

## Новые технологии для детей с ОПФР

**Е. А. Раевская,**

учитель-дефектолог

СШ № 2 г. Жлобина

Современные электронные образовательные ресурсы прочно вошли в систему обучения детей с особенностями психофизического развития. Основой повышения качества их образовательной среды является соблюдение баланса между использованием традиционных и инновационных методов обучения. Для учителя-дефектолога важно отбирать только то, что будет решать поставленные коррекционно-развивающие задачи. Проблема преобладания конкретного типа мышления и слабости процесса общения у учащихся с интеллектуальной недостаточностью подводит к вопросу о применении новых технологий визуализации учебного материала.

Основная задача педагогов сводится к их адаптации с учётом индивидуальных возможностей и особых образовательных потребностей каждого ребёнка. Качественное использование в инклюзивной практике педагогических технологий в значительной степени обеспечивается применением принципов универсального дизайна, что предполагает создание такой среды, средств коммуникации, продуктов и услуг, которые могут быть использованы всеми людьми, вне зависимости от их возраста, размера тела, их особенностей и способностей.

**Цель работы** – использование на уроках социально-бытовой ориентировки электронных наглядных приложений, созданных с помощью онлайн-сервисов.

Для реализации поставленной цели были выдвинуты следующие **задачи**:

- проанализировать научную литературу по данной проблеме;
- изучить специфику применения электронных наглядных приложений в обучении учащихся с интеллектуальной недостаточностью;

-отобрать наиболее эффективные и доступные электронные интерактивные наглядности;

- освоить процесс создания электронных наглядных приложений в общедоступных онлайн-сервисах;

- разработать урок с применением электронных наглядных приложений;

- доказать эффективность использования электронных наглядных приложений посредством сравнительного анализа результатов тестовых заданий.

Освоение современных программных оболочек для создания уникального интерактивного контента к урокам социально-бытовой ориентировки позволяет повысить уровень владения компьютерными технологиями как учащихся, так и педагогов. Значимость электронных наглядных приложений, в первую очередь, в их развивающей направленности, что отвечает главным требованиям обучения детей с интеллектуальной недостаточностью. Благодаря интерактивным изображениям происходит переход от конкретного статического образа в более абстрактный, состоящий из отдельных элементов, но имеющий возможности показать учащимся их взаимосвязь. Учащиеся не просто рассматривают картинку, а исследуют её, запоминают образы, оставившие впечатления в их памяти. Особую значимость получают такие средства обучения за счёт их доступности и простоты в использовании.

Использование современных электронных наглядностей на уроках социально-бытовой ориентировки должно проходить последовательно от простого к сложному. Для этого с учащимися проводятся подготовительные занятия для освоения новых видов приложений с использованием компьютера, интерактивной доски, планшета. Важным условием для работы с ЭСО в образовательном процессе является соблюдение Санитарных норм и правил, а также соответствие здоровьесберегающим принципам.

## **1.Специфика применения электронных наглядных приложений в обучении учащихся с интеллектуальной недостаточностью.**

За последние десятилетия накоплен значительный теоретический и практический опыт в области применения информационных коммуникационных технологий в сфере специального образования. В зависимости от образовательных потребностей детей с особенностями психофизического развития выделяются специфические требования к разработке электронных средств обучения. Приведем пример специфических требований, которые следует учитывать при создании ЭСО для детей с интеллектуальной недостаточностью. Исходя из характера нарушений познавательных процессов, для учащихся данной категории наиболее предпочтительным будет использование условно-пассивных форм взаимодействия с электронными образовательными ресурсами, которые характеризуются отсутствием активного взаимодействия пользователя с контентом.

К условно-пассивным формам взаимодействия относят: просмотр графики (графиков, диаграмм, символьных последовательностей и таблиц); прослушивание звука (речи, музыки, песни или речи на фоне музыки); просмотр изображений (статических или динамических); чтение текста, в том числе с управлением его движением в окне представления («листание страниц» или скроллинг); восприятие аудиовизуальной композиции (звук + текст, звук + статическое изображение (фотография, рисунок), звук + последовательность статических изображений, звук + динамическое изображение (видео)).

Сочетание выделанных форм отражено в интерактивных приложениях, пособиях, презентациях, упражнениях, созданными программами-конструкторами и другими сервисными ресурсами, широко представленными в сети Интернет.

## **2. Электронные наглядные приложения в системе уроков социально-бытовой ориентировки.**

Принцип наглядности в обучении детей с интеллектуальными нарушениями имеет особое значение. Так, на уроках по социально – бытовой ориентировке используются натуральные предметы обихода и их образцы. Учитель-дефектолог нередко сталкивается с тем, что для освоения разделов «Питание», при изучении тем по приготовлению пищи необходимы специальные условия, которые не всегда можно обеспечить по санитарно-гигиеническим нормам и техническим возможностям кабинета. Замещение натуральных предметов интерактивными изображениями, созданными с помощью компьютерных технологий, позволяет максимально приблизить учащихся к реальному восприятию изучаемых объектов и явлений.

Из многообразия интерактивного контента электронных образовательных ресурсов наиболее интересен *интерактивный плакат*, так как он способствует восприятию образа целиком, но посредством интерактивного взаимодействия учащиеся устанавливают связь между его элементами.

Интерактивный плакат определяется как способ визуализации информации на основе одного изображения, к которому в виде меток («горячих точек») прикрепляются ссылки на веб-ресурсы и интернет-документы, мультимедийные объекты: видео, аудио, презентации, слайд-шоу, игры, опросы и т.д.

В практику учителей давно вошло использование готовых интерактивных изображений с различных интернет-ресурсов. Однако самостоятельно созданное наглядное приложение будет соответствовать поставленным целям и задачам урока. Так к уроку социально-бытовой ориентировки в 8 «Г» классе интегрированного обучения и воспитания был разработан интерактивный плакат «Песочное печенье» с помощью онлайн-сервиса «Genial». Данное электронное приложение создано для решения коррекционно-развивающей задачи: развивать процесс обобщения.

Этот вид электронного приложения наиболее эффективен на этапах закрепления или обобщения знаний учащихся на уроках социально-бытовой ориентировки. Урок с использованием интерактивной наглядности не требует перестроения и проводится поэтапно (Приложение 1).

**Подготовительный этап.** На данном этапе деятельность учителя предполагает создание проблемной ситуации: что можно приготовить к чаю при минимальных затратах продуктов и времени. Каждый предложенный вариант выносится на обсуждение, где учащиеся должны самостоятельно подойти к правильному решению, соответствующему теме урока. Как только учащиеся пришли к выводу, что для приготовления песочного печенья не требуется много времени и продуктов, учитель переходит к следующему этапу.

**Этап освоение нового.** Этап начинается с актуализации знаний учащихся об изделиях из песочного теста и особенностях его приготовления. Далее ребятам предлагается разбор рецептов и составление технологической карты. Учащиеся читают рецепты, определяют ингредиенты с вычислением необходимого количества продуктов, повторяют технику безопасности при работе с газовыми и электрическими духовками.

**Заключительный этап.** Цель обобщения и систематизация знаний. Этот этап наиболее подходящий для использования интерактивной наглядности. Смена вида деятельности учащихся позволяет учителю удержать их внимание и интерес. Наличие в учреждении кабинета информационных технологий позволяет работать с плакатом каждому учащемуся. На интерактивном плакате представлено готовое песочное печенье, что позволяет связать тему урока с визуальным образом, метки на изображении притягивают внимание учащихся, запускается процесс исследования. Нажимая на метки, во всплывающих окошках появляются: точка А –короткое видео приготовления песочного печенья, точка Б –вопросы по теме, В – рецепт, точка Г – установить причинно-следственную связь, точка Д – приготовление песочного теста в три шага. При работе с плакатом важно направлять деятельность учащихся, побуждать их к

коммуникации друг с другом, для этого вопросы и задания в плакатах, предъявляемых каждому отдельно, можно изменять.

Таким образом, работая с интерактивным плакатом, у учащихся формируется целостный образ изучаемого предмета, дается возможность его перехода от конкретного к абстрактному, что не доступно при использовании традиционных плоскостных наглядностей.

Создать с помощью онлайн-сервиса «Genial» интерактивный плакат «Песочное печенье» к уроку социально-бытовой ориентировки можно с помощью тест-опросника. С этой целью были составлены тест-опросники по теме «Приготовление бисквитного теста», при изучении которой использовались традиционные готовые наглядности, и по теме «Приготовление песочного печенья», при изучении которой учащимся были предложены интерактивные наглядности).

Анализ результатов опросов по пройденной теме с использованием интерактивных наглядностей позволил установить, что учащиеся не допускают ошибки при установлении последовательности приготовления песочного печенья, проявляют способность к обобщению изученного материала. Отметим, что сравнительный анализ проводится для каждого учащегося.

Таким образом, создавая электронные приложения в виде интерактивных плакатов к урокам социально-бытовой ориентировки, учитель-дефектолог добивается поставленных коррекционно-развивающих задач по развитию оперативной стороны мышления: обобщать изученный материал. Однако следует учесть: чтобы электронный учебный плакат соответствовал своему основному назначению, он должен отвечать следующим дидактическим требованиям: соответствовать теме урока; содержать минимум текста; обладать нелинейной структурой, интерактивность предполагает переход к любой части такого плаката; иметь читаемый шрифт, качественные графические, аудио-, видеоматериалы.

**3. Создание электронных наглядных приложений с помощью онлайн-сервисов.**

На сегодняшний день существует множество программных оболочек в сети Интернет для создания электронных наглядных приложений, пособий. Для освоения данных технологий необходимо делать выбор в пользу наиболее доступных и простых в управлении сервисов.

В своей практике наибольшую популярность получил онлайн-сервис «Genially». Данный сервис позволяет работать не только в предложенных шаблонах, но и разрабатывать собственные с пустой страницы. Создание интерактивных работ – бесплатное, количество их не ограничено. В любом из выбранных шаблонов всегда есть одни и те же инструменты, которые позволяют создавать все виды контента, а также добавлять уникальные функции, такие как ссылки на веб-ресурсы, социальные сети, карты, анкеты, видео или аудио, раскрывающие тему или дополняющие текстовую информацию. Можно изменять размер всех добавляемых элементов, перемещать их и удалять, если они вам не подошли. Также можно создавать многостраничные плакаты, используя несколько базовых изображений.

В дополнение ко всем этим преимуществам Genially хранит всю информацию в облаке, поэтому продолжить работу над проектом возможно с любого компьютера. Готовую работу можно встроить на страницу сайта или блога. Необходимые изображения можно взять в сети Интернет (согласно условиям его использования и соблюдения авторских прав) или вставить с компьютера.

Для входа на сайт необходимо перейти по ссылке: <https://genial.ly/>. Можно перевести страницу на русский язык, нажав правой кнопкой мыши по пустому полю. В появившемся окне необходимо выбрать «перевести на русский». Для работы в сервисе необходимо зарегистрироваться (создать свой аккаунт на Google). Во время следующих посещений сайта при входе достаточно будет авторизоваться, ввести логин и пароль, указанный при регистрации. Авторизоваться также можно через используемую вами социальную сеть: Twitter, Facebook. После регистрации необходимо выбрать сферу, в которой работаете. Предлагается три варианта: *education* (возможность

создавать материалы для детей и подростков); *corporate* (работа для компаний, офисов и т.д.); *digitalcontent* (цифровой контент: медиа, различные объявления).

Для освоения данного сервиса другими педагогами можно использовать видеоинструкцию (<https://youtu.be/chOuAMSSdeM>), в которой изложены все этапы создания интерактивного плаката – от регистрации на сервисе до публикации готового материала и ссылок на него, готовым материалом можно пользоваться с любого устройства, подключенного к сети Интернет.

### **Заключение**

Изучение специфики создания электронных наглядных приложений для учащихся с особенностями психофизического развития позволило выделить основные требования, которым они должны соответствовать: доступность для каждого учащегося, простота в использовании, интерактивность, адаптивность.

Созданные учителем-дефектологом интерактивные приложения к урокам социально-бытовой ориентировки позволяют визуализировать учебный материал, который невозможно представить в натуральном виде (продукты питания и их приготовление) в учебном классе. Однако главной целью создания электронных приложений в виде интерактивных плакатов к урокам социально-бытовой ориентировки является решение поставленных коррекционно-развивающих задач по развитию оперативной стороны мышления: умения обобщать изученный материал.

Эффективность применения современных компьютерных технологий доказывается качеством усвоения учебного материала учащимися посредством тестов, опросов, а также к способности учащихся к обобщению учебного материала, точному его воспроизведению.

Освоение данных технологий позволяет педагогу развиваться, идти в ногу со временем, совершенствовать процесс обучения учащихся с особенностями психофизического развития, делать образование доступным для всех.



## Литература

1. **Беляев, М.И.** Технология создания электронных средств обучения / М.И. Беляев, В.В. Гриншкун, Г.А. Краснова. – М.: МГИУ, 2002. – 304 с.
2. **Беспалько, В.П.** Образование и обучение с участием компьютеров (педагогика третьего тысячелетия) / В.П. Беспалько. – М.: Издво Московского психолого-социального института, 2002. – 352 с.
3. **Кукушкина, О.И.** Применение информационных технологий в специальном образовании / О.И. Кукушкина // Специальное образование: состояние, перспективы развития. Тематическое приложение к журналу «Вестник образования». – 2003. – №3. – С. 67 – 78.
4. **Сороко, Е.Н.** Специфика создания электронных средств обучения для детей с особенностями психофизического развития / Е.Н. Сороко // Специальная адукацыя. – 2014. – № 1. – С. 26 – 30.