

Гладуш Віктор Антонович, доктор педагогічних наук, професор, професор кафедри педагогіки, адміністрування і спеціальної освіти ДЗВО «Університет менеджменту освіти» НАПН України, 04053, м. Київ, вул. Січових Стрільців, 52-А, e-mail: viktor@umo.edu.ua, [ORCID 0000-0001-5700-211X](https://orcid.org/0000-0001-5700-211X)

Комінко Альона Володимирівна, практичний психолог ДНЗ №5 «Капітошка» Київської обл., м. Буча, вул. Богдана Хмельницького, 8, sadok_kapitoshka@ukr.net, здобувачка вищої освіти за спеціальністю 016 Спеціальна освіта ДЗВО «Університет менеджменту освіти» НАПН України, 04053, м. Київ, вул. Січових Стрільців, 52-А, e-mail: alnavkominko@gmail.com

ІНТЕГРАЦІЙНА МОДЕЛЬ РОЗВИТКУ ПІЗНАВАЛЬНИХ ПРОЦЕСІВ ДІТЕЙ З ООП ЗАСОБАМИ LEGO

Анотація. Метою статті є висвітлення практичного досвіду з розвитку пізнавальних процесів дітей з ООП через використання інтеграційної моделі ігрової діяльності. Авторами зазначено, що важливу роль у навчанні і вихованні дітей з особливими освітніми потребами дошкільного віку відіграють ігрові технології, серед яких конструктор LEGO. Леготерапія вважається успішною, поряд з традиційними психологічними і педагогічними терапіями для дітей і підлітків, які страждають гіперактивністю, синдромом дефіциту уваги, аутизму. Різниця між звичайною грою і терапією полягає в тому, що гра спрямована на удосконалення саме тих якостей дитини, з якими є труднощі. Наведено практичну інтеграційну модель забезпечення всебічного (комунікативно-мовленнєвого, креативного, фізичного і, зокрема, пізнавального) розвитку особистості дитини з ООП через впровадження підходу «навчання через гру» з використанням конструктора LEGO у інклюзивних групах Дошкільного навчального закладу комбінованого типу №5 «Капітошка» у місті Буча, Київської області. Доведено, що розвиваються не тільки когнітивні функції, але й, завдяки інтеграційній моделі, сенсорно-моторні здібності, особистісна, вольова регуляція, просторова орієнтація, засвоюється соціальний досвід, вміння розуміти і діяти за інструкцією, а також стимулюється розвиток творчих здібностей та уяви, заохочується вміння конструктивно та ефективно взаємодіяти з дорослими та однолітками, розуміти характер необхідної допомоги. Також зазначено, що окрім великих здобутків, яких можуть досягти учасники на фініші, гра передбачає низку маленьких: вдало помічена дорослим ініціатива дитини, вміло поставлене відкрите запитання, опанування малюком уміння допомогти товаришу у виконанні певного завдання. Розмаїття таких досягнень забезпечить шлях до загальної перемоги.

Ключові слова: пізнавальні процеси, діти з ООП, ігрові технології, наскрізний підхід, програма розвитку, LEGO.

Viktor Hladush, Doctor of Pedagogical Sciences, Professor of the Department of pedagogy, administration and special education State Higher Educational Institution «University of Education Management», Kyiv, Ukraine, viktor@umo.edu.ua [ORCID ID 0000-0001-5700-211X](https://orcid.org/0000-0001-5700-211X)

Alena Kominko, practical psychologist of preschool educational institution #5 “Kapitoshka”, Bucha, Kyiv region, Ukraine, sadok.kapitoshka@ukr.net, higher education candidate in the specialty 016 Special education of the State Higher Education Institution «University of Educational Management» of the National Academy of Educational Sciences of Ukraine, 04053, Kyiv, Sichovykh Striltsiv str., 52-A, e-mail: alnavkominko@gmail.com

INTEGRATION MODEL OF DEVELOPMENT OF COGNITIVE PROCESSES OF CHILDREN WITH SPECIAL EDUCATIONAL NEEDS USING LEGO

Abstract. The purpose of the article is identification of practical experience of development of cognitive processes of children with the special educational needs through the use of integration model of playing activity. Authors noted that playing methods play an important role in education and upbringing of children with the special educational needs of preschool age, among which is LEGO constructor. Legotherapy is considered a successful along with traditional psychological and pedagogical therapies for children and teens, who suffer from hyperactivity, attention deficit disorder, autism. The difference between usual game and therapy is that the game is aimed at improving those qualities of the child with which there are difficulties. A practical integration model of providing comprehensive (communicative and vocal, creative, physical and, in particular, cognitive) development of the personality of the child with the special educational needs through the implementation of the game-by-game approach using the LEGO constructor in inclusive groups of the Preschool educational institution of the combined type No. 5 «Kapitoshka» in the city of Bucha of Kyivska oblast is presented. It is proved that not only cognitive functions are developing but also, thanks to integration model, sensory-motor abilities, personal, willing control, spatial orientation, social experience is acquired, ability to understand and act according to instructions, as well as development of creative abilities and imagination is stimulated, ability to interact constructively and effectively with adults and peers is encouraged, to understand the nature of the necessary assistance. Also, it is noted that in addition to the big achievements that participants can achieve at the finish line, the game intends a number of small ones: an initiative of the child successfully noticed by adults, an open question capably asked, mastering by the kid the ability to help a friend in performing a certain task. The variety of such achievements will provide a way for a common victory.

Key words: cognitive processes, children with special educational needs, playing methods, throughout approach, development program, LEGO.

Постановка проблеми. Велика роль у розвитку пізнавальних процесі дітей дошкільного віку належить грі. Д. Ельконін у своїх працях зазначав, що «...гра формує таке середовище, що сприяє прогресивним змінам в розвитку психіки та особистості дитини дошкільного віку; гра визначає стосунки дитини з оточуючими людьми,

готує до переходу на наступний віковий етап, до нових видів діяльності» [1, с. 24].

Важливість гри у навчанні та вихованні дитини свідчить той факт, що ООН проголосила гру універсальним і невід'ємним правом дитини.

В оновленому Базовому компоненті дошкільної освіти дитячу гру розглядають як одну з основних освітніх ліній, що передбачає «розвиток у дітей творчих здібностей, самостійності, ініціативності, організованості в ігровій діяльності та формування у них стійкого інтересу до пізнання довкілля і реалізації себе в ньому».

Практичне вирішення завдань сучасної освіти потребує ґрунтовної психологічної основи для організації навчально-виховного процесу. Саме тому останнім часом ігрова терапія викликає великий інтерес у фахівців, що працюють із дітьми дошкільного віку.

Т. Шульга, В. Слот, Х. Спаніард виділяють ряд ознак, за якими гру можна віднести до терапевтичного засобу:

- гра надає природні умови для самовираження дитини;
- сюжет гри, ігрові дії та ролі розкривають емоції дитини, її приховані страхи;
- у грі дитина несвідомо виражає емоціями те, що потім може усвідомити, вона вчиться краще розуміти власні емоції та керувати ними;
- гра дозволяє дорослому більше дізнатися про історію життя дитини;
- гра – це найдоступніший спосіб формування дружніх відносин між дитиною та дорослим.

Ігротерапія є відносно молодою галуззю сучасної психології та педагогіки, яка орієнтується переважно на роботу з дітьми. З'явившись у першій половині ХХ століття в надрах психоаналізу, ігротерапія

поступово розповсюджувалася по широкому спектру напрямів, знаходячи теоретичне обґрунтування різноманітністю своїх методів. Особлива цінність її полягає у розвитку пізнавальних процесів дітей з особливими освітніми потребами. Саме у цієї категорії дітей сприймання оточуючого світу хаотичне, безсистемне, не дає можливості встановити чіткі зв'язки між істотними властивостями і виокремити головні ознаки від другорядних.

Сучасна практика свідчить, що в розвитку когнітивної сфери дітей з особливими освітніми потребами дієву роль відіграє інтеграційна модель використання LEGO. Саме ця модель створює можливість комплексного розвитку процесів сприймання і вищих психічних функцій.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. С. Литвиненко (2008) висвітлила ігротерапію, що виступає як метод психотерапевтичного і психокорекційного впливу на дітей і дорослих за допомогою гри. На думку автора, мета ігрової терапії – не змінювати й не «переробляти» дитину, не навчати її спеціальних поведінкових навичок, а дати можливість «прожити» у грі хвилюючі ситуації при повній підтримці і співпереживанні дорослого. Зазначається також, що «...професійні стандарти, необхідні для використання ігротерапії відповідають професійним стандартам, які існують у роботі з дорослими» [2]. Спеціалісти-ігротерапевти повинні володіти необхідними знаннями і уміннями, що дозволяють досягти ефективності в роботі і служити інтересам дітей. Сучасні дослідження вказують на вдосконалення методів ігротерапії, підвищення вимог до їх використання, диференціацію технік з урахуванням різних умов роботи та категорій дітей.

О. Васильченко (2013) визначено сучасні методи ігрової терапії у соціальній роботі з дітьми шкільного віку. Автором [3] визначено особливості використання ігрової терапії з дітьми шкільного віку різних категорій: з проблемами дезадаптивної і асоціальної поведінки, з особливими потребами (на прикладі ДЦП).

О. Казачінер (2016) на основі аналізу наукової та методичної літератури було досліджено особливості використання різних видів ігротерапії під час навчання учнів іноземної мови. Так, пісочну терапію доцільно використовувати з метою створення та опису життєвих ситуацій, організації індивідуальної, колективної, парної та групової роботи, введення нового лексичного та граматичного матеріалу. Пальчикова терапія застосовується для проведення фізкультхвилинок, пальчикової гімнастики, презентації, відпрацювання та закріплення вимови іншомовних звуків, навчання письма, вивчення тем «Родина», «Тварини», організації лялькового театру тощо. Гудзикову терапію зазвичай упроваджують з метою презентації, відпрацювання, закріплення лексики, яка позначає розміри, кольори та інші якості предметів, під час організації роботи над темами «Числа», «Множина іменників», «Родина». Результатом застосування різних видів терапії мають бути позитивні зміни в емоційно-вольовій сфері дітей, краще засвоєння отриманих знань і навичок, розвиток соціальних і комунікативних навичок, підвищення мотивації, пізнавального інтересу, самооцінки, розвиток навичок прийняття рішень [4].

Мета нашої роботи полягає у висвітленні практичного досвіду з розвитку пізнавальних процесів дітей з ООП через використання інтеграційної моделі ігрової діяльності з LEGO

Виклад основного матеріалу дослідження. Результати спеціального навчання дітей з особливими освітніми потребами свідчать, що застосування конструкторів LEGO значно розширює можливості пізнавальної діяльності дитини і розкриває особливості його особистісної сфери, сприяє розвитку комунікативної активності. Розробив конструктор LEGO, що працює вже 15 років, педіатр і доктор нейропсихології Даніель Б. Легофф.

Практика переконливо доводить, що гра LEGO має переваги перед іншими інноваційними конструктивно-ігровими прийомами, використовуваними в корекційно-виховному процесі. Лего-гра надає терапевтичний вплив як на психічний, так і на соматичний стан дитини, є

прекрасним діагностувальним засобом, який дозволяє повніше розкрити особистісні особливості дитини. Крім того, леґо-терапія може стати ефективним засобом профілактики психічних розладів.

В даний час LEGO терапія вважається успішною, поряд з традиційними психологічними і педагогічними терапіями для дітей і підлітків, які страждають гіперактивністю, синдромом дефіциту уваги, аутизмом, ЗПР. Кілька освітніх і медичних досліджень у Великобританії і США показали, що прості і полегшені конструктори, використовувані в групах дітей допомагають розвинути такі навички, як: вербальна і невербальна комунікація, спільна увага, спільне рішення проблем, розподіл ролей і відповідальності.

Різниця між звичайною грою і терапевтичною полягає в тому, що терапевтична гра направляє в сторону удосконалення саме тих якостей дитини, з якими є труднощі. Наприклад, непосидюча дитина повинна спробувати себе в якості спокійного керівника, а схильні до аутизму діти можуть спробувати себе інженером, де потрібно багато спілкування. Терапевтична гра надає безпечну дистанцію між проблемою і її рішенням. Дитина побічно вирішує свої проблеми сам, не насильно, а природно і м'яко.

Конструктор LEGO вже давно перестав бути просто іграшкою, його можливості активно використовуються в різних сферах нашої діяльності: на бізнес тренінгах у великих корпораціях, для розваги туристів в парках атракціонів, в кінематографі.

Проте, на наш погляд, корисним буде висвітлення практичного досвіду застосування однієї з технологій в дошкільній освіті. Це інтеграційна модель забезпечення всебічного (комунікативно-мовленнєвого, креативного, фізичного і, зокрема, пізнавального) розвитку особистості дитини з ООП через впровадження підходу «навчання через гру» з використанням конструктора LEGO у інклюзивних групах дошкільних закладів освіти Київщини.

Проект «Сприяння освіті» започатковано в 2010 році, після підписання Меморандуму про взаєморозуміння між Міністерством освіти і науки України та фондом [the LEGO Foundation](#) (королівство Данія) [5]. Україна стала п'ятою державою у світі, що приєдналася до Програми.

Метою проекту є сприяння розвитку якості освіти через всебічний розвиток дитини, зокрема «...компетентностей, необхідних для навчання упродовж життя та становлення педагога-фасилітатора, який прагне відійти від педагогіки копіювання, шаблонування, практики однієї правильної відповіді та нав'язування свого бачення дитині» [6]. В основу взаємодії дорослого і дитини покладено підхід «навчання через гру».

У рамках проекту Фонд забезпечує навчальні заклади ігровими наборами LEGO, проводить навчання педагогів та надає методичний супровід закладам.

У 2015 році було випущено програму розвитку дитини від 2 до 6 років та методичні рекомендації «Безмежний світ гри з LEGO», що була схвалена для використання в дошкільних навчальних закладах (лист Державної наукової установи «Інститут модернізації змісту освіти» Міністерства освіти і науки України). Програма є поєднанням українського досвіду в проекті та передових світових досліджень і практик у галузі дошкілля.

Дана програма є парціальною, тобто її можна використовувати в поєднанні з чинними комплексними освітніми програмами, за якими працюють педагоги дошкільних навчальних закладів.

Колектив ЗДО №5 «Капітошка» у проекті з листопада 2017 року і у своїй практичній діяльності поєднує заняття з LEGO та освітню програму «Дитина», яка прийнята для використання в закладі.

Відповідно до освітньої програми розвитку «Дитина» основними завданнями у роботі з дітьми з ООП є:

- формування компетентностей дитини з особливостями психофізичного розвитку відповідно до оптимальних для цього віку основних показників;

- забезпечення збагачення (ампліфікація) розвитку дитини з особливими освітніми потребами шляхом використання різних видів дитячої діяльності (ліплення, аплікація, малювання, конструювання, ручна праця, праця в побуті, а також дидактичні, рухливі, сюжетно-рольові ігри), розвитку елементарної навчальної діяльності, пізнавальної активності;

- забезпечення пізнавального розвитку дитини з особливими освітніми потребами, який значною мірою залежить від процесів, пов'язаних з переробкою та засвоєнням інформації (концентрація уваги, сприймання і запам'ятовування);

- формування мовленнєвої і комунікативної компетентності дитини з особливими освітніми потребами;

- формування готовності дитини з особливими освітніми потребами до навчальної діяльності [7].

Реалізація цих завдань здійснюється використанням потенціалу гри з LEGO у роботі вихователів, практичного психолога, вчителя-логопеда, дефектолога, музичного керівника, інструктора з фізичного виховання.

Основними моделями організації гри з дітьми є:

- інтеграційна (від лат. Integration – відновлення, поповнення) – базується на взаємопроникненні, об'єднанні окремих елементів у єдине ціле;

- ситуативна – коли конкретні ситуації освітнього процесу та побуту перетворюються на освітні можливості;

- проектна – запланована діяльність, що передбачає досягнення поставлених завдань протягом певного періоду часу.

Кожна модель може містити в собі різні варіанти ігор: розвивальну, творчу, вільну та рухливу.

У роботі з дітьми з ООП переважно використовується інтеграційний підхід.

Слід зазначити, що, окрім використання певних методик роботи з LEGO, зокрема «шести цеглинок» («шість цеглинок» – практичний інструмент технології навчання, в ході якого, виконуючи веселі завдання і

граючись набором з шести різнокольорових цеглинок LEGO® DUPLO®, діти тренують пам'ять, розвивають моторику і вчаться мислити творчо), конструктор також знаходиться у групах у вільному доступі, створюючи дітям можливості для реалізації всіх видів ігрової діяльності.

Необхідно зауважити, що заняття з дітьми проводяться відповідно до тематичного планування. Так, до прикладу, у старшій інклюзивній групі кожного тижня є заняття з конструювання, під час яких використовується LEGO, відповідно до тематики (для свійських тварин ми будуємо ферми, для зимуючих птахів – годівнички, будки для песиків та навіть цілі міста в ході вивчення правил безпеки, тощо). Така діяльність значною мірою розширює світогляд дітей та збагачує їхні знання про навколишнє середовище.

Відповідно до методичних рекомендацій існують основні практичні підходи до організації гри з LEGO:

- грати й навчатись можна будь-де;
- у приміщенні слід облаштувати місце, де діти зможуть виставляти свої вироби, щоб мати можливість їх удосконалювати;
- динаміка гри: за столами, на килимку, статично, в русі;
- тривалість гри не є чітко фіксованою, залежить від вікових особливостей, форм взаємодії з дорослим, виду гри, когнітивного навантаження, тощо [6].

Роль дорослого в ігровому освітньому просторі дитини, дорослий – активний рівноправний учасник і, одночасно, уважний спостерігач:

- віднайти баланс між ініціативою дорослого та ініціативою дитини;
- забезпечити дотримання правила легкого старту (складність пропонованого дітям завдання повинна відповідати рівню впевненості кожного з них у своїх силах, необхідної для створення ситуації успіху);
- перебувати завжди поруч з дітьми: на килимку чи за столом, уважно стежити за самостійною роботою дітей та їх взаємодією між собою;
- проявляти гнучкість: без нав'язування ідей необхідно допомогти кожній дитині втілити власний задум;

- не акцентувати увагу на кінцевому результаті, стимулювати (заохочувати та підтримувати) процес його досягнення.

Одне з найважливіших завдань Програми полягає в закладенні основи для вміння дитини вчитися впродовж життя. Тому природньою є ситуація, коли у дитини щось не виходить.

В такому випадку необхідно допомогти дитині зрозуміти, що невдача не є причиною кидати розпочате, це лише можливість спробувати знову і знову. Тому не слід робити за дитину те, що вона може зробити чи вирішити сама (з'єднати елементи, перемістити чи додати деталі конструктора з метою зробити модель міцнішою, тощо). Доцільніше буде допомогти дитині запитанням, підказкою, прикладом вирішення подібної проблеми з власного досвіду.

Дитині необхідно надавати більше свободи і самостійності у процесі пошуку шляхів вирішення задач, гідного реагування на виклики. У такий спосіб дитина опановує технології розв'язання будь-яких життєвих ситуацій і це стане міцною цеглиною у фундаменті становлення її особистості, який закладається ще змалечку.

Важливо також віддавати перевагу відкритим запитанням. Відсутність відкритих запитань і ситуацій повсякденної взаємодії гальмує розвиток багатьох розумових процесів, зокрема мовлення. Закриті запитання, котрі потребують лише стверджувальної чи заперечної відповіді, не створюють умов для розкриття індивідуальності дитини.

У практичній роботі ЗДО, зокрема в інклюзивних групах, до яких входять діти з комплексними порушеннями, доцільно використовувати авторську розробку гри «LEGO-силует».

Мета: розвиток уваги, мислення, уяви, орієнтації у просторі, моторики, координації рухів.

Обладнання: лего-цеглинки; картки з зображеннями (*зразки наведені рис. 1*)

а) силуети зображень

б) кольорові зображення

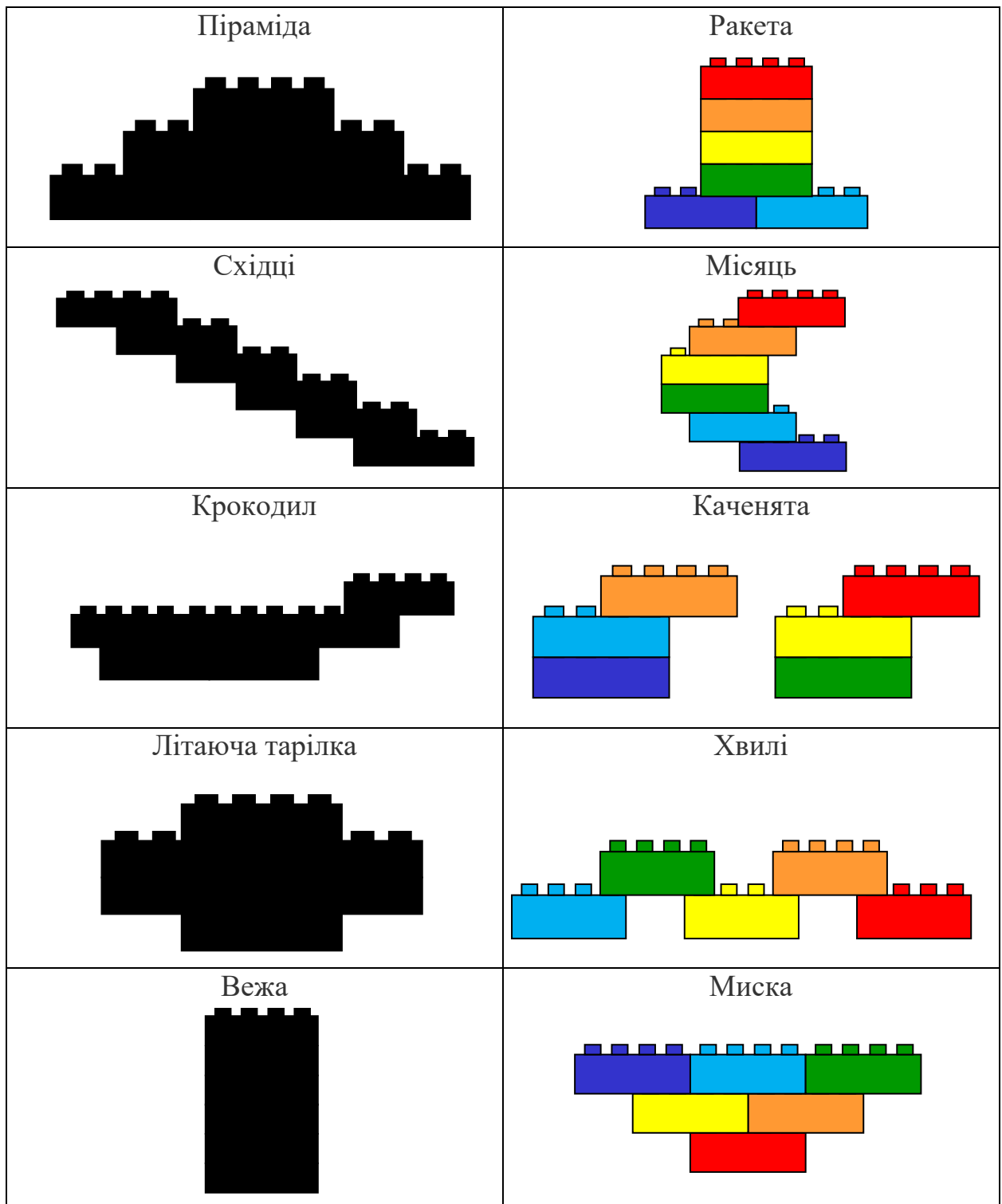


Рис. 1 Зразки зображень розвивальної гри “LEGO-силует”

Кожне зображення друкується на окремому аркуші в чорно-білому або кольоровому варіанті, в натуральний розмір цеглинок LEGO. Можливі також інші варіанти поєднання цеглинок.

Час: 15-20 хвилин.

Форма роботи: індивідуальна та групова.

Хід гри: педагог чи практичний психолог пропонує дітям розглянути зображений на картці леґо-силует (кольорове або чорно-біле зображення, залежно від індивідуально-психологічних особливостей дитини). Далі пропонує відтворити зображення зі своїх цеглинок. Якщо у дітей виникають труднощі, можна запропонувати виконати завдання способом накладання цеглинок на силует. І, навпаки, якщо діти гарно справляються, можна запропонувати їм запам'ятати силует (психолог ховає зображення) і відтворити.

Після цього відбувається обговорення з дітьми побудованої фігури: на що вона схожа, що або кого нагадує; психолог стимулює дітей до того, щоб відповіді не повторювалися, було названо максимальну кількість варіантів.

Варіант ускладнення: кожна дитина отримує свою картку з леґо-силуетом, думає, що це може бути, відтворює силует з цеглинок, дану конструкцію психолог пропонує уявити героєм історії, казки, розповіді, заохочує дітей до спільної групової діяльності, супроводжує дітей, налаштовуючи на позитивний лад, радість від творчого процесу.

Назви карток умовні, для зручності їх диференціювання. Дітям роздаються не підписані картки.

Перед початком роботи можна провести рухливу гру для активізації відчуттів, розвитку уваги, зосередженості, просторового орієнтування.

Дітям пропонується скласти літачок з використанням LEGO (6 цеглинок) – кожного разу вони виходять різними у кожної дитини і на цьому зосереджується увага.

Літачки «летять» за інструкцією дорослого: високо, низько, швидко, повільно, тощо.

Після засвоєння попередніх завдань гра ускладнюється: літачки «приземляються», почергово за інструкціями психолога дитині – дитини психологу, на різні поверхні/об'єкти, літають правою рукою по

великому/малому колу, лівою – по великому/малому трикутнику, двома – по квадрату, тощо).

Дітям зі складними комплексними порушеннями допомагає асистент вихователя.

Досвід свідчить, що за два роки використання гри у практичній діяльності спостерігається позитивна динаміка. Діти з ООП спостерігають за виконанням завдання нормо-типовими дітьми, намагаються їх наслідувати.



Мал. 1. Вихованці ДНЗ №5 “Капітошка” в процесі гри “LEGO-силует”

Висновки. Використання потенціалу гри з LEGO для розвитку пізнавальних процесів дітей з ООП є надзвичайно корисним і дієвим. Розвиваються не тільки когнітивні функції, але й, завдяки інтеграційній моделі, сенсорно-моторні здібності, особистісна, волева регуляція, просторова орієнтація, засвоюється соціальний досвід, вміння розуміти і діяти за інструкцією, а також стимулюється розвиток творчих здібностей та

уяви, заохочується вміння конструктивно та ефективно взаємодіяти з дорослими та однолітками, розуміти характер необхідної допомоги.

Окрім великих перемог, яких можуть досягти учасники на фініші, гра передбачає низку маленьких: вдало помічена дорослим ініціатива дитини, вміло поставлене відкрите запитання, опанування малюком уміння допомогти товаришу у виконанні певного завдання. Розмаїття таких досягнень забезпечить шлях до перемоги.

Список використаних джерел

1. Эльконин Д. Б. Психология игры / Даниил Эльконин// – М.: ВЛАДОС, 1999. -226 с.
2. Литвиненко С.А. Ігрова терапія як метод розв'язання проблем дитячого розвитку // Наука і освіта, №4-5, 2008. – С. 160-167.
3. Васильченко О.А. Ігрова терапія як метод соціальної роботи з дітьми дошкільного віку // ВІСНИК НТУУ «КПІ». Політологія. Соціологія. Право. Випуск 3 (19) 2013 . – С. 90-94.
4. Казачінер О.С. Використання методу ігротерапії у навчанні іноземної мови // Молодий вчений № 2 (29) лютий, 2016. – С. 276-280.
5. Базовий компонент дошкільної освіти / Наук .керівн. А.М. Богущ. – Київ., 2012
6. Програма розвитку дитини від 2 до 6 років та методичні рекомендації «Безмежний світ гри з LEGO» / О.Ю. Рома, Б.Ю. Близнюк, О.П. Боруку. – the LEGO Foundation, – Київ, 2016. – 140 с.
7. Дитина. Освітня програма для дітей від двох до семи років / науковий керівник проекту В.О. Огнев'юк; авт. кол.: Г.В. Беленька, О.Л. Богініч, Н.І. Богданець-Білоskalенко [та ін.]. – Київ. ун-т ім. Б. Грінченка, 2016. – 304 с.

References:

1. Elkonin D.B. Psihologiya igry [Psychology of the game] / Daniil Elkonin// – М.: VLADOS, 1999. -226 P.
2. Lytvynenko S.A. Igrova terapiya yak metod rozv'iazannya problem dytiachogo rozvytku [Playing therapy as a method of resolving of problems of child`s development] // Nauka i osvita [Science and education]”, №4-5, 2008. – P. 160-167.
3. Vasylychenko O.A. Igrova terapiya yak metod sotsialnoi roboty z ditmy doshkilnoho viku [Playing therapy as a method of social work with children of preschool age] // VISNYK NTUU «KPI». Politologiya. Sotsiologiya. Pravo. Vydannya 3 (19) 2013. [NTUU “KPI” BULLETIN. Political sciences. Social sciences. Law sciences. Edition 3 (19) 2013] – P. 90-94.
4. Kazachiner O.S. Vykorystannya metodu igroterapii e navchanni inozemnoi movy [Use of playing therapy method in foreign language studying] // Molodyi vchenyi [Young scientist] № 2 (29) February, 2016. – P. 276-280.
5. Baazovyi component doshkilnoi osvity [Basic component of preschool education] / Scientific adviser. A.M. Bogush. – Kyiv, 2012
6. Programa rozvytku dytyny vid 2 do 6 rokiv ta metodychni rekomendatsii “Bezmeznyi svit hry z LEGO [Development program of a child from 2 years old to 6 years old and

recommended practices «Boundless game world with LEGO» / O. Yu. Roma, B.Yu. Bluzniuk, O.P. Borukh. – the LEGO Foundation, – Kyiv, 2016. – 140 p.

7. Dytyna. Osvitnya programa dlya ditei vid dvoh do semy rokiv [Child. Educational program for children from 2 years old to seven years old] / Scientific adviser of the project V.O. Ogneviuk; auhor of the column.: H.V. Bielenka, O.L. Boginich, N.I. Bohdanets-Biloskalenko [and others]. – Kyiv. B. Grynchenko University, 2016. – 304 p.