**УДК** **376.1-058.264:371.382**

**[[1]](#footnote-1)І. В. Кравченко**

iruna.kravchenko@ukr.net

**ІСТОРІЯ ВИВЧЕННЯ МОЖЛИВОСТЕЙ ВИКОРИСТАННЯ КОМПʼЮТЕРНИХ ІГОР У ЛОГОПЕДИЧНІЙ РОБОТІ З ДІТЬМИ**

**Постановка проблеми.** Прогресивні дослідники в галузі філософії, психології, педагогіки, соціології, антропології, етнографії, історії, культурологи в усі часи приділяли увагу проблемі виникнення гри у дітей, її сутності, мотиву, механізму становлення і закономірностей розвитку. Одним із досягнень сучасної науки і техніки виступають компʼютерні ігри, які все більше виявляються задіяними в процесі життєдіяльності людини, а також всього суспільства. Компʼютерні ігри в порівнянні з іншими засобами мають низку переваг саме тому, що зачіпають одну з найдавніших потреб людини – потребу у грі.

Тому результативним пунктом дослідження проблеми компʼютерної гри є визначення поняття «гра», поза аналізом якої не можна зрозуміти особливості та властивості компʼютерної гри, вичленувати основні структурні компоненти, визначити її функції.

**Аналіз останніх досліджень і публікацій.** Вивчення найбільш відомих теоретичних досліджень, присвячених грі в історичному аспекті, дозволяє констатувати про різноманітність наукових підходів, які доповнюють один одного або ж, навпаки, містять серйозні протиріччя. У різні часи проблемою дитячої гри займалися А. Адлер, Е. Берн, К. Бюлер, Л. Виготський, В. Вундт, К. Гроос, Д. Ельконін, О. Запорожець, О. Леонтьєв, А. Макаренко, Ж. Піаже, Г. Спенсер, К. Ушинський, З. Фрейд, та багато інших.

Дослідження компʼютерної гри висвітлені у працях О. Войскунского, М. Іванова, B. Gates, О. Третʼякова, Л. Путляевої, В. Андрієвської, Е. Машбица, С. Архангельського та інших.

Можливості використання компʼютерних ігор у логопедичній роботі описували О. Кукушкіна, О. Грибова, Н. Мазурова, М. Малофєєв, Л. Лизунова та інші.

**Мета статті** – на основі аналізу спеціальної науково-педагогічної літератури висвітлити історію вивчення можливостей використання компʼютерних ігор у логопедичній роботі з дітьми.

**Виклад основного матеріалу.** У біологічному контексті гру розглядали К. Гросс, Г. Спенсер, К. Бюлер. Виходячи з развивальної ролі гри, німецький вчений Карл Гросс бачить її як засіб для розвитку фізичних і психічних сил. Ігри слугують формою підготовки до подальшої діяльності, в якій дитина, наслідуючи звичкам старшого покоління, удосконалює свої здібності, розширює життєвий досвід [4, с. 81].

На думку англійського філософа Герберта Спенсера, гра є безцільною діяльністю і метушнєю тоді, коли необхідно позбутися від надлишків енергії.

Згідно з концепцією гри, розробленої німецьким психологом К. Бюлером, гра є джерелом задоволення, основним мотивом якої є отримання насолоди від самого процесу, незалежно від результату.

Соціально-історичний аспект гри розглядав В. Вундт, на думку якого, «гра – це дитя праці». У грі реалізуються «корисні цілі праці» і спонукає до неї «цей найприємніший результат, який супроводжує працю» [2, с. 155].

У руслі психоаналітичного напряму гру вивчали З. Фрейд, А. Адлер, Ж. Піаже, Е. Берн. З. Фрейд і його послідовники розглядають гру з точки зору двох підходів: гра як вираження глибинних потягів і потреб, нереалізованих у житті, і гра як засіб управління реальних емоціями і потребами дитини.

Американський психотерапевт Е. Берн, вивчаючи природу людського спілкування, психологію людських взаємин, дійшов висновку, що соціальні контакти перебігають як ігри. Будучи невідʼємною і динамічною частиною неусвідомлюваного плану життя кожної людини, ігри мають кульмінацію – виграш у вигляді розв’язання будь-якої ситуації [1, с. 35].

Внесок у розвиток психології дитячої гри внесли Л. Виготський, О. Леонтьєв, Д. Ельконін О. Запорожець, розуміючи природу гри як історичне явище, що виникло як відображення трудової та громадської діяльності.

Велику роль гри у розвитку дитячої – свідомості та її функцій відзначав Л. Виготський. «Гра, – пише він, – створює зону найближчого розвитку дитини, в грі дитина завжди вище свого середнього віку, вище своєї звичайної поведінки; вона у грі як би на голову вище від самої себе» [3, с. 53].

За визначенням Д. Ельконіна, грою у людини є таке відтворення людської діяльності, за якої з неї виділяється соціальна, власне людська суть її завдання і норми відносин між людьми [14, с. 206].

Глибоке осмислення дидактичної цінності гри висвітлено в працях Ф. Фребеля, Я. Коменского, Н. Крупської, К. Ушинського, А. Макаренка та ін. Ядром педагогічної системи Ф. Фребеля виступає теорія гри. Саме в грі великий філософ і педагог бачить «джерело всього гарного», високий сенс і глибоке значення, підкреслюючи, що гра для дитини – це і веселощі, і серйозна діяльність, в якій дитина пізнає себе і навколишній світ [5, с. 34].

Особливу увагу ігровим діям дітей приділяла Н. Крупська, на думку якої в кожній грі вирішуються визначені педагогічні завдання. Для дітей дошкільного віку «ігри мають виняткове значення: гра для них – навчання, гра для них – праця, гра для них – серйозна форма виховання. Гра для дошкільників – засіб пізнання навколишнього» [8, с. 163-164].

Роль гри, на думку А. Макаренка, простежується в тому, що, поступово переростаючи в працю, вона привчає людину до тих фізичних і психічних зусиль, які необхідні для роботи [10, с. 74].

Філософський підхід до вивчення гри здійснювали Ф. Шиллер, І. Кант, висловлюючи думки про естетичну суть гри. Спонуканням до гри, за визначенням Ф. Шиллера, є поняття, що служить на позначення всіх естетичних властивостей явища – краса [13, с. 88].

На перший план естетичний аспект гри висунув І. Кант, визначаючи «гру відчуттів» як «прекрасне мистецтво». Гру відчуттів він розділяє на азартну гру, гру звуків і гру думок [6, с. 23].

Відзначаючи вагомий внесок зазначених дослідників в аналіз феномена гри, можна зробити висновок про те, що гра служить важливим компонентом інтелектуального, емоційного, морального, естетичного розвитку. У грі дитина має можливість усвідомлювати себе як особистість, пізнавати і засвоювати соціально-культурні норми людської життєдіяльності, реалізовувати творчі здібності та духовні сили людини.

У звʼязку з динамічним формуванням у другій половині XX ст. інформаційного суспільства, актуальним є глибоке і всебічне вивчення такого соціокультурного феномену, як комп’ютерна гра, її позитивні та негативні сторони, унікальні здібності задіяти людські ресурси особистості.

Комп’ютерна гра не тільки виконує низку важливих соціальних функцій, але і є носієм певних суспільних цінностей, активно впливаючи на соціально-культурні процеси. Граючи свідомо чи підсвідомо людина ототожнює себе з героєм, приймає його ціннісні установки. Така гра вже не просто несе певний суспільний сенс, вона активно впроваджується в свідомість, формує світовідчуття в ненавʼязливій, але дуже ефективній ігровій формі, що може призвести надалі до певних соціальних наслідків [7, с. 32].

Розглядаючи компʼютерні ігри як фактор придбання символічного досвіду, Л. Тимофєєва вважає, що гра містить в собі всі необхідні передумови для природного розвитку особистості та культури суспільства, так як компʼютерна гра дозволяє задовольнити потреби в пізнанні; прожити в іншій, привабливій формі ситуації та події, які не можна здійснити в реальності; сформувати в собі необхідні стани, переживання, вміння і навички, необхідні для вирішення завдань в реальній життєдіяльності [12, с. 3-4].

І. Югай компʼютерну гру визначає як художню форму віртуальної реальності, що є новим середовищем міжособистісної комунікації та формування культурно-емоційних практик, новою формою соціального й особистого життя [15].

У той же час інші дослідники в компʼютерній грі бачать серйозну небезпеку як для фізичного, так і психологічного здоровʼя людини. О. Войскунский, М. Іванов, B. Gates й інші відзначають виникнення тенденції віртуальної адикції, передумовами для якої може послужити існуюча і, все більш впевнено опановуючи свідомістю «геймерів», психологічна залежність від компʼютерних ігор, яка веде до деформації і дегуманізації особистості, прогресивному відчудженню людей, втраті комунікабельності, зростанні агресивності, асоціальної поведінки.

Одна з гострих проблем, зазначених вченими, стосується якості ігрового змісту компʼютерних програм, що сприяють вільній творчій самореалізації особистості, успішному засвоєнню знань, умінь, навичок.

Інша проблема повʼязана з організацією дозвільної та навчальної діяльності: знаходження альтернативних шляхів формування важливих особистісних якостей, розробка оптимальних методів і організаційних форм навчання із застосуванням компʼютера (О. Третьяков, Л. Путляева, В. Андрієвська, Е. Машбиц, С. Архангельський).

Особливу значущість компʼютерні ігри набувають в системі навчання і виховання дітей із особливими освітніми потребами, у тому числі з мовленнєвими порушеннями. Так, М. Малофєєв вважає важливим оглянути області застосування інформаційних технологій в системі спеціальної освіти, осмислити унікальні інструментальні можливості компʼютера, продовжувати розробляти методики використання інформаційних технологій в системі спеціальної та професійної освіти людей із особливими освітніми потребами [17].

У концепції впровадження компʼютерних технологій в систему спеціальної освіти фахівцями-дефектологами був запропонований шлях широкого використання компʼютерних технологій. Поставлено завдання реалізації основоположної переваги компʼютерних технологій в порівнянні з іншими засобами – можливості індівідуалізації корекційного навчання, забезпечення кожній дитині адекватних для неї темпу і способу засвоєння знань, надання можливості самостійної продуктивної діяльності, забезпеченої градуйованою системою допомоги [18].

З впровадженням компʼютерно-опосередкованих технологій О. Кукушкіна повʼязує перспективи зростання можливостей соціальної адаптації, комунікації, доступу до освіти, зростання рівня досягнень, розширення сфер майбутньої трудової діяльності дітей із порушеннями в розвитку [9, с. 54].

Вище зазначене обумовлює необхідність науково-концептуального розгляду і теоретичної розробки феноменології компʼютерних логопедичних ігор, розгляду підходів до проектування та застосування компʼютерних логопедичних ігор в умовах надання корекційної педагогічної допомоги дітям із порушеннями мовлення.

Визначаючи роль компʼютерних ігор, О. Кукушкіна, О. Грибова, Н. Мазурова, Л. Лизунова й інші відзначають, що їх застосування в логопедичній роботі дозволяє уявити навчальну діяльність емоційно привабливою, підсилює мотиваційну готовність дітей до логопедичних занять і мовленнєвих завдань; викликає інтерес і бажання досягти мети, довше утримує увагу, сприяє розвитку вербальної пам’яті, активізації пізнавальної діяльності, міцного запам’ятовування навчального матеріалу; прискорює процес вдосконалення мовленнєвих навичок дітей в процесі логопедичної роботи; змінює відносини вчитель-дитина, оскільки контролюючу і оцінюючу роль виконує компʼютер, знімаючи негативне ставлення дитини до зауважень та порад логопеда; сприяє розвитку важливих для становлення особистості якостей: цілеспрямованості, самостійності, посидючості, вміння організовувати й оцінювати свою діяльність.

Застосування в логопедичній роботі компʼютерних ігор підпорядковане, перш за все, завданням соціальної та освітньої інтеграції дітей із мовленнєвими порушеннями. Компʼютерні ігри розглядаються як засіб, що поєднує реалізує освітню, корекційну, розвиваючу, виховну, комунікативну, релаксаційну функції.

Отже, можна зробити висновок, що розробка і застосування компʼютерних логопедичних ігор повинна ґрунтуватися на таких основних концептуальних положеннях:

* інформаційний підхід, пов’язаний з інформаційною культурою як сукупністю всіх видів інформаційно-комунікативної діяльності та результатів діяльності;
* гуманістичний підхід, що визнає людину найбільшою суспільною цінністю, здатною до необмеженого розвитку та самореалізації її здібностей і талантів;
* системний підхід, що дозволяє розглядати складові корекційно-педагогічного процесу у взаємозвʼязку один з одним: цілі (освітні, корекційно-розвивальні, виховні), субʼєкти корекційно-педагогічного процесу (логопед, діти з мовленнєвими порушеннями), зміст корекційного навчання, методи та форми логопедичного впливу, засоби навчання, в тому числі компʼютерні;
* особистісно-орієнтований підхід, що вимагає визнання особистості як продукту суспільно історичного розвитку і носія культури та забезпечує індивідуальний підхід до кожної дитини;
* діяльнісний підхід, що полягає в розумінні діяльності як фактора виникнення мови, мовлення, отримання нових знань і уявлень, формування практичного досвіду;
* комунікативний підхід, заснований на уявленні про мову як найважливіший засіб людського спілкування, соціальної взаємодії, здійснення передачі культурних норм і традицій;
* онтогенетичний підхід передбачає розробку компʼютерних ігор і включення в них мовленнєвого матеріалу з урахуванням послідовності появи форм і функцій мовлення в онтогенезі;
* лінгвістичний підхід спирається на вчення про мову як знакову систему, що складається з фонетичного, лексичного, словотвірного, морфологічного, синтаксичного рівнів.

**Висновки і перспективи подальших розвідок.** Таким чином, у даній статті зроблена спроба представити погляди на компʼютерну гру як соціокультурний феномен, розкрити підходи до розробки компʼютерних логопедичних ігор та їх застосування в корекційно-педагогічному процесі. Необхідність вивчення даної проблеми в історичному аспекті обумовлена прагненням розвивати технологію створення і застосування спеціалізованих компʼютерних ігор корекційної спрямованості в логопедичній практиці.

**Бібліографія**

1. **Берн Э.** Игры, в которые играют люди. Люди, которые играют в игры / общ. ред. М. С. Мацковского – СПб., 1996 – 234 с. **2. Вундт В.** Этика. Исследование фактов и законов нравственной жизни / В. Вундт – СПб., 1887 – 322 с. ; **3. Выготский Л. С.** Игра и ее роль в психическом раз- витии ребенка / Л. С. Выготский // Вопросы психологии – 1966 – № 6. С. 62−76. **4. Гросс К.** Душевная жизнь ребенка / К. Гросс – Киев, 1916 – 121 с.; **5. История** зарубежной дошкольной педагогики. Хрестоматия / сост.: Н. Б. Мчелидзе, А. А. Лебеденко, А. А. Гребенщикова – М., 1986. – С. 188−240.; **6. Кант И.** Критика способности суждения / И. Кант – М., 2006 – 322 с.; **7. Компьютерные** игры / Е. М. Гушанская, М. Б. Игнатьев, К. М. Игнатьев и др. – Л., – 1988. С. 32−34.; **8. Крупская Н. К.** Роль игры в детском саду / Н. К. Крупская // Пед. соч. – М., 1980. – С. 163−164.; **9. Кукушкина О. И.** Компьютерные технологии в контексте профессии: обучение студентов / О. И. Кукушкина // Дефектология – 2001. – № 3. – С. 53 – 56.; **10. Макаренко А.** С. Лекции о воспитании детей / А. С. Макаренко // Пед. соч. – М., 1984. – С. 73−74.; **11. Малофеев Н. Н.** Стратегия и тактика переходного периода в развитии отечественной системы специального образования и государственной систе- мы помощи детям с особыми проблемами / Н. Н. Малофеев // Дефектология. – 1997. – № 6. С. 3−10.; **12. Тимофеева Л. П.** Компьютерные игры как фактор приобретения символического опыта: дисс. … канд. философ. наук. Тамбов, 2004 – 258 с.; **13. Шиллер Ф.** Письма об эстетическом воспитании. / Ф. Шиллер – Соб. соч. – М., 1957 – 246 с.; **14. Эльконин Д. Б.** Психология игры / Д. Б. Эльконин – М. , 1978 – 424 с.; **15. Югай И. И.** Компьютерная игра как жанр художественного творчества на рубеже XX−XXI веков: дисс. канд. искусствовед. СПб., 2008 – 321 с.

**Bibliografiya**

**1. Bern Э.** Y`grы, v kotorыe y`grayut lyudy`. Lyudy`, kotorыe y`grayut v y`grы / obshh. red. M. S. Maczkovskogo – SPb., 1996 – 234 s. **2. Vundt V.** Эty`ka. Y`ssledovany`e faktov y` zakonov nravstvennoj zhy`zny` / V. Vundt – SPb., 1887 – 322 s. ; **3. Vыgotsky`j L. S.** Y`gra y` ee rol` v psy`xy`cheskom raz- vy`ty`y` rebenka / L. S. Vыgotsky`j // Voprosы psy`xology`y` – 1966 – # 6. S. 62−76. **4. Gross K.** Dushevnaya zhy`zn` rebenka / K. Gross – Ky`ev, 1916 – 121 s.; **5. Y`story`ya** zarubezhnoj doshkol`noj pedagogy`ky`. Xrestomaty`ya / sost.: N. B. Mchely`dze, A. A. Lebedenko, A. A. Grebenshhy`kova – M., 1986. – S. 188−240.; **6. Kant Y`.** Kry`ty`ka sposobnosty` suzhdeny`ya / Y`. Kant – M., 2006 – 322 s.; **7. Komp`yuternыe y`grы** / E. M. Gushanskaya, M. B. Y`gnat`ev, K. M. Y`gnat`ev y` dr. – L., – 1988. S. 32−34.; **8. Krupskaya N. K**. Rol` y`grы v detskom sadu / N. K. Krupskaya // Ped. soch. – M., 1980. – S. 163−164.; **9. Kukushky`na O. Y**`. Komp`yuternыe texnology`y` v kontekste professy`y`: obucheny`e studentov / O. Y`. Kukushky`na // Defektology`ya – 2001. – # 3. – S. 53 – 56.; **10. Makarenko A. S.** Lekcy`y` o vospy`tany`y` detej / A. S. Makarenko // Ped. soch. – M., 1984. – S. 73−74.; **11. Malofeev N. N.** Strategy`ya y` takty`ka perexodnogo pery`oda v razvy`ty`y` otechestvennoj sy`stemы specy`al`nogo obrazovany`ya y` gosudarstvennoj sy`ste- mы pomoshhy` detyam s osobыmy` problemamy` / N. N. Malofeev // Defektology`ya. – 1997. – # 6. S. 3−10.; **12. Ty`mofeeva L. P.** Komp`yuternыe y`grы kak faktor pry`obreteny`ya sy`mvoly`cheskogo opыta: dy`ss. … kand. fy`losof. nauk. Tambov, 2004 – 258 s.; **13. Shy`ller F.** Py`s`ma ob эstety`cheskom vospy`tany`y`. / F. Shy`ller – Sob. soch. – M., 1957 – 246 s.; **14. Эl`kony`n D. B.** Psy`xology`ya y`grы / D. B. Эl`kony`n – M. , 1978 – 424 s.; **15. Yugaj Y`. Y`.** Komp`yuternaya y`gra kak zhanr xudozhestvennogo tvorchestva na rubezhe XX−XXI vekov: dy`ss. kand. y`skusstvoved. SPb., 2008 – 321 s.

1. © Кравченко І. В. [↑](#footnote-ref-1)