Klucz: gry komputerowe, , terapia i edukacja, funkcje poznawcze, dzieci z niepełnosprawnością intelektualną w stopniu umiarkowanym

Gotowe gry dostępne na rynku nie są przystosowane dla dzieci z niepełnosprawnościami intelektualnymi. Jedynie krakowska firma DrOmnibus, stworzył gry przeznaczone do wspierania terapii i edukacji dzieci z zaburzeniami rozwoju i/lub zachowania w tym z autyzmem, zespołem Downa, porażeniem mózgowym, ADHD lub niepełnosprawnością intelektualną. Jak podkreśla Z. Gajdzica (2002) praca nauczyciela w szkole specjalnej, powinnam opierać się zarówno na znajomości potrzeb jak deficytów podmiotu oddziaływań dydaktycznych i wychowawczych. Dlatego tak ważne jest odpowiednie dobranie narzędzi i metod dostosowanych do indywidualnych potrzeb uczniów. Jak twierdzi J. Zielińska (2012), odpowiednio przygotowany komputer dostosowany do indywidualnych potrzeb osoby niepełnosprawnej można wykorzystać, jako środek terapeutyczny, który może znacząco wesprzeć niemal każdą terapię, której celem jest dobro, wsparcie i harmonijny rozwój osoby niepełnosprawnej.

Tematem rozprawy doktorskiej było: „Zastosowanie gier komputerowych w rozwijaniu zdolności dzieci z niepełnosprawnością intelektualną w stopniu umiarkowanym". Głównym celem badań było zbadanie związku wykorzystanie gier komputerowych z rozwojem wybranych zdolności poznawczych: analizy i percepcji wzrokowej, orientacji w schemacie ciała, orientacji w przestrzeni, myślenia przyczynowo - skutkowego, zdolności motorycznych oraz zdolności matematycznych. W badanej grupie były prowadzone zajęcia z wykorzystaniem gier komputerowych DrOmnibusa Edukacja Włączająca, która została przeznaczona jest dla dzieci z umiarkowaną niepełnosprawnością intelektualną.

Praca została podzielona na trzy części. W pierwszej znalazły się teoretyczne podstawy badań. Druga część, metodologiczna skupia wszelkie założenia metodologiczne i ostatnia- część empiryczna, została poświęcona analizie i interpretacji badań własnych.

W rozdziale pierwszym przybliżono koncepcje niepełnosprawności oraz ich ewolucję. Ukazano istniejące modele niepełnosprawności na przełomie wieków.

Rozdział drugi jest pewnego rodzaju przeglądem stanowisk, podczas którego wyłania się definiują pojęcia niepełnosprawności intelektualnej. Sklasyfikowano tu również niepełnosprawność intelektualna, omówiono etiologię oraz jej przyczyny.

Trzeci, szczegółowo charakteryzuje osoby z umiarkowaną niepełnosprawnością intelektualną z uwzględnieniem czynności: orientacyjno – poznawczych, rozwoju mowy, czynności emocjonalno - motywacyjnych oraz ich rozwoju społecznego.

Kolejny, opisuje możliwości edukacyjne osób z niepełnosprawnością intelektualną w stopniu umiarkowanym. Zwraca szczególną wagę na szybko podjęte działania terapeutyczno - edukacyjne: zaczynając od zajęć z wczesnej interwencji lub zajęć z wczesnego wspomagania rozwoju dziecka po kolejne etapy edukacyjno - rewalidacyjno - wychowawcze. W rozdziale tym zostały przytoczone akty prawne dotyczące szkolnictwa specjalnego dzieci z niepełnosprawnością intelektualną w stopniu umiarkowanym.

Ostatni rozdział opisuje role gier i zabaw w rozwoju poznawczym dzieci. Jest przeglądem rodzaju gier komputerowych proponowanych przez różne firmy, ze szczególnym uwzględnieniem gier przeznaczonych dla osób z niepełnosprawnością intelektualną. W rozdziale tym, została również omówiona metodyka tworzenia gier według DrOmnibusa.

Część druga zawiera opis koncepcji badań własnych. Zawarto tu cele i problematykę badań, hipotezy, zmienne oraz ich wskaźniki, opis grupy badawczej, jak również sposób organizacji i przebieg badań.

Część trzecia, opisuje strategie zastosowane w badaniach oraz przedstawia istotne w kontekście analizy danych i teorii jej interpretacji. W rozdziale tym została również przedstawiona analizę materiału badawczego, zebranego podczas badań w Placówce, do której uczęszczały dzieci. Poszczególne rozdziały stanowią odpowiedz na postawione problemy badawcze. Dzięki analizie statystycznej uzyskano w moim przekonaniu złożony obraz związku gier komputerowych z wybranymi funkcjami poznawczymi dziecka jakie występują pomiędzy poszczególnymi czynnikami.

Przeprowadzone badania wydają się kluczowe dla systemu edukacji. Obrazują zmiany w rozwoju funkcji poznawczych podczas tradycyjnych zajęć, a zajęć prowadzonych z wykorzystaniem tabletów z odpowiednio przygotowanymi grami komputerowymi. Umożliwiają również wyznaczanie bardziej szczegółowych kierunków badawczych i szerszego poznania procesów znaczących w rozwoju zdolności funkcji poznawczych osób z umiarkowaną niepełnosprawnością intelektualną.