

7. Волкова, Г. А. Методика психолого — педагогического обследования детей с нарушений речи. Вопросы дифференциальной диагностики: Учебно-Методическое пособие, — СЕЮ, : ДЕТСТВО-ПРЕСС, 2004 — 144 с.
8. Лалаева, Р. И., Венедиктова Л. В. Нарушений чтения и письма у младших школьников. Диагностика и коррекция — Ростов н/Д: «Феникс», СПб.: «Союз», 2004. — 224 с.

Игровая форма учебного процесса как способ вовлечения учащихся

Скачок Владимир Егорович, преподаватель;
 Баранов Валерий Владимирович, преподаватель;
 Котлярович Андрей Александрович, преподаватель;
 Тупиков Дмитрий Вячеславович, преподаватель
 Академия транспортных технологий (г. Санкт-Петербург)

Скачок Маргарита Владимировна, магистр
 Российский государственный педагогический университет имени А. И. Герцена (г. Санкт-Петербург)

С давних времен регламент учебного процесса формируется исходя из средних возрастных показателей и умственных способностей. Эти показатели влияли на форму проведения занятия: лекция, открытый урок, а также формы проведения контроля знаний: семинары, контрольные, зачеты.

Так, например, основные дидактические принципы обучения и классно-урочной системы были сформулированы ещё 400 лет назад Я. А. Коменским в «Великой дидактике». Были попытки даже отказаться от классно-урочной системы, но до сих пор урок остается главным компонентом в школьном обучении и воспитании.

При организации процесса обучения преподаватель должен стремиться выбирать такие формы и методы обучения, которые оказывают влияние на развитие интереса к учебе, как к процессу получения новых знаний, который может и должен продолжаться всю жизнь. Активные методы и формы являются необходимым условием того самого результата образования. [1, стр. 47]

Дидактические игры предоставляют возможность развивать у учащихся произвольность таких процессов, как внимание и память. Игровые задания положительно влияют на развитие смекалки, находчивости, сообразительности. Многие игры требуют не только умственных, но и волевых усилий: организованности, выдержки, умения соблюдать правила игры.

Заметим, что в игре учащиеся охотно преодолевают трудности, развивают умение анализировать свою деятельность, оценивать свои поступки и возможности. Дидактическая игра является средством воспитания умственной активности, а также активизирует психические процессы, вызывает у обучаемых живой интерес к процессу познания, сопровождается эмоциями радости, удивления, иногда непосредственного, веселого и доброжелательного смеха. В ней обучаемые охотно преодолевают значительные трудности, тренируют свои силы, развивают способности и умения.

Игровые формы занятий помогают сделать любой учебный материал увлекательным, вызывает у учеников

глубокое удовлетворение, создает радостное рабочее настроение, облегчает процесс усвоения знаний. Как известно, урок является формой реализации педагогических воздействий, где происходит непосредственное и систематическое общение учителя и учеников, направленное на активизацию познавательных возможностей школьников. К лекциям и урокам некоторые преподаватели подходят формально и действуют лишь в рамках регламента, забывая о необходимости заинтересовать обучаемых, донести простым и понятным языком тот же самый объем знаний.

Усвояемость знаний в игровой форме значительно выше ввиду того, что мы ассоциируем некое происходящее действие и учебный материал. Простой и наглядный пример может остаться в памяти только потому, что мы его продемонстрировали или увидели. Как объяснить, что существует сила притяжения и запомнить ускорение. Говоря об этой теме, преподаватель может взять карандаш, ручку или иной предмет.

Продемонстрировать его, чтобы все присутствующие обратили на этот предмет внимание, и отпустить его. Предмет упадет на пол, многие запомнят это действие, а также то, о чем говорилось: сила притяжения, ускорение. В качестве наглядного примера также могут выступать интерактивные мультимедиа технологии.

Особенность восприятия материала тоже необходимо иметь в виду. Например, можно провести урок, где ученики приносят с собой электронные планшеты, на которых есть задания в игровой форме, а учитель показывает через проектор видео с обучающими материалами. Такой формат очень близок современному поколению. И как только выходят за порог учебного заведения начинают бороздить просторы интернета на смартфонах и планшетах.

Проведение занятий возможно и в другой форме. Так, ученик приходит в школу, приносит с собой книги, тетради, ручки. Учитель пишет на доске и чертит таблицы мелом. Это тот стандарт, который соответствует всем требованиям. Однако после занятий, среда восприятия материала

меняется на привычный, а именно телефоны, планшеты и интернет.

Так как заинтересовать современного обучаемого при традиционных способах обучения?

Согласитесь, приходя в очередной раз и сев за парту, для учащегося это будет очередной урок или лекция. А теперь представьте, что, зайдя в очередной раз, на этапе приветствия аудитории и преподавателя, последний просит поднять руки вверх и сделать 5 хлопков.

Призывает сделать всех и делает сам пять хлопков над головой. Все похлопали, переглядываются и не понимают в чём дело. После этого преподаватель просит всех садиться за парты и объявляет тему сегодняшнего занятия: «Звуковые волны и скорость их распространения». В тот момент когда учащиеся хлопали, сами того не замечая, они были вовлечены в учебный процесс. Привязка действия (хлопков в ладоши) и темы (Звуковые волны и скорость их распространения) будут неотъемлемо связаны друг с другом.

В учебной сфере, особенно если урок далеко не первый в рамках учебного предмета, то можно использовать соревновательный элемент. В рамках викторины, разделив обучаемых на несколько команд для проверки знаний, можно использовать различные варианты построения соревнований.

Будут это мальчики против девочек или иным способом организованные команды зависит, конечно, от преподавателя, который ведет учебный процесс в нужное русло для достижения необходимого результата. Это объединит участников команды и принесет большую вовлеченность участников викторины.

В качестве варианта, из команд выбираются представители. Это повысит их значимость, а также ответственность перед командой за принятые решения. Когда преподаватель задает вопрос, то можно использовать время для совещания команд, после чего представители поочередно смогут давать ответы на поставленные вопросы.

Игры формата «Что? Где? Когда?», «Умницы и умники», «Сто к одному» именно тот интеллектуальный формат, который будет интересен и полезен для большинства учащихся, так как это увлекает и создает конкурентную среду, где мерилом юношеского максимализма и «крутости» будут знания.

Это желание первенства проявляется в различных формах. Существует огромное количество способов, которыми учащиеся могут соревноваться друг с другом. Различны и действия, в которых они принимают участие. На занятиях всё решает смекалка и скорость интеллектуальность работы. [2, стр. 14]

Учащиеся соревнуются в хитрости и ловкости, мужестве или выносливости, искусности и знании. Всё это, в сущности, является игрой, и в этом качестве игры лежит исходная точка для понимания роли и места состязания. Эти ролевые особенности игры и составляют её культурообразующие функции.

Проведение игровых форм в тестовом формате знаний это хорошо, но как включить игровой режим на лекциях без отклонений от норм ФГОС?

Допустим, у нас есть большая аудитория из 60 учащихся, мы показываем слайды и ведем лекцию, а так же просим обучаемых вести конспект. Согласно классического построения плана урока или лекции, состоящего из трех разделов: вступление, основная часть и заключение. Конечно, мы можем отделять эти разделы — просто указав их название, но можно же сделать дополнения.

Как изучение азбуки с предметами на эту же букву: А — Арбуз, Б — Банан, В — Виноград и так далее. Так и после каждого раздела можно сделать определенную таблицу или зарисовку, чтобы была привязка к пройденному материалу.

Некоторые представители традиционного обучения считают, что игровой формат отвлекает и не даёт сконцентрироваться на самом материале. Тем не менее, большинство современных преподавателей успешно используют данную форму обучения без ущерба для учебного процесса.

Игровые формы занятий помогают учителю:

- осуществлять контроль знаний, умений и навыков, учащихся по определённой теме;
- обеспечить деловую, рабочую атмосферу, а также серьёзное отношение учащихся к уроку;
- предусматривает увеличение роли и вовлечённости самих обучаемых.

Прежде всего, значит, что игровой подход к преподаванию способствует развитию детей, учит их приёмам анализа и синтеза, составлению логических схем простейшего характера, позволяет формировать более глубокий интерес к предмету, стремление самостоятельно расширять свои знания.

Учащиеся больше читают, более свободно владеют грамотной литературной речью, они не боятся высказывать своё мнение, начиная ответ словами: «Я полагаю...», «Я думаю...», «На мой взгляд...».

Таким образом, в процессе формирования игровой и творческой деятельности, преподавателю необходимо развивать у учащихся интерес, любознательность, творческие умения и навыки, возможности для постижения нового, что обуславливается требованиями общества к подрастающим поколениям. А процесс развития творческих умений напрямую связан с развитием творческих способностей личности и воспитанием. Игровая технология обучения представляет собой цель усложняющихся предметных задач, которые вызывают у школьника потребность в овладении специальными знаниями.

Теория и методика игровой технологии составляет научную основу воспитательной деятельности. Особенно актуальной становится подготовка учеников к сознательной и творческой деятельности, к быстро меняющимся условиям, когда необходимо высказать свое мнение по тому или иному вопросу, а также воспитать активную позицию у подрастающего поколения.

Обучение и раньше и сейчас играет огромную роль в начальной стадии формирования человека, личности и гражданина. Важное место в этом деле занимает сфера образования. Различные учреждения: детские сады, школы, институты — всё это единая линия формирования тех знаний и навыков, с которыми пойдёт дальше по жизни новый член общества.

Литература:

1. Букатов, В. М. Секреты дидактических игр: психология, методика, дисциплина. — СПб: Речь, 2010. — 203 с.
2. Захарова, И. Ю., Моржина Е. В. Игровая педагогика: таблица развития, подбор и описание игр — М.: Теревинф, 2019. — 151 с.

Те способы и формы занятий, к которым будет расположен обучаемый, найдут максимальный отклик. И самый простой способ расположить обучаемого к изучаемому предмету — это объяснять на простом и понятном языке, использовать игровую и соревновательную форму, делать небольшие отступления и визуальные «привязки» для закрепления учебного материала в памяти.

Развитие речи у детей с ТМНР на основе ознакомления с окружающим миром

Торпочева Мария Николаевна, учитель-дефектолог;
Щербакова Елена Игоревна, учитель-дефектолог
ГКУ г. Москвы Центр содействия семейному воспитанию «Южное Бутово»

В настоящее время проблема коммуникативной сферы у детей с тяжелыми нарушениями интеллекта является современной и актуальной как в практическом, так и в теоретическом плане.

Поэтому, разработка методов и приемов по работе над развитием речи для нас является одной из первичных задач. Данный элемент развития является базовым, который во многом определяет дальнейшее развитие ребенка в целом.

При работе с детьми с ТМНР очень важным является осуществление межпредметных связей, что важно для генерализации базовых знаний и универсальных учебных действий (другими словами, делает мышление наших детей более гибким).

Заинтересовавшись данной темой, мы проанализировали общую и специальную литературу теоретического и практического характера, интернет-сайты, имеющиеся видеоматериалы по теме «Развитие речи на основе ознакомления с окружающим миром».

Далее мы обобщили, систематизировали и адаптировали имеющийся наглядный и дидактический материал для детей с ТМНР. На основе данного материала, нами был создан коррекционно-развивающий альбом «Весна года — Весна».

ЦЕЛЬ: Сформировать у детей с ТМНР представления о сезонных изменениях в природе.

Использование данного методического пособия может решить следующие учебные задачи:

- обогащение представлений о себе и окружающим мире;
- уточнение, расширение и активизация словаря по теме, введение обобщающих понятий;

- формирование диалогической речи и начальных этапов пересказа;

- развитие психических процессов: зрительного восприятия (цвет, форма. Величина предметов), тактильного восприятия;

- ориентировка в пространстве и времени;

- развитие зрительного и слухового внимания и памяти;

- развитие графических умений и продуктивной деятельности;

- формирование интереса к совместным играм и заданиям;

В альбоме вся работа условно поделена на несколько видов заданий:

- наблюдения за погодными явлениями;

- наблюдения за изменениями в растительном и животном мире;

- задания, направленные на развитие речи;

- графические задания (штриховка, обведение по контуру, закрашивание с помощью красок или карандашей).

- задания, направленные на развитие мыслительных процессов (памяти, внимания), выполняются в соответствии с каждой темой.

Для неговорящих детей мы предложили систему символов — это значки с изображением того или иного действия. Например, карандаш для графических заданий, глаз — сотри внимательно, указательный палец — покажи и т. д.

Данное дидактическое пособие предназначено для детей с ТМНР дошкольного, младшего и среднего школьного возраста.

Альбом будет интересен воспитателям, учителям-дефектологам, логопедам и родителям.