

8. Stephen Cheetham. Off to the park!/Stephen Cheetham. – Child`s Play, 2014. – 12 б.
9. АҚШ Ұлттық биотехнологиялық ақпарат орталығының ресми сайты [Электронды ресурс]. – URL: <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC9226272/>
10. Edutopia платформасының ресми сайты [Электронды ресурс]. – URL: <https://www.edutopia.org/edward-r-murrow-technology-visually-impaired>

МРНТИ 14.35.09

УДК 376.32

DOI 10.51889/2960-1673.2024.77.2.006

*А.Ж.Калыкбаева¹, М.Ж. Жаппар¹
Абай атындағы педагогикалық университеті¹
Педагогика және психология институты¹
Арнайы мамандар даярлау кафедрасы¹
Алматы қаласы*

**ДИДАКТИКАЛЫҚ ОЙЫНДАР НАШАР КӨРЕТІН ОҚУШЫЛАРДЫҢ МӘТІН
МАЗМҰНЫН ТҮСІНУ ДАҒДЫСЫН ҚАЛЫПТАСТЫРУДЫҢ ТИІМДІ
ӘДІСТЕРІНІҢ БІРІ**

Аңдатпа

Мақалада көру қабілеті нашар оқушылардың мәтіндік мазмұнды түсіну қабілетін қалыптастырудың тиімді әдісі ретінде дидактикалық ойындарды қолдану қарастырылады. Дидактикалық ойындардың когнитивті дағдыларды дамыту, мотивация мен белсенділікті арттыру және оқу процесін даралау сияқты артықшылықтарына назар аударылады. Зерттеулер көрсеткендей, дидактикалық ойындар белсенді өзара әрекеттесу және инклюзивті технологияларды қолдану арқылы материалды жақсы игеруге ықпал етеді. Мақалада дидактикалық ойындарды білім беру процесінде сәтті қолдану мысалдары келтірілген. Бұл оқу материалдарын бейімдеудің және инклюзивті оқу ортасын құру үшін заманауи технологияларды қолданудың маңыздылығын көрсетеді. Мақаланың қорытындысы нашар көретін оқушыларды оқытуға жеке көзқарастың маңыздылығын және барлық балалар үшін тең мүмкіндіктер жасау қажеттілігін көрсетеді.

Түйін сөздер: дидактикалық ойындар, нашар көретін оқушылар, мәтіндік мазмұнды түсіну, инклюзивті білім беру, танымдық дағдылар, оқуға ынталандыру, интерактивті оқыту, жеке көзқарас, білім беру технологиялары, инклюзивті оқу ортасы.

*А.Ж.Калыкбаева¹, М.Ж. Жаппар¹
Казахский национальный педагогический университет имени Абая¹
Институт педагогики и психологии¹
Кафедра подготовки специальных специалистов¹
г.Алматы*

**ДИДАКТИЧЕСКИЕ ИГРЫ КАК ОДИН ИЗ ЭФФЕКТИВНЫХ МЕТОДОВ
ФОРМИРОВАНИЯ НАВЫКОВ ПОНИМАНИЯ ТЕКСТОВОГО СОДЕРЖАНИЯ У
СЛАБОВИДЯЩИХ УЧЕНИКОВ**

Аннотация

В статье рассматривается использование дидактических игр как эффективного метода формирования способности слабовидящих учащихся понимать текстовое содержание. Уделяется внимание таким преимуществам дидактических игр, как развитие познавательных навыков, повышение мотивации и активности, персонализация процесса обучения. Исследования показали, что дидактические игры способствуют лучшему усвоению материала за счет активного взаимодействия и использования инклюзивных технологий. В статье приведены примеры успешного использования дидактических игр в образовательном процессе. Это подчеркивает важность адаптации учебных материалов и использования современных технологий для создания инклюзивной среды обучения. В заключении статьи показана важность индивидуального подхода к обучению слабовидящих учащихся и необходимость создания равных возможностей для всех детей.

Ключевые слова: дидактические игры, слабовидящие учащиеся, понимание текстового содержания, инклюзивное образование, когнитивные навыки, мотивация обучения, интерактивное обучение, личностный подход, образовательные технологии, инклюзивная образовательная среда.

A.Zh.Kalykbayeva¹, M.Zh.Zhappar¹

*Kazakh National Pedagogical University named after Abai¹
Institute of Pedagogy and Psychology¹
Department of training of special specialists¹
Almaty*

DIDACTIC GAMES ARE AS ONE OF THE EFFECTIVE METHODS OF FORMING THE SKILLS OF COMPREHENSION OF THE TEXT CONTENT OF STUDENTS WITH PAINLESS POOR VISION

Abstract

The article considers the use of didactic games as an effective method of forming the ability of visually impaired students to understand textual content. Attention is paid to the advantages of didactic games, such as the development of cognitive skills, increasing motivation and activity, and personalization of the learning process. Studies have shown that didactic games contribute to better mastery of the material through active interaction and the use of inclusive technologies. The article contains examples of successful use of didactic games in the educational process. This highlights the importance of adapting learning materials and using modern technologies to create an inclusive learning environment. The conclusion of the article shows the importance of an individual approach to teaching visually impaired students and the need to create equal opportunities for all children.

Key words: didactic games, visually impaired students, understanding of text content, inclusive education, cognitive skills, learning motivation, interactive learning, personal approach, educational technologies, inclusive learning environment.

Kіріспе

Қазіргі білім беру жүйесі барлық оқушылардың, соның ішінде ерекше білімді қажет ететін оқушылардың білім беру қажеттіліктерін қанағаттандыру қажеттілігімен байланысты көптеген қиындықтарға тап болады. Көру қабілеті нашар оқушылар дәстүрлі оқыту әдістері жеткіліксіз топтардың бірі болып табылады. Осыған байланысты оқу материалын тереңірек және сапалы игеруге ықпал ететін инновациялық тәсілдерді іздеу және дамыту қажеттілігі туындайды.

Тиімділігі дәлелденген перспективалық әдістердің бірі - дидактикалық ойындарды қолдану. Дидактикалық ойындар ойын мен оқу элементтерін біріктіреді. Бұл ойындар білім мен дағдыларды игеруге ғана емес, оқу процесін әр баланың жеке қажеттіліктеріне бейімдеуге мүмкіндік береді.

Дидактикалық ойындар - бұл ойын мен оқу элементтерін біріктіретін арнайы әзірленген оқу сабақтары. Олар тапсырмаларды шешу, викториналар, рөлдік ойындар және белсенді өзара әрекеттесудің басқа түрлері сияқты әртүрлі әрекеттерді қамтуы мүмкін. Дидактикалық ойындардың негізгі мақсаты-оқушылардың ойын арқылы белгілі бір білімдері мен дағдыларын дамыту.

Бұл мақаланың мақсаты - дидактикалық ойындарды көру қабілеті нашар оқушылардың мәтіндік мазмұнды түсіну қабілетін қалыптастырудың тиімді әдісі ретінде қарастыру. Мақалада дидактикалық ойындардың артықшылықтары талданады. Ойындардың әртүрлі түрлері қарастырылады. Дидактикалық ойындардың білім беру процесінде практикалық қолданылуының мысалдары келтірілген. Инклюзивті және қолдау көрсететін оқу ортасын құру үшін технологияларды пайдалануға және оқу материалдарын бейімдеуге ерекше назар аударылады.

Зерттеу материалдары мен әдістері

Мақаланың әдістемесіне тоқталатын болсақ, тақырып бойынша негізгі мақалалар мен нұсқаулықтарды, соның ішінде ResearchGate, Британ кеңесі және Американдық көрмейтіндер қорындағы жұмыстарды зерттеді. Көру қабілеті нашар оқушыларды оқытудың түрлі дидактикалық ойындары мен әдістері салыстырылады. Салыстырмалы талдау шеңберінде LEAP (Listen – LEArn – Play) және Robots for Inclusive Play сияқты ойындар мен әдістер қарастырылды.

Нашар көретін оқушыларды оқытуда дидактикалық ойындарды сәтті қолдануға ықпал ететін негізгі аспектілерді анықтауға және мұғалімдерге осы әдістерді оқу процесіне енгізу бойынша ұсыныстар беруге бағытталған.

Дидактикалық ойындардың түрлері:

1. Үстел ойындары логикалық ойлау мен оқу дағдыларын дамытады.
2. Интерактивті ойындар арқылы оқушыларды оқу процесіне тарту үшін қолдануға болады.
3. Рөлдік ойындар қарым-қатынас дағдыларын дамытуға және ойын жағдайлары арқылы мәтінді түсінуге ықпал етеді.

Дидактикалық ойындардың көру қабілеті нашар оқушылар үшін бірқатар артықшылықтары бар. Ең алдымен, ойындар оқу процесін әр баланың жеке қажеттіліктеріне бейімдеуге мүмкіндік береді. Көру қабілеті шектеулі балалар үшін бұл өте маңызды.

Зерттеулер көрсеткендей, дидактикалық ойындар нашар көретін оқушылардың танымдық дағдыларын айтарлықтай жақсарты алады. Ойын барысында балалар ақпаратты талдауға, қорытынды жасауға және алған білімдерін іс жүзінде қолдануға үйренеді. Бұл мәтіндік мазмұнды жақсы түсінуге және сыни ойлауды дамытуға ықпал етеді. Мысалы, "Mathematics for all: a Game-Based Learning Environment for Visually Impaired Students" мақаласы нашар көретін оқушыларға математиканы үйрету үшін оқу бағдарламаларына негізделген ойындарды пайдалануды сипаттайды. Графика мен аудио компоненттер нашар көретін оқушыларды көру қабілеті жақсы қатарластарымен интеграция жасау қалай көмектесетінін көрсетеді. Мақалада оқу процесіне сәтті енгізілген ойындар мен әдістердің нақты мысалдары келтірілген. Бұл ойындар математикалық дағдыларды дамытады. Зерттеу балалардың нақты қажеттіліктеріне ойындарды үздіксіз жақсарту және бейімдеу үшін оқушылар мен мұғалімдердің кері байланысының маңыздылығын көрсетеді. Зерттеу барысында екі мектепте тестілеу өткізілді. Олардың нәтижелері нашар көретін оқушылардың

оқу жетістіктерінің айтарлықтай жақсарғанын көрсетті. Бұл осы тәсілдің жоғары тиімділігін көрсетеді [2].

Көрмейтіндерге арналған американдық қор (AFB) көру қабілеті нашар оқушыларға қол жетімді білім беру ресурстарын ұсынудың маңыздылығын атап көрсетеді. Бұл ресурстар оқу процесін көру қабілеті нашар оқушылар үшін қол жетімді және тиімді ететін әртүрлі құралдар мен технологияларды қамтуы мүмкін[6]. Адаптивті технологиялар мен құрылғыларды дидактикалық ойындарға біріктіруге болады. JAWS және NVDA сияқты бағдарламалар көру қабілеті нашар оқушыларға сөйлеу синтезаторын пайдаланып компьютер экранындағы мәтінді оқуға көмектеседі. Дидактикалық ойындарда оқушылар мәтіндік ақпаратты оңай қабылдай алатындай бағдарламаларға қолдау көрсетуге болады[7].

ZoomText және MAGic сияқты үлкейту бағдарламалары экрандағы мәтін мен кескіндерді үлкейтіп, оларды көру қабілеті нашар оқушыларға қол жетімді етеді. Дидактикалық ойындар интерфейс элементтерін ұлғайту мүмкіндігін қамтамасыз ету үшін осындай бағдарламалармен үйлесімді болуы керек. Оқу материалдары көру қабілеті нашар оқушыларға үлкейтілген қаріптер мен жоғары контрастты түстерді қолдану арқылы қол жетімді болуы керек. Бұл мәтіндер мен графиктерді оқуды және қабылдауды жақсартуға көмектеседі. Дидактикалық ойындарда мұны ойын интерфейсін реттеу арқылы жүзеге асыруға болады. Оқушыларға қаріп өлшемі мен түс схемаларын таңдауға мүмкіндік береді[8].

МІТ ғалымдары көрмейтін және нашар көретін адамдарға Брайль шрифті қолданбай кез келген басылған мәтінді оқуға мүмкіндік беретін технологияны әзірледі.

FingerReader-бұл миниатюралық бейнекамерасы бар сақина тәрізді құрылғы. Ол 3D басып шығарылған. Камера мәтінді сканерлейді және адам саусағын мәтінге бағыттаған кезде сөздерді нақты уақытта дауыстап оқиды. Құрылғыны мәтінді аударуға көмектесу үшін де пайдалануға болады.

Мәтінді тануды қолданатын басқа да ұқсас құрылғылар бар. Мысалы, Text Detective және Say Text. Бірақ Finereader өзінің ұтқырлығымен және бейімделгіштігімен ерекшеленеді. Қазіргі уақытта бұл зағиптар мен көру қабілеті нашар адамдарға басылған мәтінді оқуға мүмкіндік беретін жалғыз құрылғы[10].

Дидактикалық ойындар оқушылардың оқуға деген ынтасын арттыруға көмектеседі. Ойын ойнау кезінде балалар оқу процесінен ләззат алады. Көру қабілеті нашар оқушылар үшін дәстүрлі оқыту әдістері онша тартымды болмауы мүмкін. Сондықтан, ойын ойнау олардың қызығушылығын арттырады. Мысалы, "Teaching visually impaired students online: six key learnings" мақаласы нашар көретін оқушылардың мотивациясын арттыру үшін оқу процесін бейімдеудің және инклюзивті технологияларды пайдаланудың маңыздылығын көрсетеді[1].

British Council компаниясының "Teaching visually impaired students online: six key learnings" мақаласы көру қабілеті нашар студенттерді онлайн ортада оқыту саласындағы білім мен тәжірибенің маңызды көзін ұсынады. Зерттеу барлық оқушылардың, әсіресе көру қабілеті бұзылғандардың қажеттіліктерін қанағаттандыру үшін инклюзивті тәсіл мен оқу процесін бейімдеудің маңыздылығын атап көрсетеді. Осы мақаланың негізінде негізгі тұжырымдар жасалды. Көру қабілеті нашар оқушыларға арналған оқу материалдарын бейімдеу қажеттілігі бар. Бұған үлкейтілген қаріптерді, аудио материалдарды және тактильді құралдарды пайдалану кіреді. Бейімделген материалдар оқытуды барлық оқушылар үшін қолжетімді және тиімді етеді.

Мақалада білім беру ресурстарына қол жетімділікті қамтамасыз ету үшін технологияны қолданудың маңыздылығы көрсетілген. Мысалдарға экранға қол жеткізу бағдарламаларын, сөйлеу синтезаторларын және көру қабілеті нашар оқушыларға оқу процесіне қатысуға көмектесетін басқа да көмекші технологияларды пайдалану кіреді.

Мақала оқушылар оқу процесіне белсенді қатысатын интерактивті оқытудың маңыздылығын көрсетеді. Ойындардың нашар көретін оқушылардың қажеттіліктерін ескере отырып, олардың оқу материалдарына тең қол жеткізуін қамтамасыз ету маңызды.

Мақаланың негізгі ұсыныстарының бірі — мұғалімдер мен оқушылар арасындағы қолдау мен өзара әрекеттесудің маңыздылығы. Тұрақты кері байланыс, жаңа технологияларды игеруге қолдау көрсету және әр оқушыға жеке көзқарас нашар көретін оқушыларды сәтті оқытуда шешуші рөл атқарады.

Мақалада барлық оқушылар физикалық мүмкіндіктеріне қарамастан оқу процесінің тең қатысушылары ретінде сезінетін инклюзивті оқу ортасын құру қажеттілігіне назар аударылады. Бұл тек оқу материалдарын бейімдеу мен технологияны қолдануды ғана емес, сонымен қатар қабылдау мен қолдау атмосферасын қалыптастыруды да қамтиды.

Дидактикалық ойындар мұғалімге әр баланың жеке ерекшеліктерін ескеруге мүмкіндік береді. Ойын тапсырмаларын оқушылардың білім деңгейі мен мүмкіндіктеріне бейімдеуге болады, бұл оқу процесін барлық балалар үшін тиімдірек және қолжетімді етеді. "Robots for Inclusive Play: Co-designing an Educational Game with Visually Impaired Students" мақаласында инклюзивті тәсілдің ([ACM digital Library]) маңыздылығын көрсете отырып, нашар көретін оқушылармен бірлескен білім беру ойынының дизайн процесі талқыланады [5].

"Robots for Inclusive Play: Co-designing an Educational Game with Visually Impaired Students" мақаласында көру қабілеті нашар оқушылардың қатысуымен білім беру ойынының бірлескен дизайн процесі талқыланып, инклюзивті тәсілдің маңыздылығын атап өтті. Оқушылардың қатысуымен ойындарды бірлесіп құру мұғалімдер мен әзірлеушілерге олардың қажеттіліктерін жақсырақ түсінуге және ойын механикасын барлығына қол жетімді және пайдалы етіп бейімдеуге мүмкіндік береді.

Бұл процесс білім беру өнімдерінің сапасын жақсартып қана қоймайды, сонымен қатар оқушылардың қатысуы мен мотивациясының дамуына ықпал етеді. Ойынды дамытуға қатыса отырып, нашар көретін студенттер өздерінің пікірлері маңызды екенін және оқу процесінің белсенді қатысушылары екенін сезінеді. Бұл олардың өзін-өзі бағалауын және өз қабілеттеріне деген сенімділігін арттырады.

Білім беру ойындарын дамытудағы инклюзивті тәсіл оқушылардың әртүрлілігін ескеретін оқу материалдарын жасауға көмектеседі. Мысалы, ойындар әртүрлі қиындық деңгейлерін, аудио кеңестерді және тактильді элементтерді қамтуы мүмкін. Әсіресе көру қабілеті нашар оқушылар үшін өте маңызды. Инклюзивті оқушылар дәстүрлі визуалды құралдар арқылы ақпаратты қабылдауда қиындықтарға тап болуы мүмкін.

Инклюзивті ойындар әлеуметтік дағдыларды дамытуға және әртүрлі мүмкіндіктері бар оқушылар арасындағы өзара әрекеттесуге ықпал етеді. "Robots for Inclusive Play" мақаласында көру қабілеті нашар оқушылар ортақ мақсатқа жету үшін бірге жұмыс істейтін ойындардың мысалдары келтірілген. Бұл оқушылар арасында эмпатияны, ынтымақтастықты және өзара түсіністікті дамытуға ықпал етеді.

Нәтижелер және талдау жасау

Көру қабілеті нашар оқушыларды оқытуда дидактикалық ойындарды практикалық қолдану мұқият дайындық пен жоспарлауды қажет етеді. Мұғалімдер балалардың көру ерекшеліктерін ескеріп, қолайлы ойын тапсырмалары мен материалдарын тандап, ойын барысында қажетті қолдауды қамтамасыз етуі керек.

Дидактикалық ойындардың мысалдары:

1. "Сөзді тап" ойыны - оқушыларға мәтіндегі белгілі бір сөздерді тауып, бөлектеу ұсынылады. Бұл жаттығу мәтінді оқу және түсіну дағдыларын жақсартуға көмектеседі.

2. "Дауыстап оқу" ойыны - оқушылар мәтінді дауыстап оқыған соң мазмұнын мұғаліммен және сыныптастарымен талқылайды. Бұл ойын ауызша сөйлеу және мәтінді түсіну дағдыларын дамытады. Көру қабілеті нашар студенттерге арналған LEAP (Listen – LEARn – Play) ойындар сериясы есту және мәтінді түсіну дағдыларын дамытуға көмектеседі. Оқытудағы ойын тәсілі оқушылардың мотивациясын арттыруға көмектеседі.

"LEAP: computer games - Perkins School for the Blind" мақаласында көру қабілеті нашар оқушыларға арналған үш негізгі компьютерлік ойындар сериясы сипатталған [3]. Бұл ойындар тек көңіл көтеру үшін ғана емес, сонымен қатар оқушыларға есту және мәтінді түсіну дағдыларын жақсартуға көмектеседі.

3. Интерактивті викториналар - оқылған материал бойынша викториналар мен тесттер жасау үшін технологияны қолдану. Бұл білімді нығайтуға және мәтінді түсінуді жақсартуға көмектеседі. "Audio-supported Reading for Students who are Blind or Visually Impaired" ғылыми мақаласы оқуды қолдау технологиялары көру қабілеті нашар студенттердің білім беру нәтижелерін қалай жақсартатынын талқылайды[4].

Қорытынды және тұжырым

Дидактикалық ойындар көру қабілеті нашар оқушылардың білім беру процесінде олардың мәтіндік мазмұнды түсіну дағдыларын жақсартуға ықпал ететін күшті құрал болып табылады. Бұл ойындар оқу материалдарын әр оқушының жеке қажеттіліктеріне бейімдеуге мүмкіндік береді. Әсіресе көру қабілеті шектеулі балалар үшін өте маңызды. Дидактикалық ойындарды қолдану оқушылардың танымдық қабілетін, мотивациясын және белсенділігін арттыруға көмектеседі.

Әдебиеттерден алынған мысалдар графикалық және аудио компоненттерді біріктіру, сондай-ақ инклюзивті технологияларды қолдану нашар көретін оқушылардың оқу жетістіктерін айтарлықтай жақсартатынын көрсетеді. Дидактикалық ойындарды білім беру процесінде қолданудың сәттілігі мұғалімдердің өз әдістерін бейімдеуге және қолда бар технологиялық ресурстарды пайдалануға дайындығына байланысты екенін атап өткен жөн.

Дидактикалық ойындарды практикалық қолдану мұқият дайындық пен жоспарлауды қажет етеді. Бірақ нәтижелер бұл күш-жігердің ақталатынын көрсетеді. Мұғалімдер инклюзивті оқу ортасын құруға ұмтылуы керек, мұнда әрбір оқушы өзінің физикалық мүмкіндіктеріне қарамастан оқу процесіне белсенді қатысып, жоғары нәтижелерге қол жеткізе алады.

Осылайша, дидактикалық ойындар мәтіндік мазмұнды түсіну қабілетін қалыптастырудың тиімді әдісі ғана емес, сонымен қатар барлық оқушылар үшін неғұрлым инклюзивті және әділ білім беру кеңістігін құру жолындағы маңызды қадам болып табылады.

Пайдаланған әдебиеттер тізімі:

1. *British Council* ресми сайты [Электронды ресурс]. – URL: <https://www.britishcouncil.org/voices-magazine/teaching-visually-impaired-students-online-six-key-learnings>

2. *Ferreira F., Cavaco S. Mathematics for all: a game-based learning environment for visually impaired students //2014 IEEE Frontiers in Education Conference (FIE) Proceedings.* – IEEE, 2014. – С. 1-8.

3. *Perkins* көрмейтіндер мектебінің ресми сайты [Электронды ресурс]. – URL: <https://www.perkins.org/resource/leap-computer-games/>

4. *Jackson R. M., Presley I. Audio-supported reading for students who are blind or visually impaired //Wakefield, MA: National Center on Accessing the General Curriculum. Retrieved [Februari 2021] dari http://aem.cast.org/about/publications/2012/audio-supportedreading-blind-visually-impairedasr.html.* – 2012.

5. *Metatla O. et al. Robots for inclusive play: Co-designing an educational game with visually impaired and sighted children //Proceedings of the 2020 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems.* – 2020. – С. 1-13.

6. *Американдық заңғатарға көмек қорының (AFB) ресми сайты [Электронды ресурс].* – URL: <https://www.afb.org/blog/entry/accessible-education-resources>

7. *Көру Қабілеті бұзылған оқушыларға ресурстық нұсқаулық [Электронды ресурс]. – URL: https://www.giat.org/docs/resourcebank/TEBO_VI_Resource_Guide.pdf*
8. *АҚШ walters state community college мекемесінің ресми сайты [Электронды ресурс]. – URL: <https://ws.edu/student-services/disability/teaching/visual/index.aspx>*
9. *Вирджиниядағы оқыту және техникалық көмек орталығының ресми сайты [Электронды ресурс]. – URL: <https://ttaonline.org/instructional-strategies-students-with-visual-impairments>*
10. *«Теплицы» редакциясының ресми сайты [Электронды ресурс]. – URL: <https://test.org/2014/07/24/blind-fingerreader/>*