

БӨЛІМ: UNIVER / ЕҰУ

## Мүмкіндігі шектеулі балаларды информатика пәнін оқытудағы ойынның маңыздылығы

ЖАРИЯЛАНДЫ  
29.01.2024СІЛТЕМЕ  
https://bilimger.kz/148272/

### Құралқызы Ардақ

“Л.Н. Гумилев атындағы Еуразия Ұлттық Университеті” КеАҚ

### Мүмкіндігі шектеулі балаларды информатика пәнін оқытудағы ойынның маңыздылығы

**Аннотация:** Бұл мақалада Ерекше қажеттіліктері бар балалармен жұмыс жасауда ақпараттық технологияларды қолдану қолда бар мүмкіндіктерді дамытуға және танымдық қызмет тапшылығын азайтуға және жеке қасиеттерді қалыптастыруға бағытталған. Қазіргі уақытта мүмкіндігі шектеулі оқушылармен жұмыс істеу кезінде қолдануға арналған көптеген оқыту ойындары әзірленді, бұл жаттығуларды жасына емес, оқушының даму деңгейіне қарай таңдауға мүмкіндік береді:

Мүмкіндігі шектеулі балаларға арналған қашықтықтан білім беру - бұл ақпараттық қоғамның өрісі ғана емес, сонымен қатар мүмкіндігі шектеулі балалар үшін кейінгі өмірде орнығып, дұрыс мансапты таңдау үшін таптырмас мүмкіндік. Осылайша, мүмкіндігі шектеулі балаларға арналған инклюзивті білім беруді ілгерілетудегі жетістіктерге қарамастан, күрделі мәселелер әлі де бар. Тиісті ресурстар, инклюзивті саясат пен тәжірибе, кемсітушілік пен қорқытуды жою, мансаптық мүмкіндіктерге көшу және дамыту, пәнаралық тәсілдерді қабылдау, ата — аналар мен қауымдастықтардың қатысуы кейбір адамдарға ұсынылуы мүмкін сапалы білім беруді қамтамасыз етеді. Максималды әлеуетке қол жеткізіңіз.

Мәселе	Сипаттама
Қол жетімді аппараттық және бағдарламалық қамтамасыз етудің болмауы	Ерекше қажеттіліктері бар кейбір балаларға тиімді оқу үшін арнайы экрандар, пернетақталар, құлаққаптар, микрофондар және т.б. қажет болуы мүмкін, бірақ барлық мектептер мен мекемелер мұндай құрылғыларды қамтамасыз ете алмайды.
Мұғалімнің тәжірибесі мен дағдыларының жетіспеушілігі	Барлық мұғалімдерде ерекше қажеттіліктері бар балалармен қажетті дайындық пен тәжірибе бола бермейді, бұл оқу процесін қиындатуы мүмкін.
Жеке көзқарастың болмауы	Ерекше қажеттіліктері бар әрбір бала бірегей және оқуға жеке көзқарасты қажет етуі мүмкін. Дегенмен, уақыт пен ресурстардың шектеулілігіне байланысты студенттер жиі топтарда жұмыс істейді және әрбір оқушымен жеке жұмыс істеу қиын болуы мүмкін.
Мотивацияның болмауы	Ерекше қажеттіліктері бар кейбір балаларда мотивация мен оқу үлгерімінде қиындықтар туындауы мүмкін, бұл нашар оқу үлгеріміне және информатиканы оқуға деген қызығушылықтың төмендеуіне әкеледі.
Коммуникативті кедергілер	Ерекше қажеттіліктері бар көптеген балаларда қарым-қатынас проблемалары бар, бұл сыныпта оқуды қиындатады.
Адаптивті оқыту әдістерін дұрыс қолданбау	Бағдарламалар мен қосымшалар сияқты адаптивті оқыту технологиялары ерекше қажеттіліктері бар балаларға информатиканы үйренуге көмектеседі. Алайда, барлық мұғалімдер бұл технологияларды өз жұмыстарында қолдана бермейді.
Қосымша ресурстар мен қолдауға шектеулі қол жетімділік	Ерекше қажеттіліктері бар кейбір балаларға информатиканы сәтті зерттеу үшін қосымша қолдау мен ресурстар қажет болуы мүмкін. Алайда, барлық білім беру мекемелерінде мұндай қолдау көрсету үшін жеткілікті ресурстар бола бермейді.

Кіріспе. Информатика пәнін оқыту барысында ойынның маңыздылығы

Ойындар информатика сабақтарында маңызды рөл атқара алады. Міне, ойындардың информатиканы оқытуда соншалықты маңызды болуының кейбір себептері. Ойындар ерекше қажеттіліктері бар балаларға информатиканы оқытуда үлкен құндылық болуы мүмкін, өйткені олар дамуындағы ауытқулармен байланысты кедергілерді жеңуге көмектеседі. Ерекше қажеттіліктері бар балалардың зейінін шоғырландыру, моторикасын дамыту немесе дерексіз ұғымдарды түсіну қиын болуы мүмкін. Ойындар бұл мәселелерді шешуге көмектеседі. Ойын процесі балалардың қызығушылығы мен ынтасын арттыра отырып, ақпаратты неғұрлым қолжетімді және түсінікті түрде алуға мүмкіндік береді. Сонымен қатар, ойындар информатика сабақтарында пайдалы дағдыларды дамытуға көмектеседі. Мысалы, балаға есептерді шешу қажет ойындар логикалық ойлауды дамытуға көмектеседі. Балалардан экрандағы кейіпкерлерді басқаруды талап ететін ойындар ұсақ моторика мен үйлестіруді дамытуға көмектеседі.

Ойындар сонымен қатар ерекше қажеттіліктері бар балалардың әлеуметтік дағдыларын дамытуға көмектеседі. Балалардан басқалармен қарым-қатынасты талап

ететін ойындар қарым-қатынас, ынтымақтастық және басқаларға құрмет көрсету дағдыларын дамытуға көмектеседі. Сонымен қатар, ойындар ерекше қажеттіліктері бар балаларға тәуелсіз болуға көмектеседі. Балаларға проблемаларды шешуге және өз бетінше шешім қабылдауға мүмкіндік беретін ойындар өзін-өзі бақылау және өзін-өзі реттеу дағдыларын дамытуға көмектеседі. Жалпы, ерекше қажеттіліктері бар балаларға арналған информатика сабағында ойындардың маңызы зор. Олар дамудағы кедергілерді жоюға, пайдалы дағдыларды дамытуға және әлеуметтік инклюзияны дамытуға көмектеседі.

***Кілттік сөздер: АКТ, Инклюзия. Технология,***

Мүмкіндігі шектеулі балаларды информатика пәнін оқытудағы ойынның маңыздылығы

**Белсенділік:** Ойындар негізінен қызықты және оқушылардың назарын аударып, оларды оқуға ынталандыруы мүмкін. Информатика тұжырымдамалары көбінесе дерексіз және күрделі, бірақ ойындар студенттерге осы ұғымдарды қызықты және тартымды түрде үйренудің және қолданудың шынайы және интерактивті әдісін ұсынады.

**Қолданбалы оқыту:** Ойындар студенттерге имитацияланған немесе виртуалды ортада информатика тұжырымдамаларына белсенді қатысуға, тәжірибе жасауға және тәжірибе жасауға мүмкіндік беретін практикалық оқу тәжірибесін ұсынады. Бұл сізге информатикаға қажетті мәселелерді шешу дағдыларын, сыни тұрғыдан ойлау мен шығармашылықты дамытуға көмектеседі.

**Интерактивті оқыту:** Ойындар зерттеулер мен эксперименттерді ынталандыратын интерактивті оқытуды қамтамасыз етеді. Студенттер өз қателіктерінен сабақ ала алады, жедел кері байланыс ала алады және сәйкесінше стратегияларын реттей алады. Бұл қайталанатын сынақ және қателік процесі студенттерге материалмен белсенді әрекеттесу кезінде информатика ұғымдарын тереңірек түсінуге көмектеседі.

**Нақты қолданбалар:** Ойындар информатика тұжырымдамаларының нақты қосымшаларын ұсына алады және оларды оқушылар үшін өзекті ете алады. Мысалы, ойындарды бағдарламалау интерактивті эксперименттер жасау үшін циклдар мен шарттар сияқты бағдарламалау тұжырымдамаларын қалай қолдануға болатындығын көрсете алады. Бұл сізге информатиканың практикалық құндылығын және оны ойын әзірлеу, робототехника және деректерді талдау сияқты әртүрлі салаларда қалай қолдануға болатынын түсінуге көмектеседі.

**Бірлескен оқыту:** Көптеген ойындар ынтымақтастық пен топтық жұмысты ынталандырады, сонымен қатар оқушылар арасындағы әлеуметтік өзара әрекеттесу мен қарым-қатынасты дамытады. Информатика тек бағдарламалауды ғана емес, сонымен қатар топтық жұмысты, проблемаларды бірлесіп шешуді және тиімді қарым-қатынасты

қамтиды. Ойындар студенттерге информатикада және басқа салаларда қолданылатын маңызды тұлғааралық дағдыларды дамыта отырып, бірлесіп жұмыс істеуге, пікір алмасуға және бір-бірінен үйренуге мүмкіндік береді. Ойындар оқушылардың информатикаға деген қызығушылығы мен қызығушылығын оятады және оларды сыныптан тыс уақытта зерттеуге және көбірек білім алуға шақырады. Оқытудың сәтті ойын тәжірибесі студенттерді күрделі жобаларды қабылдауға, информатика тұжырымдамаларына тереңірек үңілуге және тіпті осы салада мансап жасауға итермелейді. Білім беру ойындары-бұл оқушылардың белсенділігін арттыратын және өзара әрекеттесуге ықпал ететін білім беру «құралдары», сонымен қатар оқыту үшін қолдануға болатын техникалық құралдар. Білім беру ойындары сонымен қатар оқушыларға өз білімдерін тексеруге және жаңа ұғымдарды үйренуге көңілді уақыт өткізуге мүмкіндік беретін мотивация көзі болып табылады. Электрондық білім беру ойындары, атап айтқанда, осындай оқытудың негізгі принциптерін қолдайтын құрал болып табылады. Белсенді қатысу, әлеуметтік қатысу, сындарлы қызмет, проблемаларды түсіну және шешу стратегиясын әзірлеу, өзін-өзі шектеу, алдын-ала қайта құру сияқты. Ойындар әлеуметтік қызығушылық тудырса, тәрбиелік болуы мүмкін деп саналады. Білім беру ойындарын ойнау арқылы үйренетін студенттер ақпаратты іздеу, басымдық беру және сыни тұрғыдан ойлау сияқты танымдық дағдыларды дамыта отырып, қанағаттанады және қатысады. Ерекше қажеттіліктері бар адамдарға арналған цифрлық ойындар мен білім беру ойындары мектепте және одан тыс жерлерде оқуды қолдайды, оқушыларды тартады және жетекші зерттеушілерден күрделі жекелендірілген ойындарды әзірлеуді талап етеді. Ерекше білім беру қажеттіліктері бар студенттер, сондай-ақ зерттеушілер технологияның мүгедектер үшін әлеуметтік өзара әрекеттесу мен өзара әрекеттесуді жеңілдетудегі маңыздылығын, сондай-ақ компьютерлік және коммуникациялық технологиялардың жетістіктері бұл адамдарға әртүрлі әрекеттерге тең қол жеткізудің бірегей мүмкіндігін ұсынатынын атап өтті. Сондай-ақ, оны оқушының ақыл-ой және эмоционалдық қабілеттеріне бейімдеуге болады, бұл ақпаратты пайдаланушы қабылдай алатын шағын, дәйекті қадамдарға бөлуге мүмкіндік береді. Сандық ойын ерекше қажеттіліктері бар балаларға күнделікті өмірде кездесетін жағдайларды жаттықтыруға, проблемаларды шешу дағдыларын дамытуға және әлеуметтік интеграция мен қауіпсіздікке дайындалуға мүмкіндік береді. Сандық ойындардан басқа, жақсы оқытындар мен цифрлық ойын-сауықты қажет ететіндер арасында ешқандай айырмашылық жоқ. Ерекше қарауды қажет ететін оқушылардың өздерінің дағдылары мен білімдерін көрсетуге бағытталған. Ойын арқылы оқытудың білім беру нәтижелерін ескере отырып, көптеген ғылыми зерттеулер оқу ойындарының тиімді оқыту құралы болып табылатынын анықтады. Сонымен қатар, белсенді ойындар адамдарды оқуға ынталандырып қана қоймайды, сонымен қатар оларға интерактивті оқу мүмкіндіктерін береді. Бұл тұрғыда ойын жаттығуларының артықшылықтары қызықты болды. Пәндік білім мен дағдыларды адамдар қызықты және тартымды оқу ортасында оңай алады, ал зерттеу және проблемаларды шешу дағдылары

оқытуды қамтамасыз етеді. Оны мүмкіндік пен тиімді қолдану арқылы жақсартуға болады. Ойын оқу ортасының артықшылықтарына қарамастан, кейбір ғылыми зерттеулер тиімді ойын оқу ортасын, дәстүрлі оқу орталарына қарағанда көбірек бақылауды және ресурстар мен уақыт бойынша көбірек инвестицияларды қажет етеді. Бұл ықтимал кемшіліктер бар деген қорытындыға келеді. Білім сапасын жақсарту үшін мұқият, күрделі және тиімді пайдалану. Ойынға негізделген оқу ортасының артықшылықтарына қарамастан, кейбір академиялық зерттеулер білім сапасын арттыру үшін ойынға негізделген оқу орталарын тиімді пайдалану ресурстар мен уақытты айтарлықтай жұмсауды қажет ететінін көрсетеді. Тиімді ойын оқыту ортасы ресурстар мен уақытты айтарлықтай инвестициялауды қажет ететіні көрсетілген және ықтимал кемшіліктер туралы қорытынды жасалады, дәстүрлі оқу жағдайларына қарағанда көбірек бақылау қажеттілігі, арнайы қарауды қажет ететін балаларға арналған арнайы әдебиеттерде көрсетілген ойындардағы зейіннің күрделілігі біз жаңа ғана оқыған белгілі бір жалпылау жасауға мүмкіндік береді, бұл жүйенің ережелері, сіз жаңа байланыс ала аласыз. Оқу құрылымдарына компьютерлік технологияларды енгізу педагогиканы жетілдіруге, пәнаралық байланыстарды дамытуға және оқушылардың білім сапасын арттыруға ықпал ететін көптеген пәндерді оқытудың ажырамас бөлігіне айналады. Оқыту процесі жаңа білім мен дағдыларды игеру, оларды біріктіру, диагностикалау және бақылау сияқты негізгі кезеңдерді қамтиды. Білімді бекітудің, диагностикалаудың және бақылаудың дидактикалық әдістерінің бірі-ойын арқылы оқытуды қолдану. Арнайы білім берудегі цифрлық ойындардың тәрбиелік мәні келесідей: Бұл зейін мен оқуды сақтайды, қанағаттануды, табандылықты және оқу процесіне жеке қатысуды арттырады, қорқынышты азайтады, жеке бастаманы арттырады және қатысудың құндылығын арттырады. Қоғамға қатыстылық сезімі, әлеуметтенуді дамыту және оқуға деген қызығушылығы мен мотивациясы төмендеген оқушыларды ынталандыру. Сандық ойындар оқу ортасы ретінде оқытудың жаңа түрлерін қолдайды. Оларды ықтимал пайдалану оқыту құралдары мен әдістерінің маңызды саласын ашады, өйткені олар оқушылардың нақты оң мотивациясы мен оқу нәтижелерінің оң және қызықты өсуін болжайды. Ойындар белсенді оқу ортасы деп аталады, өйткені олар өте ынталандырады, өйткені олар жедел реакцияны ынталандырады, оқушылардың белсенді қатысуын ынталандырады және дереу кері байланыс береді. Сандық ойындардың маңызды артықшылықтарының бірі-олардың пайдаланушының мүмкіндіктері мен уақыт шеңберіне бейімделу қабілеті. Осылайша, пайдаланушылар мазасыздық, төмендік және зеріктіру сезімдерінен аулақ бола алады. Ойын ортасындағы балалар өз қарқынымен жүреді және нәтижелерді бақылайды. Бұл топтық цифрлық ойын тәуелсіздікке, сондай-ақ әлеуметтік дағдыларды оқушылар топта жұмыс істегенде, тілдік дағдыларды дамытуға, себеп-салдарлық байланыстарды түсінуге, визуалды және перцептивті дағдыларды жақсартуға және моториканы дамытуға ықпал етеді. Тез күшейту және сынға алмау арқылы оқушылар өз қателіктерін қабылдап, келесі жолы көбірек тырысады.

Ойындар информатиканы оқытуда құнды құрал бола алады деп айтуға болады, өйткені олар оқушылардың қызығушылығын, пәнді түсіну мен дағдыларын арттыратын қызықты, практикалық, интерактивті және өзекті оқу тәжірибесін ұсынады. Ойындарды информатика сабақтарына біріктіру студенттерге цифрлық дәуірде табысты жұмыс істеу үшін қажетті білім мен дағдыларды береді, бұл оқу процесін оқушылар үшін қызықты, тиімді және ақпараттандырады. Олардың негізгі мақсаты-білім беру процесінің тиімділігін арттыру. Орта кәсіптік білім беру кәсіби біліктілікті қалыптастыру үшін ақпараттық технологияларды пайдалануға, сондай-ақ зияткерлік қабілеттерін дамыту үшін жүйелі оқыту тәсілдерін жетілдіруге мүмкіндік береді.

Информатика сабақтарында ақпараттық технологияларды қолданудың негізгі бағыттары:

— Оқушыларға компьютерлік дағдыларды үйренуге көмектесіңіз, өйткені көптеген оқушылар үйде оқиды және дағдылары жеткіліксіз.

— Электрондық БАҚ-та ұсынылған материалдарды зерттеу және талдау.

Нашар көретін студенттер үшін барлық дәріс құжаттары қаріпті үлкейту мүмкіндігімен электрондық форматта ұсынылған. «Mytest» тест науасының көмегімен сіз оқушының интеллектуалдық қабілеттерін ескеретін және сөйлеу қабілеті бұзылған оқушылардың білімі мен дағдыларын тексеруге ыңғайлы тест жасай аласыз. Мұғалім үшін сабақтың барлық кезеңдерінде интерактивті тақталарды қолдану үлкен маңызға ие болды. MS Word мәтіндік редакторында, MS Excel электрондық кестелерінде және т.б. деректерді тірек-қимыл аппараты бұзылған мектеп оқушыларына арналған арнайы әзірленген электрондық зертханалар мен практикалық тапсырмалар арқылы енгізуді жеңілдетеді. Информатика сабақтарында ақпараттық технологиялардың мүмкіндіктерін іске асыру оқу іс-әрекетінің ауқымын кеңейтеді, қолданыстағыларын жетілдіреді, ұйымдастырудың жаңа нысандары мен оқыту әдістерін жасайды. Заманауи ақпараттық технологияларды пайдалана отырып, мүгедектер мен арнайы қарауды қажет ететін балаларға арналған сабақтар жеке тұлғаны дамытуға және кәсіби оңалтуға ықпал етеді. Жалпы білім беретін мекемелерде жаратылыстану сабақтарына қатысатын мүмкіндігі шектеулі оқушылар санының артуына байланысты олардың үлгерімі еңбекке қабілетті құрдастарына қарағанда айтарлықтай нашар болып қала береді. Білім беру мүмкіндіктеріне қол жеткізу, инклюзивті ортада даму және күнделікті күресті азайту үшін мүмкіндігі шектеулі студенттер қатысуды ынталандыру үшін қалыпты дамып келе жатқан құрдастарымен бірдей когнитивті Дағдылар мен оң көзқарастарды дамытуы керек. Оқытушылардың барлық оқушылардың ғылымды меңгеруін жеңілдететін жағдайлық зерттеулер мен оқу тәжірибесін талқылауға қатысу қажеттілігі атап өтілді. Мысалы, ол психикалық ауытқулары бар студенттерді қамтитын жалпы ғылымдар бойынша оқу бағдарламаларына қатысты сұраныстарға негізделген оқу тәжірибесін түсінуді жақсарту үшін зерттеу жүргізді. Мүмкіндігі шектеулі оқушылар ғылымда

жоғары академиялық стандарттарға қол жеткізуге тең мүмкіндіктер бере отырып, олар сыныпта да, кейінірек колледжде де пайда көреді, сонымен қатар ересек жаста мансаптық жетістікке жетеді. Оқушылар сонымен қатар табиғат әлемін түсіну үшін білім алады және осы бірегей халықтың қоғамға бейімделуіне мүмкіндік беретін функционалдық дағдыларды алады. Жаратылыстану ғылымдары бойынша зерттеулер Ұлттық зерттеу кеңесінің стандарттарына сәйкес келеді және мүгедектігі ауыр студенттерге жалпы білім беретін сыныпта жан-жақты білім алуға мүмкіндік беруді ұсынады. Когнитивті және әлеуметтік дағдыларды игеру кезінде проблемаларды шешу стратегияларын қолдануға үйрету мүмкіндігі шектеулі студенттерге таңдаған мақсаттарына және болашақ жұмыс күндеріне қол жеткізуге көмектеседі. Арнайы қарауды қажет ететін бала — бұл ерекше білім беру жағдайы, онда осы аурумен ауыратын баланың денсаулық жағдайы сыртқы білім беру мүмкіндіктерінің дамуына кедергі келтіреді. Психикалық даму процесіне заманауи көзқарасты отандық психологтар Л.С.Выготский, А.Н. Леонтьев, С.Л.Рубинштейн. Академиялық және практикалық дағдыларды игеру интеллектуалды мүмкіндіктері шектеулі студенттер үшін маңызды мәселе болып табылады. Нақты оқу нәтижелеріне қол жеткізу үшін цифрлық ойындар мен ойын модельдеулерін пайдалану осы дағдыларды енгізуге ықпал етуі мүмкін. Бұл жұмыстың мақсаты-осы саладағы ең соңғы зерттеулерге шолу жасау арқылы интеллектуалды мүмкіндіктері шектеулі студенттерге арналған цифрлық ойындар саласын ұсыну. Бұл зерттеудің мақсаты-ең маңызды ойын тұжырымдамаларын, қалай ойнау керектігін, психикалық ауытқулары бар студенттердің білім беру процесінде цифрлық ойындардың маңыздылығын және бар ойындардың мақсатын анықтау. Жұмыс барысында келесі жарналар жасалды: «Ақыл-ой кемістігі» терминімен байланысты «ойын оқыту», «когнитивтік ойындар» және «қарсылық ойындары» терминдері анықталды, зияткерлік мүмкіндіктері шектеулі оқушыларды сыныпта және оқытуда цифрлық ойындарды пайдаланудың жаңа нәтижелері атап өтілді. «инклюзивті білім беруді оқыту, оқыту және насихаттау контекстіндегі цифрлық ойындар» жобасы. Ақыл-ой кемістігі бар оқушылар үшін ойынды ықтимал пайдалануға қатысты.

**ҚМ АА** Куәлік нөмірі: **KZ45VPY00102718** — ҚР Мәдениет және Ақпарат министрлігі

© 2026 **Bilimger.kz** Ақпараттық-танымдық білім порталы. Барлық мазмұн авторлық құқықпен қорғалған.