ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИНФОРМАЦИОННО-КОММУНИКАТИВНЫХ ТЕХНОЛОГИЙ И ЭЛЕКТРОННЫХ СРЕДСТВ ОБУЧЕНИЯ В ОБРАЗОВАНИИ

Т.Н.Тимаховцева
Государственное учреждение образования
«Средняя школа №7 г .Жлобина»
учитель –дефектолог, I категория

Информационно-коммуникативные технологии имеют большую роль в поддержке образовательного процесса детей с особенностями психофизического развития и позволяет обеспечивать способность к формированию компенсаторных умений и навыков, а также способствовать успешной социализации и интеграции в обществе. ИКТ-это обобщающее понятие, которое описывает разные устройства, приспособления, механизмы, способные обрабатывать информацию. Самым главным устройством, конечно же, является компьютер, который имеет различные программы с соответствующей информацией. Использование ИКТ в специальном образовании позволяет:

-систематизировать методы и приемы формирования содержания образования;

-использовать в работе новые предметные области, направления коррекционной работы и др.;

-повышать эффективность обучения

- создавать и применять новые формы взаимодействия в процессе обучения;

-освободить педагога от повседневных трудоемких работ на организацию и проведение учебных занятий;

-повышать мотивацию учащихся путем самостоятельной деятельности [1, с. 17].

Преимущества использования ЭСО в специальном образовании:

-доступность учебного материала

-систематизация в работе с учебным материалом

-наличие инструментов для организации совместной работы и коллективного обсуждения

-дифференциация степеней сложности материала

-сопровождение наглядными примерами и ссылками

-повышение интереса учащихся

-использование ЭСО и ИКТ наряду с традиционными методами и подходами к обучению

-возможность учащимся работать в оптимальном для него темпе [2, с. 37].

Применение ЭСО для детей с ОПФР позволяет активизировать компенсаторные механизмы и позволяют достичь успехов в развитии познавательной деятельности.

Наличие психофизических особенностей у детей предполагает использование различных методик коррекции, а соответственно и использование компьютерных технологий. Их использование в работе помогает достичь результативности в коррекционно-образовательном процессе. Поэтому использование и разработка новых методов и приемов в коррекционной работе является одной из важнейших задач.

На сегодняшний день существует огромное количество специализированных компьютерных программ для работы с детьми с ОПФР:

Программа по направлениям коррекционной работы «Умничка»; социально-бытовая ориентировка «Делаю сам»; по развитию пространственной ориентировки «Мир вокруг меня», для развития зрительного восприятия «Веселые испытания»; развитие познавательной деятельности «Я познаю мир» и др. [3].

Все перечисленные ЭСО можно использовать в работе с разными категориями детей с особенностями психофизического развития и могут дифференцироваться в применении в зависимости от дидактических задач, уровня развития ребенка, его индивидуальных особенностей, умений, социальных факторов и др.

Использование одного и того же упражнения на занятии позволяет формировать с одной стороны определенные ЗУН, с другой стороны, развивать компенсаторные умения, необходимые для учащихся с ОПФР.

Хочу поделиться опытом использования электронного средства обучения «Предметно-практическая деятельность.1- 4 классы. Мир вокруг меня» (Приложение 1)

ЭСО «Предметно-практическая деятельность. 1- 4 классы. Мир вокруг меня» предназначен для работы с учащимися 1- 4 классов первого отделения вспомогательной школы по разделам: **предметно-практические действия, конструирование, работа с мозаикой**. В ЭСО используются компьютерные технологии в качестве инструмента учебной деятельности при коррекции нарушений восприятия, наглядно-действенного мышления, зрительно-двигательной координации, пространственных представлений.

Программа имеет простой, интуитивно понятный интерфейс. В ней имеет место пошаговый контроль и развитая система помощи – организующая, стимулирующая, обучающая. ЭСО позволяет каждому ребенку выполнять задания в темпе, отвечающем уровню его развития. Она может использоваться на уроках и на индивидуальных коррекционных занятиях.

Использование технических средств имеет значение на этапе, когда у ребенка уже, во-первых, сформировано определенное представление о реальных объектах, которые есть в программе. Методика подачи материала, инструкции, последовательность действий, пооперационный и итоговый

контроль заложены в самой программе и не требуют от учителя активного руководства, а лишь сопровождения учебно-игровой деятельности. С точки зрения активности ребенка большинство игр раздела предметно-практические действия организовано в двух шаговой парадигме: сначала ученик наблюдает за правильным выполнением первого задания посредством демо-ролика, т.е. знакомится с правилами игры. Этим приемом на наглядно-действенном уровне транслируется смысл упражнения, уточняется понимание словесных инструкций, организующих и стимулирующих последующую самостоятельную работу. Игры разделов «Конструирование» и «Работа с мозаикой» проводятся на основе готового образца, на который ребенок ориентируется, собирая узор или фигуру. Система оценки результатов выполнения заданий является бинарной: если ребенок верно указывает, например, на один из объектов в качестве лишнего – задание считается выполненным, внизу экрана появляется улыбчивый смайлик зеленого цвета и звучит фраза типа «Верно», «Молодец» и загружается следующее задание. В случае неверного ответа появляется эмоционально нейтральный смайлик желтого цвета и звучит фраза «Неверно, попробуй еще раз», а задание предъявляется повторно. Повторное верное выполнение задания поощряется улыбчивым смайликом желтого цвета.

1.1 Раздел «Предметно-практические действия»

Игры модуля ППД представлены различными уровнями сложности с точки зрения использования и активизации словарного запаса терминов, описывающих феномены цвета, формы, величины объектов.

Игра «Что лишнее? Цвет» **Цель**: учить из совокупности объектов, одинаковых по цвету находить объект, отличающийся по цвету.

Игра «Что лишнее? Форма» **Цель**: учить из совокупности объектов, одинаковых по форме находить объект, отличающийся по форме.

Игра «Что лишнее? Величина» **Цель**: учить из совокупности объектов одинаковых по величине находить объект, отличающийся по величине.

Игра «Подбери такой же предмет» **Цель:** учить соотносить парные объекты при выборе из 2, 3. Учить устанавливать логические связи между объектами, учитывая их общность в качестве ведущего категориального признака.

Игра «Подбери по цвету» **Цель:** учить соотносить объекты по цвету при выборе из 2, 3. Учить устанавливать логические связи между объектами, учитывая цвет в качестве ведущего категориального признака.

Игра «Подбери по форме» **Цель:** учить соотносить объекты по форме при выборе из 2, 3. Учить устанавливать логические связи между объектами, учитывая форму в качестве ведущего категориального признака.

Игра «Подбери по величине» **Цель:** учить соотносить объекты по величине при выборе из 2, 3. Учить устанавливать логические связи между объектами, учитывая величину в качестве ведущего категориального признака.

Игра «Что такое? Цвет» **Цель:** учить различать и вычленять цвет при выборе из 2, 3, 4 однородных (бананы) и неоднородных (банан – яблоко) объектов. Учить воспринимать название цвета на слух со зрительной поддержкой на экране и выполнять простейшие действия с объектами различного цвета. Учить пониманию утвердительной и отрицательной формы инструкции и выполнению соответствующих действий.

1.2.Раздел «Конструирование»

Игра «Строим сами» Цель: учить конструировать простейшие объекты (цветы, листья, лесенки и т.д.) вертикальными, горизонтальными и влево и вправо наклоненными полосками разного цвета путем наложения на имеющуюся основу.

Игра «Сложи узор. Ряды» Цель: учить составлять узоры на полосе (на шарфике, ремешке, флажке и т.д.) из геометрических фигур одного цвета, разного цвета; одинаковой и разной формы и величины по образцу.

Раздел «Работа с мозаикой»

Игра «Ряды» **Цель:** учить располагать элементы мозаики в одномерном пространстве вертикальными и горизонтальными линиями из нескольких чередующихся цветов по образцу.

Игра «Фигуры» **Цель:** учить ориентироваться в двумерном пространстве; учить выкладывать по образцу простые изображения знакомых предметов с учетом цвета и пространственного расположения.

Для завершения игры необходимо нажать на расположенную в правом верхнем углу окна кнопку с изображением стрелки и двери. После подтверждения желания закончить игру окно закроется и пользователь вернется в главную форму к списку того раздела, в котором он выбрал только что завершенную игру

Универсальность данного ЭСО в том, что игру из всех разделов можно использовать на любом этапе урока (Приложение 2)

Список использованных источников:

1. Башмаков, А. И. Разработка компьютерных учебников и обучающих систем / А. И. Башмаков, И. А. Башмаков. — М. : Информационно-издательский дом «Филинъ», 2019 — 616 с.
2. Черникова, Э. В. Педагогические условия использования компьютера для управления первичным формированием знаний : канд.пед.наук / Э. В. Черникова. — Краснодар, 2015
3. Электронные образовательные ресурсы: современные возможности / М. А. Бовтенко. —Информационные технологии в образовании. — [Электронный ресурс]. Режим доступа : http://bit.edu.nstu.ru/. — Дата доступа: 10.03.2021.

ПРИЛОЖЕНИЕ 1

1. Главное окно программы

Главное окно программы (рис. 1) позволяет выбрать разделы: предметно-практические действия, конструирование, работа с мозаикой.

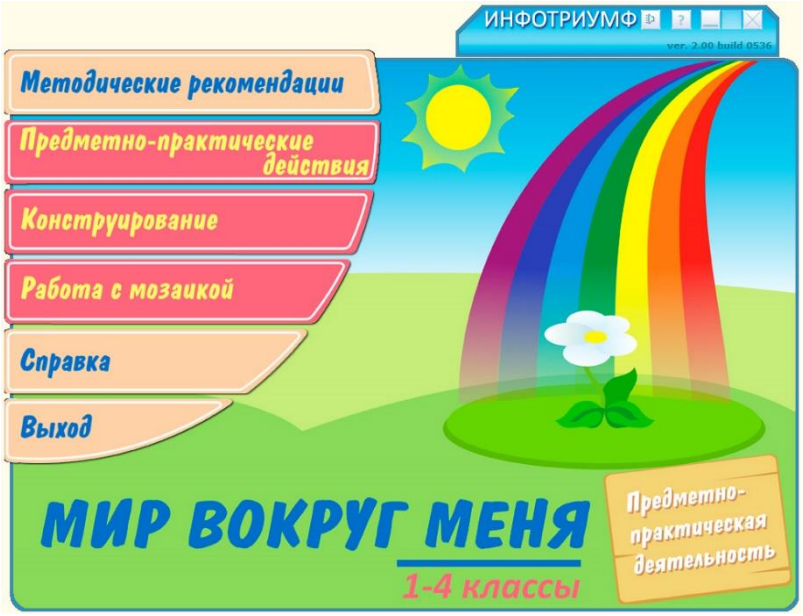

рис.1

2. Выбор игры

Выберите нужный раздел, нажав на соответствующую кнопку мышкой (рис.1). Откроется список игр этого раздела (рис. 2). Далее выберите из списка необходимую игру при помощи мышки. На рисунке представлен список игр раздела предметно-практические действия.

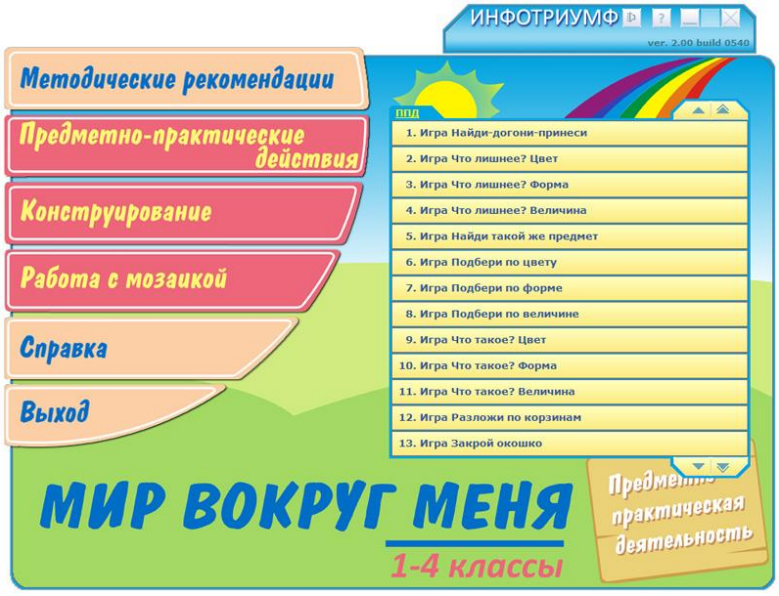

рис.2

3. Выбор серии упражнений

После выбора игры открывается новое окно (рис.3), в заголовке которого отражено ее название. В данном случае это игра «Что такое? Форма».

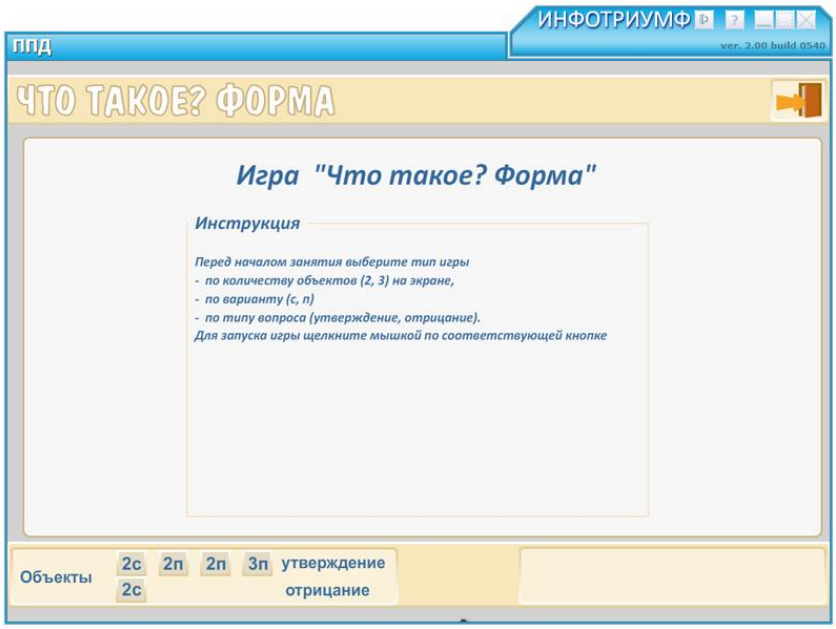

рис.3.

4. Выполнение упражнений

После выбора серии упражнений в нижнем правом углу окна появляется панель упражнений (рис.4). Все упражнения озвучены.

рис.4.

По умолчанию открывается первое упражнение и запускается демо-ролик, показывающий как нужно выполнять первое упражнение серии. Во время проигрывания демо-ролика курсор не реагирует на действия ученика.

После этого ученику предлагается выполнить первое упражнение серии. Если оно выполнено правильно, то первая иконка превращается в зеленый смайлик, открывается второе упражнение и т.д. Если какое-то упражнение выполнено неправильно, то появляется оранжевый смайлик и ребенку предлагается выполнить это упражнение еще раз (рис.5).

рис.5.

Для завершения работы с программой необходимо нажать на кнопку с изображением крестика в верхнем правом углу главного окна программы (рис. 1).

ПРИЛОЖЕНИЕ 2

Использование ЭСО на уроке по предметно-практической деятельности (1 класс)

Фрагмент урока

Уточнение представлений о цвете и форме объектов (на примере яблок)

1. Организационный момент.
2. Уточнение представлений о яблоках как реальных объектах.
3. Закрепление представлений о форме и цвете яблок на реальных объектах и на материале предметных картинок.
4. Организация деятельности с изучаемыми объектами посредством ЭСО:

Вызывается игра «Разрезные картинки», в частности, горизонтально разрезанное пополам яблоко.

а) – Смотрите, вот (указание жестом на экран) еще яблоко.

– Это яблоко зеленое. Покажите на картинке зеленое яблоко (или настоящее яблоко).

– Верно. Это яблоко зеленое (указание на картинку или реальный объект). И это яблоко зеленое (указание на экран).

– А это яблоко (указание на разрезную картинку на экране) разрезали на части. Так, как мы делали раньше, – обращение к опыту наблюдения за разрезанием реального яблока (или картинки) на этапе 3.

Соберем яблоко здесь (указание на место сборки на экране).

– Я покажу контур. Вот.

– Оля, будем с тобой собирать (ребенок располагается у экрана, остальные дети наблюдают).

– Вот часть яблока с хвостиком. А вот хвостик на контуре. Положим эту часть яблока на контур. Тащи! (учитель помогает ребенку совместными действиями)

– Готово.

– Слышишь? Мы сделали верно (после звучания реплики типа «Правильно», «Хорошо»).

– Перетащи эту часть яблока сама (учитель дает возможность ребенку действовать более самостоятельно).

– Все получилось. А теперь сложит картинку Вова.

б) – Будем еще играть с яблоками?

Вызывается игра «Что лишнее? Цвет»

– Игра «Что лишнее?». Смотрите, как нужно играть, – дети просматривают демо-ролик.

– Ваня, идем играть.

Непосредственная работа с ЭСО с несколькими учениками.

–Молодцы! Все хорошо играли.

5. Завершение занятия.