

SUMMARY

I. Ionova. Didactic potential of pupil's project work.

The article describes the didactic potential of pupil's project work. The autor characterizes the structural components of the project work in systemic-structural approach: the subjects of the pupil's project work, aim, tasks, motivation, content, operation, monitoring, assessment, methods of the project work, forms, tools, the phases of project work.

Key words: the project work, the components of the project work, aim and tasks of the project work, method of projects, the forms of project work.

УДК 376.42:371.214

Ю. М. Косенко

Сумський державний педагогічний
університет імені А. С. Макаренка

КОРЕКЦІЙНО-РОЗВИВАЮЧИЙ ВПЛИВ ДИДАКТИЧНИХ ІГОР У НАВЧАННІ РОЗУМОВО ВІДСТАЛИХ УЧНІВ НА УРОКАХ ІСТОРІЇ

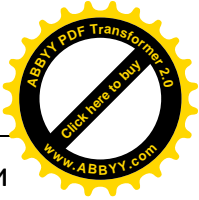
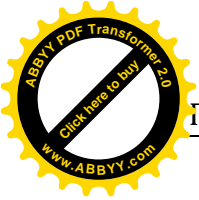
У статті висвітлено дидактичні ігри, розроблені для розумово відсталих учнів з урахуванням особливостей їх психофізичного розвитку, визначено оптимальні умови для використання ігор під час формування історичних понять у школярів з вадами інтелекту, описано особливості застосування ігор у роботі з дітьми з різними пізнавальними можливостями.

Ключові слова: дидактичні ігри, розумово відсталі учні, історичні поняття, ефективність навчання.

Постановка проблеми. Ефективність навчальної діяльності розумово відсталих учнів залежить від їх ставлення до неї, стійкості внутрішньої мотивації, пізнавальних інтересів та пізнавальної активності, які забезпечують міцність і глибину знань, сприяють розумінню, запам'ятовуванню програмового матеріалу та активізують мислення (Л. С. Виготський, Т. В. Жук, Л. В. Занков, Т. Д. Ілляшенко, Н. Л. Коломинський, А. А. Корнієнко, Г. М. Мерсіянова, Ж. І. Намазбаєва, В. М. Синьов, Н. М. Стадненко, І. П. Ушакова). Автори відзначали затримку пізнавального інтересу у розумово відсталих дітей, його нестійкість, дифузність, малу глибину порівняно з дітьми в нормі.

З огляду на вищевказані особливості розвитку дітей з вадами інтелекту, актуальною залишається проблема оптимізації навчально-виховного процесу у спеціальній школі. До таких засобів, на нашу думку, й відноситься дидактична гра.

Мета статті – з'ясувати вплив дидактичних ігор на ефективність засвоєння навчального матеріалу розумово відсталими старшокласниками.



Для досягнення мети були поставлені такі завдання: проаналізувати психолого-педагогічну літературу з указаної проблеми, визначити оптимальні умови для їх упровадження та розробити систему дидактичних ігор на прикладі навчального курсу «Оповідання з історії України».

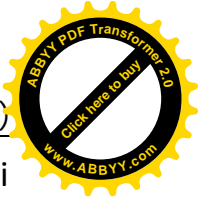
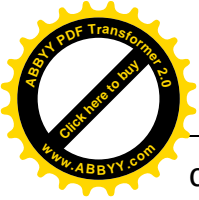
Аналіз актуальних досліджень. У дослідженнях О. Р. Лурії, Н. Д. Соколової, І. М. Соловйова відзначається примітивність та стереотипність ігрової діяльності дітей-олігофренів, що суттєво впливає на динаміку їх психічного розвитку. І. Г. Єременко [2, 67] указував на необхідність спеціального навчання ігрових дій розумово відсталих учнів. Учений наголошував на взаємозв'язку між віком учнів та ставленням до гри, на тому, що оптимальна продуктивність у грі збільшується з кожним роком навчання.

У працях А. Й. Григор'єва, В. А. Лапшина, Т. К. Ульянової підкреслюється схильність розумово відсталих дітей до ігрової діяльності аж до старших класів, тому використання ігрових методів у роботі з розумово відсталими підлітками, на думку вчених, залишається актуальним.

У працях Л. С. Вавіної [3, 28], Є. М. Вайнруб і Г. М. Плешканівської [1, 74], В. Г. Патракеєва [4, 35], М. М. Перової [5, 112], Т. К. Ульянової [6, 24] обґрунтовується необхідність формування і корекції необхідних умінь і навичок протягом тривалого часу, шляхом виконання безлічі однотипних завдань. На думку дослідників, дидактичні ігри здатні зробити одноманітний матеріал цікавим для розумово відсталих учнів, викликаючи позитивні емоції, які активізують діяльність дітей, розвивають їх довільну увагу, пам'ять. У грі непомітно виконується великий обсяг роботи, що позитивно впливає на загальний розвиток підлітків, збагачення їх словника, розвиток мовлення і вироблення умінь для використання здобутих знань у змінених або нових ситуаціях.

Н. О. Курдюмова наголошувала на необхідності контролю вчителем динаміки гри, щоб вона підводила дітей до виконання ігрових завдань і дій, а не перетворювалася у повинність.

Спеціальні дослідження В. В. Гладкої, С. Ю. Коноплястої, О. Р. Маллера, Н. П. Павлової свідчать про те, що дидактичні ігри, особливо у поєднанні із сюжетно-рольовими, є відмінним засобом закріплення знань і вмінь із соціально-побутового орієнтування, розвитку навичок спілкування у розумово відсталих учнів. Учені наголошували на поступовому підвищенні



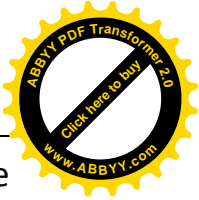
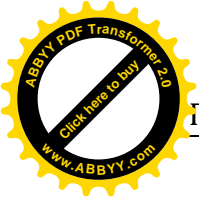
складності, необхідності дотримуватися певного темпу та створенні проблемних ситуацій під час ігор, що привчає школярів аналізувати завдання, ухвалювати самостійні рішення, робити висновки тощо. Автори підкреслювали виховний потенціал ігор, а саме створення емоційно сприятливого клімату, доброзичливих відносин між учнями, що сприяють вихованню у дітей працелюбності, організованості, дисциплінованості, інтересу до праці та її результатів.

Отже, у працях науковців відзначається корекційний вплив дидактичних ігор на розвиток розумово відсталих підлітків за таких умов, як систематичне застосування ігор на заняттях з урахуванням індивідуальних можливостей учнів (особливо II-го відділення); поступове підвищення складності ігор та надання їм пошуково-проблемного характеру; участь в іграх усіх учнів класу; відповідна підготовча робота, яка б сприяла усвідомленню правил гри, обов'язків гравців і мотивувала б школярів до виконання завдань; наочне забезпечення ігор; відповідність ігор навчальній програмі та її зв'язок з метою і освітньо-виховними завданнями.

Виклад основного матеріалу. Констатуючи суттєвий внесок учених, слід зауважити, що дотепер майже відсутні дослідження, присвячені використанню дидактичних ігор на уроках історії у спеціальній школі, тому нами були розроблені дидактичні ігри, які б сприяли формуванню історичних понять у розумово відсталих учнів й апробовані у Сумській спеціальній загальноосвітній школі.

Пропонуємо короткий опис деяких історичних ігор.

Корисною, цікавою формою роботи на уроці було розгадування, а для учнів I відділення й складання простих історичних кросвордів. Мета цієї роботи – актуалізація раніше вивчених понять, імен тощо. Розв'язання було колективним або індивідуальним, залежно від мети і завдань уроку. Кросворди використовувалися під час нервово-психологічної підготовки, перевірки домашнього завдання, закріплення й повторення вивченого матеріалу, систематизації та узагальнення знань, умінь і навичок. Ураховуючи різні пізнавальні можливості учнів, для дітей II відділення використовувалися наочні підказки, вказувалися перші і (або) останні літери, перші склади слів тощо. Якщо завдання передбачало тільки роботу з учнями II відділення, то написання слів ми розташовували зліва направо, щоб це не викликало труднощів під час читання.



Пропонуємо орієнтовний зразок кросворда, в якому кожне наступне слово починається з тієї літери, якою закінчується попереднє (рис. 1).

1. Запис подій за роками (літопис).
2. Шкіряна сумка або дерев'яний футляр для стріл (сагайдак).
3. Висока земляна могила, насип, місце поховання князів, знаті (курган).
4. Особа, яка керувала від імені князя підлеглою територією (намісник).
5. Абетка, створена братами Кирилом і Мефодієм у IX столітті (кирилиця).

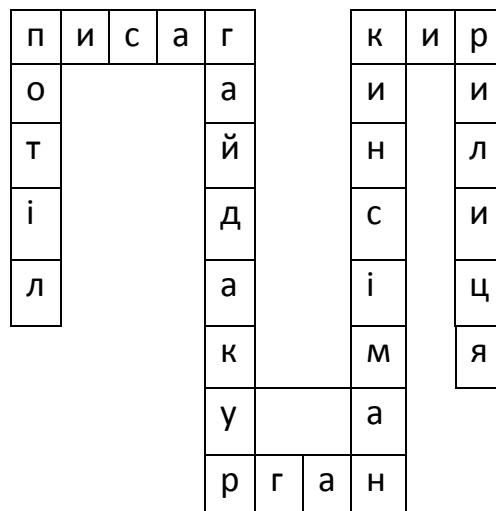
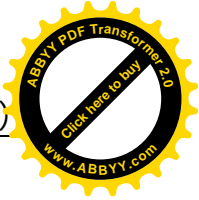
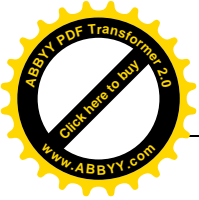


Рис. 1. Кросворд «Київська Русь»

З метою покращання усвідомлення історичних подій у хронологічному аспекті нами пропонувалися хронологічні кросворди, де учням потрібно було вписати відповіді у горизонтальні клітинки. У 8–9 класах, де кількість засвоєного хронологічного матеріалу більша, ми ускладнювали завдання розшифровуванням певних дат по діагоналі. Подібні завдання ми пропонували й у 7 класі, але наприкінці першого семестру. Наприклад, кросворд «Софія Київська», у завданнях якого прихована відповідь заснування собору св. Софії у Києві (рис. 2).

1. Перша зустріч русичів з монголо-татарами біля р. Калка.
2. Народне повстання у Києві, вигнання князя Ізяслава.
3. Утворення Київської митрополії.
4. Князівський з'їзд у Любечі.



1	2	2	3
1	0	9	6
1	0	3	9
1	0	9	7

Рис. 2. Хронологічний кросворд «Софія Київська»

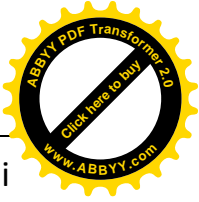
Хронологічний матеріал ми брали з підручника, і за певних варіацій завдань ігри сприяли формуванню і закріпленню навичок роботи учнів з підручниками.

Тільки хронологічний характер мали ігри, пов'язані із зіставленням подій і дат, дат і століть. Ці ігри проводилися як з учнями всього класу, так й індивідуально. Для фронтальної роботи ми використовували набірне полотно, яке складалося із трьох відділів, куди вставлялися картки з датами, століттями і назвою події. Залежно від рівня підготовки дітей, можливості набірною полотна використовувалися повністю або частково. Інший варіант для колективної роботи – написання крейдою завдань у стовпчик і з'єднання їх стрілочками (для індивідуальної роботи завдання записувалися на картках).

Для учнів з кращими пізнавальними можливостями завдання ускладнювалися третім стовпчиком, де вказувалися століття, які необхідно зіставити з рештою даних, а для учнів I відділення пропонувалося самостійне визначення століть. Для індивідуальної роботи виготовлялися картки, які нагадували лото, у клітинках яких були записані дати, які необхідно накрити картками з назвами подій чи їх малюнками.

Для формування причинно-наслідкових зв'язків та вміння встановлювати наступність історичних подій ми пропонували дітям будувати ланцюжки подій у хронологічній послідовності, визначати тривалість подій, часову відстань між подіями тощо. Ускладнювали ігри додатковими завданнями, наприклад, переможцем уважатиметься той, хто коротко розповість про кожну подію.

Намагаючись підвищити мотивацію до вивчення історії, ми використовували умовні подорожі, де на руїнах стародавніх міст «знаходили» залишки надписів, які необхідно було відгадати, наприклад: СЬКА ПРАВ. Учням повідомлялося, що, мабуть, мова йде про документ часів Ярослава Мудрого. Цей ігровий прийом робив школярів умовними



дослідниками, відкривачами загадок минулого, що викликало інтерес і сприяло кращому закріпленню отриманих знань. Схожі дидактичні завдання були в іграх «Дешифровщик», «Поле чудес» тощо. Наприклад, дітям пропонувалося відгадати слово шляхом перестановки букв у правильному порядку, а для учнів II відділення – угорі записувалися цифри (повністю або частково), у якій послідовності необхідно ці букви вишикувати.

Під час опитування і закріплення добре зарекомендували себе ігри «Четвертий зайвий», «Знайди правильну відповідь» (тести), у яких діти активно обговорювали відповіді, відстоювали власні погляди, формували комунікативні навички тощо. Певні труднощі в учнів II відділення викликали тестові завдання, тому ми скорочували кількість питань і відповідей для них, робили фототести, де розміщували портрети історичних діячів та інші зображення (зброю, знаряддя праці, предмети побуту тощо).

Цікавою формою роботи з актуалізації та закріплення знань про історичних діячів була гра «Історія в особах», у якій необхідно відгадати героїв за їх короткими характеристиками, а у разі виникнення певних ускладнень учням дозволялося користуватися підручниками, що додатково сприяло виробленню та корекції навичок користування текстом підручника, його методичним апаратом, ілюстраціями тощо. Для учнів II відділення використовувався варіант гри із зіставленням, де картки з характеристиками діячів необхідно було поєднати з правильними відповідями. Наведемо кілька прикладів:

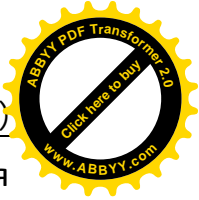
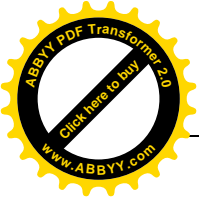
1. Проголосив Київ «матір'ю міст руських», першим об'єднав під своєю владою східно-слов'янські племена. Здійснив удалий похід на Константинополь. За легендою помер від укусу змії. (Князь Олег)

2. Здійснив два походи на Візантію, збирав з підлеглих племен нічим не нормовану данину. Загинув від древлян. (Князь Ігор)

3. Помстилася за смерть чоловіка, відвідала Константинополь, прийняла християнство, навела лад у збиранні данини. (Княгиня Ольга)

Під час роботи з усім класом добре зарекомендував себе варіант гри, де команди змагалися у відгадуванні діяча з найменшої кількості речень.

Унесення хронологічних даних у тексти характеристик, на нашу думку, сприяло формуванню історико-часових уявлень у розумово відсталих учнів.



На етапі нервово-психологічної підготовки використовувалися бліц-ігри («Назви дату», «Так чи ні», «Чи знаєш ти» та ін.), де командам було потрібно без підготовки відповідати на запитання вчителя. Питання добиралися з раніше вивченого матеріалу, що сприяло його повторенню і встановленню логічних і причинно-наслідкових зв'язків з новою темою.

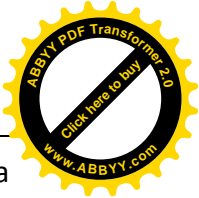
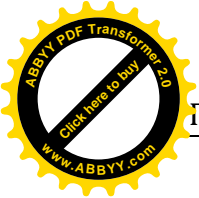
З метою закріплення історичних фактів, їх локалізації у часі і просторі використовувалася гра «Що? Де? Коли?». На картках наклеювалися портрети історичних діячів, картини, малюнки, на яких зображувалися відомі історичні події, фотографії тощо. Кожний гравець повинен був розмістити картки у хронологічній послідовності. Кількість карток, яку отримували учні, залежала від їх пізнавальних можливостей; як правило, учням II відділення були посильні завдання із 2–3 карток, а учні I відділення викладали у хронологічній послідовності до 4–6 карток. Під час командних змагань роздавалося по 3–4 картки.

З метою формування історико-просторових уявлень використовувався інший варіант гри. На картках наклеювалися фрагменти атласу, і командам було необхідно підготувати розповідь про подію та вказати її місце на загальній карті. Ігри такого типу містять певну складність для розумово відсталих дітей, адже вимагають знання матеріалу, орієнтування по карті, перенесення отриманих знань у нові умови (з карти одного масштабу і епохи на сучасну карту іншого масштабу). Тому ми використовували їх під час закріплення вивченого матеріалу, відразу після засвоєння нової теми або проведення відповідної підготовчої роботи на уроках систематизації й узагальнення знань та контролю і корекції знань, умінь і навичок.

Висновки. Таким чином, дидактичні ігри, проведені у емоційно-яскравій формі, з урахуванням пізнавальних можливостей розумово відсталих дітей, справили позитивний вплив на рівень засвоєння історичного матеріалу, формували необхідні вміння і навички під час роботи з підручниками, атласами, картами, покращували фізичний стан, коригували недоліки слухового і зорового сприймання, орієнтації у просторі тощо.

ЛІТЕРАТУРА

1. Вайнруб Е. М. Оптимизация работоспособности учащихся вспомогательной школы / Е. М. Вайнруб, Г. М. Плешкановская. – К. : Рад. шк., 1989. – 96 с.
2. Еременко И. Г. Познавательные возможности учащихся вспомогательной школы / Еременко И. Г. – К. : Рад. шк. – 132 с.



3. Методические рекомендации по использованию дидактического материала на уроках русского языка и чтения в 5-м классе вспомогательной школы / [сост. : А. П. Смирнова, Л. С. Вавина]. – К. : РУМК, 1990. – 52 с.

4. Патракеев В. Г. Применение кроссвордов на уроках труда для активизации запоминания учащимися вспомогательной школы технической терминологии / В. Г. Патракеева // Дефектология. – 1990. – № 6. – С. 33–36

5. Перова М. Н. Методика преподавания математики во вспомогательной школе / М. Н. Перова. – М. : Просвещение, 1989. – 336 с.

6. Ульянова Т. К. Использование дидактических игр при изучении грамматики в старших классах вспомогательной школы / Т. К. Ульянова // Дефектология. – 1987. – № 3. – С. 23–26

РЕЗЮМЕ

Ю. Н. Косенко. Коррекционно-развивающее влияние дидактических игр в обучении умственно отсталых учеников на уроках истории.

В статье освещены дидактические игры, разработанные для умственно отсталых учащихся с учетом особенностей их психофизического развития, определены оптимальные условия для использования игр при формировании исторических понятий у школьников с нарушениями интеллекта, описаны особенности применения игр в работе с детьми с различными познавательными возможностями.

Ключевые слова: дидактические игры, умственно отсталые ученики, исторические понятия, эффективность обучения.

SUMMARY

J. Kosenko. Correction and development effect of didactic games in training of mentally retarded pupils at the history lessons.

The article highlights didactic games designed for mentally retarded pupils, taking into account the peculiarities of their psychophysical development, determination of optimal conditions for the use of games in the formation of historical concepts for pupils with intellectual disabilities, describes the features of games to work with children with different cognitive abilities.

Key words: didactic games, mentally retarded pupils, historical concepts, the effectiveness of training.

УДК 37.017.4(043)

К. С. Лазарева

Харківський національний педагогічний
університет імені Г. С. Сковороди

ПЕДАГОГІЧНІ УМОВИ ФОРМУВАННЯ В УЧНІВ ПОЧАТКОВОЇ ШКОЛИ ЗАПИТАЛЬНИХ УМІНЬ

У статті з'ясовано педагогічні умови застосування в евристичному навчанні діалогічної взаємодії для формування у молодших школярів умінь ставити змістовні запитання. На матеріалі освоєння описових знань виявлено дидактичні підходи до поступового опанування учнями запитальних умінь як важливого чинника їх пізнавальної активності.

Ключові слова: педагогічні умови, евристичне навчання, діалогічна взаємодія, описові знання, запитальні вміння, пізнавальна активність.