

*Киркина Екатерина Геннадьевна*

студентка

ФГАОУ ВО «Северный (Арктический) федеральный

университет им. М.В. Ломоносова»

г. Архангельск, Архангельская область

## **КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ КАК СПОСОБ РАЗВИТИЯ КОММУНИКАТИВНЫХ СПОСОБНОСТЕЙ У ДЕТЕЙ С ОВЗ**

*Аннотация:* в статье отмечаются особенности компьютерной игровой деятельности, дидактические игры позволяют моделировать продуктивные виды совместной и индивидуальной деятельности детей и возможность их использования в образовательном процессе.

*Ключевые слова:* дидактические компьютерные игры, развивающие игры, инклюзивное образование, познавательный интерес.

Закон «Об образовании в Российской Федерации» [2] декларирует равные права и возможности для получения каждым ребенком полноценного образования, в том числе и детей с ограниченными возможностями здоровья. В ходе образования детей с ограниченными возможностями здоровья необходимо создание специальных условий обучения и воспитания, предполагающих широкое применение и использование технических средств обучения. Учебная и воспитательная работа с детьми, которые имеют ограниченные возможности здоровья, предполагает, использование специализированных компьютерных программ. Применение их зависит от уровня профессиональной компетенции педагога, умения применять их и включать в систему обучения. Компьютер является хорошим средством поддержания задач обучения. Поощрение ребенка при решении проблемных задач служит стимулом познавательной активности детей и предоставляет возможность индивидуализировать обучение. Ребёнок в процессе своей деятельности за компьютером приобретает уверенность в себе. Использование компьютерных технологий в учебном процессе позволяет сочетать тради-

ционные и современные средства и методы обучения. В настоящее время средством развивающей работы с детьми с ограниченными возможностями здоровья стали информационные технологии. Уникальные возможности современных телекоммуникаций и повсеместная компьютеризация открывают новые варианты обучения детей. Образный тип представления информации на компьютере более понятен детям, которые пока не владеют в совершенстве техниками чтения и письма.

Как мы знаем, основной формой работы с детьми дошкольного и школьного возраста и ведущим видом деятельности для них является игра. Дидактическая игра – это учебно-воспитательная деятельность, которая имитирует практические ситуации. Она является одним из средств учебного процесса и способствует умственному развитию учащихся. Компьютерная дидактическая игра – это вид игровой деятельности с применением мультимедийных технологий и технологии виртуальной реальности.

В содержательном плане компьютерные игры сходны с традиционными играми, но имеют принципиальные отличия.

1. Компьютерные игры строятся по принципу постепенного усложнения игровой и дидактической задачи.

2. Этапы, заложенные в программе, не позволяют перейти на следующий уровень без выполнения задания предыдущего уровня. В других играх можно с помощью выбора в «Меню» произвольно выбирать уровень сложности задания. В некоторых играх программа сама подстраивается под ребенка и предлагает ему новые задания с учетом его прежних ответов: более сложные, если задания выполняются успешно, или более простые – в обратном случае.

3. Некоторые игры содержат элементы случайности, этот технический прием широко применяется для придания игре новизны, неожиданности, чуда, т.е. как бы вдруг возникают новые персонажи, новые ситуации, возникающие, динамично изменяющиеся внутри одной игры, чего не бывает в играх традиционных.

Компьютерные игры разнообразны по: дидактическим целям, организационной структуре, возрастным возможностям их использования и обладают следующей структурой:

а) обучающая задача – является компонентом, которому подчинены все остальные компоненты и для детей проговаривается как игровая.

Например, в игре «Сложи картинку», обучающая задача – это развивать мышление, внимание и усидчивость, а игровая задача – соединить части картинки, чтобы получилась целая и было красиво;

б) игровые действия – это способы проявления активности ребёнка, с помощью них ребенок может достигнуть результата и выполнить игровую задачу;

в) правила игры обеспечивают реализацию игрового содержания, т.е. не будет правил, то игры не получится. И наличие правил в игре решает дидактическую задачу, а значит, ребёнок достигает нужной цели, поставленной в игре.

Как отмечает М.М. Зиновкина [4], компьютерная интеллектуальная поддержка обучающих игр углубляет идеи, заложенные в заданиях типа головоломок, умственной разминки. Компьютерные игры способствуют умственному развитию ребенка, являются одним из средств активизации учебного процесса и средством индивидуализации обучения, так же ориентируют на развитие у учащихся определенных знаний, навыков, способностей, например, быстрота и точность манипуляций; способность следить за несколькими объектами одновременно.

Привлекательность компьютерных игр определяется следующими факторами: интересным сценарием; богатым внешним оформлением; простотой; разнообразием игровых ситуаций. В обучающих играх объектом управления становится ученик, а целью становится отработка некоторых навыков и усвоение знаний.

По содержанию компьютерные дидактические игры должны обеспечивать переход от простых заданий к более сложным заданиям. Компьютерные дидактические игры должны быть различных типов: сложение рисунков из отдельных частей, цветная мозаика, конструирование из элементов, на развитие памяти, на развитие внимания, на классификацию объектов.

Оформление заданий должно быть ярким, красочным, не агрессивным. В качестве иллюстративных материалов используют те, которые присутствуют в изучаемом предмете. В результате будет, срабатывает эффект узнавания, а это идёт дополнительное закрепление учебного материала. Соблюдение требований к содержательному компоненту компьютерной дидактической игры позволяет ребенку увидеть и осознать смысл своих действий. Чем легче и быстрее он осуществляет перенос имеющихся знаний в новые условия, тем легче ему адаптироваться к любым условиям внешней среды [3].

Как правило, дидактические игры строятся как приключения, в которых ребенок, путешествует вместе с героями игры, попадает в различные игровые ситуации и выполняет игровые задания от третьего или первого лица, чтобы помочь герою. Например, «Рыбка Фредди, или Дело о морской капусте», «Маленькие Драконы. Путешествие в страну знаний». Игры для младших школьников построены как приключения, например, «Трое из Простоквашино. Математика с Дядей Федором».

В образовании выделен особый раздел «Коммуникация». Согласно основной образовательной программы для детей образовательная область «Социально-коммуникативное развитие», предполагает не только развитие речи, но развитие общения, в том числе и речевого. В этом случае развитие словаря, связной речи, грамматического строя являются не самоцелями, а средствами развития навыков общения. Организуемая взрослыми практика общения с детьми обогащает и преобразует их коммуникативные способности. Коммуникативные способности – это индивидуальные психологические особенности личности, обеспечивающие эффективное взаимодействие и адекватное взаимопонимание между людьми в процессе общения или выполнения совместной деятельности [1].

В.А. Ганзен отмечает, что к главным компонентам коммуникативных способностей относятся:

- коммуникативно-информационный (речевые способности, невербальная выразительность, наблюдательность);
- когнитивный (социально-перцептивные способности);

- конативный (оптимальный стиль общения);
- креативный (способность к персонализации) [1].

Однако традиционный подход к развитию коммуникативных способностей детей с нарушениями слуха можно было бы усилить за счет применения электронных средств обучения, а именно использования компьютерных дидактических игр по развитию коммуникативных способностей детей школьного возраста с нарушенным слухом.

Назначение компьютерных дидактических игр заключается в следующем:

а) формирование вербального компонента коммуникативных способностей на основе использования разных форм речи (письменной, дактильной) и видов речевой деятельности (слушание, говорение, чтение, письмо) через визуализацию речи и звукового сопровождения игры;

б) формирование мотивации и развитие потребности к общению через создание игрового сюжета с учетом интересов и возраста детей;

в) развитие языковой способности путем включения в компьютерные дидактические игры символов и их комбинаций как перехода от указания на предмет (объект) к его называнию (обозначению).

Компьютерные дидактические игры обладают большим потенциалом в обучении детей школьного. Применение компьютерной техники позволяет сделать занятие по настоящему современным и привлекательным, проводить оптимизацию коррекционного процесса для осуществления качественной индивидуализации обучения детей.

### ***Список литературы***

1. Головчиц Л.А. Дошкольная сурдопедагогика: воспитание и обучение дошкольников с нарушениями слуха: учеб. пособ. для студ. высш.учеб. заведений / Л.А. Головчиц. – М.: ВЛАДОС, 2001. – 304 с.

2. Российская Федерация. Законы. Об образовании в Российской Федерации: федер. закон от 29.12.2012 №273-ФЗ (действ. ред. 2019) [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://base.garant.ru/70291362/> (дата обращения: 01.02.2024).

3. Требования к содержанию системы компьютерных дидактических игр по М.М. Зиновкиной [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://allrefs.net/c13/1ffat/p8/> (дата обращения: 01.02.2024).

4. Кабардов М.К. Коммуникативно-речевые и когнитивно-лингвистические способности / М.К. Кабардов // Способности и склонности / под ред. Э.А. Голубевой. – М., 1989. – С. 103–128.