Кучіна, К. (2023). Теоретичні підходи до вивчення проблеми дисграфії у дітей молодшого шкільного віку. *Освіта осіб з особливими потребами: шляхи розбудови*, 1(22), 120–134. <https://doi.org/10.33189/epsn.v1i22.224>
4. Стрілецька, С. (2017). Сучасні педагогічні прийоми корекції дисграфічних помилок письма. *Педагогічні науки: Збірник наукових праць Херсонського державного університету*, 75(1), 159–163.
5. Таран, І., & Шрамко, О. (2022). Засоби образотворчого мистецтва як метод формування оптико-просторових уявлень у дітей молодшого шкільного віку з дисграфією. *Інноваційна педагогіка*, 53(2), 67–72. <https://doi.org/10.32782/2663-6085/2022/53.2.14>
6. Шеремет, М.К. (2010). *Логопедія*. Київ : Слово.
7. Berninger, V.W., & Wolf, B.J. (2009). *Teaching Students with Dyslexia and Dysgraphia: Lessons from Teaching and Science*. Baltimore, MD : Paul H. Brookes Publishing.
8. Cooper, L.L. (2016). *The Effectiveness of a Computer-Based Program on the Reading Performance of Fourth-Grade Students*. Fort Lauderdale, FL : Nova Southeastern University.
9. Graham, S., & Harris, K. (2005). *Improving the Writing Performance of Young Struggling Writers: Theoretical and Programmatic Research from the Center on Accelerating Student Learning*.

The Journal of Special Education, 39(1), 19–33. <https://doi.org/10.1177/00224669050390010301>

10. Mahamarowi, N., Mustapha, S., & Abu Bakar, S. (2022). Game-Based Learning as a Teaching and Learning Tool for Dyslexic Children, *IEEE Conference Proceedings (Melaka, Malaysia, 17 December 2022)*. (pp. 50–55). Melaka, Malaysia : University Putra Malaysia. <https://doi.org/10.1109/ICSPC55597.2022.10001824>

11. Torgesen, J., Wagner, R., & Rashotte, C. (2010). Computer assisted instruction to prevent early reading difficulties in students at risk for dyslexia: Outcomes from two instructional approaches. *Annals of Dyslexia*, 60(1), 40–56. <https://doi.org/10.1007/s11881-009-0032-y>

REFERENCES

1. Zhuravlova, L. (2021). Kompleksna diahnozyka ta korektsiia movlennevoho rozvytku ditei iz dyshrafiieiu yak naukova problema [Comprehensive diagnosis and correction of speech development in children with dysgraphia as a scientific problem]. *Naukovyi zhurnal Khortytskoi natsionalnoi akademii*, 1(4), 117–130. <https://doi.org/10.51706/2707-3076-2021-4-11> [in Ukrainian].

2. Mytsyk, H., & Babichenko, A. (2022). Vykorystannia heimifikatsii v poperedzhenni dysleksii u ditei starshoho doshkilnoho viku [Use of gamification in the prevention of dyslexia in older preschool children]. *Aktualni pytannia humanitarnykh nauk*, 58(2), 248–254. <https://doi.org/10.24919/2308-4863/58-2-35> [in Ukrainian].

3. Sokolova, H., & Kuchina, K. (2023). Teoretychni pidkhody do vyvchennia problemy dyshrafii u ditei molodshoho shkilnoho viku [Theoretical approaches to the study of the problem of dysgraphia in younger school-age children]. *Osvita osib z osoblyvymy potrebamy: shliakhy rozbudovy*, 1(22), 120–134. <https://doi.org/10.33189/epsn.v1i22.224> [in Ukrainian].

4. Striletska, S. (2017). Suchasni pedahohichni pryomy korektsii dyshrafichnykh pomylok pysma [Modern pedagogical techniques for correcting dysgraphic writing errors]. *Pedahohichni nauky: Zbirnyk naukovykh prats Khersonskoho derzhavnoho universytetu*, 75(1), 159–163. [in Ukrainian].

5. Taran, I., & Shramko, O. (2022). Zasoby obrazotvorchoho mystetstva yak metod formuvannia optyko-prostorovykh uiavlen u ditei molodshoho shkilnoho viku z dyshrafiieiu [Visual arts as a method for developing visuospatial representations in younger school-age children with dysgraphia]. *Innovatsiina pedahohika*, 53(2), 67–72. <https://doi.org/10.32782/2663-6085/2022/53.2.14> [in Ukrainian].

6. Sheremet, M.K. (2010). *Lohopediia [Speech Therapy]*. Kyiv : Slovo. [in Ukrainian].

7. Berninger, V.W., & Wolf, B.J. (2009). *Teaching Students with Dyslexia and Dysgraphia: Lessons from Teaching and Science*. Baltimore, MD : Paul H. Brookes Publishing [in English].

8. Cooper, L.L. (2016). *The Effectiveness of a Computer-Based Program on the Reading*

Performance of Fourth-Grade Students. Fort Lauderdale, FL : Nova Southeastern University [in English].

9. Graham, S., & Harris, K. (2005). Improving the Writing Performance of Young Struggling Writers: Theoretical and Programmatic Research from the Center on Accelerating Student Learning. *The Journal of Special Education*, 39(1), 19–33. <https://doi.org/10.1177/00224669050390010301> [in English].

10. Mahamarowi, N., Mustapha, S., & Abu Bakar, S. (2022). Game-Based Learning as a Teaching and Learning Tool for Dyslexic Children, *IEEE Conference Proceedings (Melaka, Malaysia, 17 December 2022)*. (pp. 50–55). Melaka, Malaysia : University Putra Malaysia. <https://doi.org/10.1109/ICSPC55597.2022.10001824> [in English].

11. Torgesen, J., Wagner, R., & Rashotte, C. (2010). Computer assisted instruction to prevent early reading difficulties in students at risk for dyslexia: Outcomes from two instructional approaches. *Annals of Dyslexia*, 60(1), 40–56. <https://doi.org/10.1007/s11881-009-0032-y> [in English].

Матеріал надійшов до редакції 23.09.2025 р.

УДК 159.922.86-056.36

Андрій Лапін,

кандидат педагогічних наук, старший дослідник,

старший науковий співробітник

відділу інклюзивного навчання

E-mail: avlapin@gmail.com

<http://orcid.org/0000-0003-1717-7892>

Andriy Lapin,

Senior Researcher,

Candidate of Pedagogical Sciences,

Senior Researcher,

Department of inclusive education

Іван Барболін,

аспірант Інституту спеціальної педагогіки і психології