

чим краще ставлення до батька, тим нижче показник фемінності при моделюванні життєвих ситуацій, пояснюється це перевагою андрогіної моделі статевої поведінки дівчат з повних сімей з високим рівнем емоційних відношень з батьком, дівчата з фемінністю ближче у спілкуванні і взаєморозумінні з матір'ю, а не з батьком [2]. Також, характерним є те, що дівчата з розумовою відсталістю згадували батька, переважно позитивно, навіть, якщо він не проживав з ними, а дівчата з нормальним інтелектуальним розвитком були більш критичні, щодо батька. За словами О. Зарова, з народження дівчина проходить окремі періоди розвитку, в яких вона емоційно ближче стає то до батька, то до мати, набирає досвід, а в підлітковий вік обирає власну модель поведінки, щодо розумово відсталих, то вони якісно і кількісно відстають. Для розумово відсталих дівчат наявність батька в родині дає змогу більш детально ознайомитися з статево-рольовими взірцями поведінки і диференціювати жіночі та чоловічі ролі, тому показник фемінності при моделюванні проблемних ситуацій у цих дівчат вище. У вибірці дівчат з розумовою відсталістю, чим краще ставлення до батька, тим вони більш компетентні в ситуаціях, пов'язаних з протилежною статтю ($r = 0,4$; $p \leq 0.002$), серед звичайних дівчат закономірність зворотна ($r = -0,31$; $p \leq 0.02$). Для дівчат з розумовою відсталістю емоційно теплі стосунки з батьком розповсюджується на прийняття «чоловічого образу» взагалі, також причина в перевазі органічних потреб, у дівчат з нормальним інтелектуальним розвитком, які мають теплі стосунки з батьком спостерігається формування андрогінності і адаптивного ставлення до проблеми сексуальності, взаємовідносин з представниками протилежної статі та перешкоджає розвитку досяжницького сексуального сценарію, який ґрунтується на почутті власної незначущості, непотрібності [4].

Для дівчат-підлітків, як з нормальним так і з порушеним інтелектуальним розвитком найбільш близький емоційний зв'язок з матір'ю характерний при відсутності чоловіка (батька або вітчима), але при цьому дівчата з нормальним інтелектуальним розвитком не вважають свою сім'ю взірцем для копіювання, чого не можна сказати про дівчат з розумовою відсталістю. Престижність і компетентність батьків відіграє позитивну роль для дівчат з нормальним інтелектуальним розвитком, тому що значно знижує їх схильність до саморуйнівної поведінки і почуття провини ($r = -0,64$; $p \leq 0.001$), проте для дівчат з розумовою відсталістю, взагалі, не властива саморуйнівна поведінка ($r = -0,36$; $p \leq 0.015$), пояснюється це особливостями дисбалансу зовнішньої та внутрішньої самооцінки розумово відсталої дитини (М. Матвєєва).

З проведеного дослідження стає ясно, що соціальні фактори набагато менше впливають на свідомість розумово відсталих дівчат, ніж підлітків з типовим розвитком. Гендерна соціалізація залежить від наявності чоловіка і жінки в сім'ї, кількості дітей і емоційної близькості між членами родини. Формування статево-рольової ідентичності проходить на фоні статевого розвитку і впливає на самооцінку, поведінку і міжособистісні стосунки підлітків. Для дівчат з розумовою відсталістю знання і прийняття свого психологічного полу не гарантує знання соціально-прийнятих моделей поведінки, а їх незнання приводять до фрустрації, агресії або пасивності.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ:

1. Барінова Н. Вплив батьківського відношення на структуру маскуліності-фемініності у дівчат-підлітків // Наукові записки Харківського Університету повітряних сил. Випуск 3 (24). – 2005. – С. 212 - 217.
2. Вихователю про психологію та поведінку сексуального розвитку дитини: Науково-методичний збірник / За ред. Т.В. Говорун. -К.: Інститут змісту і методів навчання, 1996. – 168с.
3. Шкіряк-Нижник З., Непочатова О. Дівчинка - дівчина - жінка - мати: Розмови з молодими. – К.: Б.В., 1989.
4. Фрейд З. О психоаналізі. – М.: Поппури, 1997. – 357 с.

УДК: 376.352:373.2

НЕКОТОРЫЕ ОСОБЕННОСТИ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ КОМПЬЮТЕРНЫХ РАЗВИВАЮЩИХ ИГР С ДОШКОЛЬНИКАМИ, ИМЕЮЩИМИ ОГРАНИЧЕННЫЕ ЗРИТЕЛЬНЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ

Одинокова Н.А.

Новосибирский государственный педагогический университет

У статті розглянуті деякі негативні чинники, які необхідно враховувати, якщо в зміст занять з дітьми з обмеженими можливостями здоров'я включаються комп'ютерні ігри, а також вимоги до наочного матеріалу та умов їх використання.

В статье рассмотрены некоторые отрицательные факторы, которые необходимо учитывать, если в содержание занятий с детьми с ограниченными зрительными возможностями включаются

компьютерные игры, а также требования к наглядному материалу и условиям их использования.

In article some negative factors which are necessary for considering if the maintenance of employment with children with the limited visual possibilities joins computer games, and also requirements to an evident material and conditions of their use are considered.

Ключові слова: комп'ютерні розвиваючі ігри, зорове стомлення, дозована зорове навантаження.

Ключевые слова: компьютерные развивающие игры, зрительное утомление, дозированная зрительная нагрузка.

Keywords: computer developing games, the visual exhaustion, the dosed out visual loading.

В настоящее время компьютер стал привычным атрибутом нашей повседневности, хотим мы этого или не хотим. Компьютерные технологии активно внедряются в различные сферы деятельности человека, в том числе и в учебный процесс. Персональные компьютеры применяются не только в школах, но и в дошкольных образовательных учреждениях.

Использование компьютеров в условиях детского сада позволяет повысить эффективность проведения занятий с детьми, создать положительный эмоциональный настрой, имеет возможность формировать хорошие моторные навыки, тончайшую координацию движений глаз и руки, что способствует развитию произвольного распределения внимания. В любых играх, от самых простых до сложных, дети должны уметь управлять компьютером: нажимать пальцами на определенные клавиши, обращаться с мышью. Это развивает мускулатуру руки и пальцев, координацию движений и ориентировку на плоскости, что в дальнейшем облегчит усвоение детьми письма.

Общение с компьютером вызывает у детей живой интерес сначала как игровая, а затем и как учебная деятельность. Этот интерес лежит в основе формирования таких важных структур, как познавательная мотивация, произвольные память и внимание. Л. А. Леонова и Л. В. Макарова к позитивным результатам общения с компьютером относят формирование деловой мотивации, совершенствование логического, оперативного мышления, умения прогнозировать [4].

Компьютерные игры учат преодолевать трудности, требуют умения сосредоточиться на учебной задаче, запомнить условия, выполнить их правильно. Они не только развивают интеллектуальные способности ребенка, но и воспитывают волевые качества, такие как самостоятельность, собранность, сосредоточенность, усидчивость, целеустремленность, приобщают к сопереживанию, помощи героям игр, обогащая тем самым его отношение к окружающему миру [2]. Ребенок входит в сюжет игр, усваивает их правила, подчиняет им свои действия, стремится к достижению результатов. Это, в свою очередь, положительно сказывается на развитии детей.

Благодаря компьютерным развивающим играм, ребенок учится планировать, выстраивать логику конкретных событий, представлений, у него развивается способность к прогнозированию результата действий. Все это означает начало овладения основами теоретического мышления. По мнению В. Н. Могилевой «именно эти качества обеспечивают психологическую готовность ребенка к обучению в школе» [5, с. 5].

Использованию компьютерных развивающих игр в развитии детей посвящены работы Е. К. Глушкова, Ю. М. Горвиц, А. А. Катаева, О. И. Кукушкиной, С. Л. Новоселова, Г. П. Петку, А. Г. Шмелева. Авторы отмечают, что хотя компьютерная развивающая игра и содержит игровую задачу, в то же время, ее решение требует от ребенка определенной умственной работы. Умственная работа включает прием и переработку информации, ее сравнение с информацией, хранящейся в памяти, преобразование информации, определение проблем и путей их решения, формирование цели.

Умственная деятельность при работе на компьютере однозначно сопряжена с большой нагрузкой на зрительный анализатор. Ни один из органов чувств не испытывает такое напряжение, как глаза. Какие бы современные средства защиты не имел монитор, длительное нахождение у компьютера отрицательно сказывается на зрении. В результате длительного, непрерывного устремления взора на экран монитора, глазные мышцы находятся в непрерывном напряженном состоянии, что приводит к зрительному утомлению, которое сопровождается затуманиванием зрения, трудностью восприятия слов, расплывчатостью, нечеткостью видения. Появляются боли и резь в глазах, головная боль, светобоязнь, слезотечение [1, с. 12].

Более того, при работе компьютера в помещении создаются специфические условия: уменьшаются влажность, повышается температура воздуха, увеличивается количество тяжелых ионов, возрастает электростатическое напряжение в зоне рук детей.

Неправильный выбор визуальных параметров дисплея и светового климата в помещении является основной причиной проявления «компьютерного зрительного синдрома». Слабое зрение и зеркальные блики на экранах дисплеев интенсифицируют (фр. intensification – увеличение напряженности) проявление симптомов

компьютерного зрительного синдрома, которые, несомненно, влияют на зрение и работоспособность.

Игры на компьютере требуют большого психического и физического напряжения. Игровое действие увлекает и занимает детей, вызывает у них чувство удовлетворения и удовольствия, что провоцирует к долгому сидению перед компьютером в одном фиксированном положении тела, также увеличиваются нагрузки на позвоночник, мышцы шеи и плеч. Руки заняты однообразной работой, что вызывает онемение, а иногда даже судороги в кистях рук.

Таким образом, нагрузка на зрение, стесненная поза, психическая нагрузка, излучение – вот только некоторые отрицательные факторы, которые необходимо учитывать, как педагогам, так и родителям, если в содержание занятий с детьми с нарушением зрения включаются компьютерные игры.

Многочисленными исследованиями (М. И. Земцова, А. Г. Литвак, Л. И. Плаксина, Е. Н. Подколзина, Л. И. Солнцева, В. А. Феоктистова, Л. В. Фомичева и др.) доказано, что в результате нарушения зрения восприятие становится неполным, дети получают ограниченную, искаженную информацию об окружающем мире, с трудом включаются в учебную деятельность, быстрее утомляются по сравнению с нормально видящими сверстниками, работоспособность их падает, они хуже усваивают материал. Особенности зрительного дефекта и вторичных отклонений накладывают свой отпечаток на формирование основных предпосылок игровой деятельности, умения оперировать представлениями во внутреннем плане, вербализации и аффективной наполненности практического опыта коммуникаций, глаза ребенка заслуживают исключительного внимания и бережного отношения [5].

В связи с особенностями развития детей с ограниченными зрительными возможностями, использование компьютерных развивающих игр требует создания специальных условий обучения. Хотелось бы обратить внимание на некоторые требования к наглядному материалу, организации проведения компьютерных развивающих игр с детьми, имеющими ограниченные зрительные возможности, сделав компьютерные средства привычными, естественными в повседневной жизни детей, но в тоже время безопасными для их здоровья и сохранения зрения.

Интерес детей к компьютеру огромен. Основная цель педагога – не выучить ту или иную компьютерную программу с детьми, а использовать ее игровое содержание для развития памяти, мышления, воображения, речи у конкретного ребенка с нарушенным зрением. С помощью компьютерных технологий возможна визуализация невидимых объектов и явлений, звуков и абстрактных понятий, создание определенного образа-модели, который помогает представить то, что невозможно увидеть в реальном мире. Педагог должен в совершенстве знать содержание всех компьютерных программ, их операционную характеристику (специфику технических правил действия с каждой из них).

Непрерывно совершенствуя приемы активизации и привлечения внимания к значимым объектам, педагоги стараются удерживать внимание в необходимом русле и на должном уровне. Благодаря компьютерным развивающим играм стимулируют активность детей, формируют у них познавательный интерес. Однако нельзя забывать, что компьютерные игры требуют от ребенка с нарушением зрения огромного напряжения, которого практически не бывает в обычных условиях, что может стать причиной повышенной раздражительности, рассеивания внимания и сложностей в общении с окружающими людьми. Важно знать и необходимо помнить о перегрузках на орган зрения, которые испытывает ребенок дошкольного возраста, научить его рационально пользоваться своим неполноценным зрением.

Необходимо дозировать как зрительную, так и умственную нагрузки. Ребенок дошкольного возраста с нарушением зрения может проводить за экраном не более 10-15 минут, соблюдать расстояние 50-70 см от детских глаз до экрана монитора.

Для того чтобы не вызвать переутомления глаз у детей с ограниченными возможностями зрения, нужно периодически во время игры на несколько секунд предлагать детям закрывать глаза и прикрывать их ладонями. За это короткое время расслабляются и отдыхают мышцы глаз. Очень важно, чтобы дети умели расслабляться. Обязательно организовывать двух-трех-минутные перерывы через каждые 5-7 минут зрительной работы и проводить небольшую гимнастику для глаз. Из известной системы упражнений, активизирующих кровообращение в области глаз и мозга, можно использовать следующие:

- поморгать с максимальной скоростью глазами, считая до десяти, на последнем счете зажмурить глаза, сделать паузу в 2-3 секунды, затем открыть глаза;
- широко открыть глаза, сильно прищуриться, закрыть глаза;
- взять в вытянутую руку карандаш и по широкой амплитуде передвигать его вправо, влево, вверх, вниз, непрерывно следя за ним глазами, голова при этом неподвижна;
- взглянуть в окно на очень отдаленный предмет, пристально рассматривать его в течение 5 секунд, перевести взгляд на силуэт цветка, бабочки, грибочка черного или красного цвета, величиной до 1 см, наклеенный на оконное стекло на уровне глаз.

Основная цель этих упражнений – фиксация взгляда на предмете, перевод взгляда с одного предмета на другой, прослеживание движения предмета. Эти упражнения также хорошо снимают умственное утомление, психоэмоциональное напряжение.

Уменьшить или даже полностью устранить скелетно-мышечный дискомфорт можно правильным выбором конструкции рабочего места, применением регулируемой мебели (кресла, стола для дисплея, подставки для ног), правильной установкой дисплея и клавиатуры. Это способствует правильно скорректировать зрение, снизить отражения и блики от окон или от источников верхнего освещения, обеспечить комфортное расстояние и угол наблюдения.

Еще одно не менее важное условие, которое необходимо соблюдать – необходимо постоянно снижать количество пыли в помещении, делать влажную уборку и раз в час проветривать, а после занятий на компьютере, следует лицо детей умыть прохладной водой. Пол должен иметь антистатическое покрытие, а использование ковров и ковровых изделий не допускается.

Компьютерные развивающие игры с дошкольниками с ограниченными зрительными возможностями используются на коррекционных занятиях по развитию зрительного восприятия и формированию ориентировки в пространстве. Особое место занимает не только учет соответствующих возрастных и психофизиологических особенностей детей с нарушением зрения, но и уровень зрительных и познавательных возможностей детей.

Построение каждой игры имеет свои особенности. На первом занятии необходимо провести беседу о правилах безопасности работы на компьютере. Включение компьютерной игры «Сказка про Емелю» позволит эти познания сделать интересными, занимательными, а главное доступными и понятными.

Использование игр «Дача кота Леопольда», «Пойди туда, не знаю куда...», которые выполнены с юмором и иронией, с одной стороны создают положительный эмоциональный настрой у ребенка во время игры, с другой позволяют дошкольникам освоить различные формы общения, реализовать необычные способы взаимодействия. Эта новая форма общения позволяет не только обмениваться эмоциями, но и обучает дистанционному взаимодействию, к которому должны быть подготовлены дошкольники. Однако здесь главное – дозировано предлагать детям с нарушением зрения компьютерные заменители, информацию о том, чего они не всегда могут наблюдать в реальной жизни.

Выполнение игровых заданий требует предварительной проверки того, имеются ли у ребенка реальные представления о предъявляемом материале. Поэтому следует провести словарную работу по наполнению предъявленного материала конкретными представлениями, проверить, насколько ребенок знает тот объект, который необходимо назвать, найти или изобразить, и, если он его представляет недостаточно, то необходимо показать его и рассказать о нем.

Перед выполнением игрового действия на компьютере, необходимо с детьми с нарушением зрения проиграть в подобную игру, с использованием настольно-печатных игр, игр с предметами. Примерами таких игр могут служить: «Найди такой же», «Найди отличия», «Найди пару», «Какой предмет больше, меньше?», «Что дальше, что ближе», «Посмотри и запомни», «Чего не хватает», «Составь из частей целое» и др. Итогом данной пропедевтической работы является снижение напряженной зрительной нагрузки в период первичного ознакомления и разучивания игры. От педагогического мастерства зависит то, как ненавязчиво и незаметно оживить, расширить, закрепить полученный детьми опыт, ограничивая длительное пребывание ребенка у экрана монитора, напряженного зрительного восприятия изображений.

При использовании компьютерных развивающих игр особое внимание уделяется подбору и обработке изображений (цвет, контрастность, фон, пропорции, контурирование, прорисовка деталей). Наглядный материал, кроме того, что он должен быть ярким, красочным, чтобы привлечь внимание ребенка, должен быть реалистичным, понятным, доступным, приближенным к действительности и соответствовать возрасту ребенка. В этом случае имеется возможность повысить эффективность занятий путем использования компьютерных игр и минимизировать отрицательный эффект на зрительный анализатор.

С одной стороны, компьютер располагает большим набором изобразительных средств, способствует развитию художественно-конструкторских способностей и пространственных представлений. С другой, рисование на компьютере отрицательно влияет как на глаза, так и на психику ребенка. Самые опасные для здоровья и психики игры – это игры, содержащие движущееся на высокой скорости изображение и мелкие элементы. Переутомление и напряжение детского организма после таких длительных игр снять очень нелегко.

Легче всего для детского восприятия статическое, крупное цветное изображение в сопровождении звука. Достаточно безопасно рассматривать картинки или фотографии в сопровождении дикторского текста или пояснений взрослого. Привлечение детей к диалогу расширит познавательную задачу и сделает обучающий процесс более занимательным.

Также необходимо проводить беседы с родителями. Довольно часто занятия детей на компьютере в домашних условиях сводятся к формальному сидению ребенка перед экраном монитора и выполнению ничего

не значащих действий. Разъяснить, что продолжительная игровая деятельность на компьютере приводит к зрительному переутомлению, что, в свою очередь, может привести к снижению остроты зрения, вызвать спазм аккомодации.

Таким образом, очевидно, что компьютерные развивающие игры могут быть использованы в работе с детьми, имеющими ограниченные зрительные возможности, при безусловном соблюдении физиолого-гигиенических, эргономических и психолого-педагогических ограничительных и разрешающих норм и рекомендаций. Основными из которых являются:

- применять компьютерные игровые развивающие и обучающие игры, адекватные психическим и психофизиологическим возможностям ребенка;
- создавать среду, благоприятствующую обучению, максимально устранять препятствия к обучению;
- осуществлять грамотный подход и организацию рабочего места ребенка (при слабом зрении садиться за компьютер только в очках, не работать на компьютере в темноте);
- соблюдать правильную рабочую позу (кисти рук ребенка должны находиться на уровне локтей, а запястья – на опорной планке, необходимо сохранять прямой угол (90 градусов) в области суставов);
- делать перерывы, включать упражнения для снятия зрительного утомления, проводить зрительную гимнастику в сочетании с двигательной активностью;
- вовлекать ребенка в разнообразный игровой процесс (между компьютерными играми он должен играть в подвижные игры, гулять, заниматься спортом);
- следить за содержательной стороной компьютерных игр, исключать перегрузку детей информацией;
- предъявлять материал постепенно, дополнять представленный материал комментариями и пояснениями;
- включать интерактивный режим работы с компьютером (интерактивность – это обеспечение возможности взаимодействия компьютерной программы и человека, возможности диалога «партнеров» в решении определенной задачи);
- использовать индивидуализацию компьютерных игр, гибкость процесса изменения постановок задач;
- активно включать личное мастерство педагога;
- ни в коем случае не принуждать заниматься на компьютере против воли и желания, иначе эффект будет сугубо негативным.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ:

1. Балясникова И. В. Компьютер, зрение, здоровье. – Архангельск: Издательский центр АОКБ, 2001. – 56 с.
2. Горвиц Ю., Поздняк Л. Кому работать с компьютером в детском саду //Дошкольное воспитание. – 1991. – № 5. – С. 92-95.
3. Кукушкина О. И. Применение информационных технологий в специальном образовании //Специальное образование: состояние, перспективы развития. Тематическое приложение к журналу «Вестник образования». – 2003. – № 3. – С. 67-76.
4. Леонова Л. А., Макарова Л. В. Компьютер и здоровье ребенка. – М.: Издательский центр «Вентана-Граф», 2003. – 16 с.
5. Могилева В. Н. Психофизиологические особенности дошкольника и их учет в работе с компьютером: учебное пособие. – М.: Академия, 2007. – 240 с.
6. Новоселова С. Л., Петку Г. П. Компьютерный мир дошкольника. – М.: Новая школа, 1997.

УДК: 376 – 056.36:159.222 – 053.4

ОСОБИСТІСНА СКЛАДОВА ПРОСТОРУ КОМУНІКАТИВНОЇ ДІЯЛЬНОСТІ ДОШКІЛЬНИКА ІЗ ЗАТРИМКОЮ ПСИХІЧНОГО РОЗВИТКУ

Омельченко І.М.

кандидат психологічних наук, старший науковий співробітник
Інституту спеціальної педагогіки НАПН України

У статті автором проаналізовані концептуальні підходи до дослідження особистісної складової простору комунікативної діяльності дошкільника із затримкою психічного розвитку.

В статтє автором проаналізовані концептуальні підходи к дослідваню личностной