



Цегельник Т., Поліщук В. Використання ігор у розвитку вербально-логічного мислення у дітей молодшого шкільного віку з порушеннями мовлення. *Освіта. Інноватика. Практика*, 2025. Том 13, № 4. С. 74-78. <https://doi.org/10.31110/2616-650X-vol13i4-010>.

Tsehelnyk T., Polishchuk V. Vykorystannia ihor u rozvytku verbalno-lohichnoho myslennia u ditei molodshoho shkilnoho viku z porushenniamy movlennia [The use of games in the development of verbal and logical thinking in primary school children with speech disorders]. *Osvita. Innovatyka. Praktyka – Education. Innovation. Practice*, 2025. Vol. 13, No 4. S. 74-78. <https://doi.org/10.31110/2616-650X-vol13i4-010>.

УДК 376.36:371.337:159.922.7

DOI: 10.31110/2616-650X-vol13i4-010

Тетяна ЦЕГЕЛЬНИК

Тернопільський національний педагогічний університет імені Володимира Гнатюка, Україна
<https://orcid.org/0000-0001-7643-0208>

sveettana@ukr.net

Віра ПОЛІЩУК

Тернопільський національний педагогічний університет імені Володимира Гнатюка, Україна
<https://orcid.org/0000-0002-4119-4329>

polvira1951@gmail.com

ВИКОРИСТАННЯ ІГОР У РОЗВИТКУ ВЕРБАЛЬНО-ЛОГІЧНОГО МИСЛЕННЯ У ДІТЕЙ МОЛОДШОГО ШКІЛЬНОГО ВІКУ З ПОРУШЕННЯМИ МОВЛЕННЯ

Анотація. Пріоритетом освіти наразі позиціонується індивідуальний розвиток дитини як основна цінність освітнього впливу. Психолого-педагогічне підґрунтя організації навчально-виховного процесу в межах молодшої школи має акцентувати зусилля на активному розвитку дітей, забезпеченні сприятливих умов для комунікації, опанування дітьми стійких навичок вербально-логічного мислення. Особливої ваги зазначене набуває в контексті психолого-педагогічного супроводу дітей із особливими освітніми потребами. Метою дослідження є аналіз потенціалу ігрових педагогічних технологій для розвитку вербально-логічного мислення у межах корекційно-розвивальної роботи з дітьми молодшого шкільного віку з порушеннями мовлення. У дослідженні обґрунтовано, що феномен мислення позиціонується важливою психічною компонентою, що володіє тісним взаємозв'язком з усіма пізнавальними процесами та формує основу не лише інтелектуальному потенціалу дитини, але й її загального розвитку. Встановлено, що на відміну від дітей із нормотиповим психофізичним розвитком, для дітей із порушеннями мовлення характерними є зниження продуктивності мисленневих процесів у ході виконання вербальних завдань та безпосередня залежність процесів мисленневої діяльності від специфічних мовленневих порушень. Досліджено аспекти впливу психологічних чинників на мовленнєвий розвиток та логічне мислення дітей молодшого шкільного віку. У дослідженні проведено теоретичний аналіз сучасних наукових джерел із досліджуваної проблематики. Окреслено основні параметри та методи дослідження, що ідентифікують рівень розвитку вербально-логічного мислення у дітей. Встановлено, що розвиток вербально-логічного мислення спрямований на опанування дітьми вмінь класифікації, узагальнення слів за типовими ознаками предметів, а також відповідної аналітики та формування висновків. Досліджено роль ігор у розвитку вербально-логічного мислення. Доведено, що гейміфікація володіє значним потенціалом в контексті формування сприятливого психологічного середовища у процесі навчання, сприяє розвитку не лише вербально-логічних мисленневих процесів, але й комунікаційної компетентності дітей з порушеннями мовлення, що гарантує більш успішну їх соціалізацію.

Ключові слова: розвиток; вербально-логічне мислення; діти з порушеннями мовлення; психолого-педагогічний супровід; ігри; гейміфікація.

Tetiana TSEHELNYK

Volodymyr Hnatyuk Ternopil National Pedagogical University, Ukraine
<https://orcid.org/0000-0001-7643-0208>

sveettana@ukr.net

Vira POLISHCHUK

Volodymyr Hnatyuk Ternopil National Pedagogical University, Ukraine
<https://orcid.org/0000-0002-4119-4329>

polvira1951@gmail.com

THE USE OF GAMES IN THE DEVELOPMENT OF VERBAL AND LOGICAL THINKING IN PRIMARY SCHOOL CHILDREN WITH SPEECH DISORDERS

Abstract. The priority of education is currently positioned by the individual development of the child as the main value of educational influence. The psychological and pedagogical basis of the organization of educational process within the junior school should emphasize the efforts on the active development of children, ensuring favorable conditions for communication, mastering children of persistent skills of verbal-logical thinking. Particular weight is given in the context of psychological and pedagogical support of children with special educational needs. The purpose of the study is to analyze the potential of game pedagogical technologies for the development of verbal-logical thinking within correction and developmental work with young children with speech disorders. The study substantiates that the phenomenon of thinking is positioned by an important mental component, which has a close relationship with all cognitive processes and will form the basis not only of the intellectual potential of the child, but also its overall development. It is established that, unlike children with normotyp psychophysical development, children with speech disorders are characterized by a decrease in the productivity of thinking processes in the course of verbal tasks and the direct dependence of thinking processes on specific speech disorders. The aspects of the influence of psychological factors on speech development and logical thinking of young school children are investigated. The study conducted a theoretical analysis of modern scientific sources on the problems under study. The basic parameters and methods of research identify the level of development of

verbal-logical thinking in children are outlined. It is established that the development of verbal-logical thinking is aimed at mastering children's skills, generalization of words on typical features of subjects, as well as appropriate analytics and conclusions. The role of games in the development of verbal-logical thinking is investigated. It is proved that gamification has considerable potential in the context of the formation of a favorable psychological environment in the process of learning, contributes to the development of not only verbal-logical thinking processes, but also the communication competence of children with speech disorders, which guarantees their more successful socialization.

Keywords: *development; verbal-logical thinking; children with speech disorders; psychological and pedagogical support; games; Gamification.*

Постановка проблеми. На сьогодні спостерігається суттєве зростання випадків тяжких порушень мовлення у дітей молодшого шкільного віку, що супроводжуються деструктивними змінами в алгоритмі розвитку та специфічною проблематикою адаптації. Не зважаючи на достатній рівень розумового розвитку, у дітей з мовленнєвими порушеннями формується вторинне відставання процесів розвитку, що тісно пов'язане із поступом вербально-логічного мислення.

Із метою ефективної корекції зазначених порушень необхідною позиціонується реалізація комплексної психологічно-корекційної роботи, що включає інноваційні педагогічні технології та підходи. Гра є органічним заняттям дітей молодшого шкільного віку. Гейміфікація в контексті розвитку вербально-логічного мислення спроможна реально підвищити рівень комунікативних умінь, навичок соціальної поведінки та загальний рівень навченості учнів з порушеннями мовлення. Зважаючи на статистику зростання кількості дітей досліджуваної категорії, питання використання потенціалу гейміфікації виходить за межі інклюзії та вимагає розширеного дослідження.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Науково-методологічну основу розвитку педагогічного потенціалу ігрових технологій закладено вченими, що зосереджені на аналізі тенденцій та кращих практик у сфері психолого-педагогічного супроводу та корекційно-розвивальної роботи в межах інклюзивного освітнього середовища. Зокрема, в роботах С. O'Reilly та ін. [9], М. Marić та М. Sakač [7, 8], С. Aras та D. Aslan [2] розглядається варіативність інноваційного педагогічного інструментарію в контексті роботи з дітьми, що страждають від мовленнєвих порушень, L. Kelley [4], V. Saag та ін. [11] визначають пріоритети інклюзивного навчання в умовах глобалізації та діджиталізації; J. Kaderavek, V. Henbest [3] вивчають можливості психолого-педагогічного супроводу дитини молодшого шкільного віку з особливими потребами в різних аспектах розвитку мислення.

Профільні вузькогалузеві дослідження реалізовані вченими E. Peristeri, M. Andreou [10], B. Avital та ін. [1], Y. Liu та ін. [5], R. Maog та ін. [6], B. Thornhill-Miller та ін. [12]. Дослідниками встановлено, що найбільшу ефективність гейміфікація проявляє саме у разі зорієнтованості на формування вербально-логічного мислення, а її основними передумовами є забезпечення індивідуального і диференційованого підходу до навчального процесу, максимальне залучення наочності, інтерактивності, вербалізації.

Публікації сучасних авторів дозволяють змогу отримати цілісне уявлення про існуючі підходи використання ігрових технологій у корекційно-розвивальній педагогічній діяльності. Водночас, потенціал гейміфікації в контексті розвитку вербально-логічного мислення вивчений недостатньо.

Мета дослідження. Метою дослідження є аналіз потенціалу ігрових педагогічних технологій для розвитку вербально-логічного мислення у межах корекційно-розвивальної роботи з дітьми молодшого шкільного віку з порушеннями мовлення.

Методи дослідження. Теоретико-методологічною основою дослідження позиціонується низка напрацювань з проблематики розвитку дітей з порушеннями мовлення у міждисциплінарному контексті. У процесі дослідження було застосовано ряд загальних наукових методів, зокрема – аналіз та синтез; порівняння; структурно-логічний метод. Інформаційну базу дослідження становлять матеріали науково-практичних конференцій та публікації щодо проблем розвитку молодших школярів з порушеннями мовлення, педагогічні, логопедичні та медичні посібники.

Виклад основного матеріалу дослідження. Формування та розвиток особистості у молодшому шкільному віці в освітньому середовищі включає такі фази, як індивідуалізація – прояв власних індивідуальних здібностей та характерних особливостей; адаптація – пристосування до нових соціальних умов; інтеграція – долучення до групи ровесників. У контексті розвитку дітей з порушеннями мовлення рішення в шкільному освітньому процесі спрямовані, першочергово, на психологічний розвиток і соціалізацію дітей.

Мислення позиціонується важливим психічним процесом в онтогенезі розвитку дитини, що дозволяє формувати навички вирішення проблемних питань, опанування нової інформації, усвідомлення структурних взаємозв'язків навколишньої дійсності, розвиток соціальної та пізнавальної компетентностей. При цьому, що в період молодшого шкільного віку спостерігається тісний зв'язок між мовленням та мисленням, а тому важливим педагогічним завданням визначається всебічне сприяння розвитку вербалізованого мислення та моделювання його навичок у ході навчальних занять [5].

Дидактичні ігри та інші форми гейміфікації володіють рядом визначених переваг:

- дозволяють засвоювати навчальний матеріал в доступній ігровій формі;
- сприяють імплементації засвоєних умінь, навичок у повсякденній діяльності;
- допомагають розкрити значення навчального матеріалу за допомогою зорової невербальної наочності;
- сприяють розвитку комунікативних навичок в процесі навчання;
- дозволяють швидше та точніше запам'ятовувати навчальний матеріал;
- підвищують вмотивованість, дають змогу здобувачам освіти зосередитись на особистому ритмі навчального процесу;
- у партнерській та груповій формах взаємодії розвивають комунікативні навички (обмін думками, парні інтерв'ю, читання зигзагом), а в колективній формі – передбачають взаємодію усього колективу [2].

Організація освітнього процесу у форматі ігрової діяльності сприяє розвитку у дитини здатності адекватно оцінювати партнерів в грі, вмінні узгоджувати з ними свої дії, не порушуючи при цьому правил, надавати необхідну допомогу, бути доброзичливим, зважати на думку інших, не ущемляючи їх прав. Психолого-педагогічний супровід, при цьому, повинен передбачати розвиток правил колективної поведінки дітей і звичок цієї поведінки в процесі шкільного виховання. Такий підхід допомагає дітям усвідомити необхідність діяти згідно даним правилам, допомагає виробити оцінку власної поведінки з точки зору належної поведінки, заснованого на думці колективу. Саме усвідомлення цих правил поведінки стимулює долати своє небажання, тренує цілеспрямованість і планомірність вольових дій.

Ігрові техніки в загальній концепції організації освітнього процесу в молодшій школі сприяють глибокому засвоєнню мовного матеріалу та його осмисленому застосуванню в мовленнєвій практиці, одночасно виконуючи функції розвитку фонематичного слуху та орфографічної уважності. Дидактична гра визначається як ключовий метод навчання комунікативним навичкам, що відзначається традиційністю та інноваційністю в рамках ненасильницького виховання [8].

Рольові ігри служать засобом глибокого розвитку особистості, ставлячи дітей в умови, що імітують реальні життєві ситуації, і спонукають до перегляду власних взаємодій, що сприятливо впливає на розвиток навичок ненасильницького спілкування, поліпшують психологічний стан дитини, допомагають пропрацювати складні чи нерозв'язані досі ситуації. Все це сприяє успішному поступу дітей з порушеннями мовлення в соціально-психологічній адаптації в умовах шкільного освітнього середовища [1].

У разі ефективного застосування засобів гейміфікації у дітей на основі образного мислення розвивається словесно-логічне мислення, яке дозволяє сприймати та абстрактно вирішувати вербальний рівень завдань. Окрім того, мовлення підтримує складні міркування шляхом активного безпосереднього впливу вербальної пам'яті.

У контексті розвитку вербально-логічного мислення ігрові завдання повинні бути спрямовані на узагальнення предметів та абстрактних явищ, класифікацію предметів за спільними ознаками, розуміння змісту текстів, усвідомлення переносного значення слів [10]. Реалізація зазначених завдань вимагає спільного функціонування психічних процесів: уваги, сприймання, пам'яті, мислення та мовлення, неузгодженість яких зумовлює виникнення помилок мисленнєво-логічного характеру.

У разі оптимальної концепції комплексності та системності, ігри, з часом, долучаються до самостійної ігрової діяльності дітей, що суттєво стимулює інтерес до мовленнєвих завдань, знімає емоційну напругу під час спілкування в процесі соціалізації. Комплексна ігрова методологія максимально адаптована для інтенсифікації пізнавальної діяльності та вповні корелюється із психофізичними можливостями дітей [6]. Окреслений підхід до формування структурно-функціональної моделі занять дає змогу створити ефект стійкої уваги та суттєво підвищує, таким чином, результативність засвоєння навичок та умінь.

Розвиток вимови – це не лише фізичний аспект, а й розвиток слухового сприймання, координації рухів мовленнєвого апарату, розвиток фонематичного слуху. Тому програми для дітей з системними порушеннями мовлення часто поєднують у собі різні методи і підходи. Підбір конкретного розвивального ігрового інструментарію на основі результатів експериментальної роботи дозволить збільшити ефективність навчання та підвищити інтерес дітей до логопедичних занять. Такий підхід сприяє більш глибокому засвоєнню матеріалу та розвитку не лише мовленнєвих, а й комунікаційно-соціальних навичок.

Ефективним методом є використання ігрових прийомів для стимулювання мовленнєвого процесу із одночасним розвитком вербально-логічного мислення. Гра викликає інтерес, підвищує мотивацію та залучає дітей до активного спілкування [4]. Можна створювати ігрові сценарії, де діти отримують можливість використовувати нові слова та звуки.

Також важливо надавати візуальну підтримку дитині, оскільки використання малюнків, картинок, моделей або навіть відеоматеріалів допомагає дітям краще розуміти та запам'ятовувати

правильну вимову та артикуляцію звуків. Необхідно звернути особливу увагу на сучасні дидактичні ігри, які є особливо ефективними в аспектах закріплення та систематизації навчального матеріалу, розвивають швидкість обробки інформації, увагу та пам'ять, володіють виховним впливом. При цьому, досягається максимальне залучення інструментарію спілкування, що володіє великим потенціалом в контексті реалізації практичних та навчально-виховних пріоритетів [7].

Серед інноваційних інтерактивних технологій необхідно обирати найбільш прийнятні для досліджуваної вікової групи: віртуальні ігри та онлайн-платформи, а також рольові ігри. Значного ефекту вдається досягнути за допомогою імітаційно-ігрового рольового моделювання, тобто відтворення в ігровій формі тих чи інших ситуацій. Використання потенціалу гри дає можливість створити неформальну ситуацію, організувати активну участь кожного школяра, підвищити інтерес до ситуації, що подається в ігровій формі. При цьому, гра сприяє осмисленому застосуванню отриманих знань та умінь вимови у власній практиці, засвоюючись на рівні підсвідомості [11].

На розвиток даної теми, гейміфікація сприяє ефективному формуванню в дітей креативного та критичного мислення, уміння самостійного прийняття певних рішень. У разі результативного використання, ігрові технології сприяють поступу навичок взаємодії та командної роботи, а також суттєво покращує процеси комунікації. Молодші школярі з особливими освітніми потребами в межах гри мають змогу вдосконалювати навички самоорганізації та самодисципліни, що сприяє значному підвищенню загального рівня їх навченості [6].

Загалом, ефективність розвитку вербально-логічного мислення у молодших школярів з порушеннями мовлення за допомогою гейміфікації можлива за умов:

- забезпечення відповідності програми гейміфікації в межах корекційно-розвивальної роботи встановленим нормам загальноосвітнього та інклюзивного навчання;
- урахування вікових, індивідуальних мовленнєвих та психофізичних особливостей дітей;
- інтеграції підходу індивідуалізації навчання;
- асиміляції різних елементів педагогічної техніки, а саме вербальних і невербальних методів;
- розроблення індивідуальних програм роботи із зауваженням пізнавальних можливостей та індивідуальної динаміки розвитку вербально-логічного мислення дитини;
- налагодження двостороннього емоційного контакту на основі доброзичливого ставлення до дитини, позитивної емоційної оцінки будь-якого її досягнення.

Висновки і перспективи подальших досліджень. Серед актуальних завдань психолого-педагогічного супроводу дітей з особливими освітніми потребами, у тому числі – з порушеннями мовлення, у середовищі сучасної молодшої школи особливої значущості набуває розвиток вербально-логічного мислення, що позиціонується важливим психічним процесом в онтогенезі розвитку дитини та володіє тісним взаємозв'язком з усіма пізнавальними процесами, формуючи основу не лише інтелектуальному потенціалу дитини, але й її загального розвитку.

На відміну від дітей із нормотиповим психофізичним розвитком, для дітей із порушеннями мовлення характерними є зниження продуктивності мисленнєвих процесів у ході виконання вербальних завдань та безпосередня залежність процесів мисленнєвої діяльності від специфічних мовленнєвих порушень. Розвиток вербально-логічного мислення спрямований на опанування дітьми вмінь класифікації, узагальнення слів за типовими ознаками предметів, а також відповідної аналітики та формування висновків.

При цьому, гейміфікація володіє значним потенціалом в контексті формування сприятливого психологічного середовища у процесі навчання, сприяє розвитку не лише вербально-логічних мисленнєвих процесів, але й комунікаційної компетентності дітей з порушеннями мовлення, що гарантує більш успішну їх соціалізацію. За умов ефективного застосування, ігри сприяють розвитку взаємодії у командній роботі та оптимізації комунікації між учасниками ігрового процесу. Діти вдосконалюють самоорганізацію та самодисципліну, а загальний рівень ефективності освітнього процесу підвищується, адже із початку участі в ігровому процесі учасник активно налаштовується на результативну роботу.

Список використаних джерел

1. Avital B., Hershkovitz A., Israel-Fishelson R. Associations between computational thinking and figural, verbal creativity. *Thinking Skills and Creativity*. 2023. № 50. 101417. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2023.101417>
2. Aras C., Aslan D. The effects of "I can problem solve program" on children's perspective taking abilities. *International Journal of Evaluation and Research in Education*. 2018. Vol. 7. № 2. P. 109–117. <https://doi.org/10.11591/ijere.v7.i2.pp109-117>.
3. Kaderavek J. N., Henbest V. S. *Language disorders in children: Fundamental concepts of assessment and intervention*. Plural Publishing, 2024.
4. Kelley L. Solution stories: A narrative study of how teachers support children's problem solving. *Early Childhood Education Journal*. 2018. Vol. 46. Iss. 3. P. 313–322. <https://doi.org/10.1007/s10643-017-0866-6>.

5. Liu Y., Odic D., Tang X., Ma A., Laricheva M., Chen G., Milner-Bolotin M. Effects of robotics education on young children's cognitive development: A pilot study with eye-tracking. *Journal of Science Education and Technology*. 2023. №32(3). Pp. 295-308. <https://doi.org/10.1007/s10956-023-10028-1>
6. Maor R., Paz-Baruch N., Grinshpan N., Milman A., Mevarech Z., Levi R., Zion M. Relationships between metacognition, creativity, and critical thinking in self-reported teaching performances in project-based learning settings. *Thinking Skills and Creativity*. 2023. № 50. 101425. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2023.101425>
7. Marić M., Sakač M. Metacognitive components as predictors of preschool children's performance in problem-solving tasks. *Psihologija*. 2018. Vol. 51. Iss. 1. P. 1–16. <https://doi.org/10.2298/PSI161123007M>.
8. Marić M., Sakač M. Metacognition in preschool children-indicators, developmental and socioeducational differences. *Československá Psychologie: Časopis Pro Psychologickou Teorii a Praxi*. 2020. Vol. 64. Iss. 1. P. 1–17.
9. O'Reilly C., Devitt A., Hayes N. Critical thinking in the preschool classroom – A systematic literature review. *Thinking Skills and Creativity*. 2022. Vol. 46. Art. 101110. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2022.101110>.
10. Peristeri E., Andreou M. Intellectual development in young children with autism spectrum disorders: A longitudinal study. *Autism Research*. 2023. №17(3). Pp. 543-554. <https://doi.org/10.1002/aur.3089>
11. Saar V., Komulainen E., Levänen S. The significance of nonverbal performance in children with developmental language disorder. *Child Neuropsychology*. 2023. №29(2). Pp. 213-234. <https://doi.org/10.1080/09297049.2022.2077324>
12. Thornhill-Miller B., Camarda A., Mercier M., Burkhardt J. M., Morisseau T., Bourgeois-Bougrine S., Lubart T. Creativity, critical thinking, communication, and collaboration: assessment, certification, and promotion of 21st century skills for the future of work and education. *Journal of Intelligence*. 2023. Vol. 11(3). №54. <https://doi.org/10.3390/jintelligence11030054>

References

1. Avital, B., Hershkovitz, A., & Israel-Fishelson, R. (2023). Associations between computational thinking and figural, verbal creativity. *Thinking Skills and Creativity*, 50, 101417. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2023.101417>
2. Aras, C., & Aslan, D. (2018). The effects of "I can problem solve program" on children's perspective taking abilities. *International Journal of Evaluation and Research in Education*, 7, 2, 109–117. <https://doi.org/10.11591/ijere.v7.i2.pp109-117>.
3. Kaderavek, J. N., & Henbest, V. S. (2024). *Language disorders in children: Fundamental concepts of assessment and intervention*. Plural Publishing.
4. Kelley, L. (2018). Solution stories: A narrative study of how teachers support children's problem solving. *Early Childhood Education Journal*, 46, 3, 313–322. <https://doi.org/10.1007/s10643-017-0866-6>.
5. Liu, Y., Odic, D., Tang, X., Ma, A., Laricheva, M., Chen, G., ... & Milner-Bolotin, M. (2023). Effects of robotics education on young children's cognitive development: A pilot study with eye-tracking. *Journal of Science Education and Technology*, 32(3), 295-308. <https://doi.org/10.1007/s10956-023-10028-1>
6. Maor, R., Paz-Baruch, N., Grinshpan, N., Milman, A., Mevarech, Z., Levi, R., & Zion, M. (2023). Relationships between metacognition, creativity, and critical thinking in self-reported teaching performances in project-based learning settings. *Thinking Skills and Creativity*, 50, 101425. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2023.101425>
7. Marić, M., & Sakač, M. (2018). Metacognitive components as predictors of preschool children's performance in problem-solving tasks. *Psihologija*, 51, 1, 1–16. <https://doi.org/10.2298/PSI161123007M>.
8. Marić, M., & Sakač, M. (2020). Metacognition in preschool children-indicators, developmental and socioeducational differences. *Československá Psychologie: Časopis Pro Psychologickou Teorii a Praxi*, 64, 1, 1–17.
9. O'Reilly, C., Devitt, A., & Hayes, N. (2022). Critical thinking in the preschool classroom – A systematic literature review. *Thinking Skills and Creativity*, 46, 101110. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2022.101110>.
10. Peristeri, E., & Andreou, M. (2024). Intellectual development in young children with autism spectrum disorders: A longitudinal study. *Autism Research*, 17(3), 543-554. <https://doi.org/10.1002/aur.3089>
11. Saar, V., Komulainen, E., & Levänen, S. (2023). The significance of nonverbal performance in children with developmental language disorder. *Child Neuropsychology*, 29(2), 213-234. <https://doi.org/10.1080/09297049.2022.2077324>
12. Thornhill-Miller, B., Camarda, A., Mercier, M., Burkhardt, J. M., Morisseau, T., Bourgeois-Bougrine, S., & Lubart, T. (2023). Creativity, critical thinking, communication, and collaboration: assessment, certification, and promotion of 21st century skills for the future of work and education. *Journal of Intelligence*, 11(3), 54. <https://doi.org/10.3390/jintelligence11030054>

| Матеріал надійшов до редакції: 25.02.2025 р. | Прийнято до друку: 17.03.2025 р. | Опубліковано: 30.04.2025 р. |



This work is licensed under a Creative Commons License Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY-NC-SA 4.0).