



«МОИ ПЕРВЫЕ ДОСТИЖЕНИЯ: ПУТЬ К ПРОФЕССИОНАЛИЗМУ»

**Республиканская научно-практическая
конференция «VIII Фрадковские
педагогические чтения»**

Сборник статей



Содержание

№	Автор	Название статьи	Стр.
Материалы республиканской научно-практической конференции «VIII Фрадковские педагогические чтения» по теме «Мои первые достижения: путь к профессионализму»			
1.	Балина А.А.	Мастер-класс «удивительно и нескучно»: игры по социо-игровой технологии для детей дошкольного возраста	5
2.	Вербицкий Р.В.	Образовательный комикс – мост между учителем и учеником.	11
3.	Верещагина Т.В.	Мой первый опыт исследовательских проектов с детьми в рамках реализации ФГОС	17
4.	Галашова О. О.	Использование сервисов Web 2.0 в работе учителя	21
5.	Гашева Т. М.	К вопросу о трудностях молодого педагога в профессиональной деятельности	28
6.	Голубник А.А.	Преподавание информатики в коррекционных классах 7 вида	33
7.	Гусева Н.В.	Сравнение мотивации к учению у городских и сельских обучающихся начальной школы	37
8.	Долгополова А. В.	Роль трудового воспитания в социализации подростков (из опыта работы)	42
9.	Ивахно Е. В.	«Через совместную деятельность к дружному классу! Гражданско – патриотическое воспитание младших школьников как одно из направлений учебно – воспитательного процесса (из опыта работы)».	48
10.	Истратова К.А.	Формы и методы применения мнемонических технологий на уроках истории и обществознания	53
11.	Казаковцева О. С.	Проблемы экологии русского языка: из опыта преподавания	59
12.	Кирпу М.С.	Подходы к изучению русской классики на уроках литературы в условиях современной школы (из опыта работы)	68
13.	Кузьменко А.С.	Профилактика дизорфографии у младших школьников	72
14.	Лебедева И. В.	Интегрированные задания на уроках английского языка	76
15.	Ляккоева А.М.	Использование Интернет-ресурсов в практической деятельности педагога.	80
16.	Мелоева Е. В.	Мой путь в педагогическую профессию	83

17.	Мельникова И. В.	Эффективные формы организации Методической работы в ДОУ(из опыта работы)	85
18.	Мурова А.В	Психолого-педагогическая технология «Игры и игровые упражнения как средство развития гендерных представлений у детей старшего дошкольного возраста»	93
19.	Харсиа Ю.С	«Проектно — исследовательская деятельность с детьми старшего дошкольного возраста «огород на подоконнике»	97
20.	Хворост Я.Р.	Скринкастинг как технология формирования ключевых компетенций при выполнении практических работ по инженерной графике	104
21.	Шаньгина К.В.	Путь учителя к успеху	112

Преподавание информатики в классах для обучающихся с задержкой психического развития

Аннотация:

В данной статье рассматриваются методы преподавания информатики обучающимися с задержкой психического развития (далее-ЗПР). В частности-методы геймификации, использование ИКТ, смартфонов и других гаджетов на уроке. Выявлены основные проблемы обучения школьников с ЗПР и возможные пути их решения.

Использование игровой формы и методов преподавания информатики и ИКТ на уроках с детьми с ЗПР применяются как наиболее адаптируемое к индивидуальным особенностям средство обучения. Главным фундаментом ведения курса компьютерной грамотности для учащихся является принцип равноправной доступности к образованию.

Ставится задача правильно научить детей использовать все возможности информационных технологий и формировать элементарные знания о компьютерной грамотности.

Ключевые слова:

Методы геймификации, информатика, информационно - коммуникативные технологии

Ведение уроков в классах для обучающихся с ЗПР имеет свою специфику. У детей с ЗПР отмечаются следующие особенности психического развития: нарушение произвольности и целенаправленности познавательной деятельности, трудности планирования заданной операции, нестойкость произвольного внимания и контроля [1]. Более того у детей с ЗПР не достаточно сформирована мотивация к учебному процессу. Все это усложняет работу педагога и требует нахождения новых путей решения проблемы. Уроки информатики хороши тем, что они комбинированы. Педагог максимально использует ИКТ, Интернет и т.д. Компьютер позволяет существенно изменить способы управления учебной деятельностью, погружая учащихся в определенную игровую ситуацию, излагая учебный материал с иллюстрациями, что также способствует повышению мотивации у этих детей[1].

Основными задачами являются:

- формирование у учащихся элементов компьютерной грамотности - рисовать, читать и писать с использованием компьютерных технологий;
- развитие у учащихся навыков информационной культуры - умения получать, накапливать, передавать и обрабатывать информацию с помощью информационных технологий;

- повышение уровня и мотивации общего развития учащихся и коррекции недостатков их познавательной деятельности[2].

Таким образом, предмет «Информатика и ИКТ» обеспечивает дополнительную учебную мотивацию, и помогает активизировать познавательную деятельность учащихся с ЗПР.

Повышение мотивации к учебному процессу у этих детей сложнее, чем у школьников с нормативным развитием.

Первоначальная задача заключается в том, чтобы объяснить учащимся, зачем им нужна информатика, как она им пригодится. 21 век – век информационных технологий, в котором компьютеры, Интернет и другие гаджеты являются практически неотъемлемой частью нашей жизни. Интернет проник во все сферы человеческой деятельности. Где бы мы не работали, нам необходимо уметь пользоваться компьютером. Объясняя все это обучающимся с ЗПР необходимо донести до них главное, что знание основ информатики является не менее важным, чем уметь писать, считать. Использование ИКТ, смартфонов и других гаджетов предоставляют новые возможности, а именно освободится от нудного традиционного курса обучения и разработать новые идеи и средства выражения в учебном процессе. А также дает возможность регулировать предъявления учебных задач по степени трудности, поощрение правильных решений, что позитивно сказывается на мотивации.

Дети с ЗПР, по сравнению со школьниками с нормативным развитием быстрее устают на уроке. Отсюда учащиеся начинают терять интерес к обучению. В этом случае решением проблемы будет переключение сферы деятельности с целью снять усталость. А именно использование различных программ, такие как клавиатурные тренажеры Baby Type, игровые программы, где детям предлагается разложить в определенной последовательности репродукции картин с изображением разных времен года. Кроме того, компьютер используется для проведения динамической паузы (гимнастика для глаз), для коррекции высших психических функций, для развития пространственных представлений.

Сейчас у каждого ребенка есть смартфон, поэтому обучающиеся с ЗПР также, как и их сверстники активно используют его. Смартфон помогает им отвлечься от реальности, уйти в себя, что свойственно таким детям. Поэтому наличие смартфонов, планшетов и других гаджетов на уроке можно перенести из негативной составляющей в полезную. Использование интерактивных тестов, ответы на которые учащийся будут давать с помощью своего смартфона поможет не только заменить традиционную форму проверки усвоенного материала, но и найти применение этих гаджетов на уроке.

Метод геймификации-это привлечение учащихся к знаниям через игровой процесс, дети будут иметь интерес к игре, в ходе которой получают новые знания. В конце такой игры можно устроить проверочный тест для оценки полученных знаний. Различные игры, такие как филворды, ассоциация и другие формируют способность анализировать, сравнивать, обобщать, также игровой метод позволяет добиться решения не только образовательных задач, но и сохраняет работоспособность и повышает познавательную активность детей, кроме того дает

возможность даже самым слабым учащимся принимать участие в коллективной деятельности и чувствовать себя комфортно. У детей с ЗПР есть проблема недоверия к окружающему миру, а также абсолютное неумение работать в команде. Они не доверяют своим одноклассникам, думают, что те хотят их обидеть, украсть что-нибудь. Поэтому на уроке информатики часто встает проблема о совместной работе на компьютере. При этом дети с ЗПР хотят индивидуально работать за компьютером, что не всегда возможно. Например, такие игры как «Мафия», могут решить эту проблему. В ходе этой игры, учащимся раздаются карточки с персонажами (мафия, мирные жители и другие). Учитель выступает в качестве ведущего. Дети закрывают глаза и по команде учителя открывают глаза только те персонажи, которых называет ведущий. Задача игроков найти мафию. Плюс этой игры заключается в том, что, когда дети закрывают глаза, они начинают доверять друг другу. В последующей учебной деятельности им становится проще работать вместе.

Основными результатами использования игровых методов можно выделить следующие:

- формирование уверенности в себе;
- заинтересованность в обучении;
- повышение коллективизма в классе,
- развитие внимания, снятие напряжения, особенно при изучении нового материала.

Наиболее сложно развивать воображение у этих детей. Развитие воображения напрямую связано с эмоциональной или концептуальной связью. В чем же заключается удовольствие от игры, почему именно игровая форма обучения считается наиболее эффективной?

Рассмотрим самые интересные из них:

- Удовольствие - основная идея игры заключается в том, что вы получаете удовольствие в результате решения игровых задач и приобретении опыта в конкретной игре. Поэтому утомительное изучение теории на уроках или просмотр бесконечных презентаций для многих учащихся очень тяжелый и мучительный процесс, не приносит никакой радости и положительных эмоций. Запоминаемость образовательного материала при этом снижена.

- Мотивация - игру нужно не просто создать, но и продумать ее мотивационную структуру. Все задачи, выполняемые по ходу игры, должны продвигать игрока на следующий уровень, таким образом, чтобы он видел свои достижения. Здесь же важным фактором является обратная связь, помогающая понять игроку, как улучшить свой успех[3].

Геймификация в обучении одним из ключевых факторов признает необходимость видеть свой прогресс – вот тогда и приходит чувство удовольствия и удовлетворения от игры.

- Право на ошибку - один из основных обучающих методов игры при воплощении геймификации в обучении – создание и развитие игроком стратегий, как обойти, избежать и исправить ошибки[3].

Кроме того, в игре все неудачи позиционируются в развлекательном разрезе, так как никаких серьезных последствий они не влекут. А в нашем случае для детей с ЗПР - это просто находка в методе преподавания. Здесь и мотивация и удовольствие прямо переплетаются между собой. Ребенок получает удовольствие от самого занятия и полную усвояемость материала, что просто необходимо для достижения положительного результата в дальнейшем обучении.

Список литературы:

1. Садекова, Н.А. Игровые педагогические технологии как средство развития познавательной активности у учащихся с ЗПР [Электронный ресурс] / Н.А. Садекова// Открытый урок первое сентября– Режим доступа: <http://открытыйурок.рф/статьи/603463/>. – (Дата обращения: 28.09.2017)
2. Аюпова, В.А Особенности обучения информатики в специальных (коррекционных) школах 8 вида [Электронный ресурс] / В.А. Аюпова// Информационные технологии в образовании – Режим доступа: <http://tmo.ito.edu.ru/2014/section/229/94759/>. – (Дата обращения: 28.09.2017)
3. Competentum [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://competentum.ru/blog/geymifikaciya-v-obuchenii>. – Геймификация в обучении: как получать удовольствие от учебы. – (Дата обращения: 28.09.2017)