

УДК 376.42:371.214

ДИДАКТИЧНА ГРА ЯК МЕТОД ЗАКРІПЛЕННЯ ІСТОРИЧНИХ ПОНЯТЬ У РОЗУМОВО ВІДСТАЛИХ УЧНІВ



Ю. М. КОСЕНКО, викладач кафедри корекційної та інклюзивної освіти Сумського державного педагогічного університету ім. А. С. Макаренка, аспірант лабораторії інтенсивної педагогічної корекції Інституту спеціальної педагогіки НАПН України

Анотація. У статті розкрито проблему закріплення вивченого матеріалу учнями з порушеннями інтелекту на уроках історії, висвітлено головні критерії для створення дидактичних ігор, описано етапи спільної діяльності вчителя та дітей під час гри, представлено дидактичні ігри для закріплення вивчених історичних понять.

Ключові слова: дидактична гра, закріплення вивченого матеріалу, школярі з вадами інтелекту.

ДИДАКТИЧЕСКАЯ ИГРА КАК МЕТОД ЗАКРЕПЛЕНИЯ ИСТОРИЧЕСКИХ ПОНЯТИЙ У УМСТВЕННО ОТСТАЛЫХ УЧЕНИКОВ

Аннотация. В статье раскрывается проблема закрепления изученного материала учениками с нарушениями интеллекта на уроках истории, отражены основные критерии для создания дидактических игр, описаны этапы совместной деятельности учителя и детей во время игры, представлены дидактические игры для закрепления исторических понятий.

Ключевые слова: дидактическая игра, закрепление изученного материала, школьники с нарушениями интеллекта.

DIDACTIC GAME AS A METHOD OF STRENGTHEN OF HISTORICAL CONCEPTS IN MENTALLY RETARDED PUPILS

Summary. The article deals with the problem of strengthen of historical concepts in mentally retarded pupils, highlights the main criteria for the creation of didactic games, describes the stages of work teachers and children during the game, presented didactic games for strengthen of historical concepts in mentally retarded pupils.

Keywords: didactic game, strengthening of the material studied, mentally retarded children.

Навчаючись у спеціальній школі, розумово відсталі діти опановують базові поняття. Передбачається, що оволодіння системою предметних понять приводить до свідомого засвоєння школярами навчального матеріалу, розуміння ними суті явищ і процесів.

Аналіз досліджень В. Василевської, Г. Дульнева, Х. Замського, А. Капустіна, Н. Стадненко засвідчує, що вербально-логічне мислення, яке потребує оперування поняттями, у розумово відсталих учнів виявляється найбільш недорозвиненим і негативно впливає на здатність узагальнювати і конкретизувати навчальний матеріал [5]. Водночас, активізувати мисленнєву діяльність дітей із порушеннями інтелекту, сприяти її підвищенню, розвивати пізнавальну діяльність та внутрішню мотивацію можливо за допомогою активних форм і методів навчання, серед яких провідне місце посідають дидактичні ігри.

На думку С. Галкіна, Н. Конишевої, Л. Смагіної, Л. Славіної навчальні ігри відрізняються великою емоційною насиченістю і сприяють розвитку в учнів колективної співпраці, привчають до дисципліни. Дидактичні ігри забезпечують активну участь дітей із різними пізнавальними можливостями, формуючи у них самостійність, організованість, активність, взаємодопомогу та взаємоконтроль [1; 2].

Використання дидактичних ігор стимулює до навчання, сприяє швидкому збудженню пізнавального інтересу у школярів з порушеннями інтелекту, активізує їх психічні процеси та підвищує рівень розумової працездатності. Гра протистоїть пасивному слуханню або читанню.

У працях Л. Борзової, В. Власова, О. Данилевської, О. Кожем'яки, Г. Кулагіної, І. Кучерук, В. Лапшина відмічається специфічність історичного матеріалу, проблемність його засвоєння, тому в якості дієвого педагогічного інструменту на уроках історії, науковці пропонують дидактичні ігри. На їх переконання, у педагогічній практиці необхідно використовувати універсальні дидактичні ігри на різних типах уроків і їх етапах [3; 4].

Власний досвід викладання історії у спеціальній школі підтверджує проблемність формування історичних понять у розумово відсталих учнів. Школярі часто розуміють навчальний матеріал викривлено, однобічно та вибірково. З метою підвищення якості засвоєння історичного матеріалу, ми впровадили у практику навчання ігри.

Дидактичні ігри, як метод навчання, ефективно проявляють себе на різних етапах занять, але найкраще їх застосовувати на етапі закріплення вивченого матеріалу. У цій частині уроку діти мають можливість використовувати отримані знання у видозміненому вигляді в різноманітних ігрових ситуаціях, що сприяє повторенню і корек-

діти «проживають» ситуацію в її ігровому втіленні, діють за ігровими правилами. Вчитель у цей час координує, корегує, опосередковано керує ігровими діями учнів, залучає їх до активної участі у грі;

4) завершального – відбувається вихід дітей з умовного, ігрового стану. На цьому етапі проводиться аналіз гри, оцінка та самооцінка учасників, обговорюється результативність ігрових дій учнів. Учитель сприяє учням у підбитті підсумків, допомагає їм у об'єктивній оцінці результатів гри.

На етапі закріплення нового навчального матеріалу використовуються дидактичні ігри репродуктивного та проблемного характеру. Для вдосконалення необхідних умінь і навичок в учнів у застосуванні історичних понять використовуються ігри репродуктивного типу. Дидактичні ігри проблемного типу сприяють формуванню логічного мислення і засвоєнню способів розв'язання проблем на наведених учителем прикладах та їх розв'язанню за зразком, під контролем учителя.

З метою закріплення і перевірки засвоєних історичних понять у роботі з розумово відсталими учнями можливе використання таких дидактичних ігор, як «Вибери потрібне», «Виправ помилку», «Знайди пару», «Послання предків», «Історичний регіон», історичні кросворди, ребуси-словотвори, хронологічні задачі тощо.

Етап закріплення вивченого матеріалу на уроках триває близько 10 – 12 хв, відповідно й дидактична гра не повинна перевищувати вказаного часу та охоплювати максимальну кількість учасників. Форми роботи можуть бути різними, залежно від пізнавальних можливостей учнів класу – від фронтально-колективної до індивідуальної.

Дані ігри створюються за індуктивною та з елементами дедуктивної логіки. Звичайно, більшість дидактичних ігор у спеціальній школі діють за принципами індукції, але актуальними для розумово відсталих дітей залишається вироблення вмій і навичок аналізу, виділення структурних елементів з цілого поняття з їх характеристикою. Приклад такої гри пропонуємо до уроку з теми «Київська держава за Володимира Великого».

ДИДАКТИЧНА ГРА «ІСТОРИЧНІ ПРОМЕНИ»

Мета: закріпити в учнів знання про особливості державної політики князя Володимира Святославовича, продовжувати формувати у дітей уміння й навички аналізувати загальноісторичні поняття.

Обладнання: підручник (Плешканівська Г. М., Слюсаренко А. Г. Оповідання з історії України. 7 клас. – 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., портрет князя Володимира Великого.

Ігрове завдання: користуючись підручником і атласом з історії, якнайшвидше визначте основні ознаки державної політики князя Володимира Святославовича, запишіть їх у зошит і охарактеризуйте.

Правила гри: команда, яка швидше за інших виконала завдання, починає гру, виділяючи одну з ознак державної політики князя Володимира. Інші команди стежать за відповідями суперників,

доповнюють і виправляють у їх відповідях помилки. За правильну відповідь команда отримує 3 бали. За істотні виправлення і доповнення – 2 бали. За доповнення – 1 бал.

Учнів попереджають про систему штрафів за списування, образи, викрикування відповідей із місця, перебивання виступаючих тощо.

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

Для ефективного закріплення історичних понять враховуються психофізичні можливості учнів II відділення. Зокрема, в деяких іграх бажано пропонувати меншу кількість завдань, давати можливість користуватися підручником, атласом, словником історичних термінів, записами у зошитах («Вибери потрібне», «Історія в особах», «Простори історії», «Історія в датах», «Топограф», «Знайди пару», «Впізнай поняття», кросворди), додавати до текстів поняття, ознаки, описи явищ з яких необхідно вибрати потрібне («Послання предків», «Історичні промені», «Зашифровані слова», «Логічний ланцюжок»), орієнтувати дітей на кольори, якими позначаються історико-географічні об'єкти («Історичний регіон»), дозволяти користуватися таблицею множення та іншими засобами, які сприяють виконанню математичних операцій (хронологічні задачі).

Отже, формування історичних понять за допомогою дидактичних ігор здійснюється нами у системі, протягом усього навчального року. Такий процес потребує певної організації навчання на уроці, тісної співпраці вчителя та учнів, опори на пізнавальну активність учнів. Гра робить більш динамічною і цікавою процес формування історичних понять, виключає небажане їх заучування.

Високу ефективність у формуванні історичних понять, в умовах спеціальної школи, має раціональне поєднання традиційних методів навчання з ігровими, де місце гри у структурі традиційного уроку залежить від її дидактичної мети і можливостей навчального матеріалу.

ЛІТЕРАТУРА

1. Г а л к і н С. Г. Гра – шлях до впевненості / С. Г. Галкін // Шкільний Світ. – 2004. – № 47. – С. 4 – 6.
2. К о н ы ш е в а Н. М. Игры в учебном процессе / Н. М. Конышева // Начальная школа. – 1984. – № 5 – С. 17 – 20.
3. Л а п ш и н В. А., П у з а н о в Б. П. Особенности усвоения исторического и обществоведческого материала учащимися VI – VIII классов вспомогательной школы / В. А. Лапшин // Дефектология. – 1986. – № 1. – С. 52 – 57.
4. Методика навчання історії в школі / [авт. тексту О. І. Пометун, Г. О. Фрейман]. – К.: Генеза, 2006. – 328 с.
5. П е т р о в а Л. В. Методика преподавания истории в специальной (коррекционной) школе VIII вида / Л. В. Петрова. – М.: Владос, 2003. – 208 с.
6. П л е ш к а н і в с ь к а Г. М. Оповідання з історії України. Підруч. для 7 класу допоміжної школи / Г. М. Плешканівська, А. Г. Слюсаренко. – К.: Богдана, 2000. – 224 с.