

СЕКЦИЯ 2. СТРАТЕГИЧЕСКИЕ ОРИЕНТИРЫ РАЗВИТИЯ ИНКЛЮЗИВНОГО ОБРАЗОВАНИЯ

КУХАРЕНКО ТАТЬЯНА СЕРГЕЕВНА

Республика Беларусь, Витебск, ВГУ имени П.М. Машерова

ТЕХНОЛОГИИ ИГРОВОГО ПРОЕКТИРОВАНИЯ КАК СРЕДСТВО ФОРМИРОВАНИЯ У УЧАЩИХСЯ ВСПОМОГАТЕЛЬНОЙ ШКОЛЫ ПАТРИОТИЗМА, ИСТОРИЧЕСКОЙ ПАМЯТИ

Разработка путей формирования патриотических чувств у детей имеет богатую историю. Исторические корни формирования патриотических чувств мы находим у Платона, Макиавелли, Ж-Ж. Руссо, Фихте и др. [1].

Анализ различных подходов определения категории «патриотизм» показал, что оно достаточно многообразно. Так, патриотизм может толковаться как:

- а) нравственный и политический принцип;
- б) социальное чувство, содержанием которого является любовь и преданность Отечеству, Родине; а также гордость за его прошлое и настоящее;
- в) стремление защищать интересы Родины.

Кроме того, патриотизм является синтезом ценностей, которые интегрируют духовные, нравственные, социальные, культурные, исторические и другие составляющие. Кроме того, в педагогике и психологии различаются подходы к определению понятия патриотизма. Так, в педагогическом энциклопедическом словаре понятие «патриотизм» интерпретируется как любовь к Отечеству, к родной земле, к своей культурной среде. В психологии под патриотизмом понимается высшие морально-политические чувства, выражающие любовь к своей Родине, к своему народу.

Для разработки путей формирования патриотических чувств у подрастающего поколения необходимо выделять целевые позиции данного направления. При анализе нормативных документов, определяющих содержательную сторону образовательной работы дошкольных учреждений, мы выделили следующие цели патриотического воспитания: развивать в детях социальную активность, ответственность, личность с позитивными качествами и ценностями; воспитывать истинного патриота, любящего и ценящего свою Родину, который готов служить ей.

В настоящее время остро ощущаются противоречия между: необходимостью повышения патриотической составляющей, реализацией принципа воспитания любви к Родине в системе работы педагогов дошкольных образовательных учреждений и потерей интереса и уважения к культурному наследию белорусского народа.

В настоящее время любая педагогическая технология представляет собой систему средств и методов преобразовательной деятельности, обеспечивающей эффективность в любой сфере человеческой деятельности. Специфика технологического преобразования действительности состоит в том, что оно ориентировано на синтез, создание искусственных объектов (мира техники в её широком понимании), на технологическое освоение мира в отличие от его научного или другого познания.

Исходя из вышесказанного можно сказать, что учебная и научно-исследовательская работа учащихся с интеллектуальной недостаточностью представляется как наиболее низкая не эффективная технология подготовки. Поэтому наиболее распространённый и эффективный метод интенсификации обучения детей с интеллектуальной недостаточностью будет выступать метод игрового проектирования. Однако прежде, чем применять методы игрового проектирования в учебном процессе, необходимо выявить их сущность, понять отличие от игры в целом [1].

Цель статьи – исследование научно-методических основ технологии игрового проектирования как средства формирования у учащихся вспомогательной школы патриотизма, исторической памяти.

Для реализации цели исследования в работе использовались системный анализ философской, педагогической и психологической литературы, методы систематизации, обобщения и интерпретации результатов исследования. Экспериментальное исследование проводилось в апреле-мае 2021 года на базе ГУО «Вспомогательная школа № 26 г. Витебска». Общее количество привлечённых к исследованию составило 24 ребёнка с интеллектуальной недостаточностью учащихся младших классов вспомогательной школы.

Анализ научно-методической литературы показал, что игровое обучение происходит в рамках ситуации, имитирующей конкретную деятельность, носящую условный характер. Игровая деятельность зачастую кажется непродуктивной, так как её результаты отсрочены во времени и выражаются в виде умственных знаний, умений, навыков, опыта, поведения и образа мыслей, которые весьма трудно измерить, тем не менее, она намного эффективнее многих традиционных способов обучения [2].

Основным и важным компонентом в игровых технологиях считается познавательный эффект, который обусловлен комбинированным использованием трёх основных методов: аналитического, экспертного и экспериментального. С помощью аналитического метода конструируется игра. Участие профессионалов в игре активизирует их экспертный потенциал. Экспертный метод здесь проявляется в том, что, наблюдая изучаемую систему «изнутри», игроки и эксперты анализируют и переоценивают свой прошлый опыт и знания.

Экспериментальный метод позволяет каждую игру рассматривать как лабораторный эксперимент с изучаемой системой. Сжатый масштаб времени даёт возможность воспитывать патриотизм, историческую память.

Исследовательские цели в технологии игрового проектирования служат для получения новой информации, для организации работы междисциплинарного коллектива, для гипотез и теоретических положений. Для каждого проекта составляется программа, в которой определяются решаемые задачи. В ходе игры получают информацию с вариантами решения задач, которая, обрабатываясь, анализируется организаторами (учителями-дефектологами) игры.

Для осуществления этой технологии участники занятия разбивают на группы по интересам, каждая из которых занимается разработкой своего проекта. Тема для разработки проекта обучающиеся выбирают в основном самостоятельно, но в отдельных случаях учитель-дефектолог, воспитатель может предложить какие-либо варианты.

Игровое проектирование осуществляется с «функциональных ролевых позиций», воспроизводимых в игровом взаимодействии с обобщением коллективного опыта. Это определяет совершенно иной взгляд на изучаемый объект с непривычной для участника обучения точки зрения, позволяющей увидеть значительно большее, что и определяет познавательный эффект данной технологии.

Практические рекомендации для организации игрового проектирования используемое для улучшения и эффективности усвоения учебного и внеучебного материала при подготовке детей с интеллектуальной недостаточностью к самостоятельной жизни, могут заключаться в проектах разного типа: исследовательский проект, поисковый проект, творческий (креативный) проект, прогностический проект.

Специфика игрового проектирования заключается в том, что это интерактивный метод, т.е. все проекты разрабатываются в рамках группового взаимодействия, а результаты проектирования защищают на межгрупповой дискуссии, по итогам которой можно определить лучший проект.

Методы, используемые в игровом проектировании, выполняют следующие задачи: применение и развитие знаний, умений, навыков в технологии игры, открытие, осознание и демонстрация поведенческих реакций, манер, обогащение словарного запаса, индивидуального стиля коммуникации и т.д.; сопоставление мотивационных, поведенческих индивидуальных качеств партнёров в игре.

Анализ результатов данного эксперимента позволил обнаружить в целом низкий уровень патриотизма, исторической памяти у учащихся первого отделения вспомогательной школы № 26 г. Витебска. Посещая уроки истории Беларуси нами было выявлено, что работа по патриотическому воспитанию во вспомогательной школе № 26 г. Витебска ведётся методически грамотно: работа по формированию патриотизма, исторической памяти. В процессе работы по формированию патриотизма, исторической памяти используется, к сожалению, только разнообразные наглядные материалы, все занятия проводятся на наглядно-практической основе. Работе придаётся живой, эмоциональный характер, во время рассказа учитель сопровождает свои слова предметными действиями.

Данное исследование показало, что в результате специально организованного обучения у школьников с интеллектуальной недостаточностью формируются патриотизм, историческая память в процессе игрового проектирования. Особую сложность в процессе обучения вызывает разная степень несформированности исторических представлений и различные скорость и уровень их усвоения детьми данной категории.

В качестве рабочего определения при организации исследовательской работы мы используем следующее. Патриотизм – значимая ценность, олицетворяющая любовь к своим близким,

Родине, неразрывность с их историей, культурой, достижениями присущая всем сферам жизни ребенка дошкольного возраста, являющаяся важнейшим духовным достоянием его личности, и характеризующая определенный уровень ее развития, который отражается в когнитивной, эмоционально-чувственной и деятельностной сфере.

Правильный подбор методов, приемов и дидактического материала определяет продуктивность работы учителя-дефектолога. Для формирования у детей с интеллектуально недостаточностью патриотизма, исторической памяти следует придерживаться технологии игрового проектирования.

Назовем главные преимущества технологий игрового проектирования перед традиционной системой обучения:

- Цели игровых технологий в большей степени согласуются с практическими потребностями обучающихся. Данная форма организации учебного процесса снимает противоречия между абстрактным характером учебного предмета и реальным характером профессиональной деятельности, системным характером используемых знаний и их отнесенностью к разным дисциплинам.

- Игровая форма соответствует логике деятельности, включает момент социального взаимодействия, готовит к конструктивному профессиональному общению.

- Игровые технологии насыщены обратной связью, более содержательной и многогранной по сравнению с традиционными методами.

- Игровые компоненты способствуют включению участников взаимодействия в процесс обучения, побуждают их к непроизвольной активности.

- В играх формируются ценностные ориентации и установки профессиональной деятельности, преодолеваются стереотипы, корректируется самооценка.

Такой формат организации обучения и воспитания детей дает возможность расширить круг возможностей детей в плане применения знаний и умений, приобретенных на уроках в реальной жизни. Работа в этом направлении способствует развитию мышления ребенка, обогащает их речь, эмоциональную и личностную сферу в целом. Правильно организованная технология игрового проектирования, учитывающая особенности данной категории детей, позволяет предупредить затруднения в профессиональной деятельности в будущем. Основной метод коррекции – постановка проблемной ситуации, использованная в технологии игрового проектирования.

Список цитированных источников:

1. Бабунова, Т.М. Дошкольная педагогика. учеб. пособие / Т.М. Бабунова. – М.: ТЦ Сфера, 2007. – 208 с.

2. Кухаренко, Т.С. Первичная диагностика сформированности элементов патриотизма у старших дошкольников с интеллектуальной недостаточностью / Т.С. Кухаренко, Н.В. Амасович // Обзор педагогических исследований. – 2021. – Т. 3, № 7. – С. 133–138.

3. Панфилова, А.П. Игровое моделирование в деятельности педагога / А.П. Панфилова. – М.: Академия, 2006. – 224 с.

**МАСАЛЬСКАЯ МАРИЯ АЛЕКСАНДРОВНА
КУХАРЕНКО ТАТЬЯНА СЕРГЕЕВНА**

Республика Беларусь, Витебск, ВГУ имени П.М. Машерова

ПРИМЕНЕНИЕ МЕТОДОВ АВА-ТЕРАПИИ В КОРРЕКЦИОННОЙ РАБОТЕ С УЧАЩИМИСЯ С АУТИСТИЧЕСКИМИ НАРУШЕНИЯМИ В КЛАССАХ ИНТЕГРИРОВАННОГО ОБУЧЕНИЯ И ВОСПИТАНИЯ

Стойкое повышение в общей популяции числа детей, имеющих аутистические нарушения, приводит к потребности улучшения концепции комплексной медико-психолого-социально-педагогической помощи данной категории детей. Развитие ключевых компетенций считается одним из основных течений в обучении ребенка с аутистическими нарушениями.

Цель статьи – раскрытие научно-методических основ применения методов АВА-терапии в коррекционной работе с учащимися с аутистическими нарушениями в классах интегрированного обучения и воспитания.