

Министерство образования Тульской области
Государственное профессиональное образовательное учреждение Тульской области
«ТУЛЬСКИЙ ТЕХНИКУМ СОЦИАЛЬНЫХ ТЕХНОЛОГИЙ»

Доклад

на тему:

«Эдьютейнмент, как современная педагогическая технология на уроках учебной практики для лиц с ОВЗ»

Малышкина Вера Ивановна
мастер производственного обучения

Тула, 2022

В группах СПО, где обучаются дети с ОВЗ, часто находятся дети со слабым физическим здоровьем, а также имеющие легкие отклонения в нервно-психической сфере, а именно, соматическую ослабленность, астенические и невроподобные состояния. Эти факторы лишают ребенка возможности постоянного психического напряжения, необходимого для устойчивой познавательной работы. Сегодня каждый педагог ищет наиболее эффективные пути усовершенствования учебного процесса, способы повышения мотивации к учебе учащихся и качества обучения.

Проблема коррекционно-развивающего обучения имеет в виду два пути воздействия на ребенка – прямой характер учебной работы и косвенный, где подразумевается гармоническое развитие физического, эмоционального и интеллектуального уровня ребенка.

Слово «технология» происходит от греческих слов – искусство, мастерство и - учение. Поэтому термин «педагогическая технология» в буквальном переводе означает учение о педагогическом искусстве, мастерстве.

Основной целью воспитания и обучения детей с ОВЗ является коррекция отклонений в развитии путем снижения зависимости ребенка от посторонней помощи, активизирование его активности, адаптация к окружающей и социальной среде.

Современные тенденции становления системы обучения и воспитания детей с ограниченными возможностями здоровья, требуют не только создание условий, детерминирующих эффективность психолого-педагогического процесса, но и разработку и внедрение новых методов и технологий. Такой подход позволяет значительно расширить возможности образования детей с ОВЗ.

Исходя из этого, я применяю инновационные технологии сопровождения детей с ОВЗ, элементы которых возможно применять на уроках, а также на учебной практике.

Эдьютейнмент — это метод включения игры в образовательный процесс с целью повышения его эффективности.

Идея повышения интереса у обучающихся к учёбе через игру не нова, но сегодня, принцип «учиться играя» становится уже одним из ключевых элементов системы образования (в том числе и детей с ОВЗ) и внеурочной деятельности.

Целью эдьютейнмента является – повышение мотивации обучающихся к процессу получения новых знаний, через изменение самого процесса их усвоения (большая увлекательность, разнообразие, доступность). Известно, что в условиях реализации игровой деятельности информация запоминается и усваивается намного легче и быстрее, тем самым процесс обучения как бы выступает в качестве игры, победа (выигрыш) в которой означает получение новых знаний и умений. Все это обуславливает несомненную пользу использования игрового обучения в практике работы с обучающимися (в том числе и с ОВЗ) в образовательных организациях разного уровня.

Основными отличительными особенностями эдьютейнмента выступают:

- наличие развивающей деятельности в условиях ситуации свободного выбора. Такая деятельность организуется со стороны педагога, но осуществляется обучающимся по желанию, где условием успешной мотивации выступает не поощрение или оценка, а получение удовольствия в ходе реализации непосредственной деятельности;
- творческий характер. Любая игровая ситуация предполагает актуализацию творческих способностей обучающихся, что способствует их активизации и умению ориентироваться в рамках поиска эффективной модели решения поставленной задачи;
- эмоциональная насыщенность. Игровая ситуация должна обязательно включать в себя актуализацию эмоционального состояния включенных в неё обучающихся. Заданный эмоциональный тон в игре помогает расширить возможности самих участников, через формирование чувства соперничества, конкуренции, переживания и общего приподнятого настроения;
- наличие правил (прямых и косвенных). Такие правила в игровом обучении, обязательно должны отражать с одной стороны — содержательную сторону самой игры, а с другой — включать в себя элементы социально-значимого и полезного общественного опыта;

- имитационный характер деятельности. В рамках игрового обучения, обязательно необходимо моделировать повседневные жизненные ситуации, с которыми могут столкнуться обучающиеся;
- обособленный характер игрового процесса. Такой вид образовательной деятельности должен обязательно быть ограничен местом действия, продолжительностью по времени и иметь конкретные пространственные рамки.

Рассматривая вышесказанное, следует отметить тот факт, что в условиях игрового обучения появляется возможность моделирования любого процесса, ситуации или механизма, тем самым включая обучающихся в среду, позволяющую имитировать интересную им область знаний. Поскольку в эдьютейнменте сочетаются две доминанты — развлечение и обучение, то в ходе реализации игровой программы происходит циклическое смещение акцентов с одной на другую.

Отличительной чертой эдьютейнмента является то, что в его основе лежит развлечение (помогающее включить обучающегося в игровой процесс ради получения удовольствия), которое выступает условием формирования первичной заинтересованности к предмету деятельности, затем, происходит привлечение к самому предмету деятельности (через стимуляцию интереса к изучаемому предмету с помощью сюжета и роли), а итоговым достижением является — формирование устойчивого и целенаправленного интереса к образовательному предмету через игровой процесс.

Реализация игрового обучения (эдьютейнмента)

Для реализации эдьютейнмента существует несколько способов:

- подача знаний как награды. Поскольку самой популярной формой интерактивного образования является ролевая игра, то логично использование её средств в процессе обучения и воспитания. Участники таких игр учатся совершать конкретные полезные действия из моделируемых жизненных ситуаций, что значительно расширяет потенциал личности в будущем;
- интерактивное погружение. Для эффективного включения в тематику занятий, педагогу следует помнить о том, что взаимодействие в рамках эдьютейнмента, реализуется в двустороннем формате (педагог-обучающийся). Образовательный процесс воспринимается как увлекательная игра по поиску новых знаний, в результате которого обучающийся научается и получает навыки планирования, размышления, изобретения и проверки изученного материала.
- использование мультимедийных технологий. Такие технологии позволяют актуализировать интерес обучающихся к конкретной области знания.

В своей работе использую игровые технологии. Практика показывает, что уроки учебной практики с использованием игровых ситуаций, делая увлекательным учебный процесс, способствуют появлению активного познавательного интереса обучающихся. На таких занятиях складывается особая атмосфера, где есть элементы творчества и свободного выбора. Развивается умение работать в группе: её победа зависит от личных усилий каждого. Достаточно часто это требует от ученика преодоления собственной застенчивости и нерешительности, неверия в свои силы.

Игра на уроке учебной практики – активная форма учебного занятия, в ходе которой моделируется определённая ситуация. Игровое состояние, возникающее у обучающихся в ходе игрового урока – специфическое, эмоциональное отношение к действительности.

В своей работе использую дидактические игры на закрепление, повторение и обобщение материала - кроссворды, головоломки, пазлы, отгадывание слов по буквам и т.д.

Таким образом, дидактическая игра на уроках пополняет, углубляет и расширяет знания, является средством всестороннего развития ребёнка, его умственных, интеллектуальных и творческих способностей, вызывать положительные эмоции, наполнять жизнь коллектива учащихся интересным содержанием, способствовать самоутверждению ребёнка.

При подборе игры или задания для коррекционных занятий учитываю интересы и склонности ребенка. Согласно принципу систематичности и последовательности обучения,

постепенно увеличиваю уровень сложности игры или задания, которые определяю строго индивидуально для каждого ребёнка.

Внедрение ИКТ в специальных (коррекционных) группах, прежде всего, даёт возможность улучшить качество обучения, повысить мотивацию к получению и усвоению новых знаний учащимися с ограниченными возможностями здоровья, т.к. у них помимо системного недоразвития всех компонентов языковой системы имеется дефицит развития познавательной деятельности, мышления, вербальной памяти, внимания, бедный словарный запас, недостаточные представления об окружающем мире.

ИКТ оживляют учебный процесс за счёт новизны, реалистичности и динамичности изображения, использования анимированных изображений, внесения элементов игры. При использовании ИКТ, знания приобретаются по разным каналам восприятия (зрительным, аудитивным), а значит, лучше усваиваются и запоминаются на более долгий срок это лишний раз убеждает нас в необходимости использования информационных технологий в учебном процессе для детей с особыми образовательными потребностями.

Обучающиеся с ограниченными возможностями интеллекта почти всегда пользуются непреднамеренным (непроизвольным) запоминанием. Они запоминают то, что привлекает их внимание и кажется интересным.

Использование инновационных коррекционных технологий отвечает современным требованиям, стоящим перед системой СПО, при подготовке конкурентоспособных граждан. Благодаря образовательным технологиям обучающиеся овладевают приемами учебной деятельности, умением самостоятельно конструировать свои знания, ориентироваться в современном информационном пространстве. Именно это и формирует «компетенцию».

Однако внедрение современных образовательных и информационных технологий не означает, что они полностью заменят традиционную методику преподавания, а будут являться её составной частью. Ведь педагогическая технология – это совокупность методов, методических приемов, форм организации учебной деятельности, основывающихся на теории обучения и обеспечивающих планируемые результаты.