

Государственное учреждение образования
«Средняя школа №9 г. Молодечно»

ОПИСАНИЕ ОПЫТА ПЕДАГОГИЧЕСКОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ
«ИСПОЛЬЗОВАНИЕ СПЕЦИАЛЬНО РАЗРАБОТАННОЙ
ЭЛЕКТРОННОЙ ИГРЫ – ТРЕНАЖЁРА «РАЗВИВАЕМСЯ ИГРАЯ»
В ПРОЦЕССЕ РАБОТЫ НАД КОРРЕКЦИЕЙ ПРОИЗВОЛЬНОГО
ВНИМАНИЯ У УЧАЩИХСЯ С НАРУШЕНИЯМИ ПСИХИЧЕСКОГО
РАЗВИТИЯ (ТРУДНОСТЯМИ В ОБУЧЕНИИ) 7 – 8 ЛЕТ»

Якимчук Ольга Иосифовна,
учитель – дефектолог
8(029)2583480
E-mail: olga66olga@mail.ru

1 Информационный блок

1.1. Название темы опыта

Использование специально разработанной электронной игры – тренажёра «Развиваемся играя» в процессе работы над коррекцией произвольного внимания у учащихся с нарушениями психического развития (трудностями в обучении) 7 – 8 лет.

1.2. Актуальность опыта

Учитывая, что одной из основных причин неуспеваемости учащихся с нарушениями психического развития (трудностями в обучении) (далее – ТО) является нарушение свойств внимания, таких как: несформированность произвольного внимания, недостаточная способность концентрации, ограничение объёма, низкая переключаемость, инертность внимания, низкая работоспособность и быстрая истощаемость, возникла необходимость в разработке электронной игры – тренажёра «Развиваемся играя», которая в наиболее привлекательной форме помогает активизировать непроизвольное внимание и развивать произвольное.

1.3. Цель опыта

Повысить эффективность работы над коррекцией произвольного внимания у учащихся с ТО 7 – 8 лет посредством специально разработанной электронной игры – тренажёра «Развиваемся играя».

1.4. Задачи опыта

1. Изучить новинки психолого-педагогической литературы и передового педагогического опыта по вопросу коррекции произвольного внимания у учащихся с ТО 7 – 8 лет.

2. Разработать электронную игру – тренажёр «Развиваемся играя», направленную на коррекцию произвольного внимания у учащихся с ТО 7 – 8 лет.

3. Внедрить разработанную электронную игру – тренажёр «Развиваемся играя» в процессе коррекционных занятий.

4. Проанализировать результативность и оценить эффективность использования электронной игры – тренажёра «Развиваемся играя» в процессе работы над коррекцией произвольного внимания у учащихся с нарушениями психического развития (трудностями в обучении) 7 – 8 лет.

1.5. Длительность работы над опытом

Работа по данной теме осуществлялась на протяжении 2017 - 2020 годов по следующим этапам:

1. Подготовительный этап (2017/2018 учебный год) – изучение новинок психолого-педагогической литературы и передового педагогического опыта по вопросу коррекции произвольного внимания у учащихся с ТО.

2. Этап практической деятельности (2018/2019 учебный год) – подбор и систематизация материала, создание электронной игры – тренажёра, апробация на коррекционных занятиях, анализ результативности и эффективности использования данной игры.

3. Этап обобщения опыта (2019/2020 учебный год) – проведение открытых занятий с использованием электронной игры – тренажёра «Развиваемся играя» в учреждении образования (Приложение 1), на районном методическом объединении учителей-дефектологов учреждений общего среднего образования Молодечненского района; выступление с обобщением опыта на заседании педагогического совета учреждения образования; участие в областном конкурсе «Педагогическая IT-мозаика» в номинации «Электронные образовательные ресурсы в специальном образовании» (III место).

2 Описание технологии опыта

2.1. Ведущая идея опыта

Можно предположить, что использование специально созданной электронной игры – тренажёра «Развиваемся играя» позволит повысить эффективность работы по коррекции произвольного внимания учащихся с ТО 7 – 8 лет. Благодаря применению новых непривычных приёмов объяснения, тем более в игровой форме, ребёнок активизируется, у него появляется интерес к

выполнению поставленной задачи, деятельность становится планомерной и целесообразной, что способствует развитию произвольного внимания.

2.2. Описание сути опыта

Проблема развития внимания у учащихся с ТО и коррекционная работа с детьми, имеющими нарушение в данной области, имеет большое значение. Развивая внимание у детей, их необходимо научить управлять осознанно поставленной целью, совершать волевые усилия при выполнении задания, сознательно направить внимание на необходимый вид деятельности, а для этого необходимо предложить задание и так его мотивировать, чтобы оно было принято ребёнком, то есть возбудить интерес. «С этой точки зрения, — писал Л. С. Выготский, — всякое обучение возможно только постольку, поскольку оно опирается на собственный интерес ребёнка. Другого обучения не существует». [2, с.155.]

Используя игру, учащийся учится внимательно слушать инструкции, осознавать значение задачи, ставить вопросы в процессе их выполнения, составлять план – что уже сделано и что ещё нужно сделать, у него появляется интерес к окончательному результату.

На этапе проведение диагностического обследования было выявлено, что у учащегося Артура Е. (7 лет) низкий уровень концентрации, устойчивости и переключаемости внимания: задания выполнялись медленно, с большим количеством ошибок, не укладывался во временные рамки.

Наблюдение за учащимся во время коррекционных занятий, беседа с учителем класса выявили, что ведущей для ребёнка является игровая деятельность. При опросе родители рассказали об увлечении ребёнка компьютерными играми. Вследствие этого возникла необходимость создания электронной игры – тренажёра, которая приучает к самостоятельности, собранности, усидчивости; развивает навык самоконтроля; с помощью которой значительно возрастает интерес к занятиям; обеспечивается личностно – ориентированный подход к учащемуся; стирается грань между категориями «учитель»- «ученик» – оба становятся партнёрами в данном виде деятельности.

Игра представляет собой тренажёр для коррекции нарушения внимания, адресована учащимся с ТО 7 – 8 лет. Может использоваться как специалистами, так и родителями. Проводится как с группой учеников, так и индивидуально.

Все инструкции для участника озвучены, есть музыкальное сопровождение, при озвучивании использовались произведения композиторов – классиков, песня «С днём рождения» в исполнении вокальной группы «Барбарики». Переход к следующей странице осуществляется только по гиперссылке в правом нижнем углу слайда.

Программное обеспечение: операционная система Windows 7, Microsoft PowerPoint 2010.

Картинки для игры отбирались с учётом требований к наглядному материалу:

- соответствие возрасту детей;
- точная передача формы и строения изображённых предметов;
- точная передача реального цвета изображаемых предметов.

При подборе использовался картинный материал, отобранный на интернет – ресурсах [6, 7, 8, 9, 10].

В основе коррекционной работы учтены следующие принципы:

- принцип деятельностного подхода;
- принцип системности;
- принцип перехода от простого к сложному.

Цель данной игры – коррекция произвольного внимания.

Содержание работы с использованием игры определено с учётом индивидуальных и возрастных особенностей учащихся с ТО 7 – 8 лет.

Основным направлением является повышение уровня свойств внимания: концентрации, сосредоточенности, устойчивости, распределения, переключения.

Главная героиня игры – Пчёлка, которую пригласил на День Рождения её друг Мишка. Участник (участники) игры помогает собрать в подарок Мишке его портрет – пазл, части которого Пчёлка растеряла по лесной полянке. Для

того чтобы пазл был собран, требуется выполнить ряд заданий (Приложение 2).

В игре 12 блоков (по 5 – 8 заданий), объединённых общим содержанием, но с разными заданиями. Каждый блок выдержан в определённой цветовой гамме.

Отправная точка игры – лесная цветочная поляна. Чтобы начать выполнять задания, Пчёлка должна подлететь к цветку, каждый из которых пронумерован (Приложение 3).

Перед началом каждого блока цветом и размером выделяется соответствующая цифра.

После выполнения блока заданий Пчёлка снова возвращается на поляну и перелетает к следующему цветку.

1 блок – «Найди два одинаковых предмета»

В этой серии заданий нужно найти два одинаковых предмета. Если предмет выбран правильно, он перемещается и занимает место вопросительных знаков. Если неправильно, то он переместится по кругу и возвращается на место.

2 блок – «Найди копию большого предмета»

Всматриваясь в практически одинаковые картинки, нужно найти незначительные различия и выбрать точную копию большого предмета. Следует обращать внимание на любые мелочи, так как отличия могут быть совсем неприметными.

Если задание выполнено правильно, то маленький предмет переместится к большему. Если нет, то он вернётся на своё место.

3 блок – «Найди предмет по образцу»

В этой серии заданий нужно найти точно такой же предмет, как тот, который находится внизу. При правильном выполнении задания предмет переместится к образцу и займёт место вопросительного знака.

4 блок – «Поиск последовательности»

В данном блоке заданий ребёнок должен найти точно такую же последовательность из трёх предметов среди остальных, обращая внимание на цвет, форму, размер, последовательность, направление.

Если последовательность выбрана правильно, то она займёт место вопросительного знака.

5 блок – «Поиск одинаковых деталей»

В этой серии упражнений необходимо найти во всех четырёх картинках детали, которые повторяются в каждом предмете, выделить их с помощью мышки на картинке большего размера.

Если детали выбраны правильно, они выделяются кружками красного цвета.

6 блок – «Поиск предмета на картинке»

В этой серии заданий необходимо найти предметы, которые спрятались на картинке. Некоторые из них отыскать просто, другие же спрятаны очень тщательно. Определить их количество помогают предметы, расположенные по периметру картинки. Например, на первой картинке мы ищем яблоки. Здесь сколько яблок, столько и солнышек. Как только находим первое и выделяем его, сразу исчезает солнышко.

7 блок – «Поиск правильной тени»

Практически все предметы и живые существа способны отбрасывать тени. Особенно они заметны, когда светит солнце или горит яркий свет: в этом случае тени получаются наиболее тёмными и чёткими. Тень повторяет форму того предмета, который её отбрасывает, поэтому всегда можно определить, где чья тень. Здесь ребёнку предстоит выбрать правильную тень из нескольких похожих вариантов.

8 блок – «Поиск отличий»

Вниманию детей представляется серия заданий на поиск различий между картинками. Ребёнку следует внимательно присмотреться к красочным изображениям и найти между ними отличия. Как только находится отличие,

исчезает знак вопроса. Таким образом, видно, сколько отличий ещё предстоит найти.

9 блок – «Поиск отличной от других картинки»

В новой серии заданий среди множества картинок надо найти одну, которая чем-то отличается от остальных. Это отличие совсем незначительное.

10 блок – «Поиск фрагментов картинок»

Ребёнку уже приходилось находить предметы на картинках. А в этой серии заданий предстоит найти фрагменты картинок.

11 блок – «Считаем по порядку»

В этой серии заданий ребёнку предстоит заняться математикой и найти по порядку все цифры. Выполняя задание, невозможно перескочить через цифру, счёт ведётся по порядку.

При выделении цифры правильно, она перемещается к цветку.

12 блок – «Лабиринты»

Эта серия заданий посвящена прохождению лабиринтов. Здесь необходимо определить правильный путь и выбрать свой ответ с помощью мышки, нажимая на соответствующий синий кружок (Приложение 4).

Итог выполнения заданий

После прохождения каждого блока заданий на картинке – портрете Мишки появляется цветная деталь паззла. В итоге выполнения заданий всех блоков картинка постепенно становится цветной (Приложение 5).

Когда все задания выполнены, участник (участники) «попадают» в дом к Мишке, где их ждёт вкусный душистый мёд.

А участнику за успешное прохождение игры вручается диплом (Приложение 6).

На первоначальном этапе прохождения игры:

- возникали трудности в восприятии словесной инструкции из-за отставания в развитии словесно – логического мышления (прослушивалась повторно, задавались наводящие вопросы, подкреплённые наглядным материалом);

- возникали трудности в ориентировке в задании: составлении плана деятельности, выполнении задания (совместно с ребёнком уточнялась цель («Что нужно сделать?»), планировались дальнейшие действия по наводящим вопросам и составлялись в виде схемы, по звеньям которых планомерно выполнялось задание);
- при прохождении первоначальных заданий первых трёх блоков приходилось оказывать обучающую помощь, но в последних блоках игры достаточно было стимулирующей, иногда направляющей.

2.3. Результативность и эффективность опыта

При определении результативности и эффективности коррекционной работы по развитию произвольного внимания использовался тест Бурдона (Корректирующая проба) для выявления уровня переключаемости, концентрации и устойчивости внимания с учётом данного возрастного периода [3, с.214 - 215]. Данная методика предполагает балльно-уровневую систему оценки. Для обработки и интерпретации результатов теста используются формулы и таблицы для расшифровки результатов.

При выявлении уровня концентрации внимания результаты подсчитываются по формуле $K = C/P$:

- Критерии:
 - . С - число строк таблицы, просмотренных испытуемым;
 - . П - количество ошибок.
- Показатели: не имеет числовых значений.

При выявлении уровня устойчивости внимания результаты подсчитываются по формуле $A = S/t$:

- Критерии:
 - . А - темп выполнения
 - . S - количество символов в просмотренной части корректирующей таблицы;
 - . t - время выполнения.
- Показатели:

Результат	Значение
0 – 2	Очень высокая устойчивость
3 – 4	Высокая
5 – 6	Средняя
7 – 8	Низкая
9 – 10	Очень низкая

При выявлении уровня переключаемости внимания результаты подсчитываются по формуле $C = (S_0/S) \cdot 100$

– Критерии:

- . S_0 – число строк с ошибками;
- . S – общее количество обработанных строчек.

Показатели:

Результат	Значение
0 – 20	Очень высокая переключаемость
21 – 40	Высокая
41 – 60	Средняя
61 – 80	Низкая
91 – 100	Очень низкая

Сравнение результатов диагностических исследований до начала использования игры и после наглядно указывает на положительную динамику и свидетельствует о высокой степени результативности проводимой с учащимся работы по коррекции произвольного внимания (Приложение 7).

Проведённое исследование показало, что применение электронной игры – тренажёра «Развиваемся играя» способствовало более длительному удержанию внимания на задании, сохранению информации в кратковременной памяти, увеличилась скорость перевода внимания с одного объекта на другой, появились навыки самоконтроля.

3 Заключение

Таким образом, можно сказать, что использование специально созданной электронной игры – тренажёра «Развиваемся играя» позволяет повысить эффективность работы по коррекции произвольного внимания учащихся с 7 – 8 лет. Он активизируется, у него появляется интерес к выполнению

поставленной задачи, деятельность становится планомерной и целесообразной, что способствует развитию произвольного внимания.

Данный опыт можно использовать как на индивидуальных, так и на групповых и подгрупповых занятиях в соответствии с требованиями постановления Министерства здравоохранения Республики Беларусь от 27 декабря 2012 г. № 206 «Об утверждении Санитарных норм и правил «Требования для учреждений общего среднего образования», а так же в самостоятельной деятельности.

Использование игры можно порекомендовать как учителю начальных классов для индивидуальных занятий, так и родителям после проведения мастер - класса как тренажёр для развития произвольного внимания.

В дальнейшем предполагается создание продолжения игры для учащихся с ТО 9 – 10 лет.

В 2019/2020 учебном году опыт работы был представлен на заседании педагогического совета учреждения образования, также принимала участие в областном конкурсе «Педагогическая IT-мозаика» в номинации «Электронные образовательные ресурсы в специальном образовании» (III место). В 2020 году по теме опыта запланирована публикация статьи в информационно – методическом журнале «Образование Минщины».

Список литературы

1. Венгер А.Л., Цукерман Г.А., Психологическое обследование младших школьников. — М.: изд. ВЛАДОС - ПРЕСС, 2003. — 160 с.
2. Выготский Л. С., Педагогическая психология. — М.: изд. Просвещение, 1991. — 155 с.
3. Карелин А. А., Большая энциклопедия психологических тестов. — М.: изд. Эксмо, 2007. с. 214 — 215
4. Лебединский В.В., Нарушения психического развития в детском возрасте: Учебное пособие для студентов психологических факультетов высших учебных заведений. — М.: Академия, 2003. — 144 с.
5. Мадамкина Ю.В., Нестерова Л.В., Использование новых компьютерных технологий в коррекционном обучении/ Ю.В.Мадамкина. — М., 2005.
6. <http://games-for-kids.ru/attention/attention.php>, «Весёлые уроки», 09.09.2018
7. <http://igraem.pro/> , «Играем», 09.09.2018
8. <http://raskraska.ucoz.ru/>, «Раскраска», 12.09.2018
9. <https://sepia.ru/>, «Интеллектуальное развитие», 14.09.2018
10. <https://www.igraemsa.ru/>, «Играемся», 14.09.2018