



Schweizerische Eidgenossenschaft  
Confédération suisse  
Confederazione Svizzera  
Confederaziun svizra

Swiss Agency for Development and Cooperation SDC  
Швейцарское Управление по Развитию и Сотрудничеству SDC

Министерство образования Республики Беларусь  
Учреждение образования  
«Белорусский государственный педагогический  
университет имени Максима Танка»  
Учебная лаборатория по развитию  
информационных технологий  
в специальном образовании

**И.Л. Башкирова**

**Применение обучающей компьютерной программы по развитию  
социально-бытовой ориентировки дошкольников  
«Ступени самостоятельности»**

Минск 2010

УДК  
ББК

Печатается по решению редакционно-издательского совета факультета специального образования БГПУ (протокол № 4 от 18.11.2009)

*Рецензент:*

кандидат педагогических наук, доцент; декан факультета специального образования БГПУ им. М. Танка С.Е.Гайдукевич

**Башкирова И.Л.** Применение обучающей компьютерной программы по развитию социально-бытовой ориентировки дошкольников «Ступеньки самостоятельности»: методическое руководство. – Минск: БГПУ, 2009. – 18 с.

В издание включено описание функциональных возможностей компьютерной программы «Ступеньки самостоятельности». Программа является методическим обеспечением коррекционных занятий по социально-бытовой ориентировке со старшими дошкольниками, и позволяет работать по пяти разделам: «социальная активность», «предметные представления», «самообслуживание», «ребенку о нем самом», «приобщение к труду взрослых». Программа обеспечивает сознательное усвоение знаний и умений, стимулирует мотивацию познавательной деятельности.

Адресуется учителям-дефектологам, родителям, студентам педагогических специальностей.

## Содержание

Введение	4
1. Описание обучающей компьютерной программы «Ступеньки самостоятельности»	6
1.1. Установка обучающей компьютерной программы «Ступени самостоятельности» на компьютер и ее запуск	6
1.2. Работа с обучающей компьютерной программой «Ступени самостоятельности»	7
2. Характеристика разделов и заданий программы	8
3. Основные возможности программы «Ступени самостоятельности»	18

РЕПОЗИТОРИЙ БГПУ

## Введение

Данные методические рекомендации созданы в рамках проекта «Поддержка и развитие учебной лаборатории по развитию информационных технологий в специальном образовании «Образование без границ», финансируемого Швейцарским Управлением по развитию и сотрудничеству SDC.

В рамках президентской программы «Дети Беларуси» подпрограмма «Дети инвалиды» по заказу Министерства образования Республики Беларусь (тема «Разработка программно-методических комплексов коррекционно-педагогического сопровождения детей дошкольного и школьного возраста с нарушениями зрения») в 2008 году разработана обучающая компьютерная программа «Ступени самостоятельности» по социально-бытовой ориентировке, предназначенная для дошкольников с нарушениями зрения. Данная программа входит в комплект программно-методического обеспечения предметной области «Социально-бытовая ориентировка» для дошкольников с нарушениями зрения.

*Цель компьютерной программы «Ступеньки самостоятельности» – обеспечить развитие знаний, умений по социально-бытовой ориентировке дошкольников с нарушениями зрения. В соответствии с указанной целью определены следующие задачи:*

- повысить прочность и осознанность усвоения знаний, умений, навыков социально-бытовой ориентировки;
- активизировать интерес к изучаемому материалу.

Программе включает разнообразные варианты заданий, которые направлены на решение основных коррекционно-развивающих задач:

✓ задания, на визуализацию различных жизненных ситуаций, что обеспечивает накопление и уточнение ребенком предметных представлений (визуализация информации происходит на экране монитора в виде доступных для детей мультипликационных образов и символов);

✓ задания на анализ и осмысление сложных для восприятия в условиях зрительной депривации социальных ситуаций стимулирует любопытство и познавательный интерес ребенка, дают ребенку стойкую мотивацию, а это улучшает предпосылки к овладению знаниями, умениями и навыками социально-бытовой ориентировки;

✓ задания-тренажеры, позволяют ребенку отрабатывать алгоритмы практических действий, а также способствуют их закреплению и совершенствованию.

Все содержащиеся в программе задания могут использоваться при работе с разными категориями детей с особенностями психофизического развития.

Логика подачи материала в компьютерной программе «Ступеньки самостоятельности» соотносится с разделами соответствующей программы

«Социально-бытовая ориентировка» для дошкольников с нарушениями зрения. Программа предназначена для старших дошкольников с нарушениями зрения.

Предлагаемое методическое руководство обращено к пользователям обучающей компьютерной программы по социально-бытовой ориентировке «Ступеньки самостоятельности», в них содержится подробное описание ее функциональных возможностей.


РЕПОЗИТОРИЙ БГПУ

# 1. Описание обучающей компьютерной программы «Ступеньки самостоятельности»

## 1.1. Установка обучающей компьютерной программы «Ступени самостоятельности» на компьютер и ее запуск

Для корректной работы программы «Ступени самостоятельности» необходимо: 1) операционная система компьютера – Microsoft Windows 98, ME, NT, 2000, XP; 2) процессор с тактовой частотой не менее 300 MHz; 3) свободной памяти не менее 16 Мб; 4) не менее 128 Мб оперативной памяти; 5) компьютер оборудован звуковой платой и акустическими системами или наушниками.

Для установки программы «Ступеньки самостоятельности» необходимо выполнить следующие действия:

1. Запустить установочный файл **Sam.exe**  с прилагаемого компакт-диска.

2. Далее следуйте стандартным процедурам установки.

3. Закончите процедуру установки программы.

После установки программы «Ступеньки самостоятельности» на рабочем столе экрана компьютера появляется ярлык запуска этой программы (Рис. 1).



Рис. 1. Ярлык программы

## 1.2. Работа с обучающей компьютерной программой «Ступени самостоятельности»

После установки программа автоматически загружается в память. Главное окно программы отображается на рабочем столе (рис. 2):






Рис. 2. Главное окно программы

Управляющими элементами являются кнопки (рис.3), которые изменяют цвет при наведении на них указателем мыши. Завершить работу с программой можно, нажав клавишу Esc.



Рис. 3. Кнопки управления

Активировать программу можно, нажав по иконке  правой кнопкой мыши. После этого отобразится раздел программы.

Управление программой осуществляется с помощью клавиш  и . Эти кнопки появляются на экране после выполнения упражнения. Нажав на



кнопку  можно повторить упражнение еще раз. Перейти в меню выбора раздела упражнений можно нажав на кнопку  (рис. 4).



Рис. 4. Выбор раздела и задания

Перевать выполнение упражнения можно нажав клавишу Esc. После нажатия клавиши Esc осуществляется переход на уровень вверх.

## 2. Характеристика разделов и заданий программы

Обучающая компьютерная программа по развитию социально-бытовой ориентировки для дошкольников с нарушениями зрения «**Ступеньки самостоятельности**» включает в себя пять разделов:

- ✓ социальная активность;
- ✓ предметные представления;
- ✓ самообслуживание;
- ✓ ребенку о нем самом;
- ✓ приобщение к труду взрослых.

Первый раздел программы «**Социальная активность**» характеризует умение ребенка взаимодействовать со взрослым в разнообразных ситуациях, понимать и проявлять разные эмоции. Данный раздел включает три задания. Задания данного раздела способствуют формированию умения обозначать, узнавать мимические выражения лица, умений адекватно воспринимать и понимать различные жизненные ситуации, соотносить их с определенными эмоциональными состояниями (рис. 5).





Рис. 5. Раздел программы «Социальная активность»

*Задание 1 «Угадай настроение клоуна»* предусматривает формирование умений воспринимать и обозначать мимические выражения лица. Ребенку предлагается изображение лица клоуна без глаз, бровей, носа, губ – «пустое» лицо, рядом нарисованы брови, глаза, нос клоуна. Ему необходимо выбрать части лица, которые будут подходить удивленному клоуну, радостному клоуну, злому клоуну. Ребенку предлагается из предложенных частей лица выбрать те, которые соответствуют его настроению. При правильном выборе части лица помещаются на «пустое» лицо клоуна (рис. 6).

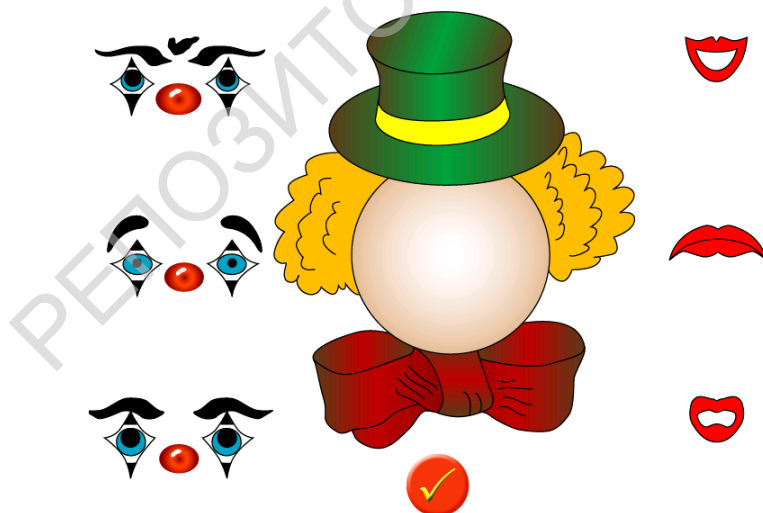


Рис. 6. Задание «Угадай настроение клоуна»

*Задание 2 «Найди домик для детей»* направлено на формирование умений понимать мимические выражения эмоциональных состояний. Ребенку предлагается проблемная ситуация: дети играли на улице одни и заблудились. Теперь они не знают, как найти свой дом. Помогите каждому ребенку найти свой дом. Ребенок мышкой перемещает предложенные изображения детей в соответствующие домики. При правильном

выполнении задания дети прячутся в своих домиках. Если ребенок допустил ошибку, то изображение детей остается на экране, а ему предлагается попробовать еще раз (рис. 7).

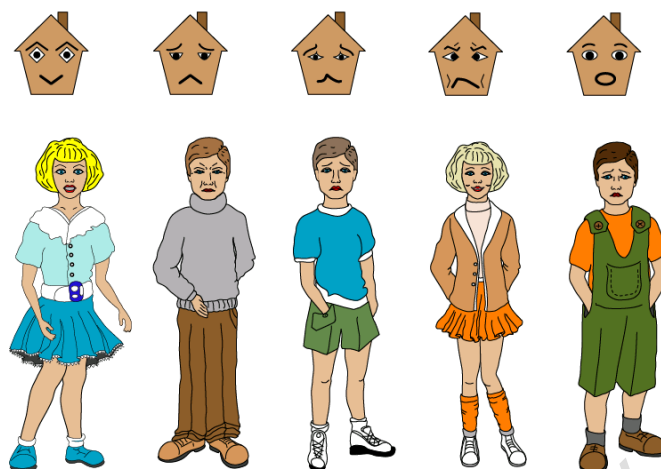


Рис. 7. Задание «Найди домик для детей»

*Задание 3 «Угадай выражение лица»* направлено на понимание настроения и чувств других людей в различных ситуациях. Ребенку предлагается определенная сюжетная ситуация. На мониторе высвечивается одна сюжетная картина, и весь ряд эмоциональных выражений лиц. Ему необходимо помочь каждому герою найти свое лицо. При правильном выполнении задания выбранное мимическое выражение помещается на лицо героя сюжета. В случае ошибки выражение лица остается на своем месте, а ребенку предлагается попробовать еще раз.

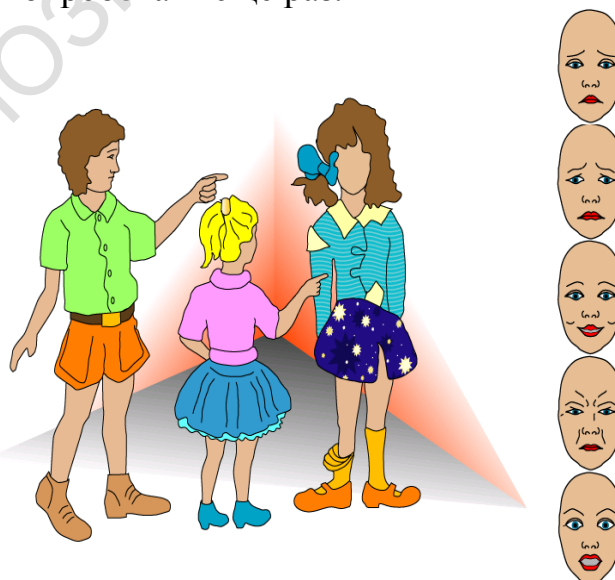


Рис. 8. Задание «Угадай выражение лица»

Второй раздел программы **«Предметные представления»** предусматривает развитие предметной деятельности в быту, формирование

знаний, умений использования предметов бытового назначения. Раздел включает в себя задания, которые направлены на формирование умений ориентировки в предметах материальной культуры, окружающих ребенка, сравнивать сходные предметы, группировать их в соответствии с функциональным назначением, а также оценивать уровень сформированности данных умений (рис. 9).

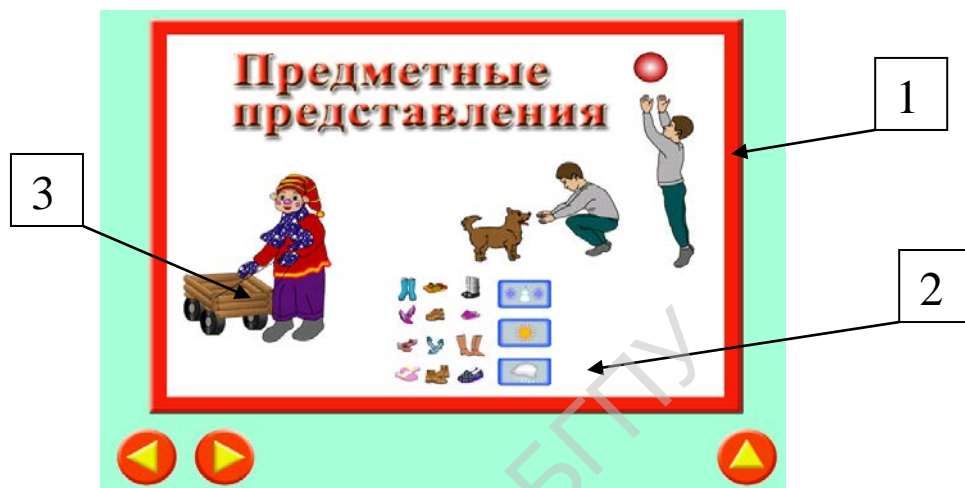


Рис. 9. Раздел программы «Предметные представления»

*Задание 1 «Найди предмет для человека»* способствует формированию представлений о схеме тела при взаимодействии с предметами быта. Ребенку предлагается внимательно посмотреть и подобрать к каждому изображенному на мониторе предмету, соответствующую позу человека, чтобы эта поза соответствовала действию с предметом. Предметы, предлагаемые ребенку для выбора, появляются на экране монитора по одному и не исчезают до тех пор, пока задание не выполнено правильно. При правильном выполнении задания предмет помещается на картину с позой человека, соответствующим ему. Неправильно выбранные предметы на картину не становятся (рис. 10).



Рис. 10. Задание «Найди предмет для человека»

*Задание 2 «Найди коробки для обуви»* направлено на формирование умений классифицировать обувь в соответствии с сезоном. Ребенку предлагается представить, что он продавец. К нему в магазин привезли обувь. Продавцу необходимо расставить обувь по полкам, которые имеют соответствующие маркировки. При правильном выполнении задания обувь исчезает в коробках. Если допущена ошибка при перемещении обуви, то она в коробки не становится, остается на месте. Задание считается выполненным, когда не остается не разобранной обуви (рис. 11).



Рис. 11. Задание «Найди коробки для обуви»

*Задание 3 «Помоги гномику выбрать инструменты»* предусматривает формирование умения подбирать предметы бытового назначения с учетом их функционального назначения. Ребенку предлагается помочь гномику выбрать инструменты, которые понадобятся ему для заготовки дров. Если предмет выбран правильно, то он помещается в тележку гнома. Если не правильно, то остается на месте и звучит сигнал «ошибка» (рис. 12).



Рис. 12. Задание «Помоги гномику выбрать инструменты»

Третий раздел «**Самообслуживание**» содержит задания, направленные на формирование рациональных способов и приемов бытовой деятельности дошкольника. Задания этого раздела предусматривают формирование умений выполнять действия по самообслуживанию в определенной последовательности, а также формирование умений группировать предметы в соответствии с их функциональным назначением.

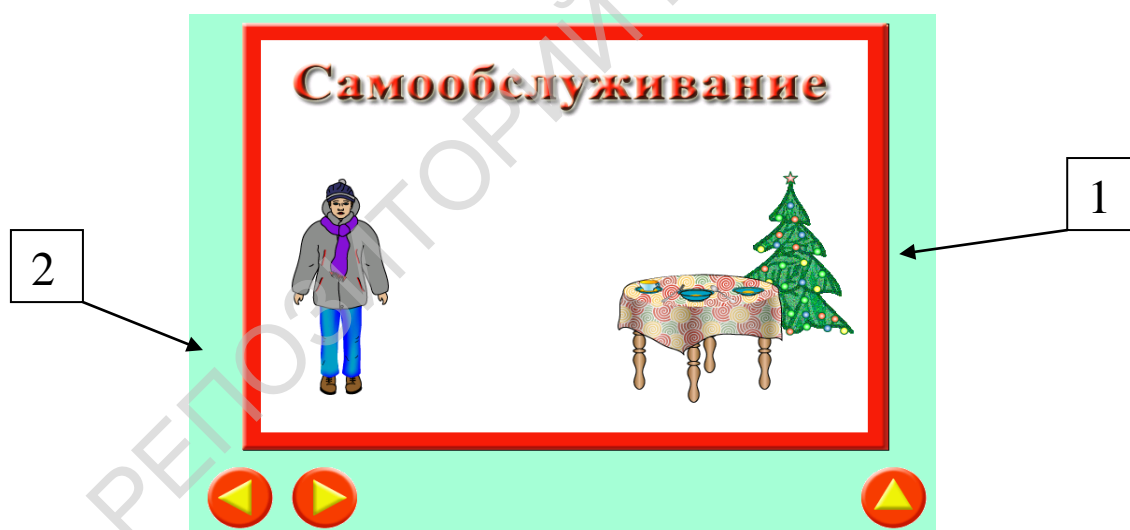


Рис. 13. Раздел программы «Самообслуживание»

*Задание 1 «Одень Сережу на прогулку»* направлено на формирование умений выполнять действия по самообслуживанию в определенной последовательности. Ребенку необходимо помочь мальчику в необходимой последовательности одеться на прогулку. При правильном выборе одежда помещается в определенное место. В случае неправильного выбора одежда остается на своем месте (рис. 14).

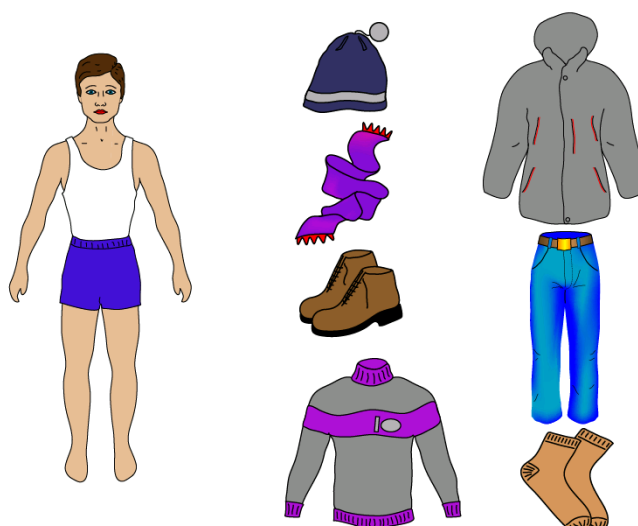


Рис. 14 Задание «Одень Сережу на прогулку»

*Задание 2 «Помоги Незнайке сервировать стол»* направлено на формирование умений выполнять действия по самообслуживанию в определенной последовательности, учитывая их функциональное назначение. Для выполнения задания ребенку предлагается игровая ситуация: Незнайка ждет гостей на Новый год, а стол сервировать он не умеет. Необходимо помочь Незнайке накрыть на стол, выбрав из предложенных только те предметы, которые для этого используются. На фоне наряженной елки располагается пустой стол. Ребенку внизу экрана предлагается ряд предметов, среди которых помимо необходимых для сервировки – салфетка, большая и маленькая тарелки, ложка, вилка, блюдце и чашка, лишние – машинка, мячик, книжка, тапочка, шапочка. Задание считается выполненным правильно тогда, когда на стол перемещены все необходимые для сервировки стола предметы. При неправильном выборе предметы на стол не становятся (рис. 15).

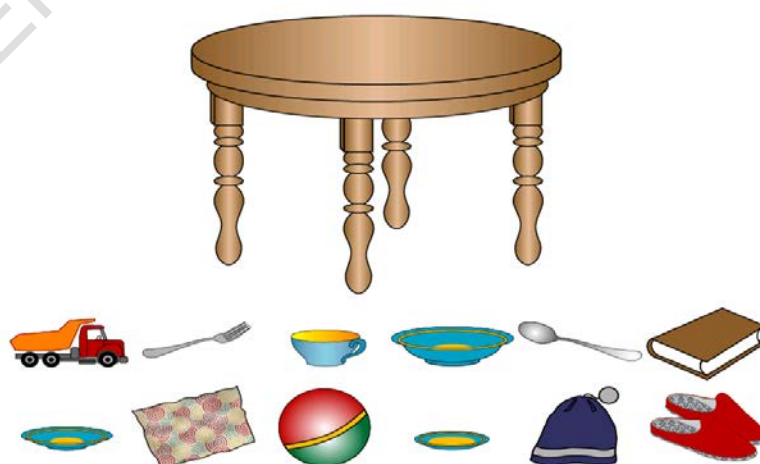


Рис. 15 Задание «Помоги Незнайке сервировать стол»



Четвертый раздел программы «Ребенку о нем самом» направлен на формирование представлений о себе. Задания данного раздела направлены на формирование представлений ребенка о себе, ценностного отношения к себе, умений осознавать и анализировать свое настроение (рис. 16).

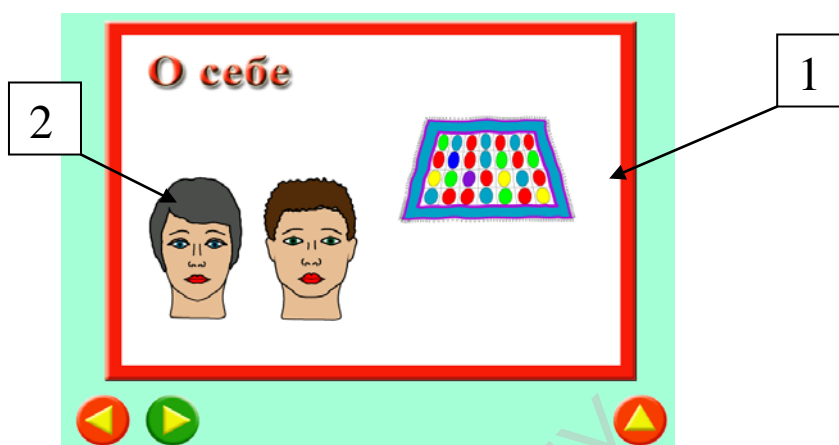


Рис. 16 Раздел программы «Ребенку о нем самом»

*Задание 1 «Составь цветок своего настроения»* предусматривает на формирование умений осознавать свои эмоциональные состояния. Ребенку предлагается составить цветок своего настроения из цветных лепестков, которые находятся внизу (рис. 17).

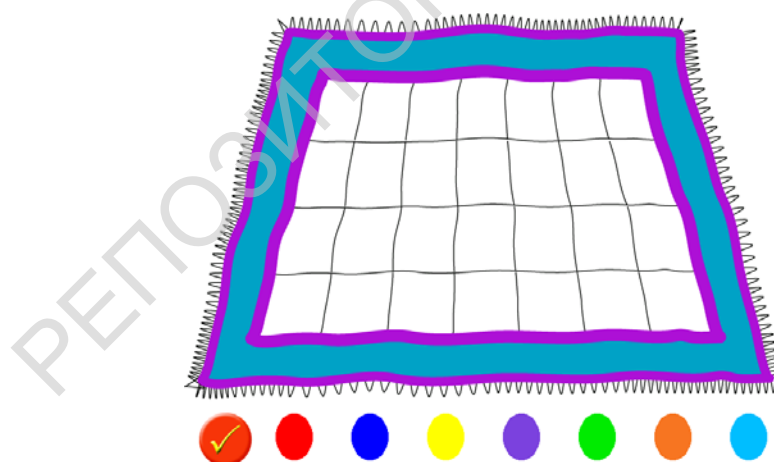


Рис. 17 Задание «Составь цветок своего настроения»

*Задание 2 «Нарисуй свой портрет»* направлено на формирование у ребенка ценностного отношения к себе. Ребенку предоставляется возможность нарисовать свой портрет или портрет своего друга. Для выбора даны элементы лица: глаза разных цветов, нос, волосы короткие, длинные, темные, светлые, прямые, кудрявые (рис. 18).

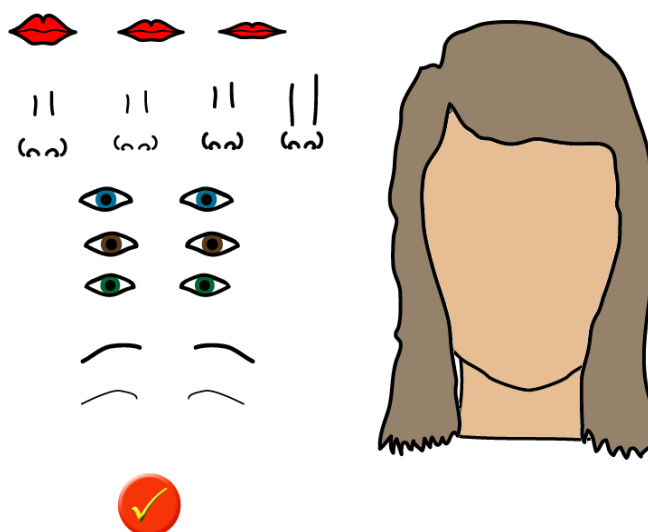


Рис. 18 Задание «Нарисуй свой портрет»

*Примечание:* Используя клавишу Print Screen на клавиатуре портрет, нарисованный ребенком, можно копировать и переносить в Microsoft Word, а потом выводить на печать

Пятый раздел «**Приобщение к труду взрослых**» предусматривает, формирование представлений о труде взрослых, наглядно схематических моделей, некоторых видах труда и профессиях. Задания этого раздела направлены на расширение представлений ребенка о трудовых процессах, о структуре трудового процесса, связях и зависимостях между его компонентами, а также направлены на формирование умений последовательно выполнять трудовые действия, с опорой на схему трудового процесса (рис. 19).

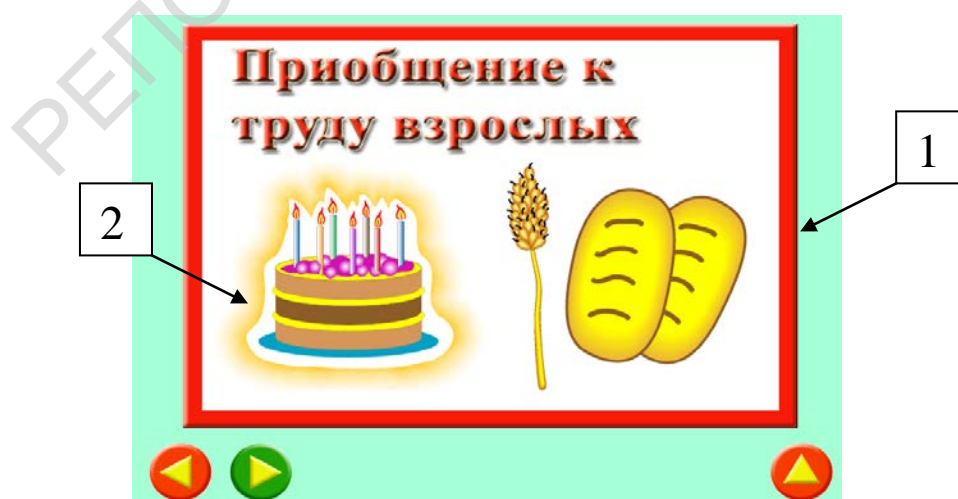


Рис. 19 Раздел программы «Приобщение к труду взрослых»

*Задание 1 «Как люди получают хлеб»* направлено на формирование представлений о труде взрослых, на понимание значения



труда взрослых. Ребенку предлагается помочь Незнайке узнать, как люди получают хлеб на своем столе, составив схему и последовательность действий при получении хлеба (рис. 20).

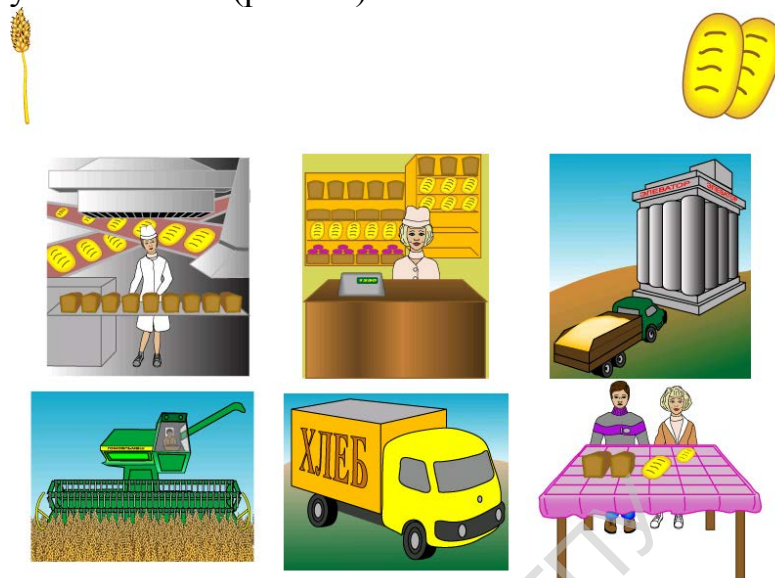


Рис. 20 Задание «Как люди получают хлеб»

*Задание 2 «Помоги Незнайке испечь пирог к Дню рождения»* предусматривает формирование умений строить наглядно схематическую модель трудового процесса, ориентироваться в определенных его этапах. Ребенку предлагается игровая ситуация: Незнайка очень хочет испечь пирог к Дню рождения, но он не знает как это сделать. Ему необходимо помочь Незнайке испечь торт, выбрать необходимые продукты и инструменты для его выпечки, указать правильную последовательность действий при выпечке торта (рис. 21).



Рис.21 Задание «Помоги Незнайке испечь пирог к Дню рождения»

### **3. Основные возможности обучающей компьютерной программы «Ступени самостоятельности»**

Все описанные выше задания обучающей компьютерной программы «Ступеньки самостоятельности» могут решать диагностические, обучающие, развивающие и контролирующие задачи.

Работа с компьютерной программой проводится с опорой на зрительное восприятие и контроль над результатами деятельности ребенка. Выполнение заданий сопровождается озвученными речевыми инструкциями, комментариями успешности выполнения заданий.

Обучающая компьютерная программа «Ступеньки самостоятельности» проста в управлении. Имеет понятийный интерфейс, упрощенный до элементарного, что не требует навыков работы с программным обеспечением.

Игровая оболочка заданий программы «Ступеньки самостоятельности» предоставляет возможность активного участия ребенка в процессе восприятия и усвоения учебного материала через практическое выполнение им разнообразных заданий. Она позволяет эффективно решать поставленные коррекционно-развивающие задачи в результате совместной деятельности учителя-дефектолога, ребенка и компьютера. В процессе выполнения заданий создаются проблемные ситуации, решение которых осуществляется доступными ребенку средствами. Ребенок, играя, помогает компьютерным героям выполнить задание и вместе достичь необходимого результата. Игровая оболочка, соединяясь с конкретной учебной задачей, позволяет дошкольнику эффективно овладевать знаниями, умениями и навыками социально-бытовой ориентировки, а также некоторыми правилами и нормами поведения.

Использование компьютерной программы позволяет при проведении занятий сочетать традиционные и компьютерные средства обучения социально-бытовой ориентировке. Отбор заданий программы и модификация инструкций к ним осуществляется с учетом задач коррекционного занятия, уровня развития ребенка, его индивидуальных особенностей и возможностей зрительной анализаторной системы ребенка.

Применение компьютерной программы предусматривает обучение детей преодолению трудностей, контроль за своей деятельностью. Решая, заданную компьютерной программой проблемную ситуацию, ребенок стремится к достижению положительных результатов, подчиняет свои действия поставленной цели. Таким образом, использование компьютерных средств обучения помогает развивать у дошкольников волевые качества: самостоятельность, собранность, сосредоточенность, усидчивость, а так же приобщает их к сопереживанию герою программы.