

## БӨЛІМ: ДЕФЕКТОЛОГИЯ

## Балабақшадағы сөйлеу қабілеті бұзылған балалармен ақпараттық технологияларды қолдану

ЖАРИЯЛАНДЫ  
28.05.2020СІЛТЕМЕ  
<https://bilimger.kz/75660/>

Жаңа ақпараттық технологиялар сөйлеу қабілеті бұзылған балалармен түзету-дамыту жұмысының перспективалы құралы болды. Барлық жерде компьютерлендіру оқытудың жаңа, әлі зерттелмеген нұсқаларын ашады. Олар қазіргі заманғы электроника мен телекоммуникацияның бірегей мүмкіндіктерімен байланысты[4, 43].

Педагогикадағы ақпараттық технологияны қолдану негізіне Л. С. Выготский, П. Я. Гальперин, В. В. Давыдов, А. В. Запорожцем, А. Н. Леонтьев, А. Р. Лурия, Д. Б. Эльконин және т.б. әзірлеген базалық психологиялық-педагогикалық және әдіснамалық ережелер алынған.

Компьютерлік технологиялар арнайы педагогикада жиі қолданылатын тиімді оқыту құралдарының қатарына жатады. Соңғы жылдары арнайы оқытудың мазмұны, нысаны, әдістері және мамандардың кәсіби ойлауының сипаты туралы ашық пікірталас жүргізіледі. Дамытушылық оқытудың әрбір жаңа міндеті әдіс проблемаларына, оқытудың айналма жолдарын әзірлеу мәселелеріне ауысады, олар ерекше танымдық қажеттіліктері бар (И. К. Воробьев, М. Ю. Галанина, Н. Н. Кулишов, О. И. Кукушкина және т.б.) баланы дамытуда барынша мүмкін болатын табыстарға жетуге мүмкіндік береді [25, 17]

Әдебиетті талдау көрсеткендей, компьютерлік құралдар маман үшін түзету оқыту мазмұнының бөлігі емес, баланың дамуындағы ауытқуларды түзету мүмкіндіктерінің қосымша жиынтығын көрсетеді. Жұмыста компьютерлік техниканы қолданатын дефектолог арнайы оқытудың екі негізгі міндеттерін шешуі қажет: балалардың компьютерді қолдана білуін қалыптастыру және психофизиологиялық бұзылыстарды түзету және дамыту үшін компьютерлік технологияларды қолдану.

Дамуында ауытқушылығы бар балалармен түзету-тәрбие жұмысы мамандандырылған немесе бейімделген компьютерлік бағдарламаларды (негізінен оқыту, диагностикалық және дамытушы) пайдалануды көздейді. Оларды қолдану әсері педагогтың кәсіби құзыреттілігіне, жаңа мүмкіндіктерді пайдалана білуге, әр баланың оқыту жүйесіне ақпараттық технологияны қосуға, үлкен мотивация мен психологиялық жайлылық жасай отырып, сондай-ақ тәрбиеленушіге қызмет түрлері мен құралдарын таңдау еркіндігін

ұсынады.

Арнайы педагогикада ақпараттық технологияны қолданудың басым міндеті балаларды информатика мен есептеу техникасының бейімделген негіздеріне оқытудан емес, олардың өмір сүру ортасын кешенді қайта құрудан, белсенді шығармашылық қызметті дамытудың жаңа ғылыми негізделген құралдарын жасаудан тұрады [2, 75].

Әр түрлі бұзылыстары бар, соның ішінде сөйлеу қабілеті дамымауы бар балаларды оқытудың тиімділігі көбінесе компьютерлік бағдарламалар бойынша мамандар үшін әдістемелердің дайындық дәрежесіне байланысты. Арнайы әдебиетті зерттеу осы мәселе бойынша әзірлемелердің көпшілігі фрагментті және ақпараттық технологиядағы түзету үдерісіне енгізудің кейбір жақтарын ғана ашып көрсетеді [7, 13].

Компьютерлік технологиялардың көмегімен орталық жүйке жүйесінің органикалық зақымдануы салдарынан сөйлеу бұзылуынан зардап шегетін балаларды түзеу арқылы оқыту және тәрбиелеу үрдісін жетілдірудің маңыздылығы мен жаңашылығы, бұл мәселелерді зерттеудің ғылыми және тәжірибелігі өзектілігін анықтайды. Оның пәніне сөйлеу патологиясының әртүрлі нысандары бар балалармен түзету-дамыту жұмыстарында компьютерлік бағдарламаларды қолдану әсер етті. Бұл зерттеудің мақсаты- бұзушылықтарға компьютерлік-жанама логопедиялық әсер ету тәсілдері жүйесін құру.

Компьютер ақпаратты өңдеу үшін ең заманауи құрал бола отырып, оқытудың қуатты техникалық құралы ретінде қызмет ете алады және мектепке дейінгі балаларды тәрбиелеу мен жалпы психикалық дамытуда таптырмайтын көмекші рөлін атқара алады [8, 33].

Психологтардың айтуынша, бала есептеу техникасымен қаншалықты ерте танысса, машина мен оның арасындағы психологиялық кедергі соғұрлым аз, себебі балада техника алдында қорқыныш жоқ. Неліктен? ИЯ, өйткені компьютер балалар үшін тартымды, кез-келген жаңа ойыншық сияқты, көбінесе олар оған қарайды.

Мектеп жасына дейінгі балалардың компьютермен қарым-қатынасы жас және оқу бағытын ескере отырып мұқият таңдалған компьютерлік ойындардан басталады.

Компьютерлік ойындардың маңызды функцияларының бірі оқыту болып табылады. Компьютерлік ойындар балаға өзіне жеке түсінік немесе нақты жағдайды елестете алатындай, бірақ барлық ұқсас заттар немесе жағдайлар туралы жалпылама түсінік ала алатындай жасалған. Осылайша, ол ойлаудың жалпылау және жіктеу сияқты маңызды операциялары дамиды [15, 26].

Компьютерде ойнай отырып, бала экрандағы заттар — бұл нақты заттар емес, тек осы нақты заттардың белгілері екенін ерте түсінеді. Осылайша, балаларда сананың таңбалы функциясы деп аталатын дами бастайды, яғни бізді қоршаған әлемнің бірнеше деңгейі бар екенін түсіну — бұл нақты заттар, суреттер, схемалар, сөздер немесе сандар және т. б.

Балалардың компьютерлерде сабақ барысында олардың жадысына назары жақсарады. Ерте жастағы балалар еріксіз ықыласқа ие, яғни олар қандай да бір материалды саналы

түрде есте сақтауға тырыса алмайды. Егер материал ашық және маңызды болса, бала оған еріксіз назар аударады. Мұнда да компьютер қажет емес, өйткені ақпаратты бала үшін тартымды түрде береді, бұл мазмұнды есте сақтауды тездетіп қана қоймай, оны саналы және ұзақ уақыт жасайды.

Балалардың компьютердегі сабақтары интеллект дамуы үшін ғана емес, олардың моторикасын дамыту үшін де үлкен маңызға ие. Кез-келген ойындарда, ең қарапайым мен күрделі ойындарда балалар саусақпен белгілі бір пернелерге басуды үйренуі керек, бұл қолдың ұсақ бұлшық еттерін, балалардың моторикасын дамытады. Ғалымдар ұсақ және күрделі қимылдарды саусақпен жасаған сайын, мидың көп бөлігі жұмысқа қосылады. Қолдар сияқты, мидың қабығындағы өте үлкен өкілдік көзі де бар. Біз жұмыс істеп жатқан нәрсеге мұқият қарап отырған сайын, біздің миымыздың пайдасы соғұрлым көп болады, өйткені көру және моторлы анализаторлардың бірлескен қызметін моторлы үйлестіру мен үйлестірудің қалыптасуы балалардың компьютерлердегі сабақтарына табысты қол жеткізіледі [24, 47].

Есептеу машинасымен қарым-қатынас балалардың қызығушылығын тудырады, алдымен ойын қызметі, содан кейін оқу ретінде. Бұл қызығушылық танымдық мотивация, ерікті есте сақтау және назар аудару сияқты маңызды құрылымдарды қалыптастыру негізінде жатыр және дәл осы қасиеттер баланың мектепте оқуға психологиялық дайындығын қамтамасыз етеді.

Компьютерлік ойындар балаларды қиындықтарды жеңуге, әрекеттердің орындалуын бақылауға, нәтижелерді бағалауға үйретеді. Компьютер арқасында баланың жеке іс-әрекетінің нәтижелерін бағалау, жоспарлау, бақылау және бағалау, ойын және ойын емес сәттерді ұштастыру арқылы мақсатқа жетуге үйрету тиімді болып табылады. Бала ойын сюжетіне кіреді, олардың ережелерін меңгереді, өз іс-әрекеттерін бағындырады, нәтижелерге жетуге тырысады. Сонымен қатар, барлық ойындарда тапсырманы орындауға көмектесетін өз кейіпкерлері бар. Осылайша, компьютер баланың интеллектуалдық қабілетін дамытуға ғана емес, сонымен қатар дербестік, жинақтылық, шоғырлану, шыдамдылық сияқты ерік-жігерлік қасиеттерді тәрбиелейді, сонымен қатар баланы қоршаған әлемге деген қарым-қатынасын байытады [1, 53].

Оқытудың ақпараттық технологиялары классикалық дидактикалық принциптерді ескере отырып әзірленуі тиіс. Компьютерлік оқыту екі жаңа қағидатты анықтады: оқыту мен белсенділікті дараландыру. Негізінен, компьютерлік оқыту технологиясы екі бағытта зерттелді: оқу мазмұнын визуализациялау (көрнекілікті қамтамасыз ету) және оқу қызметін алгоритмдеу. Алайда, дидактикалық принциптер теорияларының, оқу әдістерінің, оқу бағдарламаларының және оқулықтың жалпы жүйелік теорияларының жиынтығы ретінде дидактиканың құрылымын қарастыру әрбір құрылым элементінде оқытудың ақпараттық технологиясына қатысты жалпы және жеке тұлғаны анықтауға мүмкіндік береді. Біріншіден, бұрын айтылғандай, оқытудың ақпараттық технологиясы оқушыларды объект ретінде емес, оқыту субъектісі ретінде, ал компьютер-оқыту құралы ретінде қарауға мүмкіндік беретін жаңа әдістемелік жүйе болып табылады. Білім алушы

жаңа санатқа көшеді, өйткені компьютерлік оқыту нысаны бойынша жеке, дербес болып табылады, бірақ оқыту бағдарламасында іске асырылған жалпы әдістеме бойынша жүзеге асырылады. Компьютер оқыту құралы ретінде педагогика тарихында теңдесі жоқ болып табылады, өйткені оқыту құралы, сондай — ақ педагог субъектісін біріктіреді. Рөлдік жағдайдың өзгеруі оқыту теориясын елеулі түрде қайта қарауға әкеледі. Оқытудың ақпараттық технологиясының бөлігі болып табылатын дидактикалық технология теориясын әзірлеу қажеттілігі пайда болды. Негізгі дидактикалық принциптерді дәйектілікпен қарастырайық. Ғылым мазмұнын анықтайды, оған дәстүрлі ғылыми білімді ғана емес, сонымен қатар қазіргі ғылымның ең іргелі ережелерін, сондай-ақ оның даму перспективасы мәселелерін енгізуді талап етеді. Бұл ретте оқу материалын меңгеру тәсілдері танымның қазіргі заманғы ғылыми тәсілдеріне барабар болуы тиіс. Оқу материалын баяндаудың жүйелік тәсілі, оның құрылымы және олардың арасындағы негізгі ұғымдар мен байланыстарды бөлу, компьютерлік оқыту бағдарламасының мазмұнын әзірлеудің негізі болып табылады, сонымен қатар қазіргі ғылыми таным әдістерінің бірі болып табылады. Компьютерлік оқыту мазмұнын меңгеру кезінде жүзеге асырылатын оқу іс-әрекетінің түрлері ғылыми танымның негізгі сәттерін көрсетеді. Оқушылардың білім алу күрделілігінің әртүрлі деңгейлерін құрылымдауда және бөлуде мазмұнының өзі міндетті ең төменгі білім деңгейін қамтамасыз ететін тақырыптарды ғана емес, біріншіден, осы оқу пәнінің кең ұғымдарын қарастыруға, балалардың ой-өрісін кеңейтуге, оның білімін неғұрлым іргелі жасауға, екіншіден, бұл ұғымдарды басқа заттармен байланыстыра отырып, олардың өзара байланысы, сол арқылы әлемнің неғұрлым толық және ғылыми көрінісін зерделеуге мүмкіндік береді. Сараптамалық жүйелерді пайдалану оқытуды жаңа сапалы орамға шығарады. Орналасқан жеріне қарамастан компьютерлермен жабдықталған кез келген оқу орнында жоғары білікті сарапшылардың әдістемелік және ғылыми тәжірибесін пайдалануға мүмкіндік береді. Осылайша, мазмұнның ғылымилығы оқытудың ең ақпараттық технологиясымен қамтамасыз етілуінен байқалады.

Компьютерлік оқыту кезінде қол жетімділік принципі балалардың белгілі бір жас тобы үшін немесе осы жастағы кейбір орташаланған бала үшін жеке қол жетімділік принципіне ауысады және оқыту мақсатына қол жеткізу мүмкіндігі ретінде қарастырылады. Компьютерлік оқытуда жүзеге асырылған оқу материалы оқу курсының өтудің әртүрлі жолдары мен жылдамдықтарын, түсініктеме, кеңестер, қосымша нұсқаулар мен тапсырмалар түрінде көмек көрсетуді көздейді, үнемі білім алушының уәждемесін қажетті деңгейде бақылайды және қолдайды. Компьютерлік оқыту кезінде қолжетімділік мазмұны сүзгісінің, оқыту үрдісі бағдаршамының рөлін атқарады және, сайып келгенде, әр түрлі бастапқы дайындықпен оқушылардың оқыту мақсатына жетуін қамтамасыз етеді.

«Интерактивті көрнекілік» деп аталатын көрнекілік принципі, компьютерлік оқытуға қатысты әдебиетте кеңінен қарастырылған. Егер дәстүрлі түсініктеме көрнекілік деп ең алдымен иллюстрациялық компонент түсінілсе, оқушының қандай да бір нысанда затты

немесе құбылысты көруге, онымен ең аз манипуляцияларды жүргізуге деген қажеттілігін қамтамасыз ету түсінілсе, онда компьютерлік оқытуда көрнекілік ең сезімтал және дәл құралдардың көмегімен де шынайы өмірде әрқашан мүмкін еместігін көруге мүмкіндік береді. Сонымен қатар, компьютерлік формада ұсынылған объектілермен әр түрлі іс-әрекеттерді жүзеге асыруға, оларды тек статикалық бейнені ғана емес, сонымен қатар әр түрлі жағдайларда даму динамикасын зерттеуге болады. Бұл ретте компьютер зерттелетін заттың немесе құбылыстың негізгі заңдылықтарын ажыратуға, сондай-ақ оны бөлшектерде қарауға мүмкіндік береді. Объектіні ұсынудың әр түрлі нысандары білім алушының қалауы бойынша және бағдарлама командасы бойынша бір-бірін ауыстыра алады. Бұл оқыту міндеттеріне сәйкес, зерттелетін объект туралы ақпаратты нығыздауға және оны кеңейтуге мүмкіндік береді. Компьютер модельдейтін үрдістер нысаны мен мазмұны бойынша әртүрлі болуы мүмкін, физикалық, әлеуметтік, тарихи, экологиялық және басқа да үрдістерге қатысты болуы мүмкін. Көрнекілік принципі едәуір саралауды оқытудың ақпараттық технологияларына ұшырайды. Сезімтал объектіні көрсету кезінде «натурализммен» әуестенуге болмайды, бағдарламада кез келген модель емес, осы оқыту бағдарламасының дидактикалық мақсаттарын іске асыруға ықпал ететін модель ұсынылуы тиіс.; бағдарламада қамтылған модельді объектінің елеулі байланыстары мен қатынастарын неғұрлым нақты ашуға мүмкіндік беретін нысанда көрсету керек; модельдің елеулі белгілері, байланысы мен қатынастары бағдарламада түспен, жыпылықтаумен, дыбыспен және тағы басқа барабар бекітілуі тиіс. Компьютермен қамтамасыз етілген көрнекілік танымның жаңа қуатты құралы – когнитивті компьютерлік графика туралы айтуға мүмкіндік береді, ол бейнелер-суреттер мен мәтін түрінде білімді ғана емес, сонымен қатар мәтіндік сипаттамалар әлі табылмаған немесе абстракцияның жоғары сатысын талап ететін адам білімін визуализациялауға мүмкіндік береді [21, 27].

Жүйелілік және дәйектілік принципі оқу материалын ұйымдастырумен, сондай-ақ білім алушының оны меңгеруі бойынша іс-қимыл жүйесімен байланысты. Компьютерлік оқыту бір бөлігі кез келген формада оқуға тән, ал бір бөлігі — тек компьютермен сипатталады. Мұндай әрекеттер, мысалы, дисплей экранынан ақпаратты қабылдау, таңбалы үлгілерде жұмыс істеу, пернетақтадан жауап беру болып табылады. Компьютерлік оқыту сеансының басында оқушыға бірізділік принципін қамтамасыз ету үшін іс-әрекеттің бағдарлы негізін беру, оқыту мақсатын қалыптастыру пайдалы. Білім алушыны мақсатқа алып келетін жолдың қиындығы мен ұзындығына қарамастан, бұл жүйелі және дәйекті болады.

Бірізділік түсінігі оқытудың ақпараттық технологияларындағы өз мағынасын алды, бірізділік деп оқу бағдарламасының оқу фрагменттерін беру кезектілігі, білім алушының зияткерлік оқу ортасындағы өзіндік жұмысы кезінде неғұрлым тиімді бірізділікті құру және түзету түсініледі. Оқу материалының мазмұнына, білім беру дәйектілігіне байланысты білім алушыға индуктивтік немесе дедуктивтік әдіс бойынша құрылуы мүмкін. Оқытудың ақпараттық технологияларында білім берудің өзі жүйелендірудің

дидактикалық принципін қамтамасыз етеді.

Таным принципі компьютерлік оқытуда заманауи ақпараттық оқыту технологияларында артықшылық берілетін ұйымдастыру стратегиясы әдістемесімен қамтамасыз етілген. Компьютерлік оқытудың шетелдік психологиялық-педагогикалық теорияларында сипатталған бұл әдістеме оқу орнында алған білімін толықтыра отырып, материалды өз бетінше зерттейтін, өзара байланысты заттар мен құбылыстарды қарастыратын стратегты тәрбиелеуге бағытталған. Саналы ұстанымды жүзеге асыру үшін білім алушыға оқытудың мақсаттары мен міндеттері, пәндік қызметі және оны жүзеге асырудың негізгі кезеңдері туралы мәліметтер хабарланады. Сана принципін жүзеге асырудың табыстылығы курстың теориялық деңгейіне, оқылатын ұғымдардың толық ашылуына және олардың өзара байланысына байланысты.

Оқытудың ақпараттық технологиялары оқыту үдерісіне әрдайым қатысқан, бірақ негіз қалаушы болмаған тағы бір жалпы қағидатты енгізуді, негіздеуді және ашуды талап етті. Бұл жағдайда компьютер мен оқушылар арасында қарым-қатынас, оқушы мен оқушы арасында диалог ұйымдастыру туралы сөз болып отыр. Бұл жаңа, тек компьютерлік оқытуға тән қағидатты коммуникацияның когнитивтілік принципі деп атауға болады [40, 67].

Компьютерлік бағдарламалардың мақсаты қазіргі заманғы ақпараттық технологияларды пайдалана отырып, мектеп жасына дейінгі балалардың қабілеттерін дамыту болып табылады. Қойылған мақсатқа жету үшін шешілетін міндеттерді келесі топтарға біріктіруге болады [28, 72]:

I. таныстыру-бейімдеу циклінің есептер тобы.

Міндеттер:

1. Балаларды ақпаратты өңдеуге арналған заманауи құрал ретінде компьютермен таныстыру:

- Электронды-есептеу машинасы тарихымен таныстыру;
- Электронды-есептеу машинасы тағайындалуымен таныстыру;
- Электронды-есептеу машинасы құрылғысымен таныстыру.

2. Познакомить детей с правилами поведения в КИК и правилами безопасной работы на компьютере.

2. Балаларды компьютерлік бөлмеде жүріс-тұрыс ережелерімен және компьютерде жұмыс істеудің қауіпсіз ережелерімен таныстыру.

3. Қажет болған жағдайда бала мен компьютер арасындағы психологиялық кедергіні еңсеру.

4. Компьютермен жұмыс істеудің бастапқы дағдыларын қалыптастыру:

- пернетақтамен таныстыру;
- «тінтуір» манипуляторымен таныстыру.

II. Білім беру-тәрбие циклінің міндеттер тобы.

Міндеттер:

1. Оқу іс-әрекетінің дағдыларын қалыптастыру:

- мақсаттарды түсінуге үйрету;
  - мақсатқа жету үшін әрекет жүйесін таңдау;
  - қызмет нәтижелерін бағалауға үйрету.
2. Қалыптастыру, қарапайым математикалық ұғымдар:
- есеп дағдыларын жетілдіру;
  - сандарды зерттеу және бекіту;
  - геометриялық фигуралармен жұмыс жүргізу;
  - қарапайым арифметикалық есептерді шешу;
  - жазықтықта бағдарлай білуді дамыту;
  - заттардың көлемі туралы түсініктерді бекіту.
3. Дамыту сөйлеу:
- балалардың сөздік қорын және қоршаған орта туралы білімді кеңейту;
  - сөйлеу мәдениетін қалыптастыру;
  - тілдің грамматикалық құрылысын қалыптастыру.
4. Баланың сенсорлық мүмкіндіктерін дамыту.
5. Эстетикалық талғамды қалыптастыру.
6. Сананың маңызды функциясын дамыту.
7. Баланың эмоционалдық-ерік аясын дамыту:
- дербестікке, жинақылыққа, шоғырлануға тәрбиелеу, төзімділігі;
  - негіздеріне бейімдеу, көңілін білдіру, ынтымақтастық, сотворчеству.
- III. Шығармашылық циклдің есептер тобы.
- Міндеттер:
1. Конструктивтік қабілеттерін дамыту.
  2. Есте сақтау, назар аудару.
  3. Қиялды дамыту.
  4. Шығармашылық, ұғымдық-бейнелі, логикалық, дерексіз эвристикалық ойлаудың даму элементтерін пайдалану.
  5. Таным қажеттілігін дамыту.

#### Пайдаланылған әдебиеттер

1. А. А. Андреев білім берудегі жаңа ақпараттық технологиялар құралдары: жүйелеу және даму үрдістері. М.: ВУ, 1995 ж. 43-48б.
2. Абдеев Р. Ф. Ақпараттық өркениет философиясы. — М.: ВЛАДОС, 1994. – 125б.
3. Бабанский Ю. К. Оқу-тәрбие процесін оңтайландыру. М., 1982
4. Беспалько В. П. Педагогикалық технологиялар. М., Педагогика, 1989
5. Беспалько В. П. Компьютерлердің қатысуымен білім беру және оқыту (үшінші мыңжылдықтың педагогикасы). — Москва — Воронеж, Изд-во Моск. псих.- пед. ин-та; Баспа: «УЕУ Модэк», 2002.
6. Белобородова а. Е., Горвиц Ю. М., Любимова м. М. Компьютерлік ойындар

«Кид/Балақай» үшін түзету және сөйлеу дамуының балаларға пайдалануға // М.: МИФИ, 1999.- 186-187б.

7. Вульфсон Б. Л., Малькова З. А. Салыстырмалы педагогика. -М.: «практик институты.псих.»1996, — 255б.

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

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