**УДК 371.3:[004:794](043.2)**

# ОСОБЛИВОСТІ СТВОРЕННЯ ТА ЗАСТОСУВАННЯ КОМП'ЮТЕРНИХ ІГОР У ІНКЛЮЗИВНОМУ НАВЧАЛЬНОМУ ПРОЦЕСІ

**Дар'я Курило, Дар'я Сідельнікова**

*Національний авіаційний університет, Київ*

*Науковий керівник – Оксана Мартинова, к.т.н., доцент кафедри КММТ*

**Анотація.** Комп'ютерні ігри зараз використовують не тільки в розважальних цілях, а і в навчальних, тому розробнику необхідно розсудливо підійти до створення контенту в грі, щоб дитина, особливо з обмеженими можливостями, зацікавилась нею, щоб навчання проходило з легкістю та захопленням. Розглянуто процес створення комп'ютерних ігор та наведені популярні приклади, враховуючи навички для розвитку дитини.

**Ключові слова:** комп'ютерні технології, навчання, ігри, обмежені можливості.

Останні десятиліття у світі відзначаються наростанням частоти народження дітей із вродженими фізичними аномаліями, дефектами інтелекту та тяжкими хронічними інвалідними захворюваннями. Тому для їх реабілітації та якісного життя впроваджується використання комп'ютерних технологій. Вони є ефективним засобом розвитку, виховання та навчання дитини з обмеженими можливостями.

Створення ігор є складним досить трудомістким процесом, і вимагає залучення висококваліфікованих розробників. Для створення навчальної гри штат розробників необхідно доповнити фахівцями в області освіти, а також фахівцями в предметній галузі, що вивчається. До навчальних ігор для дітей з особливими потребами повинні застосовуватися ті самі критерії якості, що й до інших комп'ютерних ігор: захоплюючість ігровою складовою; привабливість ігрового світу, сюжету та стилю гри; високий рівень візуального та звукового оформлення; зручність взаємодії з гравцем.

Завдяки комп'ютерним заняттям у дітей поліпшується пам'ять та увага. Вони звертають увагу на яскраві об'єкти. Також розвивається дрібна моторика через те, що потрібно натискати на клавіатуру чи на сенсорний екран. У той час, як багато ігор розроблено для покращення конкретних навичок, орієнтованих на дітей з особливими потребами, багато звичайних ігор пропонують подібні переваги. Ось декілька з них.

*Комунікація.* Рекомендовані ігри: Moving Out; Overcooked; Among Us; Keep Talking, and Nobody Explodes; The Jackbox Party Pack 7.

*Ігри на моторні навички*, які заохочують дітей вставати і рухатися, будь то танці, спорт чи розтяжка, покращать м'язову пам'ять. Рекомендовані ігри: Beat Saber; Just Dance 2021; Ring Fit Adventure.

*Організація.* Гра в ігри, в яких наголошується на візуальному плануванні або розбиванні списків на більш керовані завдання, допомагають зміцнити впевненість і надати їм інструменти, щоб досягти більше, ніж вони думали, що можуть зробити. Рекомендовані ігри: Minecraft; Nintendo Labo Toy-Con Variety Kit; Dreams.

*Читання та письмо.* Дітям, які мають труднощі з письмовими, а не усними інструкціями, будуть корисні ігри, які пропонують і те, і інше та розбивають інструкції на невеликі кроки та дозволяють гравцям зосередитися на своїх сильних сторонах. Рекомендовані ігри: Elegy for a Dead World; Layton's Mystery Journey: Katrielle and the Millionaires' Conspiracy – Deluxe Edition; Scribblenauts Mega Pack.

*Соціальна взаємодія.* Деяким дітям з особливими потребами потрібна допомога, щоб навчитися розпізнавати вираз обличчя, відповідний час для очікування відповідей. Ці ігри пропонують безпечне спілкування в чаті, яке може допомогти у розвитку практичних соціальних навичок. Рекомендовані ігри: Layton's Mystery Journey: Katrielle and the Millionaires' Conspiracy – Deluxe Edition; Scribblenauts Mega Pack [2].

**Висновки**

Інформаційні та комп'ютерні технології стимулюють пізнавальний інтерес дітей, надають навчально-виховній роботі творчий, дослідницький характер і розвивають самостійну діяльність школярів, забезпечують навички діяльності учня стосовно інформації, що міститься в навчальних предметах та навколишньому світі, формують вміння дітей самостійно шукати і відбирати, зберігати і передавати необхідну інформацію, сприяють соціальній адаптації дитини до школи [3]. Створення таких ігор не відрізняється від звичайних, необхідно лише коректувати інформацію, яка подається, та її вид.

**Список використаних джерел:**

1. Легкий О. Корекційні можливості застосування комп'ютера у спеціальній школі / О. Легкий // Дефектологія. – 2002. – №1. – с. 36-39 (дата звернення: 25.04.2022).

2. The online mom. Video Games To Help Kids with Special Needs. URL: https://www.theonlinemom.com/video-games-to-help-kids-with-special-needs/ (дата звернення: 25.04.2022).

3. Кучерук М. В. Особливості організації навчальної діяльності з використанням комп'ютерної техніки / М. В. Кучерук. – Рівне, 2015 (дата звернення: 25.04.2022).