

ИННОВАТИКА В СОВРЕМЕННОМ ОБРАЗОВАНИИ: ОТ ИДЕИ ДО ПРАКТИКИ

Голубенко Евгения Вячеславовна,

учитель трудового обучения,

БОУ ЧР «Ибресинская общеобразовательная

школа-интернат для обучающихся с ОВЗ»,

п. Ибреси, Чувашская Республика

АКТИВНЫЕ МЕТОДЫ ОБУЧЕНИЯ В КОРРЕКЦИОННЫХ ШКОЛАХ VIII ВИДА

Аннотация. В современном образовательном процессе используются инновационные методы обучения, которые способствуют лучшему усвоению обучающимися новых знаний. Применение активных методов обучения в коррекционных школах VIII вида целесообразны в связи с тем, что для обучающихся с интеллектуальными нарушениями характерно лучшее усвоение материала с применением игровой формы обучения.

Ключевые слова: инновационное обучение, активные методы обучения, игровая форма обучения, коррекционная школа, этапы урока.

Активные методы обучения (АМО) – это методы, характеризующиеся высоким уровнем активности обучающихся, их включенностью в учебный процесс, активизирующие и стимулирующие их познавательную и творческую деятельность при решении поставленных задач.

Активное обучение предполагает использование такой системы методов, которая направлена главным образом не на изложение преподавателем готовых знаний, их запоминание и воспроизведение, а на самостоятельное овладение учащимися знаниями и умениями в процессе активной мыслительной и практической деятельности

Технология игровых форм обучения нацелена на то, чтобы научить обучающихся осознавать мотивы своего учения, своего поведения в игре и в жизни. Формировать цели и программы собственной, как правило, глубоко

ИННОВАТИКА В СОВРЕМЕННОМ ОБРАЗОВАНИИ: ОТ ИДЕИ ДО ПРАКТИКИ

скрытой в обычной обстановке, самостоятельной деятельности и предвидеть ее ближайшие результаты.

Можно выделить четыре организационные формы игровой деятельности: индивидуальную, парную, одиночную, коллективную, массовую.

- К индивидуальным формам можно отнести игру одного человека с самим собой или с различными предметами и знаками.

- Одиночная форма – это деятельность одного игрока в системе имитационных моделей с прямой и обратной связью от результатов достижения поставленной ими искомой целью.

- Парная форма – это игра одного человека с другим человеком, как правило в обстановке соревнования или соперничества.

- Групповая форма – это игра трех или более соперников, преследующих в обстановке соревнования одну и ту же цель.

- Коллективная форма – это групповая игра, в которой соревнование между отдельными игроками заменяют команды соперников.

- Массовая форма игры есть тиражированная одиночная игра с прямой и обратной связью от общей цели, которую одновременно преследуют много людей.

Учебная игра есть творческое повторение конкретной человеческой деятельности на глубоко личном уровне с элементами оригинальной новизны, полезности и значимости в условиях самостоятельности или соревнования с соперником. В процессе игры срабатывает ассоциативная, механическая, зрительная и другие виды памяти по запросам игровой ситуации, а не по требованию учителя.

Применение АМО позволяет эффективнее осваивать школьникам с нарушениями интеллектуального развития образовательную программу, так как АМО – очень гибкие методы, можно многие из них использовать с разными возрастными группами и в разных условиях.

ИННОВАТИКА В СОВРЕМЕННОМ ОБРАЗОВАНИИ: ОТ ИДЕИ ДО ПРАКТИКИ

Фазы и этапы урока, составленного по технологии АМО.

Фаза 1 «Начало образовательного мероприятия».

1 этап. Приветствие. Создание благоприятной позитивной обстановки, настрой на работу, на успех.

2 этап. Погружение в тему. Сосредоточение учащихся на предстоящей теме урока.

3 этап. Определение ожиданий и опасений учащихся. Концентрация внимания, обеспечение ответственности за результат обучения, создание психологически комфортной обстановки

Фаза 2 «Работа над темой».

1 этап. Инпут. Передача информации

2 этап. Проработка темы. Проработка учебного материала

Фаза 3 «Завершение образовательного мероприятия».

1 этап. Разминка. Освобождение участников от физического, психологического и эмоционального напряжения.

2 этап. Подведение итогов. Рефлексия

3 этап. Домашнее задание.

Процесс игры позволяет формировать качества активного участника игрового процесса, учится находить и принимать решения. Развивать способности, которые могут быть обнаружены в других условиях и ситуациях, учиться сознательности, неординарности поведения, умению адаптироваться в имеющихся условиях, заданных игрой.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Коллектив авторов. Инновационные и активные методы обучения и воспитания в условиях реализации ФГОС (для слушателей Redcampus) / Консалтинговая группа «Финиум». – Москва, 2014. [Электронный ресурс]. – Режим доступа:

http://podrezova.ucoz.ru/АМО/chast_4-igrovy_e_metody_obuchenija_i_vospitanija-kh.pdf.