

УДК 376.42

Дербисалова Г.С.

Докторант института педагогики и психологии КазНПУ им. Абая,

Научный руководитель – Абаева Г.А.

Алматы, Казахстан

МУЛЬТИМЕДИЙНЫЕ ПРЕЗЕНТАЦИИ КАК СРЕДСТВО АКТИВИЗАЦИИ ПОЗНАВАТЕЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ МЛАДШИХ ШКОЛЬНИКОВ С НАРУШЕНИЕМ ИНТЕЛЛЕКТА

Аннотация

В данной статье рассмотрен вопрос использования современных средств обучения, а именно мультимедийных презентаций, как средства активизации и развития познавательной деятельности у учащихся младшего школьного возраста с нарушением развития интеллекта. Необходимость внедрения данных средств обучения рассмотрена с позиций новой информационной культуры. Принимается во внимание то, что обучения таких детей требует особенных условий и индивидуальных подходов к каждому. Мотивационный аспект рассматривается, как ведущий во взаимодействии с такими учащимися, поэтому наиболее эффективным средством обучения являются дидактические игры, реализованный в виде мультимедиа презентации. Классификацию игр, их назначение и особенности использования в работе с учащимися с нарушением интеллекта мы рассмотрим далее.

Ключевые слова: познавательная деятельность, младшие школьники, мультимедиа, информационные технологии.

Derbisalova G.S.

Doctoral student of the Institute of Pedagogy and Psychology KazNPU named

after Abaya

Scientific adviser - Abaeva G.A.

Almaty, Kazakhstan

MULTIMEDIA PRESENTATIONS AS A MEANS OF ACTIVIZING THE COGNITIVE ACTIVITIES OF YOUNGER SCHOOLCHILDREN WITH INFRINGEMENT OF INTELLIGENCE

Abstract

This article discusses the use of modern teaching aids, namely multimedia presentations, as a means of activating and developing cognitive activity in students of primary school age with impaired intelligence. The need to implement these training tools is considered from the perspective of a new information culture. It is taken into account that the training of such children requires special conditions and individual approaches to each. The motivational aspect is considered to be the leading one in interaction with such students, therefore didactic games implemented in the form of multimedia presentations are the most effective means of learning. We will consider the classification of games, their purpose and features of their use in working with students with intellectual disabilities further.

Key words: cognitive activity, primary schoolchildren, multimedia, information technology.

Формирование мотивации учения в младшем школьном возрасте без преувеличения можно назвать одной из центральных проблем современной школы. Каждый учитель хочет, чтобы его ученики хорошо учились, с интересом и желанием занимались в школе. В этом должны быть заинтересованы и родители учащихся.

Учащиеся младшего школьного возраста с нарушением интеллекта имеют сниженный уровень мотивации к учению. Слабость мотивов деятельности и их неустойчивость – одно из типичных проявлений незрелости мотивационной сферы у учеников с нарушениями интеллектуальной сферы.

Одним из важнейших путей, способствующих повышению мотивации учебной и трудовой деятельности у школьников с интеллектуальной недостаточностью, может быть создание таких условий, которые позволят школьникам получать удовлетворение от выполняемой ими деятельности:

- вовлечение учащихся в процесс самостоятельного поиска и «открытия» новых знаний;
- обучение должно быть трудным, но посильным;
- включение ИКТ в учебный процесс;
- понимание нужности, важности, целесообразности изучения конкретного материала для дальнейшей жизни;
- разнообразие производительного и учебного труда;
- связь нового материала с усвоенными ранее знаниями и приобретенным ранее опытом;

- смена видов деятельности и применение разнообразных приемов и методов мотивации, а также форм работы;
- создание ощущения комфорта и успешности детей в процессе обучения;
- яркость учебного материала, эмоциональная реакция и заинтересованность самого педагога.

В центре обучения оказывается сам обучающийся: его мотивы, цели, психологические особенности.

Не секрет, что в младшем школьном возрасте игровая деятельность – ведущая, поэтому намного проще взаимодействовать с такими детьми по средствам игры. Используя мультимедийные презентации для реализации игр, мы провоцируем интерес к учебной деятельности. У таких учащихся резко активизируется познавательная активность, если они включены в игровую ситуацию. В игре ребенок действует не по принуждению, а по внутреннему побуждению. Цель игры - помочь серьезный, напряженный труд сделать занимательным и интересным для учащихся [1].

В связи с особенностями развития дети с нарушением интеллекта нуждаются в целенаправленном обучающем воздействии педагога. Спонтанного усвоения общественного опыта у них практически не происходит. Для организации обучения и воспитания необходимо развить у таких детей интерес к предмету. И здесь неоценимы дидактические игры, которые должны привлекать внимание, заинтересовывать. Педагогу необходимо постоянно создавать у детей положительное эмоциональное отношение к деятельности. Использование современных ИКТ- технологий один из самых доступных и успешных способов в работе с такими учащимися.

Использование мультимедиа презентации в виде игры в младших классах помогает в той или иной степени снять ряд трудностей, вести изучение и закрепление материала на уровне эмоционального осознания, что способствует в дальнейшем появлению элементарного познавательного интереса к учебным предметам.

В практике работы специальной (коррекционной) школы-интерната № 7 для детей с интеллектуальными нарушениями развития, мультимедийные презентации, особенно в виде дидактических игр, являются популярным средством обучения на уроках.

Достаточно часто под видом мультимедиа игры скрывают конкретные учебные задания. В основном это вполне доступно и реализуемо из-за общности задач, которые решаются данными методами. При этом упускается из виду тот факт, что дидактическая игра кроме познавательных задач имеет собственно

игровые задачи, через реализацию которых и достигается основная цель обучения.

Исходя из игровой задачи, школьники осуществляют игровые действия, которые как бы маскируют сложную мыслительную деятельность, делают ее более интересной.

Мыслительные операции, которые осуществляются умственно отсталыми учениками, должны быть правильно дозированы. В противном случае игра становится для детей либо утомительной, либо вообще недоступной. Поэтому важно продумать правила дидактической игры так, чтобы они содержали 2-3 условия. На этапе освоения младшими школьниками игры, после показа игровых действий целесообразно, чтобы дети выполнили их вместе с учителем, потом повторили без него.

Роль учителя остается значительной на всем протяжении игры. Эффективность игры во многом зависит от эмоционального отношения к ней педагога, от его заинтересованности в результатах.

Кроме того, поскольку не все школьники одновременно усваивают игровые правила, учитель продолжает помогать им в процессе игры. Помощь должна быть, по возможности, скрытой от других учеников, чтобы у всех – и у слабых, и у сильных – создалось впечатление равноценности их участия.

Ребенку можно помочь, упростив материал игры, напомнив последовательность выполнения задания или сократив объем мыслительных операций. Упрощение содержания работы помогает слабоуспевающим школьникам не чувствовать себя ущемленными, играть наравне с другими, не терять интереса к игре и даже выигрывать.

В другом случае можно уменьшить количество заданий для слабых учащихся.

Для того чтобы при неоднократном использовании мультимедиа игры интерес к ней не снижался, ее можно модифицировать за счет замены визуального компонента (вводятся новые предметы, картинки, условные обозначения) или введения новых правил.

Все дидактические игры по своей сути предполагают при их завершении выявление победителя в лице ученика или группы, подведение итогов работы проходит при активном участии всего класса, важный эмоциональный момент – поздравление победителя: вручение вымпела, игровых фишек, жетонов и т.п. Пренебрежение этим условием ведет к угасанию интереса, к потере игровой задачи

В школах VIII вида, как показала практика, значимость выигравшего коллектива правильно оценивается уже учащимися первого класса. Групповая

игра-соревнование служит хорошим воспитательным средством. Так как коллектив отвечает за каждого своего члена, можно предложить, например, сильным ученикам одного ряда помочь отстающим, прорепетировать с ними заранее игровые действия. Несомненно, что в организации этой работы большая роль отводится учителю, поскольку помощь детей друг другу протекает под его контролем. Он учит и того, кто помогает, и того, кому эта помощь необходима.

Выбор мультимедиа игры обуславливается целями, содержанием, этапом урока. Так же как сам урок, игра реализует познавательные, воспитательные и коррекционные задачи обучения (см. таб.1).

Таблица 1

Задачи обучения, реализуемые за счет использования мультимедийных дидактических игр

№ п/п	Задачи обучения	Описание
1	Коррекция и развитие внимания	развивать целенаправленное внимание и его активность
2	Коррекция и развитие памяти	вырабатывать и совершенствовать навыки: <ul style="list-style-type: none"> · прочного запоминания; · скорость запоминания; · произвольную память
3	Коррекция и развитие самооценки	формировать адекватную самооценку, самоконтроль, взаимоконтроль и т.д.

Многие дидактические игры ставят перед умственно отсталыми детьми задачу рационального использования имеющихся знаний в мыслительных операциях: находить характерные признаки в предметах и явлениях окружающего мира, сравнивать, группировать, классифицировать предметы по определенным признакам, делать правильные выводы, обобщения [2].

Помимо медиапрезентаций на уроке с целью активизации познавательной деятельности учащихся использую и другие средства ИКТ: различные тесты, алгоритмы, видео-, аудиоматериалы.

Информационные технологии вообще и мультимедийные презентации в частности позволяют: повышать мотивацию учения за счет использования средств привлечения внимания и развития интереса, оптимально использовать время на уроке, развивать мышление, внимание, память, учащихся, улучшать результативность обучения.

ЛИТЕРАТУРА

1. Смирнова Е.Н. Применение мультимедийных презентаций на уроках технологии для развития мотивации у учащихся старшего школьного возраста с нарушением интеллекта // Специальное образование. – Т.1. – №11. – 2016. – С. 235-238.
2. Катаева А.А., Стребелева Е.А. Дидактические игры и упражнения в обучении дошкольников с отклонениями в развитии: Пособие для учителя . – М.: Владос. – 2011.

LITERATURE

1. Smirnova E.N. The use of multimedia presentations at technology lessons for the development of motivation in students of senior school age with impaired intelligence // Special Education. - T.1. - No. 11. - 2016 .-- S. 235-238.
2. Kataeva A.A., Strebeleva E.A. Didactic games and exercises in teaching preschoolers with developmental disabilities: A manual for the teacher. –М .: Vlados. - 2011.