

**ОСОБЛИВОСТІ ВИКОРИСТАННЯ ДИДАКТИЧНИХ ІГОР
ПРИ ВИВЧЕННІ НОВОГО ІСТОРИЧНОГО МАТЕРІАЛУ
РОЗУМОВО ВІДСТАЛИМИ УЧНЯМИ**

Успішна соціалізація розумово відсталих осіб передбачає засвоєння низки важливих історичних понять та пов'язаних з ними вмінь і навичок. Низький рівень інтелектуальних можливостей значно впливає на засвоєння дітьми історичного матеріалу, усвідомлення ними причинно-наслідкових зв'язків між подіями минулого та на формування понять про історичний час, простір, діячів минулого тощо.

Специфіка навчальної діяльності та рівень пізнавальних можливостей школярів з вадами інтелекту змушують нас більш детально розглянути проблему занять історії в спеціальній школі.

За даними О. Вагіна, І. Єременка, А. Колоскової, Г. Клокової, П. Лейбенгруба, С. Миронової, Л. Мельника, Л. Петрової, О. Пометун, В. Синьова, Н. Сперанської, Г. Фреймана існують різні підходи до класифікації уроків: за ведучими методами навчання, за основними етапами навчального процесу, за способами організації навчальної діяльності учнів, за конкретним змістом навчального матеріалу теми, розділу, за віковими можливостями учнів. Більшість дослідників за основу типології беруть ланки процесу навчання і відповідну їм дидактичну мету заняття [3; 4; 6].

Науковці виділяють декілька основних типів занять історії: урок засвоєння нового навчального матеріалу; урок формування та вдосконалення вмінь і навичок; урок закріплення та застосування знань, умінь і навичок; урок узагальнення та систематизації знань; урок контролю і корекції знань, умінь та навичок; комбінований урок.

Аналіз досліджень А. Алексюка, С. Баранова, Л. Борзової, Т. Ільїної, І. Харламова, І. Чередова свідчать про важливе місце у навчально-виховному процесі таких занять, як уроки формування нових знань [1].

На думку Л. Вавіної, В. Гладкої, В. Коркунова, С. Миронової, Б. Пузанова, Н. Редькіної, Л. Сековець, А. Смірної, у спеціальній педагогіці, особливе корекційно-розвиваюче значення мають заняття комбінованого типу, які націлені на вирішення декількох дидактичних завдань: пояснення нового матеріалу, його закріплення, повторення раніше вивченого, контроль і корекцію знань, умінь і навичок учнів. Науковці переконані, що цей тип уроку найбільш ефективний у навчанні розумово відсталих учнів.

У роботах О. Бородіної, Н. Дайрі, В. Коркунова, Л. Петрової, Б. Пузанова, Н. Редькіної, Л. Сековець, М. Студенікіна відмічається

важливість вивчення нового історичного матеріалу і наголошується, що етап повідомлення нових знань є одним із основних компонентів комбінованого уроку [2; 5].

У зв'язку з інертністю нервових процесів, розумово відсталі діти можуть тривалий час перебувати під впливом вражень і форм поведінки, які мали місце перед уроком [3; 6]. Частина учнів продовжують залишатися у стані збудження, інші – залишаються пасивними, що негативно впливає на рівень усвідомлення історичних понять під час повідомлення нового навчального матеріалу.

Метою статті є визначення ефективності методу дидактичних ігор в роботі з розумово відсталими школярами на етапі повідомлення нового навчального матеріалу та створення спеціального комплексу дидактичних ігор для зазначеного етапу.

Деякі вчені та методисти (Л. Борзова, В. Власов, О. Данилевська, І. Кучерук, О. Пометун, Г. Фрейман) підкреслюють можливість використання ігор під час вивчення нового історичного матеріалу школярами.

На даному етапі уроку у спеціальній школі, провідне значення відіграють традиційні (словесні та наочні) методи навчання. Для зменшення пасивності сприймання навчальної інформації, підвищення розумової працездатності учнів з вадами інтелекту, застосовуються дидактичні ігри. Дітям необхідно пропонувати ігри-змагання частково-пошукового характеру, які спрямовують діяльність школярів на самостійне виконання окремих кроків у пошуку знань.

Ігрові завдання надають можливість учасникам відчувати взаємозв'язок між якісним виконанням завдання кожним школярем та досягненням кінцевого результату команди у підсумку.

Ігри на етапі повідомлення нового матеріалу тривають від 5 до 15 хвилин і проводяться переважно командами. На етапі сприймання нової інформації, у зв'язку з психофізичними порушеннями учнів, індивідуальний показник сприймання нових знань гірший, ніж командний.

Аналіз дидактичних ігор, розроблених для масових закладів, та практика їх практичного застосування підтвердили нездатність всіх ігор успішно виконувати навчальну функцію в умовах спеціальної школи.

На етапі повідомлення нового навчального матеріалу в роботі з розумово відсталими учнями добре зарекомендували себе ігри «Веселий олівець», «Вибери потрібне», «Виправ помилку», «Порівняй поняття», «Три речення». Для прикладу, розглянемо гру «Простори історії», яка використовувалася нами у 7 класі на уроці історії з теми «Перші київські князі та розширення території Київської держави».

Дидактична гра «Простори історії»

Мета: формувати поняття в розумово відсталих учнів про об'єднання східнослов'янських племен у спільну давньоруську державу.

Обладнання: Плешканівська Г. М. Оповідання з історії України. 7 клас : підручник / Плешканівська Г. М., Слюсаренко А. Г. – К. : Богдана, 2000. – 224 с.; Атлас з історії України. 5 клас / упорядники: О. В. Гісем, Д. В. Ісаєв, О. О. Мартинюк. – К. : Інститут передових технологій, 2011. – 24 с.

Ігрове завдання: учням пропонується уважно слухати розповідь вчителя про утворення Київської Русі і записувати у зошит назви племен, які брали участь у створенні єдиної давньоруської держави. Командам необхідно записати якомога більше понять у найкоротші терміни.

Правила гри: гравці команд записують назви племен у зошити. Після цього учням надається декілька хвилин (залежно від їх інтелектуального рівня) для складання загального переліку племен і підготовки до відповіді. Право першої відповіді надається команді, яка швидше виконала завдання. Кожна команда оголошує одну назву племені, передаючи слово іншій.

За правильну відповідь команда отримує 2 бали. За виправлення неправильної відповіді суперників – 1 бал. За неправильну відповідь – 0 балів. Учням додатково повідомляється про систему штрафів за списування, образи, перебивання виступаючих, порушення регламенту тощо.

Примітки: для учнів II відділення пропонується спрощений варіант гри з використанням атласу з історії, у якому діти будуть відмічати згадані вчителем назви племен. Варіантом гри може бути самостійне опрацювання підручника із записом у зошит відповідних понять.

На початкових етапах формування нових знань, на нашу думку, варто застосовувати індуктивний метод засвоєння знань, який функціонує у логіці від конкретного до загального. Така логіка передачі й сприймання навчальної інформації забезпечуватиме перехід від одиничного до загального в пізнавальному процесі розумово відсталих учнів та буде продуктивною саме на емпіричному рівні пізнання (вивчення одиничних подій і явищ).

Характеристика комплексу дидактичних ігор описана у таблиці 1.

Таблиця 1

Характеристика дидактичних ігор для вивчення нового матеріалу розумово відсталими учнями

№ п/п	Назва дидактичної гри	Дидактична мета і завдання гри	Характер пізнавальної діяльності учнів	Логіка передачі знань	Час гри (хв.)
1	«Веселий олівець»	формування нових понять	частково-пошуковий	індуктивна	5
2	«Вибери потрібне»	формування загальноісторичних понять	частково-пошуковий	індуктивна	7–10

3	«Виправ помилку»	формування нових знань	частково-пошуковий	індуктивна	7–10
4	«Порівняй поняття»	формування загальноісторичних понять	частково-пошуковий	індуктивна	7–10
5	«Простори історії»	формування нових знань	частково-пошуковий	індуктивна	7–15
6	«Три речення»	формування нових понять	частково-пошуковий	індуктивна	7–10

Дані ігри, маючи схожі цілі, не потребують великої кількості часу на виготовлення обладнання, мають зрозумілі завдання і правила. У переважній більшості ігор практичний спосіб передачі інформації, окрім гри «Порівняй поняття», де домінуючий – словесний. Щодо роботи на уроці, то прийнятними для всіх ігор є, як індивідуальна так і колективні форми, на рівні мікрогруп (2–4 учня), груп (5–8 дітей) і всього класу. Під час проведення гри «Веселий олівець» розумово відсталі підлітки більш схильні до індивідуальної роботи.

Пропонуємо приклади дидактичних ігор, які найбільш ефективно впливають на рівень усвідомлення історичних понять школярами з вадами інтелекту на етапі вивчення нового матеріалу.

Дидактична гра «Вибери потрібне»

Мета: формувати загальноісторичні поняття, сприяти виробленню навичок конкретизації та диференціації істотних ознак даних понять.

Обладнання: підручник (Плешканівська Г. М. Оповідання з історії України. 7 клас : підручник / Плешканівська Г. М., Слюсаренко А. Г. – К. : Богдана, 2000. – 224 с.), картки із завданнями.

Ігрове завдання: учням пропонується уважно прослухати повідомлення вчителя (або самостійно опрацювати відповідне оповідання підручника) і якомога швидше із запропонованих у картці ознак відмітити (виписати) ті, які стосуються певного загальноісторичного поняття.

Правила гри: учні у командах відмічають основні ознаки певного поняття, намагаючись знайти їх якнайбільше за найменший проміжок часу.

Право першої відповіді визначає вчитель або надається команді, яка швидше виконала завдання. Кожна команда оголошує одну ознаку і пояснює свій вибір. Суперники мають право на заперечення. Після оголошення першої ознаки хід передається іншій команді.

За правильну відповідь команда отримує 2 бали. За виправлення неправильної відповіді суперників – 1 бал. За неправильну відповідь – 0 балів.

Додатково учні інформуються про правила поведінки під час гри.

Примітки: для учнів з низькими пізнавальними можливостями пропонується спрощений варіант гри з підказками, де поняття і їх ознаки будуть виділені певними кольорами, шрифтом тощо.

Дидактична гра «Виправ помилку»

Мета: формувати в учнів історичні поняття та вміння їх практично

застосовувати на розширеному навчальному матеріалі.

Обладнання: підручник (Плешканівська Г. М. Оповідання з історії України. 7 клас : підручник / Плешканівська Г. М., Слюсаренко А. Г. – К. : Богдана, 2000. – 224 с.), картки із завданнями.

Ігрове завдання: учням пропонується уважно опрацювати оповідання підручника (залежно від теми уроку) і якнайшвидше виправити помилки у ігрових картках.

Правила гри: гравці команд повинні знайти якнайбільше помилок у картках, де свідомо допущені помилки. Право першої відповіді надається команді, яка швидше виконала завдання. Кожна команда оголошує власне завдання. У випадку, якщо дітям пропонуються картки з аналогічними завданнями, то команди зачитують відповіді по черзі. Дозволяється виправлення помилок суперників.

За правильну відповідь команда отримує 2 бали. За виправлення неправильної відповіді суперників – 1 бал. За неправильну відповідь – 0 балів.

Учні додатково повідомляються про штрафи за списування, за спроби заважати гравцям іншої команди, за обзивання тощо.

Примітки: для учнів з низькими пізнавальними можливостями пропонується менша кількість речень у завданнях, вказуються варіанти відповідей.

Плануючи використання дидактичних ігор при повідомленні нового матеріалу, педагогу потрібно пам'ятати про індивідуальні можливості кожного учня, адже у операційно-процесуальному плані такі ігри є складними й не кожна розумово відстала дитина здатна одночасно слідувати за поясненнями вчителя та робити відповідні записи у зошиті. Дидактичні ігри можуть використовуватися як усно, так і письмово, при роботі з друкованими текстами і сприяти досягненню дидактичної мети при вивченні нового історичного матеріалу.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Алексюк А. М. Загальні методи навчання в школі / А. М. Алексюк. – К. : Радянська школа, 1981. – 203 с.
 2. Коркунов В. В. Урок во вспомогательной школе / В. В. Коркунов // Воспитание и обучение детей вспомогательной школы. – М. : Школа – Пресс, 1994. – С. 152–169.
 3. Миронова С. П. Олігофренопедагогіка. Компактний навчальний курс : навчальний посібник / С. П. Миронова. – Кам'янець-Подільський, 2008. – 204 с.
 4. Методика навчання історії в школі / О. І. Пометун, Г. О. Фрейман. – К. : Генеза, 2006. – 328 с.
 5. Петрова Л. В. Методика преподавания истории в специальной (коррекционной) школе VIII вида / Л. В. Петрова. – М. : Владос, 2003. – 208 с.
 6. Синьов В. М. Корекційна психопедагогіка. Олігофренопедагогіка. – Ч.І. – К. : Вид-во НПУ ім. М. П. Драгоманова, 2007. – 238 с.
-