

The article presents an analysis of regulations, curricula and other sources, staffing process, the vocational and employment training in a special secondary school for mentally retarded children in Ukraine (the second half of the twentieth century).

**Keywords:** work training, vocational and employment training, teaching staff, production training, curriculum, teacher work.

*Отримано 16.9.2013*

УДК 376.42:371.214

*Ю. М. Косенко*

### **СИСТЕМАТИЗАЦІЯ І УЗАГАЛЬНЕННЯ ЗНАНЬ У РОЗУМОВО ВІДСТАЛИХ УЧНІВ НА УРОКАХ ІСТОРІЇ В ІГРОВИЙ СПОСІБ**

У статті описується дидактична гра як метод узагальнення і систематизації знань з курсу історії в розумово відсталих школярів, висвітлюються особливості методу дидактичних ігор, подано характеристику комплексу дидактичних ігор орієнтованого на узагальнення і систематизацію вивченого історичного матеріалу.

**Ключові слова:** дидактична гра, історія, розумово відсталі діти.

В статье описывается дидактическая игра как метод обобщения и систематизации знаний по истории в умственно отсталых школьников, освещаются особенности метода дидактических игр, подана характеристика комплекса дидактических игр ориентированного на обобщение и систематизацию изученного исторического материала.

**Ключевые слова:** дидактическая игра, история, умственно отсталые дети.

Вивчення минулого українського народу, його "світлих і темних" сторінок історії сприяє розвитку і корекції у розумово відсталих школярів вербально-логічного мислення, пам'яті, уяви, формуванню вмінь визначати причинно-наслідкові зв'язки між історичними подіями, знаходженню спільних та відмінних рис між фактами минулого і сучасності, розвиває навички аналізу, узагальнення, виховує на прикладах відомих історичних діячів особистість, повноправного громадянина країни.

Водночас, навчальний матеріал шкільного курсу "Історія України" є складним для свідомого засвоєння розумово відсталими учнями, вміщуючи у собі велику кількість абстрактних понять, передбачаючи вивчення подій далеких від сучасного життя, не пов'язаних з власним досвідом дитини з розумовою відсталістю.

Для підвищення мотивації вивчення минулого України, ефективного засвоєння теоретичного матеріалу історичного змісту у розумово відсталих школярів і формування у них практичних навичок і вмінь роботи з підручником, атласом, сучасною та історичною мапами, контурними картами, хронологічним матеріалом, історичними документами, на нашу думку, необхідно активно залучати інноваційні технології, які останнім часом впроваджуються і в системі спеціальної освіти.

У основі інноваційного навчання лежить активізація пізнавальної діяльності, активні форми і методи навчання, серед яких провідне місце займають дидактичні ігри.

Низкою вчених і методистів (А. Аксьонова, В. Гладкая, Л. Демчук, С. Дубовський, В. Золотоверх, В. Патракеєв, Г. Плешканівська, Т. Пороцька, Т. Пулінець, В. Стратан, В. Суткова, Т. Ульянова, В. Харченко, Е. Якубовська) відмічалася універсальність дидактичних ігор і можливість їх ефективного використання у роботі з розумово відсталими учнями на різних етапах і типах занять у спеціальній школі.

Аналіз досліджень К. Ардобацької, Л. Вавіної, Г. Мерсіянової дають підстави стверджувати, що метод дидактичних ігор є ефективним способом закріплення, повторення, узагальнення і систематизації вивченого матеріалу в розумово відсталих учнів.

У роботах К.О.Баханова, О.І.Пометун, Г.О.Фреймана припускається формування, узагальнення і систематизація історичних знань у ігровий спосіб [1; 4].

На переконання Л. Мельника [3] для кращого усвідомлення суті певного історичного процесу, вивчення закономірностей та етапів його розвитку важливе місце відіграють уроки узагальнення і систематизації знань, умінь і навичок. Дослідник зазначав, що якщо на окремих уроках ті чи інші явища і процеси вивчаються ізольовано, частинами, то на уроках узагальнення і систематизації вони постають перед учнями як єдиний процес.

На думку О. Вагіна, І. Гіттіс, Г. Дружкової, С. Єжової, В. Карцова, І. Лебедевої і Н. Сперанської узагальнення і систематизація вивченого матеріалу є важливим чинником міцного засвоєння знань, умінь і навичок з історії [2; 5].

П. Лейбенгруб наголошував, що повторення, узагальнення і систематизація пройденого матеріалу підносить знання учнів на більш вищій щабель, підводить їх у ряді випадків до засвоєння нових понять та ідей. Автор підкреслював важливість уроків узагальнення і систематизації, зазначаючи, що вони сприяють не лише відтворенню

матеріалу, а його осмисленню з нових точок зору, розкриттю нових зв'язків між вивченими фактами.

За даними І. Єременка, В. Коркунова, М. Перової, Л. Петрової головним завданням уроків узагальнення та систематизації знань є перевірка та встановлення рівня оволодіння розумово відсталими учнями основних теоретичних знань і способів пізнавальної діяльності, поєднання вивченого матеріалу у єдиний логічний, взаємопов'язаний ланцюжок подій, більш глибоке осмислення навчального матеріалу.

**Метою статті** є дослідження можливостей застосування методу дидактичних ігор на уроках узагальнення і систематизації знань у спеціальній школі, розроблення найбільш ефективних дидактичних ігор для вказаного типу уроку історії та створення на їх базі комплексу навчальних ігор орієнтованих на узагальнення і систематизацію знань історичного змісту.

**Виклад основного матеріалу.** Дидактична гра, як метод навчання у словникових джерелах визначається як різновид спеціально створених дорослими чи успадкованих від попередніх поколінь ігор, що використовуються в навчальному процесі під безпосереднім керівництвом педагога.

У дослідженнях П. Рудика, М. Кларіна, Л. Борзової, В. Онищука, О. Савченко підкреслюється особливість дидактичних ігор, а саме:

а) штучність, яка передбачає спеціальне створення ігор педагогами з дидактичною метою, як у відношенні змісту, так і у відношенні методик та правил гри;

б) наявність чітко поставленої мети і відповідного їй педагогічного результату (під результатом вбачається не тільки передача нових знань, їх повторення чи закріплення, а й формування умінь спілкування, пошукової діяльності, які є для учнів емоційно та особистісно значущими);

в) умовність ситуації у навчальній діяльності (оскільки навчання – це цілеспрямований процес передачі суспільно-історичного досвіду, то дидактична гра – це умовна, цікава для суб'єкта діяльність, направлена на формування знань, умінь та навичок);

г) наявність правил, які встановлюють порядок, послідовність ігрових дій і взаємовідносин між дітьми. Вони є заданими, використовуючи їх педагог керує грою, процесами пізнавальної діяльності і поведінкою дітей [6].

Як бачимо, метод дидактичної гри має власні ознаки, зокрема, регламентацію дитячої діяльності педагогом через спеціально створені правила та умови гри, чітко сформульовану мету навчання і, відповідно до неї – очікуваний педагогічний результат, що характеризується навчально-пізнавальною і виховною спрямованістю.

Залежно від дидактичних цілей уроку і завдань гри, їх змістового наповнення, дидактичні ігри можуть успішно застосовуватися на уроках (етапах) закріплення вивченого матеріалу, заняттях з корекції і

контролю засвоєних знань, умінь і навичок, уроках узагальнення і систематизації знань. Тому, нами розроблявся комплекс ігор у яких змінним компонентом був зміст і обсяг навчального матеріалу, а також кількість ігор, залежно від дидактичних завдань і контингенту учнів.

Для прикладу візьмемо гру "Зашифровані слова", яка може ефективно застосовуватися у роботі з розумово відсталими учнями при закріпленні вивченого матеріалу, завдання якої будуть охоплювати вивчені на окремому уроці нові історичні поняття, імена героїв минулого, назви історико-географічних об'єктів, а під час перевірки рівня сформованості знань, умінь і навичок, ігрові завдання будуть більші за обсягом, вміщуватимуть матеріали декількох тем чи розділу. На етапі систематизації і узагальнення, дидактичні завдання передбачатимуть з'ясування власного відношення до проблеми, практичного використання засвоєних понять в інших навчальних ситуаціях, побудови відомих історичних фактів у логічні, хронологічні, причинно-наслідкові зв'язки.

#### **Дидактична гра "Зашифровані слова".**

**Мета:** закріпити вивчені загальноісторичні поняття, перевірити рівень сформованості знань з теми, розвивати вміння встановлювати причинно-наслідкові зв'язки між історичними подіями і явищами, корегувати не правильно засвоєні поняття.

**Обладнання:** картки із завданнями.

**Ігрове завдання:** учням пропонується допомогти Незнайці назвати одним поняттям вказані у завданні слова.

**Правила гри:** команди повинні якнайшвидше підібрати до поданої низки конкретно-історичних термінів узагальнююче поняття. Першими відповідають представники тієї команди, яка першою виконала завдання.

За правильне виконання завдання нараховується – 1 бал, за виправлення помилок іншої команди – 2 бали, за неправильну відповідь – 0 балів.

Учні додатково повідомляються про штрафи за списування, за спроби заважати гравцям іншої команди, за обзивання, за викрикування відповідей з місця, за перебивання виступаючих тощо.

**Примітки:** для учнів з низькими пізнавальними можливостями пропонується перелік загальноісторичних понять серед яких потрібно вибрати правильну відповідь.

Під час систематизації і узагальнення вивченого матеріалу, дидактичні ігри передбачають володіння розумово відсталими учнями основним навчальним матеріалом з теми (розділу) і спрямовані на поглиблення і систематизацію вивчених історичних понять, знаходження спільних і відмінних ознак між ними, застосування сформованих знань та відповідних умінь і навичок на різному навчальному матеріалі.

Учні з розумовою відсталістю досить часто усвідомлюють історичні

поняття формально, не маючи їх цілісної картини. Для осмислення вивчених понять, перекомпонування і узагальнення матеріалу нами створені такі ігри, розв'язуючи які школярі виробляють навички об'єднання суттєвих ознак історичних понять, виділяють у них головне, відсіюють другорядні ознаки, що в комплексі сприяло розкриттю їх змісту, виявленню їх закономірностей, міцному і довготривалому засвоєнню тощо.

Даний тип ігор повинен мати проблемний і частково-пошуковий характер, середнього та достатнього рівнів складності, будуватися переважно за індуктивною та з елементами дедуктивної логік, проводитися індивідуально і колективно, залежно від пізнавальних можливостей учнів та їх міжособистісних стосунків у класі.

Тривалість ігор повинна залежати від їх місця у системі на уроках систематизації і узагальнення знань. Комплекс дидактичних ігор, який залучається на узагальнюючі заняття, розрахований на 30-35 хвилин і орієнтований переважно на практичні та комплексні ігрові завдання, хоч можливе використання і усних завдань, тому словесні дидактичні ігри на даному типі уроків також будуть доречними.

За сутнісною ознакою, запропоновані ігри, доречно використовувати у вигляді змагань між командами. Можливе, у окремих випадках, залучення імітаційних та комплексних ігор.

На нашу думку, з метою узагальнення і систематизації вивченого матеріалу історичного змісту у розумово відсталих школярів найкраще підходять дидактичні ігри "Виправ помилку", "Знайди пару", "Зашифровані слова", "Історичні промені", "Історія в датах", "Історія в особах", "Піраміда слів", "Послання предків", "Стародавнє місто", історичні та хронологічні кросворди, історичні задачі тощо.

У даних іграх правила гри спрямовувалися на самостійну участь розумово відсталих школярів у грі, а завдання вміщували найголовніші факти, основні поняття та найсуттєвіші зв'язки між ними. Саме базові поняття теми (розділу) міцно закріплені, систематизовані та чітко усвідомлені, стають опорою у формуванні системи історичних знань за весь курс.

Дидактичні ігри орієнтовані на систематизацію і узагальнення, на нашу думку, важливі тим, що збагачують словниковий запас розумово відсталих старшокласників новими словами і поняттями, сприяють їх введенню у активний словник дітей, формують уміння працювати з підручником, атласом, картою, іншим наочним матеріалом. Добре зарекомендувала себе у цьому аспекті дидактична гра "Історичні промені".

### **Дидактична гра "Історичні промені"**

**Мета:** актуалізувати раніше вивчений матеріал з історії, сприяти усвідомленню логічних зв'язків між головними ознаками загальноісторичних понять, розвивати вміння працювати з підручником і використовувати засвоєні поняття на іншому матеріалі.

**Обладнання:** підручник (Плешканівська Г.М., Слюсаренко А.Г. Оповідання з історії України. 7 клас. – К.: Богдана, 2000. – 224с.), 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:** користуючись підручником і атласом з історії, якнайшвидше виділіть основні ознаки державної політики певного історичного діяча, запишіть їх у зошит і охарактеризуйте.

**Правила гри:** команда, яка швидше за інших виконала завдання починає гру, виділяючи одну з ознак. Після відповіді виступаючих, хід гри передається іншій команді. Інші команди слідкують за відповідями суперників, доповнюють і виправляють у їх відповідях помилки. За правильну відповідь команда отримує – 3 бали. За суттєві виправлення і доповнення – 2 бали. За доповнення – 1 бал.

Учні попереджаються про систему штрафів за списування, за спроби заважати гравцям іншої команди, за обзивання тощо.

**Примітки:** для учнів з низькими пізнавальними можливостями пропонується спрощений варіант гри з використанням переліку різноманітних ознак, серед яких необхідно вибрати ті, які стосуються діяльності вказаного історичного діяча.

Курс історії у спеціальній школі пропонує вивчення життя і діяльності не великої кількості історичних постатей, але навіть й незначна їх кількість є складною для засвоєння розумово відсталими дітьми, учні доволі часто плутають імена, період діяльності, найвідоміші справи, хронологію правління тощо. З цією метою нами була розроблена дидактична гра "Історія в особах".

#### **Дидактична гра "Історія в особах"**

**Мета:** систематизувати та узагальнити історичні поняття, розвивати вміння співставляти діяльність діячів минулого з певною історичною епохою, конкретними історичними подіями.

**Обладнання:** набірне полотно на три відділення (дошка, крейда), портрети історичних героїв, картки із завданнями.

**Ігрове завдання:** Незнайко розсипав конверти з іменами, портретами, датами правління і досягненнями діячів минулого. Співставити ці дані у логічні ланцюжки у нього не виходить. Допоможіть Незнайці виконати завдання.

**Правила гри:** командам (учню) необхідно співставити запропоновані дані. Першою відповідає команда, яка виконала завдання швидше за всіх. Час виконання – не більше 5 хвилин. У випадку, якщо за цей час, жодна з команд не встигла виконати завдання, гра зупиняється і починає відповідь той колектив, на який вказав жереб. У разі виконання однакових завдань, команди мають право на виправлення помилок суперників.

За кожний правильно складений логічний ланцюжок нараховується – 1 бал, за виправлення помилок суперників – 2 бали, за неправильну відповідь – 0 балів.

Діти попереджаються про введення штрафів за списування, підглядування, перебивання виступаючого, викрикування з місця тощо.

**Примітки:** учням з низькими пізнавальними можливостями дозволяється користуватися зошитами, підручником, пропонуються картки з меншою кількістю завдань і ввідних даних.

З метою актуалізації та систематизації історичних знань, розвитку вмінь локалізації подій і явищ у часі, формування навичок співставлення фактів минулого з хронологічними даними нами використовувалися ігри "Історія в датах", хронологічні завдання тощо. Для прикладу візьmemo гру "Хронологічна задача".

### **Дидактична гра "Хронологічна задача"**

**Мета:** закріпити вивчені загальноісторичні поняття, розвивати вміння співвідносити поняття з часом, визначати тривалість і послідовність історичних подій і явищ, їх віддаленість одна від одної та від сучасності, сприяти встановленню між поняттями причинно-наслідкових зв'язків.

**Обладнання:** картки із завданнями.

**Ігрове завдання:** у Незнайки з'явилися проблеми. Він не може вирахувати хронологічну задачу. Допоможіть йому.

**Правила гри:** отримавши умови задач (як правило необхідно вирахувати тривалість правління історичної особи, тривалість життя і творчої діяльності видатних діячів країни, часовий проміжок між історичними явищами, між подією минулого і сучасністю і т.д.), команди обчислюють дані на швидкість. Першими відповідає і записує на дошці розрахунки та команда, яка першою виконала завдання.

За правильне виконання задачі нараховується – 1 бал, за виправлення помилок іншої команди – 2 бали, за неправильну відповідь – 0 балів.

Додатково учні інформуються про правила поведінки під час гри.

**Примітки:** учні II відділення, при розв'язанні задач, можуть користуватися таблицею множення та іншими засобами, які сприяють у виконанні математичних операцій.

**Висновок.** На нашу думку, дидактичні ігри спрямовані на систематизацію і узагальнення знань сприятимуть осмисленню розумово відсталими учнями історичних знань, їх узагальненню і розумінню у чіткій системі з внутрішніми і зовнішніми зв'язками, актуалізовуватимуть і вводитимуть у активний словник історичні поняття.

### **Список використаних джерел**

1. Баханов К. О. Організація особистісно орієнтованого навчання : poradnik молодого вчителя історії / К. О. Баханов. – Харків: Основа, 2008. – 159 с.
2. Вагин А. А. Методика преподавания истории в средней школе/ А.А. Вагин. – М. : Просвещение, 1968. – 431с.
3. Мельник Л. Г. Методика викладання історії в середній школі / Л. Г. Мельник. – К. : Вища школа, 1974. – 224 с.

4. Методика навчання історії в школі / [авт. тексту: О. І. Пометун, Г. О. Фрейман]. – К. : Генеза, 2006. – 328 с.
5. Методика преподавания истории в средней школе: учебное пособие / [С. А. Ежова, И. М. Лебедева, А. В. Дружкова и др.]. – М. : Просвещение, 1986. – 272 с.
6. Функции и структура методов обучения / под ред. В. А. Онищука. – К. : Радянська школа, 1979. – 160 с.

The article describes the game as a didactic method of generalization and systematization of knowledge of course of history in mentally retarded children, teaching method specific features games, describes complex of didactic game oriented on generalization and systematization of historical material.

**Keywords:** didactic game, history, mentally retarded children.

*Отримано 19.9.2013*

УДК 376 – 056.36.016:82

*Н.П. Кравець*

### **ФОРМУВАННЯ ІНТЕРЕСУ ДО ЧИТАННЯ У РОЗУМОВО ВІДСТАЛИХ ПІДЛІТКІВ НА УРОКАХ ЛІТЕРАТУРНОГО ЧИТАННЯ**

У статті розкрито роль читання художньої літератури у формуванні особистості розумово відсталих підлітків, чому сприяє читацький інтерес. В умовах діяльнісно-компетентнісного підходу в учнів формуються внутрішні і зовнішні мотиви читацької діяльності, що забезпечують інтерес до читання. У результаті проведеного експерименту виділено три групи школярів за рівнями розвитку читацького інтересу. Доведено, що успішне формування читацького інтересу залежить від розуміння учнями лексичного значення слів, визначено умови оволодіння лексичним значенням слова. З метою формування читацького інтересу запропоновано технології навчання розумово відсталих школярів на уроках літературного читання.

**Ключові слова:** розумово відсталі підлітки, читання, художня література, список використаних джерел, інтерес, урок літературного читання, діяльнісно-компетентнісний підхід, лексичне значення слова, технології навчання.