СЕКЦІЯ «СУЧАСНІ ПІДХОДИ В КОРЕКЦІЙНО-РОЗВИВАЛЬНІЙ РОБОТІ З ДІТЬМИ З ОСОБЛИВИМИ ОСВІТНІМИ ПОТРЕБАМИ»

https://fkpp.npu.edu.ua/konferentsii

Афузова Ганна Валеріївна
кандидат психологічних наук, доцент
кафедри спеціальної психології та медицини
факультету спеціальної та інклюзивної освіти
НПУ імені М.П.Драгоманова

ВИКОРИСТАННЯ ІГРОВИХ КОМП'ЮТЕРНИХ ТЕХНОЛОГІЙ У ПСИХОЛОГО-ПЕДАГОГІЧНІЙ ДІЯЛЬНОСТІ

Важливою суспільно значущою діяльністю в сучасних складних соціально-економічних умовах розвитку України є професійна діяльність психологів і педагогів, яка спрямована на дослідження соціально-психологічних проблем, надання фахової допомоги людям, профілактичну, психокорекційну та просвітницьку роботу серед населення. Якість та ефективність виконання цих функцій суттєво може підвищитись за рахунок використання сучасних комп'ютерних технологій (далі – КТ). Особливої актуальності використання КТ набуває в системі освіти, оскільки застосування сучасних інформаційних технологій у навчанні – одна з найбільш важливих і стійких тенденцій розвитку сучасного освітнього процесу. Водночас, проблема застосування ігрових технологій в освітньому процесі в різні часи була предметом вивчення як вітчизняної педагогіки та психології (Л. Виготський, О. Леонтьєв, Д. Ельконін, Н. Анікєєва, М. Богомолова, О. Добринська, В. Пономарьов, С. Смірнов, Є. Соколов, С. Шмаков та ін.), так і зарубіжної науки (Johan Huizinga, Donald Clark, Bernard Suites, Randall Fujimoto, Lee Sheldon, Gabe Zichermann , Kevin Werbach, Michael Barber тощо). Підсумком досліджень стала поява таких напрямків в науці як ігрові освітні технології у вітчизняній педагогіці та Edutainment (гейміфікація) – в зарубіжній педагогіці. Відмінністю гейміфікації від інших освітніх технологій, заснованих на принципах гри, є застосування підходів, характерних для комп'ютерних ігор в освіті з метою підвищення залученості учнів в процес навчання. З 2010 року гейміфікація починає впливати на побудову курсів і навчальних програм, а також активізує психологів та педагогів до використання комп'ютерних технологій у корекції та навчанні [1; 2].

Аналіз наукових психолого-педагогічних першоджерел засвідчує, що на сьогодні актуалізується потреба використання сучасних інформаційно-комунікаційних (в т.ч. комп'ютерних) технологій у навчально-виховному та корекційно-розвивальному процесах у спеціальних, загальноосвітніх та інклюзивних закладах освіти (Б. Айзенберг, О. Белоножко, Г. Гордійчук, М. Кадемія, О. Качуровська, С. Кирильчук, О. Легкий, Ж. Матюх, С. Миронова, Ю. Носенко, Н. Савінова, Д. Солпитер, І. Холковська, С. Чеб, А. Юдилевич та ін.); підкреслюється розвивальний вплив комп'ютерних технологій у поєднанні з традиційними засобами корекційного впливу на психічні процеси дітей з психофізичними порушеннями, на особистість дитини в цілому (Т. Дегтяренко, О. Качуровська, О. Кукушкіна, О. Легкий, С. Миронова, Н. Савінова, Л.

Черкасова, А. Юдилевич тощо); висвітлюються різні аспекти впровадження сучасних комп'ютерних технологій у практичну роботу фахівців у галузі психології, комп'ютеризації методів психологічних досліджень та аналізу психологічних даних тощо (О. Арестов, А. Бекер, В. Бондаровська, В. Дюк, І. Котик, О. Крутько, В. Ляудіс, Ю. Максименко, Л. Панченко, Г. Сайман, Ш. Текл, Н. Хміль, О. Шмельов та ін.). Однак досвіду використання сучасних комп'ютерних технологій у психолого-педагогічній роботі з дітьми, які мають порушення психофізичного розвитку, в Україні на сьогодні недостатньо.

Інформатизація початкової школи відіграє важливу роль для досягнення мети сучасної освіти та формування інформаційної культури дитини XXI століття. Ефективність застосування нових інформаційних технологій в освіті обумовлена наступними чинниками: різноманітність форм представлення інформації; висока ступінь наочності; можливість моделювання за допомогою комп'ютера різноманітних об'єктів і процесів; звільнення від рутинної роботи, що відвертає увагу від засвоєння основного змісту; можливість організації колективної та індивідуальної дослідницької роботи; можливість диференціювати роботу учнів у залежності від рівня підготовки, пізнавальних інтересів та ін., використовуючи сучасні інформаційні технології; можливість організувати комп'ютерний оперативний контроль і допомогу з боку педагога; можливості комп'ютера дозволяють учню активно приймати участь у процесі пізнання [3]. Сучасний процес навчання характеризується все більш широким застосуванням в ньому комп`ютерних технологій. Розвиток та повсюдна доступність веб- і хмароорієнтованих технологій дозволяють створити підґрунтя для поширення актуальних навчальних відомостей у більш швидкий і гнучкий спосіб. Низка технологічних рішень, доступних і часто безкоштовних, сприяють розвитку середовищ ефективної навчальної взаємодії: 1) синхронної та асинхронної комунікації і колаборації (електронна пошта, онлайн дошки, чати, форуми, веб-конференції тощо); 2) мультимедійної інтеракції (симуляції, доповнена реальність, гейміфікація); 3) інноваційних методик оцінювання (адаптивне тестування, самооцінювання, онлайн-тестування тощо) [6]. Необхідність впровадження в корекційний процес елементів комп'ютерної гри підтверджують учасники конференції BETT 2017: 1) KYOCERA Document Solutions; 2) Google; 3) ASUS; 4) Acer; 5) Mojang (Microsoft); 6) RadiX LTD; 7) Belkin; 8) Albion Computers Plc [4].

Останні декілька років гейміфікація постійно входить до списку трендів в навчальному процесі різних категорій слухачів. Гейміфікація – це застосування ігрових технік і механізмів в неігрових ситуаціях для заохочення певної поведінки. Основний принцип гейміфікації з програмної точки зору – це забезпечення отримання постійного, вимірного зворотного зв'язку від користувача, що забезпечує можливість динамічного коригування його поведінки. Основні аспекти гейміфікації: 1) динаміка – використання сценаріїв, що вимагають уваги користувачів та реакції в реальному часі; 2) механіка – використання сценарних елементів, характерних для геймплея, таких як віртуальні нагороди, статуси, віртуальні товари; 3) естетика – створення загального ігрового враження, що сприяє емоційній залученості користувача,

впливає на мотиваційний компонент; 4) соціальна взаємодія – широкий спектр технік, що забезпечують взаємодію користувачів, характерну для ігор [5; 7].

Як відзначають розробники, MinecrafEDU – це відкрита, навчально-розвиваюча платформа, що сприяє розвитку творчості, формування навичок колаборації, умінь ставити завдання і знаходити шляхи їх вирішення, а також надає широкі можливості для ігрового навчання. Аналізуючи контентний зміст цієї платформи зауважимо, що оригінальна гра Minecraft дозволяє гравцям конструювати 3D-світи з характерних для цієї гри кубів, завдяки яким вона стала всесвітньо відомою. До того, як з'явилася освітня версія MinecraftEDU, навчальні програми цієї гри дозволяли вчитися інформатиці (computer science), фізиці та математиці. Тепер є налаштування програмного забезпечення для корекційних занять всіх модальностей і занять практично з будь-якого предмета. Більше 7000 шкіл в 40 країнах світу використовують MinecraftEDU для викладання дітям будь-яких дисциплін, від історії до мистецтва [2].

Проведений аналіз зарубіжного досвіду використання зазначеного ресурсу в проектній діяльності, дає підстави стверджувати, що «Minecraft: Education Edition» являє собою загальну універсальну освітню платформу, яку психологи і педагоги можуть використовувати в різних сферах з метою розвитку і формування навичок XXI століття, зокрема цифровий грамотності, розвитку різних психічних процесів, винахідливого і креативного мислення, продуктивності дій та ефективного спілкування суб'єктів освітнього процесу [2; 5]. Головна дидактична ідея цього ресурсу полягає в можливості здійснення проектної діяльності, моделювання і побудови свого продукту. Дітям також потрібно проявляти пошукову активність і вивчати віртуальний світ самостійно, що наближає її до тих інтелектуальних викликів, які очікують їх в майбутньому [2; 5].

Використання комп'ютерних технологій здатне вагомо вплинути на результати діагностики та корекційно-розвивальної роботи з дітьми, які мають порушення психофізичного розвитку, в першу чергу, з огляду на роль позитивної мотивації при взаємодії з комп'ютерною технікою і полегшене маніпулювання стимульним матеріалом в цифровий площині. Як один з можливих дидактичних прийомів слід розглянути використання методик і дидактичних ігор, які не використовують комп'ютерні технології, але мають в складі тематичні особливості знайомих дітям героїв комп'ютерних ігор і інших віртуальних образів.

Однак потрібно пам'ятати, що гейміфікація і використання комп'ютерних технологій у корекційно-розвивальній роботі психолога не повинні відволікати від запланованого результату, оскільки часто, використовуючи гейміфікацію, розробники захоплюються самою механікою гри, забуваючи про поставлені цілі корекційного або навчального курсу. Необхідно усвідомити, що головна мета застосування комп'ютерних технологій та віртуальної реальності у спеціальній освіті – зміна поведінки людини або аудиторії в цілому, тобто гейміфікація потрібна не для розваг, а для підвищення ефективності корекційного та навчального процесу.

Література

1. *Гейміфікація* (н.д.). URL: https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%93%D0%B5%D0%B9%D0%BC%D1%96%D1%84%D1%96%D0%BA%D0%B0%D1%86%D1%96%D1%8F.
2. Коневщинська, О. Е. (2017). Зарубіжний досвід використання «MINECRAFT: EDUCATION EDITION» у проектній діяльності. *Інформаційні технології в освіті*, *3*(32), 86–97. doi: 10.14308/ite000644.
3. Петрікова, Н. І. Упровадження інформаційно-комп'ютерних технологій у навчально-виховний процес. (н.д.). URL: http://osvita.ua/school/lessons_summary/edu_technology/ 33682/.
4. BETT. URL: bettshow.com.
5. Brull, S., & Finlayson, S. (2016). Importance of Gamification in Increasing Learning. The Journal of Continuing Education in Nursing, Vol 47, № 8, 372–375. doi: 10.3928/00220124-20160715-09. URL: https://pdfs.semanticscholar.org/fe6b/c81592d63cab8821a95e39a274ed594 ff232.pdf.
6. ICTs in Education for People with Special Needs : specialized training course (2006). Moscow : UNESCO Institute for Information Technologies in Education. URL: http://iite.unesco.org/pics/publications/ en/files/3214644.pdf.
7. Games vs Game-based Learning vs Gamification. URL: https://www.upsidelearning.com /blog/index.php/2015/05/21/games-vs-game-based-learning-vs-gamification/.

Бобренко І. В.
науковий співробітник
Інститут спеціальної педагогіки і психології
імені Миколи Ярмаченка НАПН України

ЗДОРОВ'ЯЗБЕРІГАЮЧІ ТЕХНОЛОГІЇ В ОСВІТІ МОЛОДШИХ ШКОЛЯРІВ ІЗ ПОРУШЕННЯМИ ІНТЕЛЕКТУАЛЬНОГО РОЗВИТКУ

Вступ. Суттєве значення в системі забезпечення всебічного розвитку молодших школярів із особливими освітніми потребами (ООП) та оптимізації їх освітньої діяльності має здоровий спосіб життя та його складники, особливо – оптимальний режим організованої фізкультурної рухової активності, що сприяє формуванню здоров'я та підвищенню адаптаційного потенціалу учня. У зв'язку з цим набуває актуальності питання оптимізації застосування в спеціальному закладі загальної середньої освіти для дітей з порушеннями інтелектуального розвитку здоров'язберігаючих і здоров'яформуючих освітніх технологій.

Мета дослідження: особливості та можливості оптимізації застосування здоров'язберігаючих освітніх технологій в процесі адаптивного фізичного виховання (АФВ) молодших школярів з порушеннями інтелектуального розвитку.

Методи дослідження: теоретичний аналіз та узагальнення науково-методичної літератури; кількісна та якісна обробка експериментальних даних; педагогічний експеримент, педагогічне спостереження.