

Голуб Маргарита Олександрівна

Студентка 4 курсу спеціальності 016 Спеціальна освіта
(Олігофренопедагогіка. Логопедія)
Сумський державний педагогічний
університет імені А.С. Макаренка
Науковий керівник – д-р психол.наук,
ст. співроб. **В. В. Кобильченко**

ЗАСТОСУВАННЯ КОМП'ЮТЕРНИХ ДИДАКТИЧНИХ ІГОР ДЛЯ ФОРМУВАННЯ МАТЕМАТИЧНИХ УЯВЛЕНЬ В УЧНІВ З ПОРУШЕННЯМИ ІНТЕЛЕКТУАЛЬНОГО РОЗВИТКУ МОЛОДШОГО ШКІЛЬНОГО ВІКУ

У статті здійснено аналіз методичних та організаційних аспектів щодо застосування комп'ютерних дидактичних ігор у навчанні дітей з порушеннями інтелектуального розвитку в умовах спеціальної освіти. Звертається увага, що дітям з порушенням інтелектом притаманними є недостатність уявлень про рахунок, форму, кількість, розмір предметів, також низький рівень зорового сприйняття, труднощі диференціювання предметів та відсутність інтересу до вирішення пізнавальних завдань. Обґрунтовано необхідність удосконалення засобів процесу формування математичних уявлень в учнів з порушеннями інтелекту молодшого шкільного віку. Визначено вимоги до комп'ютерних дидактичних ігор для дітей з порушеннями інтелекту. Наголошується на низку дидактичних можливостей, що притаманні комп'ютерним дидактичним іграм.

Ключові слова: комп'ютерні дидактичні ігри, учні з порушеннями інтелектуального розвитку, математичні уявлення.

Holub Marharyta Oleksandrivna

4th year student majoring in 016 Special Education
(Oligophrenopedagogy. Speech Therapy)
Sumy State Pedagogical University
named after AS Makarenko
Supervisor - Dr. Psychol Science,
Art. collaborator. **V.V. Kobylychenko**

APPLICATION OF COMPUTER DIDACTICS GAMES FOR FORMING OF MATHEMATICAL PRESENTATIONS FOR STUDENTS WITH VIOLATIONS OF INTELLECTUAL DEVELOPMENT OF MIDDLEHOOD.

In the article the analysis of methodical and organizational aspects is carried out in relation to application of computer didactics games in the studies of children with violations of intellectual development in the conditions of the special education. Attention applies, that to the children with the broken intellect inherent is insufficiency of ideas about an account, form, amount, size of objects, also low level of visuognosis, difficulties of differentiation of objects and absence of interest in the decision of cognitive tasks. The necessity of improvement of facilities of process of forming of mathematical presentations is reasonable for students with violations of intellect of middlehood. Requirements are certain to the computer didactics games for children with violations of intellect. It is marked on the row of didactics possibilities, that inherent to the computer didactics games.

Keywords: computer didactics games, students with violations of intellectual development, mathematical.

Постановка проблеми. Новітній етап розвитку України характеризується глобалізацією, інтеграцією та переорієнтацією суспільних відносин. На різних рівнях піднімаються питання створення сприятливих умов для особистісного розвитку та адаптації осіб з психофізичними порушеннями до навколишнього середовища. За даними Державної служби статистики станом на 1 січня 2019 року кількість осіб з інвалідністю становить 2635,6 тисяч, з яких дітей цієї категорії налічується 163 тисячі. Аналіз відповідних джерел свідчить, що цифри поступово зростають (з 5,3 % у 2001 році до 6,3 % у 2019 році).

Значну частину учнів з особливими освітніми потребами займають діти з порушеннями інтелектуального розвитку. Перебуваючи в спеціальних школах та інклюзивних класах закладів середньої освіти, учні з порушеннями інтелекту навчаються за спеціально розробленими для них навчальними програмами. Такі школярі потребують відповідної персоналізації – створення індивідуальної освітньої траєкторії, індивідуальної програми розвитку та індивідуального навчального плану, що складає певні труднощі для вчителів.

Значні труднощі у навчанні школярів з порушеннями інтелекту відчувають вчителі математики, адже навчальний матеріал насичений великою кількістю абстрактних понять, зміст та обсяг навчального матеріалу не враховує рівня розвитку пізнавальних можливостей кожної дитини, темп навчальної діяльності учнів з порушеннями інтелекту, працездатність та мотивація також різняться.

Суттєво підвищити рівень засвоєння математичних уявлень в учнів з порушеннями інтелекту, які навчаються в початкових класах можуть інформаційно-комунікаційні технології. Схильність дітей з порушеннями інтелекту до ігрової діяльності, навіть у старших класах, дають підстави вважати, що розроблені та адаптовані комп'ютерні дидактичні ігри математичного змісту змінять ситуацію на краще.

Актуальність. Дослідженням формування елементарних математичних уявлень в учнів з порушеннями молодшого шкільного віку засобами комп'ютерних дидактичних ігор займалися К. Ардобацька, Н. Королько, М. Микитинська, Н. Підгорна, П. Рудик, С. Миронова, М. Перова, В. Єременко, Т. Сак, О. Хохліна, Л. Прохоренко, Л. Ястреб, Н. Гонтаровська, В. Коваленко, Ю. Мануйлова, В. Ясвіна. Науковці відзначають доцільність впровадження в навчально-виховний процес спеціальних та загальноосвітніх шкіл з інклюзивною формою навчання новітніх комп'ютерних технологій та

підкреслюють великий інтерес і високий рівень мотивації у школярів з психофізичними порушеннями у процесі взаємодії з комп'ютером.

Метою статті є висвітлення можливостей застосування комп'ютерних дидактичних ігор як засобу формування елементарних математичних уявлень дітей з порушеннями інтелекту молодшого шкільного віку.

Виклад основного матеріалу.

У XXI столітті освіта спрямована на формування людини нового типу, яка зможе жити у інформаційному суспільстві та реагувати на стрімкий технічний прогрес. С. Бевз, Т. Савальчук, А. Слюсар та інші зазначають, що на сьогоднішній день спостерігається масове захоплення комп'ютерними іграми, особливо серед дітей та підлітків різних категорій розвитку. Комп'ютерні ігри в наш час розглядаються науковцями, як соціально-психологічний феномен, що посідає важливе місце в житті людини.

Загалом процес формування елементарних математичних уявлень здійснюється під керівництвом вчителя в результаті систематичного проведеної роботи на уроках та поза ними.

На думку В. Заболотного, О. Пішенко, С. Шмакова, В. Скалкіна, В. Трайнева, комп'ютерна гра – це комп'ютерна програма, яка служить для організації ігрового процесу, зв'язку з партнерами у грі, або сама виступає як партнер [4, с 26].

Для активізації уваги на уроці й пробудження інтересу до навчального процесу дітей з порушеннями інтелекту молодшого шкільного віку можна використовувати ігрову діяльність. Адже відомо, що для продуктивної роботи учнів на занятті потрібна сильна мотивація, та прагнення до роботи самих дітей.

С. Миронова зазначає, що навчальні ігри мають низку дидактичних можливостей, а саме: у грі учні можуть відтворювати ті дії, які відбуваються в реальному житті, що може полегшити перенесення досвіду побаченого в житті; навчальна гра дозволяє дітям самостійно виконувати певні проблеми, а не бути спостерігачами; навчальні ігри є психологічно привабливими для учнів з інтелектуальними порушеннями; прийняття рішень в ході гри тягне за собою певні наслідки, на які дітям доведеться зважати; навчальні ігри безпечні для дітей з інтелектуальними порушеннями, на відміну від реальних подій; навчальні ігри потребують використання дітьми власного досвіду задля проходження самої гри; після проведення навчальної гри, учні стають більш

активними, намагаються обговорити процес або результати даної гри з друзями, батьками або викладачем.

Використання комп'ютерних дидактичних ігор на уроках математики направлені на активізацію пізнавальної діяльності молодших школярів з інтелектуальними порушеннями. На думку науковців В. Рибальського, Е. Семенова, А. Тюкова, В. Хрипка і Белавина у дітей з порушеннями інтелекту молодшого шкільного віку виявляються порушеними складні форми пізнавальної діяльності, пов'язані зокрема з узагальненням та абстрагуванням, встановленням причинно-наслідкових зв'язків, не достатньо розвиненими є усі пізнавальні функції [1, с 37].

Дидактичні комп'ютерні ігри, якщо їх правильно підбирати та використовувати на заняттях, можуть полегшити роботу педагога, адже в грі присутні не лише абстрактні поняття, а й завдання на встановлення причинно-наслідкових зв'язків, а так як гра, особливо комп'ютерна, є дуже цікавим видом заняття, то діти в процесі її проходження виконують різні інтелектуальні завдання [6, с 17].

За даними С. Миронової, Т. Пулінець мислення таких дітей характеризується ситуативністю, конкретністю та нертністю, а комп'ютерні ігри передбачають неочікуваний спосіб вирішення тих чи інших завдань. Тому за допомогою гри можна активізувати всі мисленнєві процеси, давати ті завдання, які є проблемними для дитини з порушеннями інтелекту, і в якій потрібно діяти по новому.

Н. Гришаєва, І. Ковальчук, Ю. Міхайлюта, Н. Ртіщева зазначають, що комп'ютерні ігри можуть внести вагомий внесок в розвиток мовлення дітей з інтелектуальними порушеннями, адже учні знайомляться з новими поняттями в ході гри. Розуміння зверненого мовлення та словесної інструкції необхідні для того, що навчитися грати, а комп'ютерна гра дає не лише велику мотивацію для сприймання почутого, а й на відтворення його в діях [3, с 34].

Науковці стверджує, що діти з інтелектуальними порушеннями відчують складнощі за початком навчання в школі. Їм тяжко звикати до нових правил, та з роллю учня. У дітей спостерігається різний рівень підготовки, у них відсутня мотивація до навчання й на думку вченого допоможе комп'ютерна гра, яка стимулює пізнавальну діяльність та активність учнів, викликаючи у них позитивні емоції в процесі навчання.

Аналіз робіт О. Гаврилова, С. Миронової, Н. Савінової та інших науковців дає розуміння того, що в процесі комп'ютерної гри у дітей виробляється звичка зосереджуватися, мислити самостійно, розвивати увагу, прагнення до знань. Поринувши в гру діти можуть навіть не помічати що вони в цей момент навчаються, запам'ятовують нове, вчаться орієнтуватися в незвичайних ситуаціях, розвивають фантазію.

У ході комп'ютерної гри учні з інтелектуальними порушеннями непомітно для себе виконують різні вправи, де їм самим доводиться порівнювати, виконувати арифметичні дії, тренуватися в усній лічбі, вирішувати задачі. Гра ставить учнів в умову пошуку, пробуджує інтерес до перемоги, тому діти прагнуть бути швидкими, чітко виконувати завдання дотримуючись правил гри [5, с 114].

Підбір комп'ютерних дидактичних ігор є дуже кропітким, адже всі ігри повинні відповідати певним вимогам:

- правила гри повинні бути простими і зрозумілими для дітей певного віку й категорії;
- зміст ігрових завдань повинен відповідати темі уроку та допомагати дітям закріплювати вивчений матеріал;
- гра повинна бути простою, не занадто яскравою, щоб діти концентрували увагу саме на завданні;
- ігри повинні бути придатними для індивідуальної роботи;
- фактичний матеріал, поняття повинні неодноразово повторюватися у видозміненому вигляді у різних іграх з метою закріплення, корекції і перенесення засвоєних знань у нові умови;
- назви ігор повинні бути цікавими і відображати їх зміст.

С. Галкін зазначає, що найефективнішими дидактичними комп'ютерними іграми є ті, що вимагають самостійності від учнів. Для дитини з порушеннями інтелекту характерними є зневіра в власних знаннях, але щоб сформувати впевненість в своїй силі та самостійність, потрібно підбирати такі ігри, які могли б розвивати як математичні уявлення так і формували особистість [2, с 47].

Висновки. За умови правильного підбору та використання комп'ютерні дидактичні ігри полегшують роботу вчителя, адже в грі присутні не лише абстрактні поняття а й завдання на встановлення причинно-наслідкових

зв'язків. Комп'ютерні дидактичні ігри мають низку можливостей, а саме: полегшення перенесення досвіду побаченого в життя, самостійне виконання проблема в ході гри, використання дітьми власного досвіду та обговорення процесу і результатів гри з друзями, батьками або вчителем.

Перспективу представленого дослідження вбачаємо у виявленні стану сформованості математичних уявлень учнів молодшого шкільного віку з порушеннями інтелекту та розробці комплексу комп'ютерних дидактичних ігор з розвитку математичних уявлень.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Белавина І. Г. Сприйняття дитиною комп'ютерних технологій й комп'ютерних ігор. *Питання психології*. 1993. № 4. С. 34–38.
2. Галкін С. Організація ігрової діяльності на уроці. *Завуч*. 2004. №42. С. 47–50.
3. Заболотний В. Ф., Піщенко О.В. Дидактична комп'ютерна гра як засіб організації навчально-виховного процесу. *Інформатика та інформаційні технології в навчальних закладах*. 2008. № 4. С. 32–36.
4. Ковальчук І., Гришева Н., Міхалюта Ю. Програма ігрової психокорекції труднощів спілкування в молодших школярів з порушенням розумового розвитку. *Дефектолог*. 2009. № 4. С. 22–27.
5. Миронова С. П., Гаврилов О. В., Матвеева М. П., Миронова С. П. Основи корекційної педагогіки: навчально-методичний посібник. Кам'янець-Подільський: К-ПДУ імені Івана Огієнка, 2010. 163 с.
6. Стайном Г. М. Дидактические возможности компьютерных учебных программ и их реализация в технологии обучения. М. : МГАУ им. В.П. Горячкина, 1994. 52 с.

Горбатенко Марина Михайлівна

Вихователь комунального закладу

«Прилуцька спеціальна школа»

ОСОБЛИВОСТІ ФОРМУВАННЯ ЕКОЛОГІЧНОЇ КУЛЬТУРИ В УЧНІВ ІЗ ПОРУШЕННЯМИ ІНТЕЛЕКТУАЛЬНОГО РОЗВИТКУ

У статті здійснено аналіз робіт науковців із зазначеної наукової проблеми. Висвітлено завдання екологічного виховання в спеціальних навчальних закладах. Розкрито основні педагогічні умови екологічного виховання школярів із порушеннями інтелектуального розвитку. Описано специфіку формування екологічної культури в дітей зазначеної категорії в урочний час та під час позакласної корекційно-виховної роботи.

Ключові слова: екологічна культура, учні з порушеннями інтелектуального розвитку.