

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
МУКАЧІВСЬКИЙ ДЕРЖАВНИЙ УНІВЕРСИТЕТ

НАУКА МАЙБУТНЬОГО

ЗБІРНИК НАУКОВИХ ПРАЦЬ СТУДЕНТІВ,
АСПРАНТІВ ТА МОЛОДИХ ВЧЕНИХ

Випуск 1(9), 2022

Мукачево

Рекомендовано до друку та поширення через мережу Інтернет
Вченою радою Мукачівського державного університету
(Протокол №17 від 28.04.2022 р.)

Головний редактор:

Гоблик Володимир Васильович – доктор економічних наук, професор, перший проректор, Мукачівський державний університет

Заступник головного редактора:

Молнар Тетяна Іванівна – голова Наукового товариства студентів, аспірантів, молодих вчених, Мукачівський державний університет

Відповідальний секретар:

Бабіля Марина Василівна, Мукачівський державний університет

РЕДАКЦІЙНА КОЛЕГІЯ:

Кабачій Василь Миколайович - к. ф-м. н., доцент, завідувач кафедри машинобудування, природничих дисциплін та інформаційних технологій;

Качур Мирослава Михайлівна – к. пед. н., доцент кафедри теорії і методики музичної освіти;

Кобаль Василь Іванович - к. пед. н., доцент, проректор з науково-педагогічної роботи;

Козарь Оксана Петрівна – д-р. т. н., професор, академік Української технологічної академії (м. Київ), завідувач кафедри легкої промисловості і професійної освіти;

Корнієнко Інокентій Олексійович – к. психол. н., доцент кафедри психології;

Лужанська Тетяна Юріївна – к. географічних наук, доцент, декан факультету туризму та готельно-ресторанного бізнесу;

Малець Олександр Омелянович – д-р. і. н., доцент, завідувач кафедри суспільних дисциплін та фізичної культури;

Мілашовська Ольга Іванівна – д-р. е. н., професор, завідувач кафедри готельно-ресторанної справи;

Моргун Алла Володимирівна – к. філол. н., доцент, декан гуманітарного факультету;

Попович Наталія Михайлівна – д-р. пед. н., доцент, завідувач кафедри музичного мистецтва;

Прокопович Лідія Сигізмундівна – к. філол. н., доцент, завідувач кафедри філологічних дисциплін та соціальних комунікацій;

Проскура Володимир Федорович – д-р е. н., професор, завідувач кафедри менеджменту та управління економічними процесами;

Реслер Марина Василівна - д-р е. н., професор, академік Академії економічних наук, декан факультету економіки, управління та інженерії;

Стегней Маріанна Іванівна - д-р. е. н., професор кафедри економіки та фінансів;

Теличко Наталія Вікторівна – д-р. пед. н., професор, завідувач кафедри англійської філології та методики викладання іноземних мов;

Товканець Ганна Василівна - д-р пед. н., професор, завідувач кафедри теорії та методики початкової освіти;

Фізеші Октавія Йосипівна – д-р. пед. н., професор кафедри педагогіки дошкільної та початкової освіти;

Черепаня Наталія Іванівна – к. пед. н., доцент, завідувач кафедри теорії та методики дошкільної освіти;

Черничко Тетяна Вікторівна - д-р. е. н., професор, завідувач кафедри економіки та фінансів.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Андрусина Л. Є. Розвиток довільної пам'яті у старших дошкільників із загальним недорозвитком мовлення / Л. Є. Андрусина // Збірник наукових праць Кам'янець-Подільського національного університету імені Івана Огієнка. Серія : Соціально-педагогічна. – 2012. – Вип. 19(1). – С. 302–310.
2. Бартенєва Л. І. Потенціальна готовність старших дошкільників з порушеним мовленнєвим розвитком до оволодіння писемним мовленням / Л. І. Бартенєва // Освіта осіб з особливими потребами: шляхи розбудови. – 2014. – Вип. 5. – С. 73–82.
3. Волкова Л. С. Логопедія / Л. С. Волкова, С. Н. Шаховской. – М.: ВЛАДОС, 1999. – 680 с.
4. Калуська Л. Казкова розмовляночка за малюнками: посібник для роботи з дітьми 5-го року життя та дітьми з особливими освітніми потребами за опорними малюнками / Л. Калуська, О. Чекан. – Тернопіль: Мандрівець, 2020. – 32 с.

УДК 376.091.33-027.22:044.031.42.:37.011.3-056.36(045)

Чекан О.І.

кандидат педагогічних наук,

доцент кафедри теорії та методики дошкільної освіти,

Мукачівський державний університет

Чопей Н.І.

здобувач вищої освіти, ОС «Бакалавр»,

спеціальність 016 «Спеціальна освіта»,

Мукачівський державний університет

Чубирко К.Я.

здобувач вищої освіти, ОС «Бакалавр»,

спеціальність 016 «Спеціальна освіта»,

Мукачівський державний університет

РОЛЬ ТА ЗНАЧЕННЯ КОМП'ЮТЕРНИХ ІГОР У НАВЧАЛЬНО-ВИХОВНІЙ РОБОТІ З ДІТЬМИ, ЩО МАЮТЬ ООП

У публікації висвітлено роль та значення комп'ютерних ігор у навчально-виховній роботі з дітьми, що мають особливі освітні потреби. Подано аналіз останніх досліджень та публікацій щодо обраної теми публікації. Висвітлено

рекомендації щодо використання комп'ютерних ігор. Проаналізовано вимоги щодо техніки безпеки при використанні комп'ютерних технологій під час корекційних занять. Обґрунтовано теоретичні основи питання організації освітньо-виховної роботи дітей з ООП із використанням комп'ютерних засобів. Визначено особливості пізнавальної діяльності дітей з ООП та значення комп'ютерної гри в освітній діяльності дітей з ООП.

Ключові слова: комп'ютерні ігри, діти з ООП, гра, техніка безпеки.

The publication highlights the place of computer games in educational work with children with SEN. An analysis of recent research and publications on the chosen topic of the publication is presented. Recommendations for the use of computer games and safety when working with a computer for children with PDO. Theoretical foundations of the organization of educational work of children with PDO with the use of computer tools. Features of cognitive activity of children with PDO. in the education of children with SEN.

Key words: computer means, children with OOP, game, safety precautions.

Сьогодні інформаційні комп'ютерні технології стали перспективним засобом корекційно-розвиваючої роботи з дітьми, що мають особливі освітні потреби. В основу використання інформаційних комп'ютерних технологій у вітчизняній педагогіці покладені базові психолого-педагогічні та методологічні положення, розроблені Л.С. Виготським, П.Я. Гальперіним, В.В. Давидовим, А.В. Запорожцем, А.Н. Леонтьєвим, А.Р. Лурія, Д.Б. Ельконін та ін.

Вітчизняні та зарубіжні дослідження з використання комп'ютерних технологій в корекційно-освітньому процесі переконливо доводять не тільки можливість і доцільність цього, а й особливу роль комп'ютерних технологій в розвитку інтелекту, мови і в цілому, особистості дитини (С. Новосолова, Г. Петку, І. Пашеліте, С. Пейперт, Б. Хантер та ін.) [4].

Метою публікації є визначити ефективність застосування комп'ютерних ігор у освітньо-виховній роботі з дітьми, що мають ООП.

Уповільненість темпу сприймання поєднується із значним звуженням обсягу сприймання. Дослідження М.М. Нудельмана показало, що в одному і тому ж міському пейзажі, побаченому у вікно діти з ООП бачили менше предметів ніж діти з нормальним інтелектом. Це дає підстави І.М.Соловйову говорити про те, що багатопредметна ділянка дійсності виявляється для дітей з ООП мало предметною. Ця слабкість обзору пояснюється особливостями руху погляду. Те, що нормальні діти бачать відразу, діти з ООП – послідовно, стверджує І.М. Соловйов [16].

Діти з ООП погано розрізняють подібні предмети. Так, наприклад, за даними О.М.Кудрявцевої *вихованці* в класі допоміжної школи плутають білку з кішкою, годинник з компасом, тощо [7]. Процес сприймання дітей з ООП значно розвивається під впливом навчання і виховання. За даними К.І.Вересотської з віком темп зорового сприймання *вихованців* стає швидшим. Також, з віком покращується гострота зору, повнота оглядання, специфічне впізнавання, впізнавання предметів пред'явлених у незвичному ракурсі [3].

Для міцного засвоєння будь-якого матеріалу, як зазначають Н.М. Стадненко, В.Г. Петрова, Ж.І. Шиф, *вихованцями* допоміжного закладу освіти необхідна більша кількість повторень ніж *вихованців* традиційного освітнього закладу.

Дослідження пам'яті дітей з ООП, яке було проведене Л.В. Занковим показало, що співвідношення безпосереднього та опосередкованого запам'ятовування в *вихованців* допоміжної школи є динамічним, мінливим.

Характерною особливістю всіх дітей з ООП є невміння цілеспрямовано зачувати та пригадувати. Якщо діти з ООП читають вголос оповідання, вони прагнуть запам'ятати окремі фрази, а не вникати у його зміст [36].

Діти з ООП неспроможні зрозуміти важливість знань і тому найчастіше довільне запам'ятовування спонукається необхідністю виконувати вимоги педагога. Дієвість такої мотивації значно менша, ніж тоді, коли дитина сама розуміє важливість знань [19].

Рівень розвитку уваги в *вихованців* допоміжної школи дуже низький. Діти з ООП дивляться на об'єкти, не помічаючи при цьому властивих їм суттєвих елементів. Внаслідок низького рівня розвитку уваги вони не охоплюють багато того, що їм повідомляє вчитель [18].

Новітні розробки в навчанні із застосуванням комп'ютерних технологій і методів у сукупності називають мультимедія. Арсенал мультимедія-технологій складає анімаційну графіку, відеофільми, звук, інтерактивні можливості, використання віддаленого доступу і зовнішніх ресурсів, роботу з базами даних тощо. Різноманітні інформаційні компоненти, які знаходяться під керуванням однієї чи декількох спеціальних програм, називаються мультимедійною-системою [17].

Комп'ютер на будь-якому уроці допомагає створити високий рівень особистої зацікавленості *вихованців* за допомогою інформації, виведеної на екран [12]. Структура уроку з використанням комп'ютерних технологій є багатоваріантною, однак такий урок має бути поліфункціональним – не тільки формувати знання а й розвивати *вихованців*, вводити їх у сферу психічної діяльності.

Комп'ютер, вводючи дитину у певну ігрову ситуацію та надаючи дидактичну допомогу у вигляді навчального матеріалу з ілюстраціями та графіками, дозволяє істотно покращити освітньо-виховний процес та якісно змінити контроль за діяльністю дітей.

Комп'ютер підсилює мотивацію дітей, сприяє підвищенню зацікавленості. Новизна роботи з комп'ютером сама по собі сприяє підвищенню інтересу до навчання, а можливість регулювати навчальні завдання за ступенем складності позитивно позначаються на мотивації.

Комп'ютерні ігри та вправи необхідно розглядати як особливий засіб, що стимулює творчу активність дітей, особливо дітей, що мають ООП. Вони цікаві та доступні, а закладені в них ігрові завдання містять не тільки навчальний матеріал, способи та засоби для його вирішення, а ще мотив та мету, які стимулюють дитину. Дитина, працюючи за комп'ютером, має реальну можливість бачити на екрані результат своєї роботи [26].

Разом з тим необхідно пам'ятати, що дитина граючись потрапляє в різні уявні ситуації, однак її емоції – реальні. Далеко не всі комп'ютерні ігри спроможні вирішити освітні завдання. Візьмемо, наприклад ігри, де головним завданням є швидке натискання клавіш, такі ігри дають розвиток сенсорики та деяких параметрів уваги, але разом з тим стимулюють підвищення у дитини рівня тривожності, бажання сховатися від дійсності в уявному світі. Тому дуже важливо підбирати ігри, які б за змістом розвивали дитину, а особливо дітей, що мають ООП.

Для дітей, що мають ООП існує чимало навчальних комп'ютерних програм для навчання читання, рахування, математичного мислення та для загального розвитку дітей (розвиток уяви, уваги, мислення, логіки). Це такі програми як: "Десять мавпочок", "Вчимось рахувати", "Пласкі фігури", "Об'ємні фігури" та інші. Вони виконані за допомогою флеш-анімації, із зручною системою управління та ігровим сюжетом.

Комп'ютерні ігри дозволяють організувати навчальну діяльність у цікавій формі. Дитину постійно супроводжує гном, кролик, або інший казковий герой, який спонукає її до дій. Дитина попадає в різні незвичайні ситуації, сама собі ставить завдання, шукає засоби для їх вирішення, і при кожному успішному вирішенні отримує вагоме емоційне заохочення. При цьому в дитини формується настанова на самостійний пошук, критичне ставлення до оточення і самого себе, бажання дізнатися нове [26].

Отже, заняття дітей на комп'ютері мають велике значення не тільки для розвитку інтелекту, але й для розвитку їхньої моторики. У будь-яких іграх, від найпростіших до складних, як вже було зазначено, дітям необхідно вчитися натискати пальцями на певні клавіші, що розвиває дрібну моторику. Учені

зазначають, що чим більше ми робимо дрібних і складних рухів пальцями, тим більше ділянок мозку включається в роботу.

Комп'ютерні ігри вчать дітей з ООП переборювати труднощі, контролювати виконання дій, оцінювати результати. Завдяки комп'ютеру стає ефективним навчання цілеспрямованості, плануванню, контролю і оцінки результатів самостійної діяльності дитини через сполучення ігрових і не ігрових моментів. Дитина входить у сюжет ігор, засвоює правила, відповідно діє і прагне досягнення результатів.

Педіатри багатьох країн дійшли висновку, що діти з ООП, які користуються комп'ютером, краще сприймають нові знання. Як з'ясувалося діти, які користувалися комп'ютером набагато успішніше проходять тести на підготовку до освітнього закладу в порівнянні з їхніми однолітками. У той же час, відеоігри не справляють подібного позитивного впливу на розвиток пізнавальних здібностей дітей, так як робота з персональним комп'ютером.

Вітчизняні та закордонні дослідження з використання комп'ютера в освіті дітей з особливими потребами переконливо доводять не тільки можливість, але й доцільність використання комп'ютера, а також визначають його особливу роль в розвитку інтелекту і особистості дитини у цілому. І дійсно, комп'ютер, маючи величезний потенціал ігрових і навчальних можливостей, впливає на дитину.

Дитині має бути зручно за робочим столом. Руки, при роботі, повинні опиратися на стіл або на підлокітники крісла. Спину потрібно тримати прямою. Відстань від очей дитини до екрана має бути від 50 до 80 см. Дитина повинна сидіти за комп'ютером так, щоб лінія погляду (від ока до екрана) була перпендикулярна екрану і спрямована на його центральну частину. За одним комп'ютером неприпустимо одночасно займатися двом і більше дітям.

Для зменшення зорової напруги важливо, щоб природне світло падало з боку, а загальне - зверху. Штучне освітлення комп'ютерної зали має забезпечуватись системою загального освітлення люмінесцентними світильниками білого (ЛВ) чи теплого білого світла (ЛТБ), обрамлених спеціальною розсіюючою арматурою.

Під час роботи дитини на комп'ютері загальне освітлення приміщення має наближуватися до рівня освітленості монітору. Освітленість поверхні стола і клавіатури може становити не менш 300 лк, а монітору - не більше 200 лк.

Не можна загромождувати приміщення зайвими меблями та інвентарем, проте не зайвими будуть вентилятор, акваріуми з водою для підтримки повітряного режиму [15].

Для організації занять таких дітей з комп'ютером, крім комп'ютерної зали, має бути зала релаксації. Зала релаксації використовується для комп'ютерної підготовки й після комп'ютерної релаксації, для відпочинку дітей та педагога,

фізкультурної реабілітації, емоційного розвантаження. В цій залі діти виконують гімнастику для втомлених очей.

Отже, враховуючи те, що комп'ютер є досить потужним засобом в організації розвитку дітей, необхідно пам'ятати, що його використання в освітньо-виховних цілях у навчальних закладах вимагає дотримання вимог щодо організації як самих корекційних занять, так і всього режиму в цілому.

Дослідивши проблему впровадження комп'ютерних технологій в освіту дітей з ООП, ми з'ясували, що використання комп'ютера в освітньому процесі дітей з особливими потребами стає більш ефективним резервом розвитку дитини, формування у неї здатності до самостійності, самовдосконалення, самореалізації та самооцінки.

Вивчено особливості пізнавальної діяльності дітей з ООП. В організації освітнього процесу велике значення відіграє мотивація дитини. Мотивація є одним із найскладніших педагогічних проблем. Тому використання інформаційних технологій у освітньому процесі забезпечує реалізацію інтенсивних форм і методів навчання, сприяє підвищенню мотивації навчання за рахунок можливості використання сучасних засобів.

Важливими аспектами використання комп'ютерної техніки залишаються безпечність, корисність та цікавість. Можливість використання комп'ютерних технологій, зокрема комп'ютерних ігор у освітньо-корекційному процесі вимагає врахування наступних факторів:

- вплив комп'ютерних технологій на здоров'я дітей;
- відповідність програмного забезпечення, що є у наявності, санітарно-гігієнічним та психолого-педагогічним вимогам;
- наявність навчальних ігрових середовищ, а також програм, які допомагають конструювати завдання;
- забезпечення умов підготовки фахівців, які можуть на високому рівні забезпечувати освітній процес із використанням комп'ютерів.

Позитивні зміни відбуваються завдяки тому, що як кількість, так і якість програмних засобів, які випускаються на ринок, настільки велика, що комп'ютерне навчання можна вважати новою освітньою галуззю, і освітня установа зобов'язана рахуватися з цим. Комп'ютер стає зовсім природним засобом пізнання навколишнього світу, яким для попередніх поколінь ним була книга.

Отже, педагогічно обгрунтоване використання інформаційно-комунікаційних технологій для розвитку особистості може перевести на новий рівень освітнього процесу сучасного закладу освіти. Але комп'ютер потрібно використовувати тільки тоді, коли він вносить щось нове у вирішенні освітніх завдань. Поставлені завдання розв'язані, мета – досягнута. У той же час, наша робота може слугувати підґрунтям для продовження експериментальних

досліджень з проблеми методичного забезпечення щодо використання комп'ютерних ігор у освітньо-виховній роботі з дітьми, що мають ООП.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Баханов К. Інноваційні системи, технології та моделі навчання в школі: монографія / К. Баханов. – К.: Просвіта, 2000. – 160 с.
2. Белавина И. Г. Сприйняття дитиною комп'ютерних технологій й комп'ютерних ігор / И. Г. Белавина // Питання психології. – 1993. – № 3.
3. Виготський Л. С. Проблема розумової відсталості дітей з ООП / Л. С. Виготський. – М., 1956. – С. 453–480.
4. Виготський Л. С. Педагогічна психологія / Л. С. Виготський. – М.: «Педагогіка», 1991. – С. 12–15.
5. Воронкова В. В. Виховання і навчання дітей в допоміжному освітньому закладі / В.В. Воронкова. – М., 1994. – С.14–18.
6. Воронцова Ю. Л. Компьютер и эстетическое воспитание / Ю. Л. Воронцова // Информатика и образование. – 2000. – № 8. – С. 93–94.
7. Гандзюк М. П. Основи охорони праці: підручник / М. П. Гандзюк, Є. П. Желібо, М.О. Халімовський. – К.: Каравела, 2008. – 384 с.
8. Гершунский Б. С. Компьютеризация в бреде образования / Б.С. Гершунский. – М., 1987. – 25 с.
9. Гонеев А.Д. Основы коррекционной педагогики / А. Д. Гонеев. – М.: Академия, 1999. – 280 с.
10. Грамолин В. В. Обучающие компьютерные игры / В. В. Грамолин // Педагогіка. – 1994. – № 4. – С. 41–46.
11. Гребенев И. В. Методичні проблеми комп'ютеризації навчання в освітньому закладі / И. В. Гребенев // Педагогіка. – 1994. – № 5. – С. 46–48.
12. Гуревич Р. С. Інформаційно-комунікаційні технології в навчальному процесі: посібник для педагогічних працівників, студентів педагогічних вищих навчальних закладів / Р. С. Гуревич, М. Ю. Кадемія. – Вінниця: ДОВ “Вінниця”, 2002. – 116 с.
13. Єщенко Г. А. Інформаційно-комп'ютерні технології в освітньому просторі дошкільного навчального закладу / Г. А. Єщенко, Л. В. Нимирська. – Артемівськ : Міський відділ освіти, 2014. – 108 с.
14. Концева М. П. Здоровье и компьютер / М. П. Концева // Информатика и образование. – 2000. – № 1. – С. 89–91.
15. Методичні рекомендації щодо організації навчання комп'ютерної грамоти дітей в дошкільному навчальному закладі [Електронний ресурс]. – Режим доступу: http://doshkosvita.blogspot.com/2013/11/blog-post_26.html.
16. Семчук С. І. Комп'ютерні технології навчання і виховання дітей дошкільного віку: реалії та перспективи / С. І. Семчук. – К., 2012. – 48 с.



МУКАЧІВСЬКИЙ ДЕРЖАВНИЙ УНІВЕРСИТЕТ

89600, м. Мукачево, вул. Ужгородська, 26

тел./факс +380-3131-21109

Веб-сайт університету: www.msu.edu.ua

E-mail: info@msu.edu.ua, pr@mail.msu.edu.ua

Веб-сайт Інституційного репозитарію Наукової бібліотеки МДУ: <http://dspace.msu.edu.ua:8080>

Веб-сайт Наукової бібліотеки МДУ: <http://msu.edu.ua/library/>