

Куликовская Наталья Эдуардовна

старший преподаватель кафедры
педагогике дошкольного воспитания
Педагогического института
Северо-Восточного федерального
университета имени М.К. Аммосова
тел.: (4112) 49-69-16

КОМПЬЮТЕРНЫЕ ЛОГОПЕДИЧЕСКИЕ ИГРЫ: ИСТОРИКО-ФИЛОСОФСКИЙ ОБЗОР

Аннотация:

В статье представлены взгляды на компьютерную игру как социокультурный феномен, носитель определенных общественных ценностей, фактор повышения эффективности логопедических занятий с детьми. Раскрываются основные подходы к разработке компьютерных логопедических игр и их применению в коррекционно-педагогическом процессе.

Ключевые слова:

игра, компьютерные логопедические игры, коррекционно-педагогический процесс, дети с речевыми нарушениями.

Kulikovskaya Nataliya Eduardovna

senior lecturer of the chair of
pedagogics of preschool education,
Pedagogical Institute of
North-Eastern Federal University
tel.: (4112) 49-69-16

COMPUTER LOGOPEDIC GAMES: HISTORIC AND PHILOSOPHICAL REVIEW

The summary:

The views at the computer games as a social and cultural phenomenon, the carrier of the certain social values, the factor of improvement of the effectiveness of logopedic lessons with children are presented in the article. The basic approaches to the development of the computer logopedic games and their application in correctional and pedagogical process are revealed.

Keywords:

game, computer logopedic games, correctional and pedagogical process, children with speech disorders.

Прогрессивные исследователи в области философии, психологии, педагогики, социологии, антропологии, этнографии, истории, культурологи во все времена уделяли внимание проблеме возникновения игры детей, ее сущности, мотива, механизма становления и закономерностей развития.

Одним из достижений современной науки и техники выступают компьютерные игры, которые все больше оказываются задействованными в процессе жизнедеятельности человека, а также всего общества.

Компьютерные игры по сравнению с другими средствами имеют ряд преимуществ именно потому, что апеллируют к одной из древнейших потребностей человека – потребности играть [1]. Поэтому исходным пунктом исследования проблемы компьютерной игры является определение понятия «игра», вне анализа которой нельзя понять особенности и свойства компьютерной игры, вычленив основные структурные компоненты, определить ее функции.

Изучение наиболее известных теоретических исследований, посвященных игре в историческом аспекте, позволяет констатировать о разнообразии научных подходов, которые дополняют друг друга или же, наоборот, содержат серьезные противоречия.

В биологическом контексте игру рассматривали К. Гроос, Г. Спенсер, К. Бюлер. Исходя из развивающей роли игры, немецкий ученый Карл Гроос игру видит как средство для развития физических и психических сил. Игры служат формой подготовки к дальнейшей деятельности, в которой ребенок, подражая привычкам старшего поколения, совершенствует свои способности, расширяет жизненный опыт [2]. По мнению английского философа Герберта Спенсера, игра является бесцельной деятельностью и возникает тогда, когда необходимо избавиться от излишков энергии. Согласно концепции игры, разработанной немецким психологом К. Бюлером, игра есть источник удовольствия, основной мотив которой лежит в наслаждении от самого процесса, независимо от результата.

Социально-исторический аспект игры рассматривал В. Вундт, по мнению которого, «игра это дитя труда». В игре реализуются «полезные цели труда» и побуждает к ней «этот самый приятный результат, сопровождающий труд» [3].

В русле психоаналитического направления игру изучали З. Фрейд, А. Адлер, Ж. Пиаже, Э. Берн. Зигмунд Фрейд и его последователи рассматривают игру с точки зрения двух подходов: игра как выражение глубинных влечений и потребностей, нереализованных в жизни, и игра как средство управления реальными эмоциями и потребностями ребенка. Американский психотерапевт Э. Берн, изучая природу человеческого общения, психологию человеческих взаимоотно-

ношений, пришел к выводу, что социальные контакты протекают как игры. Являясь неотъемлемой и динамичной частью неосознаваемого плана жизни каждого человека, игры имеют культураную – выигрыш в виде разрешения какой-либо ситуации [4].

Вклад в развитие психологии детской игры внесли Л.С. Выготский, А.Н. Леонтьев, Д.Б. Эльконин А.В. Запорожец, понимая природу игры как историческое явление, возникшее как отражение трудовой и общественной деятельности. Большую роль в развитии детского сознания и его функций отводил игре Л.С. Выготский. «Игра, – пишет он, – создает зону ближайшего развития ребенка, в игре ребенок всегда выше своего среднего возраста, выше своего обычного поведения; он в игре как бы на голову выше самого себя» [5]. По определению Д.Б. Эльконина, игрой у человека является такое воссоздание человеческой деятельности, при которой из нее выделяется социальная, собственно человеческая суть ее задачи и нормы отношений между людьми [6].

Глубокое осмысление дидактической ценности игры отражается в трудах Ф. Фребеля, Я.А. Коменского, К.Д. Ушинского, Н.К. Крупской, А.С. Макаренко, П.И. Пидкасистого, Ж.С. Хайдарова, С.Л. Новоселовой и др. Ядром педагогической системы Ф. Фребеля выступает теория игры. Именно в игре великий философ и педагог видит «источник всего хорошего», высокий смысл и глубокое значение, подчеркивая, что игра для ребенка – это и веселье, и серьезная деятельность, в которой ребенок познает себя и окружающий мир [7]. Особое внимание игре детей уделяла Н.К. Крупская, по мнению которой в каждой игре решаются определенные педагогические задачи. Для детей дошкольного возраста «игры имеют исключительное значение: игра для них – учеба, игра для них – труд, игра для них – серьезная форма воспитания. Игра для дошкольников – способ познания окружающего» [8, т. 6, с. 163–164]. Роль игры, по мнению А.С. Макаренко, заключается в том, что, постепенно перерастая в труд, она приучает человека к тем физическим и психическим усилиям, которые необходимы для работы [9, т. 4]. Изучая проблемы детской игры на современном этапе, С.Л. Новоселова также указывает на значимость игры в развитии и воспитании детей, но необходимым условием для этого считает сформированность психологической основы игровой деятельности детей, а также целенаправленное педагогическое руководство и обогащение игрового опыта ребенка [10].

Всесторонний анализ феномена игры и его значения в человеческой цивилизации представлен в трудах Й. Хейзинга, где игра рассматривается как выражение представления о жизни, как центральное явление культуры: «истинная, чистая игра сама по себе выступает как основа и фактор культуры». Й. Хейзинга представляет игру как некое поведение, осуществляемое в определенных границах места, времени, смысла, зримо упорядоченное, протекающее согласно добровольно принятым правилам и вне сферы материальной пользы или необходимости и, сопровождающееся ощущением отрешенности и восторга, напряжения и подъема, и приносит с собой снятие напряжения и радость. Игровой фактор, по его мнению, имеет чрезвычайную действенность и чрезвычайную плодотворность при возникновении всех крупных форм общественной жизни [11].

Философский подход к изучению игры осуществляли Ф. Шиллер, И. Кант, выражая мысли об эстетической сущности игры. В теории эстетического наслаждения, сформулированной немецким философом Ф. Шиллером, прослеживается связь игры с духовной сущностью человека и эстетической культурой. Побуждением к игре, по определению Ф. Шиллера, является понятие, служащее для обозначения всех эстетических свойств явления – красота [12, т. 7]. На первый план эстетический аспект игры выдвинул И. Кант, определяя «игру ощущений» как «прекрасное искусство». Игру ощущений он разделяет на азартную игру, игру звуков и игру мыслей. Поскольку азартная игра не есть прекрасная игра, И. Кант не уделяет ей внимания, а особый интерес проявляет к игре звуков и мыслей, относя их к «приятному искусству». Игра звуков требует смены ощущений, каждое из которых возбуждает эстетические идеи. Игра мыслей возникает из смены представлений в способности суждения, не ограниченные особым правилом познания, что оживляет душу. Свободная игра ощущений и представлений, по усмотрению И. Канта, доставляет удовольствие, бодрость духа, создает в теле человека равновесие жизненных сил, вызывает усиление здоровья, что и составляет эстетический характер игры [13].

Отмечая весомый вклад указанных исследователей в анализ феномена игры, можно сделать вывод о том, что игра служит важным компонентом интеллектуального, эмоционального, нравственного, эстетического развития. В игре ребенок имеет возможность осознавать себя как личность, познавать и усваивать социально-культурные нормы человеческой жизнедеятельности, реализовывать творческие способности и духовные силы человека.

В связи с динамичным формированием во второй половине XX в. информационного общества, актуальным является глубокое и всестороннее изучение такого социокультурного фе-

номена, как компьютерная игра, ее позитивные и негативные стороны, уникальные способности задействовать человеческие ресурсы личности.

Компьютерная игра не только выполняет ряд важных социальных функций (сама по себе не имея косвенных целей), но и является носителем определенных общественных ценностей, активно воздействуя на социально-культурные процессы. Играющий сознательно или подсознательно отождествляет себя с героем, принимает его ценностные установки. Такая игра уже не просто несет какой-то общественный смысл, она активно внедряет его в сознание, формирует мироощущение в ненавязчивой, но очень эффективной игровой форме, что может привести в дальнейшем к определенным социальным последствиям [14].

Рассматривая компьютерные игры как фактор приобретения символического опыта, Л.П. Тимофеева считает, что игра содержит в себе все необходимые предпосылки для естественного развития личности и культуры общества, так как компьютерная игра позволяет удовлетворить потребности в познании; прожить в иной, привлекательной форме ситуации и события, которые он не может осуществить в реальности; сформировать в себе необходимые состояния, переживания, умения и навыки, необходимые для решения задач в реальной жизнедеятельности [15, с. 3–4].

И.И. Югай компьютерную игру определяет как художественную форму виртуальной реальности, являющейся новой средой межличностной коммуникации и формирования культурно-эмоциональных практик, новой формой социальной и личной жизни [16].

В то же время другие исследователи в компьютерной игре видят серьезную опасность как для физического, так и психологического здоровья человека. А.Е. Войскунский, М.С. Иванов, В. Gates и другие отмечают возникновение тенденции виртуальной аддикции, предпосылками для которой может послужить существующая и все более уверенно овладевающая сознанием «геймеров» психологическая зависимость от компьютерных игр, которая ведет к деформации и дегуманизации личности, прогрессивному отчуждению людей, потере коммуникабельности, росту агрессивности, асоциальному поведению.

Одна из острых проблем, обозначенных учеными, касается качества игрового содержания компьютерных программ, содействующих свободной творческой самореализации личности, способствующих успешному усвоению знаний, умений, навыков. Другая проблема связана с организацией досуговой и учебной деятельности: нахождение альтернативных путей формирования важных личностных качеств, разработка оптимальных методов и организационных форм обучения с применением компьютера (А.А. Третьяков, Л.В. Путляева, В.В. Андриевская, Е.И. Машбиц, С.И. Архангельский).

Особую значимость компьютерные игры приобретают в системе обучения и воспитания детей с особыми образовательными потребностями, в том числе с речевыми нарушениями. Так, Н.Н. Малофеев считает важным обозреть области применения информационных технологий в системе специального образования, осмыслить уникальные инструментальные возможности компьютера, продолжать разрабатывать методики использования информационных технологий в системе специального и профессионального образования людей с особыми образовательными потребностями [17].

В концепции внедрения компьютерных технологий в систему специального образования, разработанной в Институте коррекционной педагогики РАО, был предложен путь широкого использования компьютерных технологий специалистами-дефектологами. Поставлена задача реализации основополагающего преимущества компьютерных технологий по сравнению с другими средствами – возможности индивидуализации коррекционного обучения, обеспечения каждому ребенку адекватных для него темпа и способа усвоения знаний, предоставления возможности самостоятельной продуктивной деятельности, обеспеченной градуированной системой помощи [18].

С внедрением компьютерно опосредованных технологий О.И. Кукушкина связывает перспективы роста возможностей социальной адаптации, коммуникации, доступа к образованию, роста уровня достижений, расширения сфер будущей трудовой деятельности детей с нарушениями в развитии [19, с. 44].

Выше сказанное обуславливает необходимость научно-концептуального рассмотрения и теоретической разработки феноменологии компьютерных логопедических игр, рассмотрению подходов к проектированию и применению компьютерных логопедических игр в условиях оказания коррекционно-педагогической помощи детям с нарушениями речи.

Определяя роль компьютерных игр, О.И. Кукушкина, О.Е. Грибова, Н.В. Мазурова, Л.Р. Лизунова и другие отмечают, что их применение в логопедической работе позволяет представить учебную деятельность эмоционально привлекательной, усиливает мотивационную готовность детей к логопедическим занятиям и речевым заданиям; вызывает интерес и желание до-

стичь цели, дольше удерживает внимание, способствует развитию вербальной памяти, активизации познавательной деятельности, прочному запоминанию учебного материала; ускоряет процесс совершенствования речевых навыков детей в процессе логопедической работы; меняет отношения учитель-ребенок, поскольку контролирующую и оценивающую роль выполняет компьютер, снимая негативное отношение ребенка к замечаниям и корректировкам логопеда; способствует развитию важных для становления личности качеств: целеустремленности, самостоятельности, усидчивости, умения организовывать и оценивать свою деятельность.

Применение в логопедической работе компьютерных игр подчинено, прежде всего, задачам социальной и образовательной интеграции детей с речевыми нарушениями. Компьютерные игры мы рассматриваем как средство, в единстве реализующее образовательную, коррекционную, развивающую, воспитательную, коммуникативную, релаксационную функции.

Все сказанное подводит к мысли о том, что разработка и применение компьютерных логопедических игр должна основываться на следующих основных концептуальных положениях:

Информационный подход связан с информационной культурой как совокупностью всех видов информационно-коммуникативной деятельности и результатов деятельности. Информационная культура общества опирается на массовое привлечение человека, начиная с детства, к наиболее современным средствам информации, коммуникации, к новым информационным технологиям с целью наследования общественных достижений человечества, социализации личности, ее всестороннего, гармоничного развития, профессиональной подготовки.

Гуманистический подход признает человека величайшей общественной ценностью, способной к неограниченному развитию и самореализации его способностей и талантов. В соответствии с данным подходом при построении коррекционно-педагогического процесса необходимо ориентироваться на развитие личности ребенка, его существенные возможности.

С точки зрения **аксиологического подхода** игра определяется как самоценность, игра есть отдых, удовольствие, работа, труд, познание, культура, игра есть эстетическая деятельность. Компьютерные игры рассматриваются в свете их значимости для совершенствования речевых и коммуникативных навыков, формирования развития важных человеческих качеств, представлений об окружающем.

Системный подход позволяет рассматривать составляющие коррекционно-педагогического процесса во взаимосвязи друг с другом: цели (образовательные, коррекционно-развивающие, воспитательные), субъекты коррекционно-педагогического процесса (логопед, дети с речевыми нарушениями), содержание коррекционного обучения, методы и формы логопедического воздействия, средства обучения, в том числе компьютерные.

Личностно-ориентированный подход требует признания личности как продукта общественно-исторического развития и носителя культуры; обеспечивает индивидуальный подход к каждому ребенку. С точки зрения данного подхода в процессе коррекционной работы необходимо осуществлять подбор компьютерных игр с учетом речевых возможностей, учебных навыков и личностных особенностей ребенка, тем самым создавая условия для саморазвития задатков и реализации потенциальных возможностей человека.

Деятельностный подход отражается в понимании деятельности как фактора возникновения языка, речи, получения новых знаний и представлений, формирования практического опыта. Использование компьютерных игр в процессе обучения и воспитания детей с речевыми нарушениями дает возможность включать их в активную познавательную деятельность, учить планированию деятельности, организации, регулированию, контролю, самоанализу и оценке результатов.

Коммуникативный подход основан на представлении о языке как важнейшем средстве человеческого общения, социального взаимодействия, осуществления передачи культурных норм и традиций. Поэтому важным для развития речи детей является создание коммуникативной среды, способствующей формированию потребности в общении с окружающими, развитию коммуникативных навыков. С помощью компьютерных игр реализуется общение с героями игр, формируется уверенность в своих силах, появляется желание поделиться своими достижениями в игре с педагогами, родителями, сверстниками.

Онтогенетический подход предполагает разработку компьютерных игр и включение в них речевого материала с учетом последовательности появления форм и функций речи в онтогенезе.

Лингвистический подход опирается на учение о языке как знаковой системе, состоящей из фонетического, лексического, словообразовательного, морфологического, синтаксического уровней. Данные различных наук лингвистического цикла позволяют выделить приоритетные линии в развитии речи, определить основные направления логопедической работы, адекватно применять методы и способы формирования речевых навыков и коммуникативно-речевых умений у детей.

Таким образом, в данной статье была сделана попытка представить взгляды на компьютерную игру как социокультурный феномен, раскрыть подходы к разработке компьютерных логопедических игр и их применению в коррекционно-педагогическом процессе. Необходимость изучения данной проблемы в историко-философском аспекте обусловлена стремлением развивать технологию создания и применения специализированных компьютерных игр коррекционной направленности в логопедической практике.

Ссылки:

1. Шапкин С.А. Компьютерная игра: новая область психологических исследований // Психологический журнал. 1999. Т. 20. № 1. С. 86–102.
2. Гросс К. Душевная жизнь ребенка. Киев, 1916.
3. Вундт В. Этика. Исследование фактов и законов нравственной жизни. СПб., 1887.
4. Берн Э. Игры, в которые играют люди. Люди, которые играют в игры / общ. ред. М.С. Мацковского. СПб., 1996.
5. Выготский Л.С. Игра и ее роль в психическом развитии ребенка // Вопросы психологии. 1966. № 6. С. 62–76.
6. Эльконин Д.Б. Психология игры. М., 1978.
7. История зарубежной дошкольной педагогики. Хрестоматия / сост.: Н.Б. Мчелидзе, А.А. Лебедеко, А.А. Гребенщикова. М., 1986. С. 188–240.
8. Крупская Н.К. Роль игры в детском саду // Пед. соч. М., 1980. С. 163–164.
9. Макаренко А.С. Лекции о воспитании детей // Пед. соч. М., 1984. С. 73–74.
10. Игра дошкольника / под ред. С.Л. Новоселовой. М., 1989.
11. Хейзинга Й. Homo Ludens // Человек играющий. Статьи по истории культуры / пер. с нидерландского и сост. Д.В. Сильвестрова. М., 2003.
12. Шиллер Ф. Письма об эстетическом воспитании. Соб. соч. М., 1957.
13. Кант И. Критика способности суждения. М., 2006.
14. Компьютерные игры / Е.М. Гушанская, М.Б. Игнатъев, К.М. Игнатъев и др. Л., 1988. С. 32–34.
15. Тимофеева Л.П. Компьютерные игры как фактор приобретения символического опыта: дисс. ... канд. философ. наук. Тамбов, 2004.
16. Югай И.И. Компьютерная игра как жанр художественного творчества на рубеже XX–XXI веков: дисс. ... канд. искусствовед. СПб., 2008.
17. Малофеев Н.Н. Стратегия и тактика переходного периода в развитии отечественной системы специального образования и государственной системы помощи детям с особыми проблемами // Дефектология. 1997. № 6. С. 3–10.
18. Кукушкина О.И., Гончарова Е.Л. «Картина мира»: цикл специализированных компьютерных программ для детей с особыми образовательными потребностями. URL: <http://www.rusreadorg.ru/issues/goncharova/3.htm>
19. Кукушкина О.И. Компьютерные технологии в контексте профессии: обучение студентов // Дефектология. 2001. № 3.

References (transliterated):

1. Shapkin S.A. Komp'yuternaya igra: novaya oblast' psikhologicheskikh issledovaniy // Psikhologicheskii zhurnal. 1999. Vol. 20. No. 1. P. 86–102.
2. Gross K. Dushevnyaya zhizn' rebenka. Kiev, 1916.
3. Vundt V. Etika. Issledovanie faktov i zakonov npravstvennoy zhizni. SPb., 1887.
4. Bern E. Igray, v kotorye igrayut lyudi. Lyudi, kotorye igrayut v igrы / general ed. by M.S. Matskovskiy. SPb., 1996.
5. Vygot'skiy L.S. Igra i ee rol' v psikhicheskom razvitiі rebenka // Voprosy psikhologii. 1966. No. 6. P. 62–76.
6. El'konin D.B. Psikhologiya igrы. M., 1978.
7. Istoriya zarubezhnoy doshkol'noy pedagogiki. Khrestomatiya / comp.: N.B. Mchelidze, A.A. Lebedenko, A.A. Grebenshchikova. M., 1986. P. 188–240.
8. Krupskaya N.K. Rol' igrы v det'skom sadu // Ped. soch. M., 1980. P. 163–164.
9. Makarenko A.S. Lektzii o vospitanii detey // Ped. soch. M., 1984. P. 73–74.
10. Igra doshkol'nika / ed. by S.L. Novoselovoy. M., 1989.
11. Kheyzinga Y. Homo Ludens // Chelovek igrayushchiy. Stat'i po istorii kul'tury / transl.from the Netherlands and comp. by D.V. Sil'vestrov. M., 2003.
12. Shiller F. Pis'ma ob esteticheskom vospitanii. Sob. soch. M., 1957.
13. Kant I. Kritika sposobnosti suzhdeniya. M., 2006.
14. Komp'yuternye igrы / E.M. Gushanskaya, M.B. Ignat'ev, K.M. Ignat'ev, et al. L., 1988. P. 32–34.
15. Timofeeva L.P. Komp'yuternye igrы kak faktor priobreteniya simvolicheskogo opyta: diss. ... kand. filosof. nauk. Tambov, 2004.
16. Yugay I.I. Komp'yuternaya igra kak zhanr khudozhestvennogo tvorchestva na rubezhe XX–XXI vekov: diss. ... kand. iskusstvoved. SPb., 2008.
17. Malofeev N.N. Strategiya i taktika perekhodnogo perioda v razvitiі otechestvennoy sistemy spetsial'nogo obrazovaniya i gosudarstvennoy sistemy pomoshchi detyam s osobymi problemami // Defektologiya. 1997. No. 6. P. 3–10.
18. Kukushkina O.I., Goncharova E.L. «Kartina mira»: tsikl spetsializirovannykh komp'yuternykh programm dlya detey s osobymi obrazovatel'nymi potrebnostyami. URL: <http://www.rusreadorg.ru/issues/goncharova/3.htm>
19. Kukushkina O.I. Komp'yuternye tekhnologii v kontekste professii: obuchenie studentov // Defektologiya. 2001. No. 3.