

Заключение. Проведенное нами исследование показало, что ориентировка пространстве является достаточно сложной категорией для учащихся с ТНР. Наибольшие трудности возникли у них при актуализации предложно-падежных конструкций и проявлялись в пропуске, замене предлогов, опускании предлогов, замене окончаний. Неправильное употребление падежей с предлогами наблюдалось у детей с ТНР гораздо чаще, чем неправильное понимание тех же конструкций с предлогом. Учащиеся с ТНР также испытывали трудности в дифференциации предлогов и при употреблении предложно-падежных конструкций, но менее выраженные и стойкие.

Таким образом, детей младшего школьного возраста с ТНР необходимо специально учить адекватно воспринимать пространство, а в дальнейшем с помощью предлогов обозначать разнообразные отношения. Это должны быть не только наглядно воспринимаемые отношения, но и отношения, имеющие обобщенные значения. Кроме того, следует проводить работу по дифференциации значений за счет упражнений, целью которой будет дифференциация близких по значению предлогов, требующих одного и того же падежа, а также различение предлогов в зависимости от семантики управляющих слов.

Список использованной литературы:

1. Бурачевская, О.В. Развитие пространственного гнозиса и праксиса у дошкольников с общим недоразвитием речи / О.В. Бурачевская // Теория и практика образования в современном мире: материалы VII Междунар. науч. конф. – СПб.: Свое издательство, 2015. – С. 126–129.

2. Гольнева, А.В. Особенности пространственных представлений у младших школьников с тяжелыми нарушениями речи / А.В. Гольнева // Сборник материалов IV Международной научно-практической конференции «Инклюзивное образование: теория и практика» / отв. ред. О.С. Мишина, Г.А. Романова, Т.В. Тимохина, О.С. Кузьмина, Т.Ю. Четверикова. – Орехово-Зуево, 2019. – С. 88–91.

Бадеева И.А.

ВГУ имени П.М. Машерова, Республика Беларусь, г. Витебск

Студент

Badeevaira@mail.ru

Кухаренко Т.С.

ВГУ имени П.М. Машерова, Республика Беларусь, г. Витебск

Старший преподаватель

K_Tania_C@mail.ru

УДК 376.1-056.31:316.614:37.091.313

ИГРОВОЕ ПРОЕКТИРОВАНИЕ В ФОРМИРОВАНИИ ПРОФЕССИОНАЛЬНЫХ НАВЫКОВ КАК МЕХАНИЗМ СОЦИАЛИЗАЦИИ ДЕТЕЙ С ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНОЙ НЕДОСТАТОЧНОСТЬЮ

Статья посвящена проблеме формирования профессиональных навыков детей с интеллектуальной недостаточностью. Рассматриваются нестандартные технологические подходы в специальном образовании организации игрового проектирования для социализации детей с интеллектуальной недостаточностью. Игровое проектирование детей представляет собой наиболее эффективную технологию формирования профессиональных навыков. Значительное внимание уделяется механизмам, игровым приёмам, методам, формам, преимуществам проектных технологий.

Ключевые слова: технологии, игра, игровое проектирование, профессиональные основы, социальное развитие, социализация.

GAME DESIGN IN THE FORMATION OF PROFESSIONAL SKILLS AS A MECHANISM OF SOCIALIZATION OF CHILDREN WITH INTELLECTUAL DISABILITIES

The article is devoted to the problem of developing the professional skills of children with intellectual disabilities. Non-standard technological approaches in special education of organization of game design for socialization of children with intellectual insufficiency are considered. Children's game design is the most effective technology for developing professional skills. Considerable attention is paid to mechanisms, gaming techniques, methods, forms, and the advantages of design technologies.

Keywords: technologies, game, game design, professional bases, social development, socialization.

Введение. На сегодняшний день любая педагогическая технология представляет собой систему средств и методов преобразовательной деятельности, обеспечивающей эффективность в любой сфере человеческой деятельности. В мировой педагогике метод проектов и технология игрового проектирования не являются принципиально новыми, что нельзя сказать о специальном обучении, а именно обучении детей с интеллектуальной недостаточностью. Специфика технологического преобразования действительности состоит в том, что они позволяют рационально сочетать как теоретические знания, так и их практическое применение для решения конкретных проблем формирования профессиональных навыков, ориентировано на анализ, а так же создание искусственных ситуаций для формирования профессиональных компетенций учащихся с интеллектуальной недостаточностью.

Исходя из вышесказанного можно сказать, что учебная и научно-исследовательская работа учащихся с интеллектуальной недостаточностью представляется как наиболее низкая не эффективная технология подготовка. Поэтому наиболее распространённый и эффективный метод интенсификации обучения детей с интеллектуальной недостаточностью будет выступать метод игрового проектирования. Однако прежде чем применять методы игрового проектирования в учебном процессе, необходимо выявить их сущность, понять отличие от игры в целом [1].

Цель исследования – исследование научно-методических основ технологии игрового проектирования.

Материал и методы. Для реализации цели исследования в работе использовались системный анализ философской, педагогической и психологической литературы, методы систематизации, обобщения и интерпретации результатов исследования. Экспериментальное исследование проводилось в апреле-мае 2021 года на базе ГУО «Вспомогательная школа № 26 г. Витебска». Общее количество привлечённых к исследованию составило 24 ребёнка с интеллектуальной недостаточностью учащихся старших классов вспомогательной школы.

Результаты и их обсуждение. Анализ научно-методической литературы показал, что игровое обучение происходит в рамках ситуации, имитирующей конкретную деятельность, носящую условный характер. Игровая деятельность зачастую кажется непродуктивной, так как её результаты отсрочены во времени и выражаются в виде умственных знаний, умений, навыков, опыта, поведения и образа мыслей, которые весьма трудно замерить, тем не менее, она намного эффективнее многих традиционных способов обучения [1].

Вместе с тем нельзя не отметить, что в литературе существует огромное количество определений понятия «игровое проектирование». За основу мы взяли определение в котором данное понятие понимается как один из распространённых способов интенсивного обучения профессиональным навыкам. Его главная цель – процесс создания или совершенствования профессиональных навыков в режиме командной игры. В.Н. Бурков, Д.А. Новиков определяли игровое проектирование как ограниченное во

времени целенаправленное изменение отдельной системы с установленными требованиями к качеству результатов и специфической организацией [2].

Главной особенностью игрового проектирования в формировании профессиональных навыков является интерактивное взаимодействие детей с интеллектуальной недостаточностью, воспроизводимых в игровом режиме, и самое главное широкое использование технологий коллективного принятия решения, таких как проблематизация, ментальная лестница, креативные и эвристические технологии, техника рефлексивного мышления по Джону Дьюи и др. Основным и важным компонентом в игровых технологиях считается познавательный эффект, который обусловлен комбинированным использованием трёх основных методов: аналитического, экспертного и экспериментального. С помощью аналитического метода конструируется игра. Участие профессионалов в игре активизирует их экспертный потенциал. Экспертный метод здесь проявляется в том, что, наблюдая изучаемую систему «изнутри», игроки и эксперты анализируют и переоценивают свой прошлый опыт и знания.

Экспериментальный метод позволяет каждую игру рассматривать как лабораторный эксперимент с изучаемой системой. Сжатый масштаб времени даёт возможность многократно воссоздать динамику профессиональных основ.

Исследовательские цели в технологии игрового проектирования служат для получения новой информации, для организации работы междисциплинарного коллектива, для гипотез и теоретических положений. Для каждого проекта составляется программа, в которой определяются решаемые задачи. В ходе игры получают информацию с вариантами решения задач, которая обрабатываясь, анализируется организаторами (учителями-дефектологами) игры.

Для осуществления этой технологии участники занятия разбивают на группы по интересам, каждая из которых занимается разработкой своего проекта. Тема для разработки проекта обучаемые выбирают в основном самостоятельно, но в отдельных случаях учитель-дефектолог, воспитатель может предложить какие-либо варианты.

Игровое проектирование осуществляется с «функциональных ролевых позиций», воспроизводимых в игровом взаимодействии с обобщением коллективного опыта. Это определяет совершенно иной взгляд на изучаемый объект с непривычной для участника обучения точки зрения, позволяющей увидеть значительно большее, что и определяет познавательный эффект данной технологии.

Практические рекомендации для организации игрового проектирования используемое для улучшения и эффективности усвоения учебного и внеучебного материала при подготовке детей с интеллектуальной недостаточностью к самостоятельной жизни, могут заключаться в проектах разного типа: исследовательский проект, поисковый проект, творческий (креативный) проект, прогностический проект.

Специфика игрового проектирования заключается в том, что это интерактивный метод, т.е. все проекты разрабатываются в рамках группового взаимодействия, а результаты проектирования защищают на межгрупповой дискуссии, по итогам которой можно определить лучший проект.

Методы, используемые в игровом проектировании, выполняют следующие задачи: применение и развитие знаний, умений, навыков в технологии игры, открытие, осознание и демонстрация поведенческих реакций, манер, обогащение словарного запаса, индивидуального стиля коммуникации и т.д.; сопоставление мотивационных, поведенческих индивидуальных качеств партнёров в игре.

Анализ результатов данного эксперимента позволил обнаружить в целом низкий уровень развития профессиональных основ у учащихся старших класса первого отделения вспомогательной школы № 26 г. Витебска. Посещая уроки нами было выявлено, что работа по подготовке к самостоятельной жизни во вспомогательной школе № 26 г. Витебска ведётся методически грамотно: работа по формированию представления профессиональных ос-

нов. В процессе работы по формированию профессиональных основ используется к сожалению только разнообразные наглядные материалы, все занятия проводятся на наглядно-практической основе. Работе придаётся живой, эмоциональный характер, во время рассказа учитель сопровождает свои слова предметными действиями.

Данное исследование показало, что в результате специально организованного обучения у школьников с интеллектуальной недостаточностью формируются некоторые профессиональные основы в процессе игрового проектирования. Особую сложность в процессе обучения вызывает разная степень несформированности профессиональных представлений и различная скорость и уровень их усвоения детьми данной категории.

Заключение. Правильный подбор методов, приемов и дидактического материала определяет продуктивность работы учителя-дефектолога. Для формирования у детей с интеллектуальной недостаточностью профессиональных компетенций следует придерживаться технологии игрового проектирования.

Для проведения игрового проектирования в формировании профессиональных навыков у учащихся с интеллектуальной недостаточностью в классе и во внеурочное время учитель-дефектолог должен чётко знать требования которые он предъявляет обучающимся. Формы проведения занятий по игровому проектированию могут быть разнообразными, но в их основе должно лежать три момента, организующих познавательную и поисковую деятельность:

- чёткий механизм определения функционально-ролевых интересов участников занятия;
- алгоритм разработки проекта, предложенный обучаемым;
- коллективное принятие решений.

Назовем главные преимущества технологий игрового проектирования перед традиционной системой обучения:

- Цели игровых технологий в большей степени согласуются с практическими потребностями обучающихся. Данная форма организации учебного процесса снимает противоречия между абстрактным характером учебного предмета и реальным характером профессиональной деятельности, системным характером используемых знаний и их отнесенностью к разным дисциплинам.

- Игровая форма соответствует логике деятельности, включает момент социального взаимодействия, готовит к конструктивному профессиональному общению.

- Игровые технологии насыщены обратной связью, более содержательной и многогранной по сравнению с традиционными методами.

- Игровые компоненты способствуют включению участников взаимодействия в процесс обучения, побуждают их к непроизвольной активности.

- В играх формируются ценностные ориентации и установки профессиональной деятельности, преодолеваются стереотипы, корректируется самооценка.

Такой формат организации обучения и воспитания детей дает возможность расширить круг возможностей детей в плане применения знаний и умений, приобретенных на уроках в реальной жизни. Работа в этом направлении способствует развитию мышления ребенка, обогащает их речь, эмоциональную и личностную сферу в целом. Правильно организованная технология игрового проектирования, учитывающая особенности данной категории детей, позволяет предупредить затруднения в профессиональной деятельности в будущем. Основным методом коррекции – постановка проблемной ситуации использованная в технологии игрового проектирования.

Список использованной литературы:

1. Панфилова, А.П. Игровое моделирование в деятельности педагога / А.П. Панфилова. – М.: Академия, 2006. – 224 с.
2. Крюкова, Е.А. Введение в социально-педагогическое проектирование / Е.А. Крюкова. – Волгоград: Наука, 2013. – 195 с.