

# ВИКОРИСТАННЯ КОМП'ЮТЕРНИХ ТЕХНОЛОГІЙ У НАВЧАННІ ДІТЕЙ З ПОРУШЕННЯМИ ІНТЕЛЕКТУАЛЬНОГО РОЗВИТКУ

**СНІЖАНА ТРИКОЗ**

кандидат педагогічних наук, старший науковий співробітник  
відділу освіти дітей з порушеннями інтелектуального розвитку,  
Інститут спеціальної педагогіки і психології  
імені Миколи Ярмаченка НАПН України

**Ключові слова:** комп'ютерні технології, діти з порушеннями інтелектуального розвитку

Дослідження питань використання комп'ютерних технологій у навчанні дітей із особливими освітніми потребами наразі є актуальною проблемою, яка активно досліджується представниками різних галузей психолого-педагогічної науки[1-8]. Дослідники дійшли згоди в тому, що комп'ютерні технології сприяють включенню дітей з порушеннями інтелектуального розвитку у процес взаємодії із сучасними технічними засобами та забезпечують краще сприймання, засвоєння та запам'ятовування навчального матеріалу. Наразі у навчанні дітей з порушеннями інтелектуального розвитку досить часто використовують такі комп'ютерні технології, як навчальні комп'ютерні ігри, наприклад, «Ігри для Тигри», «Видима речь», тренажери для відпрацювання усного рахунку, закріплення правопису та усного мовлення, мультимедійні програми для ознайомлення з навколишнім середовищем.

Використання комп'ютерних технологій у навчанні дітей з порушеннями інтелектуального розвитку сприяють формуванню їхніх життєвих компетентностей, що дозволяє дітям у подальшому використовувати набуті знання і навички у повсякденному житті. В першу чергу, це стосується навичок рахунку, письма, заповнення ділових паперів, заповнення тестових завдань тощо.

За даними дослідників П. Грей, А. Ейхенбаума, Д. Бав'єра та К. Шонау процесі інтерактивної взаємодії з комп'ютерним продуктом, зокрема грою, дитина набуває таких важливих для корекції розвитку можливостей:

- покращення основних візуальних процесів;
- покращення чутливості до візуальної контрастності;
- успішне лікування амбліопії (амбліопія, так зване «ліниве око»);
- поліпшення уваги та пильності;
- покращення здатності відстежувати рухомі об'єкти в полі зору;
- зниження імпульсивності (діти, які грали покращили здатність утримуватися від реагування на нецільові стимули);
- подолання дислексії (дослідження показали, що лише 12 годин відеоігор покращили уміння дітей читати, при цьому поліпшення було настільки ж великим або більшим, ніж досягнення навчальних програм, які були спеціально розроблені для лікування дислексії);

- покращення здатності дитини розподіляти свої психічні ресурси (такі як сприймання, увага, пам'ять) таким чином, що дозволяє швидко та ефективно вирішувати проблеми або приймати рішення);

- збільшення психічної гнучкості (дослідження показали, що досвід роботи з навчальними відеоіграми покращує здатність швидко і без помилок реалізувати завдання, що мають суперечливі вимоги);

- покращення навичок, пов'язаних з виконанням когнітивних завдань (дослідження вказують на те, що навчальні відеоігри сприяють розвитку інтелектуальних можливостей швидше та ефективніше, ніж будь-який інший спосіб, раніше створений) [9].

Окрім цього, комп'ютерні технології, такі як мультимедійні навчальні презентації, навчальні програми, що стимулюють наочно-образне мислення й формують повноцінні наочні уявлення засобами анімаційної графіки, сприяють розвитку пізнавальної активності дитини, формуванню пошукової діяльності, вихованню упевненості у власних силах.

Таким чином, можливості використання комп'ютерних технологій у навчанні дітей з порушеннями інтелектуального розвитку, їх вплив на пізнавальну сферу таких дітей, умови використання є актуальною на часі, але малодослідженою проблемою спеціальної педагогіки.

### **Список використаних джерел:**

1. Запорожченко Ю. Г. Використання засобів ІКТ для підвищення якості інклюзивної освіти. Інформаційні технології в освіті. Херсон : ХДУ, 2013. № 15. С. 138–145.

2. Засенко В. В., Колупаєва А. А., Мороз Б. С., Овсяник В. П. Використання інформаційних технологій в умовах спеціального та інклюзивного навчання дітей зі слухомовленнєвими порушеннями. URL: [http://rc-vabos.at.ua/\\_ld/0/9](http://rc-vabos.at.ua/_ld/0/9).

3. Легкий О. Корекційні можливості застосування комп'ютера у спеціальній школі. Дефектологія. 2002. № 1. С. 36–39.

4. Логопед – Україна. Комп'ютерна логопедична гра «Ігри для Тигри». URL: [http://www.logopedmag.com/category\\_6.html](http://www.logopedmag.com/category_6.html)

5. Логопедическиетренажеры «Дэльфа-142.1». URL: <http://delfam.ru/maker.php?page=main>

6. Матюх Ж. В. Проблеми та перспективи впровадження мультимедійних технологій в інклюзивну дошкільну освіту. Нові технології навчання : наук.-метод. зб. Київ : Інститут інноваційних технологій і змісту освіти МОН України, 2016. Вип. 88. Ч. 1. С. 65–69.

7. Миронова С. Використання комп'ютера у колекційному навчанні дітей з вадами інтелекту. Дефектологія. 2003. № 3. С. 41–45.

8. П. Грей [Effects of Computer Games](http://www.homeschooling-ideas.com/effects-of-computergames) – Homeschooling-Ideas. URL: <http://www.homeschooling-ideas.com/effects-of-computergames>.