

**ОКУ «Курский Центр для несовершеннолетних»**

**Отделение методической помощи**

**Методические рекомендации  
«Применение современных  
педагогических технологий,  
способствующих повышению учебной  
мотивации несовершеннолетних»**



**Подготовила:  
соц. педагог  
Быканова М.А**

**г. Курск – 2022 год**

*«Интерес к учению появляется только тогда,  
когда есть вдохновение, рождающееся от успеха»*

*В.А. Сухомлинский*

**Учебная мотивация** – это процесс, который запускает, направляет и поддерживает усилия, направленные на выполнение учебной деятельности. Это сложная, комплексная система, образуемая мотивами, целями, реакциями на неудачу, настойчивостью и установками ребенка.

Мотивация является важнейшим компонентом структуры учебной деятельности. Он заключается в том, что ребенок получает «удовольствие от самой деятельности, значимости для личности непосредственного ее результата» (Б.И. Додонов).

**Выделяют пять уровней учебной мотивации:**

**Первый уровень** – высокий уровень мотивации, учебной активности. У таких детей есть познавательный мотив, стремление наиболее успешно выполнять все предъявляемые школьные требования. Дети четко следуют всем указаниям педагога, добросовестны и ответственны, сильно переживают, если получают неудовлетворительные отметки.

**Второй уровень** – хорошая мотивация. Дети успешно справляются с учебной деятельностью. Подобный уровень мотивации является средней нормой.

**Третий уровень** – положительное отношение к учебному заведению, но оно привлекает детей внеучебной деятельностью. Такие дети достаточно благополучно чувствуют себя в школе, чтобы общаться с друзьями, с учителями. Им нравится ощущать себя учащимися, иметь красивые принадлежности. Познавательные мотивы у таких детей сформированы в меньшей степени, и учебный процесс их мало привлекает.

**Четвертый уровень** – низкая мотивация. Эти дети посещают учебное заведение неохотно, предпочитают пропускать занятия. На уроках часто занимаются посторонними делами. Испытывают серьезные затруднения в учебной деятельности.

**Пятый уровень** – негативное отношение к учебному заведению, школьная дезадаптация. Такие дети испытывают серьезные трудности в обучении: они не справляются с учебной деятельностью, испытывают проблемы в общении с одноклассниками, во взаимоотношениях с педагогом. Учебное заведение нередко воспринимается ими как враждебная среда, пребывание в ней для них невыносимо. В других случаях дети могут проявлять агрессию, отказываться выполнять задания, следовать тем или иным нормам и правилам. Часто у подобных детей отмечаются нервно психические нарушения.

Формирование положительной мотивации – это залог успеха в познании.

Часто у детей положительная мотивация к изучению предмета недостаточна, а порой отсутствует, так как при изучении предмета они испытывают значительные трудности.

Поэтому проблема повышения мотивации несовершеннолетних достаточно актуальна в настоящее время.

Очень трудно научить ребенка чему-либо, сложно развивать его способности, если он не осознает для чего ему нужна данная информация. И, как правило, такой ребенок находится в школе только физически и не участвует в процессе обучения.

Перед каждым педагогом непременно возникает множество проблем, над решением которых он трудится порой всю свою педагогическую жизнь. К таким проблемам относится проблема развития и поддержания интереса детей к учению, проблема падения мотивации к учению.

Как поддержать у детей интерес к изучаемому материалу и активизировать их в течение всего учебного процесса, чтобы роль педагога состояла не в том, как яснее и красочнее, чем в учебнике сообщить необходимую информацию, а в том, чтобы стать организатором познавательной деятельности, где главное действующее лицо ребенок. Педагог при этом организует и управляет учебной деятельностью. Все это побуждает к поиску адекватных педагогических технологий и использование их в практике.

Педагог находится в постоянном поиске путей повышения учебной мотивации, используя для этого разнообразные способы передачи знаний, нестандартные формы воздействия на личность, способные заинтересовать детей, стимулировать и мотивировать процесс познания.

Использование современных технологий вносит радикальные изменения в педагогическую деятельность: ранее ее центром являлся педагог, а теперь – ребенок.

Что же дает педагогу внедрение современных педагогических технологий?

- Повышается качество знаний несовершеннолетних.
- Изменяется микроклимат в детском коллективе, уменьшается число конфликтных ситуаций.
- Меняется профессиональная позиция педагогов – это творческий подход к организации педагогической деятельности.
- Активная жизненная позиция всех: и взрослых, и детей.
- Создается такая воспитательная система, которая способствует повышению степени самостоятельности детей в образовательном процессе.

Но достаточно ли педагогу просто знать набор современных технологий? Конечно же, нет. Педагогу необходимо умело их использовать с учетом особенностей каждого ребенка, с которым он работает и условий, которые есть в учреждении. Только тогда современные технологии принесут свой эффект.

В настоящее время на помощь формирования положительной устойчивой мотивации к учебной деятельности пришли новые педагогические технологии:

- личностно-ориентированная;
- технология дифференцированного обучения;

- проблемное обучение;
- различные игровые технологии;
- ИКТ;
- здоровьесберегающие и многие другие.

Рассмотрим некоторые из этих технологий подробнее.

**Применение технологии личностно-ориентированного образования** предполагает признание ребенка главной действующей фигурой всего образовательного процесса. Цель технологии – всестороннее развитие личности ребенка, т.е. комплексное и равномерное развитие интеллектуального, эмоционально-волевого и ценностно-мотивационного компонентов личности.

Один из приемов технологии личностно-ориентированного обучения, который широко применяется в педагогике – групповая работа. Именно групповая работа лучше всего помогает развитию коммуникативных способностей детей и способствует повышению мотивации к учению. При групповой работе учение превращается из индивидуальной деятельности каждого ребенка в совместный труд. Особенно эффективна групповая работа при обсуждении проблемных заданий, ведь при правильной организации групповой работы благодаря совместному обсуждению можно найти различные пути решения проблемы.

**Технология дифференцированного обучения** – это широкое использование различных форм и методов на основе результатов психолого-педагогической диагностики учебных возможностей, склонностей, способностей детей.

Наиболее распространенными и эффективными являются следующие **приемы технологии дифференцированного обучения**:

- групповые формы проведения занятий;
- подбор разноуровневых заданий с учетом индивидуальных и возрастных особенностей несовершеннолетних;
- использование карточек-памяток, карточек-помощниц с различными видами помощи: показ способа решения, образец оформления записи, схемы, таблицы, наглядные опоры, вспомогательные наводящие вопросы и т.д.

**Технология проблемного обучения.** При использовании данной технологии педагог создает проблемные ситуации и организуя деятельность детей, обеспечивает им оптимальное сочетание самостоятельной деятельности с усвоением готовых выводов. Дети не остаются пассивными слушателями и исполнителями, а превращаются в активных исследователей учебных проблем. Учебная деятельность становится творческой. Дети лучше усваивают не то, что получают в готовом виде и зазубрят, а то, что открыли сами и выразили по-своему. Чтобы обучение по этой технологии не теряло принципа научности, выводы детей обязательно подтверждаются и сравниваются с правилами, теоретическими положениями учебников, словарных и энциклопедических статей. Технология проблемного обучения

универсальна, так как применима к любому предметному содержанию и на любой ступени обучения.

**Игровые технологии** – это эффективная организация взаимодействия педагога и детей. Игра – творчество, игра – труд. В процессе игры у детей вырабатывается привычка сосредотачиваться, мыслить самостоятельно, развивается внимание, стремление к знаниям. Дети не замечают, что в ходе игры они учатся: познают, запоминают новое, ориентируются в необычных ситуациях, развивают навыки, фантазию. Даже самые пассивные включаются в игру с огромным желанием.

Цель ставится перед детьми в форме игровой задачи, учебный материал используется в качестве средства игры; в учебную деятельность вводится элемент соревнования, который переводит дидактическую задачу в игровую; успешность выполнения дидактического задания связывается с игровым результатом.

**Технология критического мышления** развивает коммуникативные компетентности, умение находить и анализировать информацию, учит мыслить объективно и разносторонне. Одна из основных целей данной технологии – научить ребёнка самостоятельно мыслить и передавать информацию, чтобы другие узнали о том, что нового он открыл для себя. Эффективно зарекомендовали себя такие приемы развития критического мышления:

- приём «Чтение с остановками», который способствует развитию творческого мышления и воображения, а также развитию речи несовершеннолетних;

- приём «Взаимовопрос» позволяет закрепить изученный материал, выявить пробелы у каждого ребенка;

- приём «Корзина идей» способствует организации индивидуальной и групповой работы детей на начальной стадии занятий. Он позволяет выяснить все, что знают или думают дети по обсуждаемой теме;

- приём «Составление синквейнов» (*синквейн – это стихотворение, которое требует синтеза материала в кратких предложениях, состоящее из 5 строк*) позволяет детям проявлять свое творчество и выразить свое отношение к изучаемому явлению, объекту, развивает творческое мышление, речь, обогащает словарный запас;

- интеллектуальная разминка способствует повышению интереса у детей к знаниям, развивает нестандартное мышление, мобилизует внимание, состоит из остроумных задачек, загадок, которые дети могут решить, опираясь на ранее изученный материал; с беглого опроса определений, понятий, терминов, дат, устного счета, решения легких примеров и т.д., то есть всего того, что требует краткого, быстрого ответа;

- приём «Знаю, хочу узнать, узнал» помогает систематизировать имеющиеся у детей знания, путем заполнения таблицы, которая является своеобразной установкой на последующую самостоятельную деятельность детей.

Эти и другие приемы позволяют получить хороший результат в работе с несовершеннолетними, поскольку используются разные источники информации, задействованы различные виды памяти и восприятия. Письменное фиксирование информации позволяет лучше запоминать изученный материал.

Занятия, подготовленные с использованием технологии «критического мышления», побуждают детей самим задавать вопросы и активизируют к поиску ответа.

### **Информационно – коммуникационные технологии.**

В настоящее время инновационные технологии занимают важное место в профессиональной деятельности педагога. Необходимость применения средств ИКТ в их работе диктуется возрастными особенностями детей, а именно потребностью в наглядной демонстрации материала, процессов и явлений. На сегодняшний день ИКТ можно считать тем новым способом передачи знаний, который соответствует качественно новому содержанию обучения и развития ребенка. Этот способ позволяет ребенку с интересом учиться, находить источники информации, воспитывает самостоятельность и ответственность при получении новых знаний.

Средства мультимедиа позволяют обеспечить наилучшую, по сравнению с другими техническими средствами обучения, реализацию принципа наглядности, которому принадлежит ведущее место в образовательных технологиях. Кроме того, средствам мультимедиа отводится задача обеспечения эффективной поддержки игровых форм занятия.

Чтобы обогатить занятие (индивидуальное или групповое), сделать его более интересным, доступным и содержательным, при планировании следует предусмотреть, как, где и когда лучше включить в работу ИКТ. К каждому из занятий можно выбрать различные виды работ и действий: разноуровневые задания, тесты, презентации и проекты.

Основными направлениями работы при использовании ИКТ являются:

- мультимедиа-занятия;
- дистанционные олимпиады и конкурсы;
- занятия на основе авторских компьютерных презентаций;
- виртуальные путешествия и экскурсии.

Использование информационных технологий дает возможность сделать процесс обучения наиболее эффективным, как с точки зрения педагога, так и с точки зрения ребенка.

Информационные технологии дают совершенно новые возможности для творчества, обретения и закрепления различных учебных навыков, позволяют реализовать принципиально новые формы и методы обучения с применением моделирования явлений и процессов.

Применение компьютерной техники на занятиях позволяет сделать его нетрадиционным, ярким, насыщенным. Такие занятия так же позволяют показать связь предметов, учат применять на практике теоретические знания, обрабатывают навыки работы на компьютере, активизируют умственную

деятельность детей. Этим достигается мотивационная цель — побуждение интереса к изучению предмета и показывается его необходимость в реальной жизни.

Компьютер позволяет усилить мотивацию учения.

Но каждый педагог должен понимать, что применение компьютерных технологий имеет как положительные, так и отрицательные моменты.

С одной стороны, компьютер – это средство повышения эффективности обучения, мотивации к учению.

С другой стороны, компьютер – это сложный технический прибор, негативно влияющий на работоспособность, общее самочувствие и здоровье детей.

**Здоровьесберегающие технологии** обеспечивают ребенку возможность сохранения здоровья за период обучения, формируют у него необходимые знания, умения и навыки по здоровому образу жизни и применение полученных знаний в повседневной жизни. Здоровьесберегающие технологии применяются на всех этапах занятий, поскольку предусматривают четкое чередование видов деятельности. Для того, чтобы дети не уставали, необходимо проводить физкультминутки и специальные упражнения для снятия напряжения с мышц опорно-двигательного аппарата, упражнения для рук и пальцев, упражнения для формирования правильного дыхания, упражнения для укрепления мышц глаз и улучшения зрения.

Внедрение современных педагогических технологий позволяет активизировать процесс обучения, реализовать идеи развивающего обучения, повысить темп работы детей на уроках и внеучебной деятельности, увеличить объем самостоятельной работы несовершеннолетних. Использование этих технологий в работе с детьми существенно влияют на мотивационную сферу учебного процесса. Их использование позволяет разнообразить формы работы, деятельность детей, активизировать внимание, повысить творческий потенциал личности, делает занятия более интересными и продуктивными.

### **Применение современных педагогических технологий, способствующих повышению учебной мотивации несовершеннолетних в условиях реабилитационного центра для несовершеннолетних**

Дети, живущие в век информационных технологий, попадают в активную, разнообразную медиа-среду, представленную телевидением, радио, Интернетом, компьютерными играми и другими носителями не всегда полезной для несовершеннолетних информации.

Для современных детей характерно: низкий уровень развития основных свойств внимания, памяти, восприятия, низкий познавательный интерес, низкий уровень речевого развития, быстрая утомляемость, низкая мотивация. В связи с этим, одной из важных задач в коррекционной работе с детьми, является поиск новых, наиболее эффективных способов передачи знаний.

Целью использования современных педагогических технологий в условиях реабилитационного центра является повышение эффективности процесса реабилитации и получение более качественных результатов.

При осуществлении инновационной деятельности перед педагогами ставятся следующие **задачи**:

- развитие индивидуальности воспитанников;
- развитие инициативности детей, их самостоятельности, способности к творческому самовыражению;
- повышение любознательности и интереса к исследовательской деятельности;
- стимулирование различных видов активности воспитанников (игровой, познавательной и т. д.);
- повышение интеллектуального уровня детей;
- развитие креативности и нестандартности мышления.

Важным отличием внедрения современных (инновационных) технологий от использования традиционных является то, что педагог выполняет роль не наставника, а соучастника процесса и придерживается положения «не рядом, не над, а вместе». Тем самым воспитанник чувствует больше свободы, что побуждает к большей творческой активности. А также знание даётся воспитаннику не в готовом виде, как раньше, а добывается ребёнком самим в ходе своей исследовательской деятельности, т.е. использование современных педагогических технологий предполагает активную позицию педагогов и воспитанников.

В связи с этим не только педагоги образовательных учреждений, но и педагоги реабилитационных центров для несовершеннолетних с целью повышения эффективности коррекционно-реабилитационного процесса, активно используют в работе современные технологии, которые успешно адаптируют к условиям центра.

Дети, поступающие в реабилитационные центры для несовершеннолетних, имеют большое количество проблем, обусловленных отсутствием или низким уровнем учебной мотивации. Поэтому они, как никто другой, нуждаются в ее повышении. Именно эти проблемы воспитанников, побуждают педагогов таких учреждений к выбору наиболее эффективных современных технологий, способствующих повышению учебной мотивации несовершеннолетних.

Формированию положительной устойчивой мотивации к учебной деятельности в коррекционно-реабилитационной работе помогают новые педагогические технологии:

- «Лепестки детской души» (Мультипедагогика);
- «Академия экспериментов»;
- «Логико-математические игры»;
- «ОДИ» (организационно-деятельностные игры);
- Кроссенс;
- «Электронная школа»;
- «Информационно-коммуникативные технологии» (ИКТ);
- «Мнемотехника».



Технология «Лепестки детской души» (Мультпедагогика) построена на совместном просмотре мультипликационных фильмов российского (советского) производства, признанных во всем мире самыми умными, добрыми и мудрыми фильмами для детей. Их сценарии составляют в соответствии с психологическими требованиями. По существу, лучшие отечественные мультфильмы созданы в форме небольших притч, в которых под короткой занимательной историей спрятан глубокий духовный смысл.

Мультфильмы несут в себе заряд тепла, любви, позитивной энергии. Каждый персонаж индивидуален и неповторим. Даже злые герои часто становятся добрее, потому что добро, участие, понимание – это великая сила. Возникающее в результате просмотра отечественных мультфильмов «эмоциональное поле» является благоприятным для педагогического воздействия на внутренний мир ребёнка.

Занятия с использованием данной технологии позволяют несовершеннолетним задуматься о нравственных качествах, научиться отличать хорошее от плохого, повысить мотивацию к обучению.

Для изучения и формирования в рамках инновационной технологии выбраны те качества и отношения, которые знакомы и понятны людям различной возрастной категории, а именно:

- ✓ отношение к людям (отзывчивый – бездушный, вежливый – грубый, заботливый – эгоист и т.д.);
- ✓ отношение к труду (трудолюбивый – ленивый);
- ✓ отношение к взрослым (учителям, педагогам, родителям и т.д.);
- ✓ отношение к Родине;
- ✓ отношение к учебе и т.д.

**Цель технологии:** повышение уровня социально-нравственного воспитания детей, повышение уровня учебной мотивации.

В ходе занятий с использованием технологии «Лепестки детской души» дети учатся анализировать поступки героев мультфильмов, короткометражных фильмов, высказывать свои суждения по поводу увиденного, делиться своими чувствами, настроением. Занятия способствуют полноценному развитию личности ребенка через самовыражение и творчество.

Большинство несовершеннолетних в наше время не интересуются изучением точных наук. Для того чтобы заинтересовать детей, их надо удивить и озадачить, показать на практике необычные свойства обычных предметов, явлений, их взаимодействие между собой, понять причину происходящего и приобрести тем самым практический опыт.

**Конспект группового занятия с использованием технологии  
«Лепестки детской души»  
«В стране невыученных уроков»  
(7 – 10 лет)**

**Цель:** формирование положительной школьной мотивации посредством визуальных средств.

### **Задачи:**

- развивать познавательные процессы, мыслительные операции, сообразительность;
- воспитывать положительное отношение к знаниям, к процессу учения;
- воспитывать эмоционально-положительное отношение к познавательной деятельности
- формировать позитивную мотивацию в овладении различными умениями (анализировать, самостоятельно делать выводы)
- способствовать приобретению опыта адекватного поведения в любом обществе.

**Оборудование:** раздаточный материал головоломки «Колумбово яйцо», листы бумаги, ручки, телевизор, флешнакопитель с записью мультфильма «В стране невыученных уроков» задания для рефлексии (по количеству несовершеннолетних)

### **Ход занятия.**

#### **I. Вводная часть**

##### **1. Орг. момент.**

##### **2. Вступительная часть**

Сегодня у нас необычное занятие. Занятие - путешествие. Мы побываем с вами в стране невыученных уроков, которую создала Лия Гераскина в 1931 году. Она написала книгу, которая так и называется «В стране невыученных уроков». Путешествовать мы будем с героями этой книги, мальчиком, который попал в неприятную историю, и его котом.

- Кто-нибудь из вас читал эту книгу?
- Я думаю, что после этого занятия вы захотите ее прочитать.

#### **II. Основная часть.**

##### **1. Просмотр мультфильма «В стране невыученных уроков».**

Посмотрим, как же получилось, что Виктор Перестукин попал в страну невыученных уроков.

##### **2. Работа с воспитанниками по материалу мультфильма.**

- Интересно ли вам было смотреть мультфильм?
- В каком классе учился главный герой? (5а)
- Кто решил отправить Витю Перестукина страну невыученных уроков? (Учебники)
- Как вы думаете, заслужил ли Виктор такое наказание? Почему?
- Что такого он сделал?
- А вы поступаете так же?
- Кем захотел быть мальчик, вместо того, чтобы учиться? (Путешественником)
- Смог ли осуществить Витя своё желание без знаний?
- Можно ли жить и не трудиться?
- Испытывал ли Витя Перестукин чувство стыда?

- Исправил он свои ошибки? Как?
- Необходимы ли знания, которые дают вам в школе?
- Как вы считаете, наказали Витю учебники или спасли?
- Сделал ли выводы из своего путешествия Витя?
- Почему Вите удалось пройти трудности и испытания?
- Каким же мы увидели главного героя в начале мультфильма и в его конце?

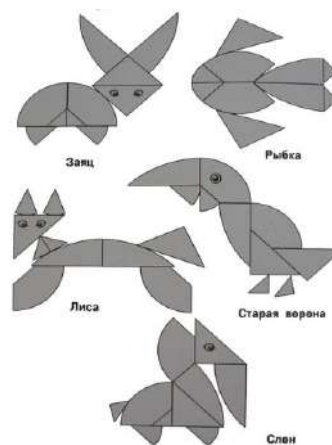
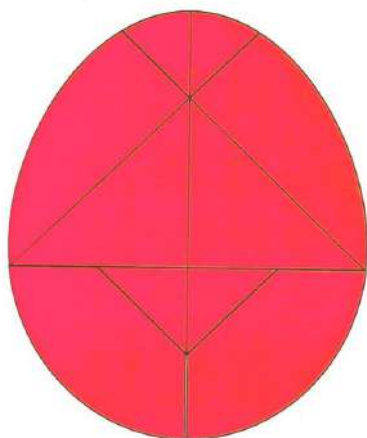
### 3. Составлению памятки «Советы Вите Перестукину»

Помогите советами Вите как можно преодолеть нежелание учиться.

1. Ставить перед собой цель.
2. Стремиться эту цель выполнить.
3. Прилежно работать на уроках.
4. При затруднениях обращаться за помощью к старшим.
5. Добросовестно выполнять домашние задания.
6. Активно участвовать в жизни класса и школы.

### 4. «Колумбово яйцо» или «Танграм»

Возьмите вырезанные фрагменты картона. Попробуйте сложить из фрагментов яйцо. Теперь сложите из фрагментов предложенных животных.



## III. Заключительная часть.

### 1. Подведение итогов занятия

Мы сегодня говорили о лени, невнимательности и невежестве, которые могут принести человеку большие неприятности, и поставить его на грань жизни и смерти. В школе вам задают домашнее задание. Как же иногда не хочется его выполнять! Но вы должны преодолеть собственную лень. Ведь невыполненное домашнее задание может быть опасным, оно не только ведет к получению двойки, но может оставить вас навсегда в «Стране невыученных уроков».

Об этом и поведала нам Лия Борисовна Гераскина в сказочной повести «В стране невыученных уроков». Но всего этого можно избежать, если будете хорошо учиться, много читать, правильно и своевременно делать уроки, и бережно обращаться с книгами. Чтобы у вас все было хорошо, и вы бы не

попали, как Витя Перестукин из сказки Л. Гераскиной, в страну невыученных уроков.

## **2. Рефлексия**

Я попрошу вас продолжить предложения для оценки своей работы на занятии.

1. На занятии я работал...
2. Своей работой на занятии я...
3. Занятие для меня показалось...
4. За занятие я поставил себе...
5. Мое настроение после занятия стало...

– Ребята, посмотрите друг на друга, улыбнитесь и скажите себе: «Я хочу учиться и узнавать новое!»

«**Академия экспериментов**» разработана для пропаганды науки и способствует расширению познаний в области физики, химии, биологии, окружающего мира путем экспериментальной деятельности.

Научно-исследовательская деятельность направлена на образование, воспитание и развитие детей, стимулирование познавательной активности, индивидуальных творческих задатков, формирование логического, научного мышления. Данная работа способствует обузданию кипучей энергии, неумной любознательности детей, дает возможность подтолкнуть ребенка к познанию мира и расширению знаний о нем.

С помощью занимательных экспериментов и познавательных фильмов несовершеннолетние изучают окружающую среду, тайнопись, предметы, создающие оптическую иллюзию, магнетизм, знакомятся с главными стихиями Земли.

Педагог планирует работу так, чтобы дети воспринимали науки не только как систему уже известных фактов и сформулированных теорий, но и как процесс реального научного поиска. Такое восприятие невозможно без понимания воспитанниками сущности и логики научного исследования.

В результате проведенных групповых занятий с использованием данной технологии воспитанники стационарных отделений учатся наблюдать, анализировать и делать выводы с учетом полученных знаний, начинают проявлять наибольший интерес к изучению точных наук и к учебе в целом.

В процессе работы с использованием технологии «Академия экспериментов» происходит развитие личности ребенка, т.к. пополняется его запас знаний, развивается логическое мышление, усидчивость, умение делать выводы, пользоваться инструментами и оборудованием.

### **Конспект группового занятия с использованием технологии**

#### **«Академия экспериментов»**

#### **«Эрудит-шоу»**

**(14 – 17 лет)**

**Цель:** повышение уровня продуктивности в изучении предметов школьной программы.

**Задачи:**

1. Развитие наблюдательности и умение делать выводы на основе наблюдаемого.
2. Развитие навыков проведения опытов и экспериментов.
3. Развитие познавательного интереса к предметам школьной программы.
4. Приобщать к навыкам элементарной исследовательской деятельности, путем несложных исследовательских действий.

**Оборудование:** ноутбук, стол для опытов, оборудование и препараты для проведения опытов.

### **Ход занятия:**

#### **I. Вводная часть**

##### **1. Орг. момент**

##### **2. Вступительное слово**

– Добрый день, дорогие друзья! Сегодня мы проведем необычное занятие «Эрудит-шоу» и выявим самых эрудированных воспитанников нашей группы.

##### *Презентация «Эрудит шоу»*

- Что зашифровано на этом слайде? (*наука*)
- Можем ли мы в жизни обойтись без науки?
- В современном мире мы не можем обойтись без науки. Она наш постоянный спутник. Научные открытия мы используем даже там, где не ожидаем. И сегодня на занятии мы с вами это пробуем доказать на примере некоторых научных фактах и явлениях.

#### **II. Основная часть**

##### **1. Физические опыты**

– Что такое физика?

(*Физика – это наука, которая изучает явления природы*)

- Давайте попробуем это доказать?

##### **Опыт № 1 «Встаньте!» (слайды)**

– Если я скажу вам: «Сейчас вы сядете на стул так, что не сможете встать, хотя и не будете привязаны», вы примете это, конечно, за шутку. Хорошо. Сядьте же так, как сидит человек, изображенный на слайде, т. е. держа туловище отвесно и не пододвигая ног под сиденье стула. А теперь попробуйте встать, не меняя положения ног и не нагибая корпуса вперед.

– Что, не удастся? Никаким усилием мускулов не удастся вам встать со стула, пока вы не пододвинете ног под сиденье или не подадитесь корпусом вперед.

Чтобы понять, почему это так, нам придется побеседовать немного о равновесии тел вообще и человеческого в частности. Стоящий предмет не опрокидывается только тогда, когда отвесная линия, проведенная из центра тяжести, проходит внутри основания вещи. Поэтому наклонный цилиндр должен непременно опрокинуться; но если бы он был настолько широк, что отвесная линия, проведенная из его центра тяжести, проходила бы в пределах его основания, цилиндр не опрокинулся бы. Так называемые «падающие

башни» – в Пизе, в Болонье или хотя бы «падающая колокольня» в Архангельске не падают, несмотря на свой наклон, также потому, что отвесная линия из их центра тяжести не выходит за пределы основания (другая, второстепенная, причина та, что они углублены в землю своими фундаментами).

### Опыт № 2 «Плавающая игла» (слайд)

– Давайте с вами ответим на простой вопрос: может ли иголка плавать в воде? Речь идёт об обычной стальной игле для шитья. Иголка утонет, скажете вы. Но, мы всё-таки можем заставить её плавать.

– Необходимо просто слегка обмазать её маслом или жиром. Если аккуратно, при помощи пинцета положить её на поверхность воды. (Как вариант – положить иглу на кусочек папиросной бумаги, поместить всё это на поверхность воды. Бумага намокнет и утонет.) Иголка останется плавать на поверхности воды. Невероятно??? Попробуйте сами!

– Почему же, однако, она не тонет? Ведь сталь все-таки плотнее воды, а, следовательно, иголка должна утонуть. Чтобы найти причину, рассмотрим внимательно поверхность воды возле плавающей иглы. Близ неё вода образует вогнутость, на дне которой и лежит игла.

– Изгибается водная поверхность возле нашей иглы потому, что игла, покрытая тонким слоем жира, не смачивается водой. Поэтому она оказывается на дне водяной лощинки, поддерживаемой водяной пленкой, которая стремится расправиться под действием сил поверхностного натяжения. Вот это-то стремление воды расправить свою вдавленную иглой поверхность выталкивает иглу из воды, не давая ей затонуть.

### Опыт № 3 Воздух в комнате (слайд)

Длина комнаты – 10 м

Ширина – 6 м

Высота – 3 м

1 куб. м воздуха весит 1 кг 200 г

**Проблема:** Кто весит больше ученик или воздух в комнате?

**Вывод:** Вес воздуха в комнате больше, чем ты!

**Результат:** Вес воздуха в комнате 216 кг.

Воздух – смесь нескольких газов. Воздух состоит из кислорода (21%), азота (78%), водяных паров, углекислого газа и других газов (1%).

#### 2. «Конкурс смекалистых»

– А теперь немного отдохнем и проведем **Конкурс смекалистых** (участвуют 2 команды и по очереди отвечают на вопросы)

- Это соревнование на смекалку, чувство юмора, эрудицию, знание школьной программы и не только.

Придется выполнить то, что вы изучали в школе и на наших занятиях. Но будьте внимательны — возможны подвохи и ловушки.

- Команда, посоветовавшись, быстро дает свой вариант ответа.

- Будьте внимательны, дружны в командах и тактичны в поведении. За каждый правильный ответ команда получает одну конфету.

- Итак, в путь по интереснейшей стране школьных и жизненных знаний!
1. Музыкальный жанр, особенно любимый военными. (Марш)
  2. Сплюснутый квадрат. (Ромб)
  3. Его можно съесть или... намазать на сапог. (Крем)
  4. Общее между Шерлоком Холмсом, И. Сталиным и Р. Хасбулатовым. (Трубка)
  5. Скрипичный, водяной, замочный... (Ключ)
  6. Общее между деревом, книгой и венгерской музыкой. (Лист)
  7. Конструктор первого летательного аппарата на планете, он же отец первого летчика. (Дедал)
  8. Получеловек, полулошадь. (Кентавр)
  9. Балерина и курильщик. Что общего? (Пачка)
  10. Ученый, увидевший насквозь все человечество. (Рентген)
  11. Постоянный обитатель крыши, швед по национальности. (Карлсон)
  12. Русский государь, в чье правление у нас появились салфетки за обеденным столом. (Петр I)
  13. Имя героя комедии Бомарше, ставшее синонимом расторопного слуги. (Фигаро)
  14. Что иногда называют «Русской Америкой»? (Аляску)
  15. Какой узел нельзя развязать? (Железнодорожный)
  16. Какая река самая «страшная»? (Тигр)
  17. Какой месяц короче всех? (Май — три буквы)
  18. Где край света? (Там, где начинается тень)
  19. Может ли страус назвать себя птицей? (Нет, так как он не умеет говорить)
  20. Что у человека под ногами, когда он идет по мосту? (Подошва обуви)
  21. Что с земли легко поднимешь, но далеко не закинешь? (Пух)
  22. Каким гребнем голову не расчешешь? (Петушиным)
  23. Что стоит между окном и дверью? (Буква «и»)
  24. Что можно приготовить, но нельзя съесть? (Уроки)
  25. Если пять кошек ловят пять мышей за пять минут, то сколько времени нужно одной кошке, чтобы поймать одну мышку? (Пять минут)
  26. Сколько месяцев в году имеют 28 дней? (Все месяцы)
  27. Собака была привязана к десятиметровой веревке, а прошла триста метров. Как ей это удалось? (Веревка не была ни к чему привязана)
  28. Что может путешествовать по свету, оставаясь в одном и том же углу? (Почтовая марка)
  29. Как может брошенное яйцо пролететь три метра и не разбиться? (Нужно бросить яйцо на четыре метра, тогда первые три метра оно пролетит целым)
  30. Мужчина вел большой грузовик. Огни на машине не были зажжены. Луны тоже не было. Женщина стала переходить дорогу перед машиной. Как удалось водителю разглядеть ее? (Был яркий солнечный день)
  31. Два человека играли в шашки. Каждый сыграл по пять партий и выиграл по пять раз. Это возможно? (Оба человека играли с другими людьми)

32. Что все люди на земле делают одновременно? (Становятся старше)  
- Молодцы.

А теперь подсчитайте, в какой команде больше правильных ответов

### 3. Химические опыты

(слайд)

- **Что такое химия?**

Химия – это наука о веществах, свойствах веществ и их превращениях

Прежде чем перейти к практической работе, вспомним о правилах безопасности

(слайд)

#### Опыт №1 Оловянная губка

Это несложный химический опыт, направленный на изучение свойств металла.

- Перед началом опыта наденьте перчатки.

- Налейте в пробирку раствор хлорида олова и гидросульфата натрия, если виден осадок, то нужно подождать пока он осядет на дно.

Хлорид олова (II) (дихлорид олова) — бинарное химическое соединение олова и хлора с формулой  $\text{SnCl}_2$ , солянокислая соль олова.

В пищевой промышленности зарегистрирован в качестве пищевой добавки E512.

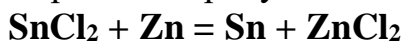
- Бросить гранулу цинка в пробирку

- Через несколько секунд мы увидим, что гранулы цинка начнут покрываться кристалликами олова.

- Чем дольше гранулы цинка находятся в растворе, тем больше они вырастают.

- В ходе проведения опыта гранулы цинка опускаются в химический раствор (солевой). Под воздействием солей гранулы цинка становятся пористыми и похожими на губку.

**Объяснение опыта:** Более активные металлы могут вытеснять менее активные из растворов их солей. Происходит восстановление олова из хлорида олова более активным металлом – цинком. Кристаллики олова растут прямо на поверхности гранулы цинка, образуя причудливые игольчатые структуры.



#### Опыт № 2 Вырасти кристалл (слайд)

- Причудливые творения природы, часто завораживающие и притягивающие взгляд, украшающие короны королей. Бытует поверье, что некоторые из них обладают магической чудодейственной силой. Природные кристаллы всегда возбуждали любопытство у людей. Средневековые алхимики думали, что природные кристаллы были сотворены богом раз и навсегда. Лишь в 17 веке поняли, что минералы растут в воде.

Кристаллы так хороши собой, что ими можно любоваться часами. Каких только кристаллических форм не создала природа! Столбики, кубики, пирамиды, звёзды! Поражает разнообразие причудливых форм и цветов кристаллов.



Поэтому мы попробуем вырастить кристаллы из раствора аминокислоты окрашенного пищевым красителем.

**Требуется:** линейка, ножницы, полоски картона по 3,5 см – 2 шт., по 4 см – 2 шт., раствор вещества группы аминокислот, окрашенным пищевым красителем, поддон для выращивания кристалла.

**Ход опыта:**

- Установить вертикально полоски картона в углубления на поддоне.
- Вылить раствор аминокислоты в поддон. Допускается лить раствор прямо на полоски картона.
- Поддон с раствором поставить в сухом теплом месте.
- В течение суток на верхних гранях картона должны появиться первые кристаллы.
- Полностью раствор должен испариться и рост кристаллов закончиться в течение 2 – 4 суток.

**III. Заключительная часть.**

**1. Подведение итогов.**

- Вот и подошло к концу наше опытно-экспериментальное занятие.
- Что нового вы сегодня узнали?
- Какой опыт вам показался самым простым?
- Какой опыт хотели бы повторить?

**2. Рефлексия.**

**«Солнышко»**

На доске прикреплен круг от солнышка, детям раздаются лучики жёлтого и голубого цветов. Лучики нужно прикрепить к солнышку: желтого цвета – мне очень понравилось занятие, получили много интересной информации; голубого цвета – занятие не интересное, не было никакой полезной информации.

Игра затрагивает личность на всех уровнях. Через игру происходит личностный рост ребенка: мышление становится более свободным, творческим, улучшаются коммуникативные навыки, способность к работе в команде, дети осваивают развивающие и познавательно-исследовательские технологии. Без использования игр невозможно развитие познавательной активности, логического мышления, памяти, речи, творческих способностей и других личностных качеств.

В связи с этим в реабилитационных центрах эффективно используются в работе технологии, основанные на игровой деятельности («Логико-математические игры», «Организационно-деятельностные игры»)

Играя, ребёнок овладевает определёнными качествами личности. Он становится эмоционально отзывчивым, любознательным и активным.

Обучение математике детей дошкольного возраста немыслимо без использования занимательных игр, задач, развлечений. При этом роль несложного занимательного материала определяется с учетом возрастных возможностей детей.

Современные **логико-математические игры** стимулируют настойчивое стремление ребёнка дошкольного и младшего школьного возраста получить результат, проявить при этом познавательную инициативу и самостоятельность. Они помогают развивать внимание, память, речь, мышление.

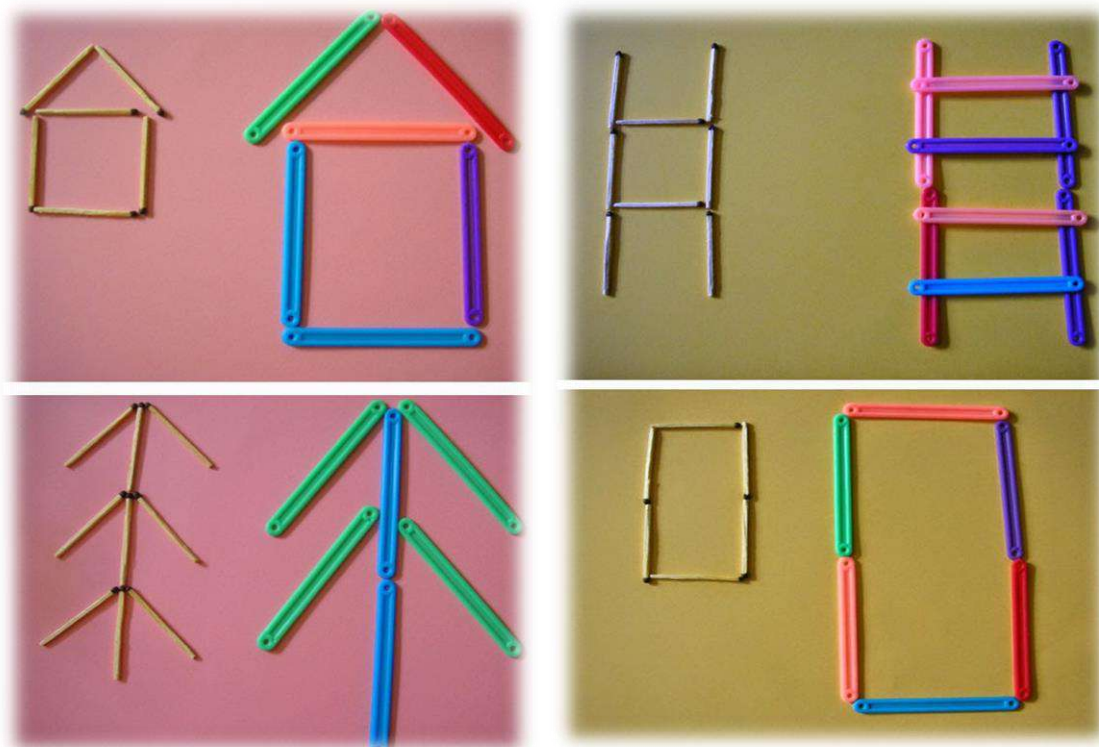
Использование **логико-математических игр** способствует активизации умственной деятельности детей, развитию основных умственных операций (анализа, синтеза, сравнения, обобщения, классификации), повышению интереса к математике, успешности учебной деятельности.

Для организации детской деятельности используются разнообразные развивающие игры, дидактические пособия, материалы, позволяющие «потренировать» детей в установлении отношений, зависимостей. Соотношение игровых и познавательных мотивов в данной возрастной категории определяет, что наиболее успешным процесс познания будет в ситуациях, требующих сообразительности, познавательной активности, самостоятельности детей. Используемые материалы и пособия должны содержать элемент «неожиданности», «проблемности». Подойдут игры с логическими блоками Дьенеша, «Логический поезд», «Логический домик», «Четвертый лишний», «Поиск девятого», «Найди отличия». Обязательны тетради на печатной основе, познавательные книги для дошкольников.

Полезны игры на развитие умений счетной и вычислительной деятельности, направленные также на развитие психических процессов, в особенности внимания, памяти, мышления.

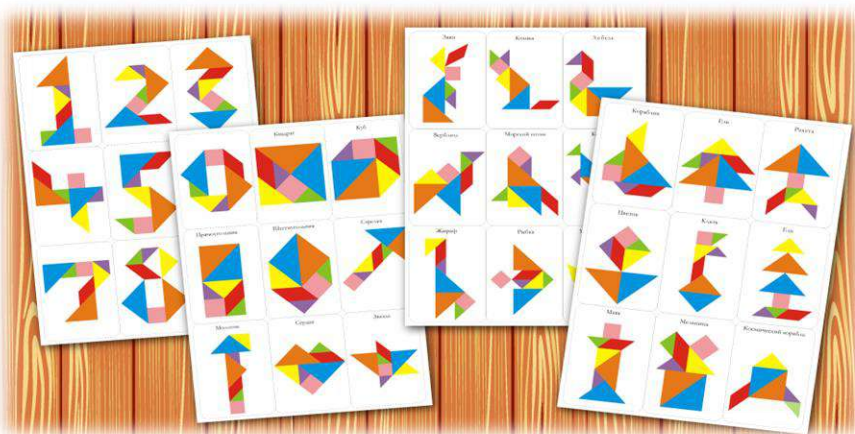
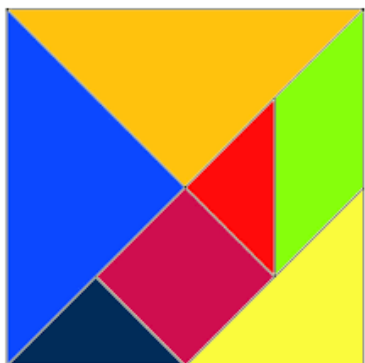
### **Игры для формирования элементарных логико-математических представлений**

#### **Игры с счетными палочками**

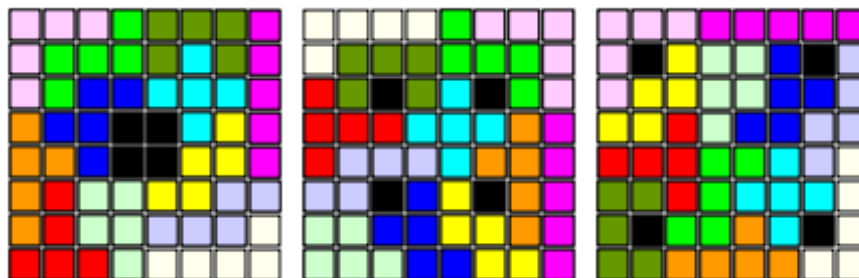
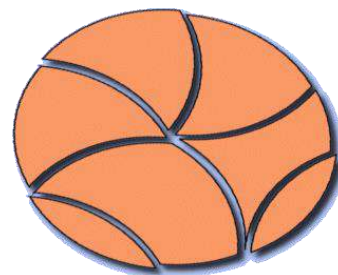
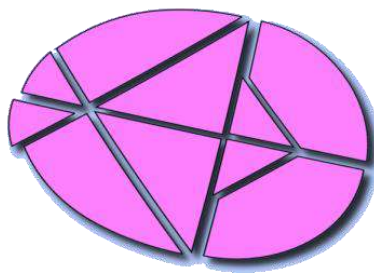


## «Танграм»

Танграм — головоломка, состоящая из семи плоских фигур, которые складывают определённым образом для получения другой, более сложной, фигуры (изображающей человека, животное, предмет домашнего обихода, букву или цифру и т. д.)



«Волшебный круг»  
«Колумбово яйцо»  
«Сфинкс»  
«Листик»  
«Вьетнамская игра»  
«Пентамино»



Логические игры, задачи, упражнения

Блоки Дьенеша



Палочки Кюизенера



**Организационно-деятельностная игра (ОДИ)** – одна из игровых форм, направленных на проектирование и создание новых типов организации коллективной мыследеятельности. В упрощенном виде ОДИ можно представить, как игровую имитацию определенной сферы деятельности.

Эти игры создают богатые разнообразные возможности для развития. Они построены так, что одним из основных процессов на протяжении всей игры является процесс самоопределения.

Использование данной технологии в работе с воспитанниками реабилитационных центров позволяет организовать реальные ситуации интеллектуальной, мыслительной работы в открытых проблемных зонах, и дети получают соответствующий опыт деятельности и мыследеятельности: учатся самостоятельно оценивать свои действия, исправлять допущенные ошибки, закрепляют умение работать в паре, в команде. Также в ходе занятий у несовершеннолетних повышается познавательная активность, уровень продуктивности в усвоении учебного материала, развивается логическое мышление, пространственное воображение.

Поскольку ОДИ затрагивает личность на всех уровнях, через ОДИ происходит личностный рост участников: мышление становится более свободным, творческим, улучшаются коммуникативные навыки, способность к работе в команде. Эти игры создают богатые разнообразные возможности для развития. Они построены так, что одним из основных процессов на протяжении всей игры является процесс самоопределения. Самоопределение, в общем смысле, подразумевает точные, недвусмысленные ответы на вопросы: «Чего я на самом деле хочу?», «Что я реально могу в силу полученной подготовки и своих способностей?», «Что я буду делать как участник игры по заданной теме?»

**Тематика игр** может быть совершенно любой, ее выбираете Вы.

**Цель игр:** освоение детьми развивающих и познавательно-исследовательских технологий.

**Задачи игр:**

- выявление наиболее перспективных направлений развития;
- повышение созидательной творческой активности;
- заинтересованность в дальнейшем развитии.

Данная технология позволяет педагогам, работающим в режиме «замысел – реализация – рефлексия», осуществлять разработку содержания образования деятельностного и мыследеятельностного типа.

### **Этапы развертывания ОДИ**

**1. Этап подготовки**, на котором разрабатываются основной замысел и концепция игры, формулируются основные цели, которые должны быть достигнуты с помощью игры, разрабатывается план игры, возможно также сценарии самых существенных ее моментов.

**2. Основной этап**, на котором в игровой форме осуществляются предварительно спроектированные рабочие процессы, производящие результаты, соответствующие целям участников игры.

**3. Этап выхода из игры.** Это – очень важная и принципиальная часть всей ОДИ, которая обязательно должна проектироваться и прогнозироваться организаторами.

В упрощенном виде ОДИ можно представить, как игровую имитацию определенной сферы деятельности.

ОДИ можно начать с *«Интеллектуально-творческой разминки»*.

Хочу предложить вам поучаствовать в интересном задании. Не секрет, что в последнее время люди стали всё реже говорить друг другу добрые слова. Вот мы сейчас и восполним этот «пробел». Вам необходимо подобрать определения-характеристики друг для друга.

*(Каждый педагог выбирает карточку с определённой буквой и после озвучивания определений получает фишку).*

Например,

**В** – Внимательный, выразительный, всесторонне развитый, вариативный, волевой

**О** – Образованный, общительный, одаренный, ответственный, открытый, обучаемый, оптимист

**С** – Справедливый, самостоятельный, свободный, самокритичный, счастливый, симпатичный, стильный, стратег, специалист

**П** – Познавательный, понимающий, понятливый, практичный, прогрессивный, профессионал, психолог, прогнозист, патриот

**И** – Индивидуальный, интеллигентный, интересный, инициативный, инновационный, игривый, исследователь

**Т** – Трудолюбивый, тактичный, талантливый, творческий,

**А** – Активный, адекватный, авторитетный, азартный, артистичный, аналитик

**Т** – Темпераментный, терпеливый, толерантный

**Е** – Естественный, единомышленник

**Л** – Ласковый, любящий

**Б** – Добрый, мягкий, светлый, нежный

#### **Упражнение «Картина»**

Группа выстраивается в линию. Первый игрок приглашается к флипчарту, где прикреплен лист бумаги. Рядом фломастеры. Ему предстоит начать рисовать картину. Ведущий сообщает, какой предмет необходимо изобразить (остальные не слышат задания), далее первый рисует один из элементов.

Приглашается второй игрок. Первый объясняет мимикой и жестами, что необходимо изобразить и встает в другую линию. И т.д., пока все не примут участия в рисовании картины.

- Сложно ли было объяснять только с помощью мимики и жестов? Не было ли желания использовать еще и речь?

#### **Кроссенс**

При подготовке занятий педагог задумывается о том, как познакомить детей с новыми знаниями, пробудить интерес и желание добывать

информацию. Обучение должно быть интересным. А как заинтересовать? Безусловно, существует много технологий и приёмов, которые позволяют учебный процесс сделать немного интереснее. Одной из таких технологий является **кроссенс** – («пересечение смыслов»).

Кроссэнс – это ассоциативная головоломка, соединяющая в себе сразу несколько интеллектуальных развлечений: головоломки, загадки и ребуса, которая представляет собой таблицу 3×3 из девяти картинок. Это могут быть фотографии, рисунки или даже формулы и надписи. Решающему предлагается найти ассоциативные связи между соседними (то есть имеющими общую сторону) картинками. Таким образом, для того, чтобы полностью разгадать кроссенс, необходимо решить 12 (по числу пар соседних клеток) головоломок.

Для более полного понимания работы этого метода проводится подготовительное упражнение. Надо найти ассоциативную связь между ёжиком и ёлкой? (У обоих есть иголки!). А что общего может быть между рыбой и приложенным к губам пальцем? (Молчание.)

Это очень простые примеры, они под силу даже маленькому ребенку. Но в отличие от кроссворда, где все клеточки пусты, в кроссенсе они уже заполнены картинками. Нужно найти ассоциативные связи между изображениями и дать название кроссенсу.

Задача педагога – объяснить кроссенс, составить рассказ-ассоциативную цепочку, посредством взаимосвязи изображений. Девять изображений расставлены таким образом, что каждая картинка имеет связь с предыдущей и последующей, а центральная объединяет по смыслу сразу несколько. Связи могут быть как поверхностными, так и глубинными, но в любом случае это отличное упражнение для развития логического и творческого мышления.

Читать кроссенс нужно сверху вниз и слева направо (как правило чтения в русском языке), далее двигаться только вперед и заканчивать на центральном 5 квадрате, таким образом получается цепочка, завернутая «улиткой». Начать можно как первой, так и с любой узнаваемой картинки. Центральным является квадрат с номером 5. По желанию автора, он может быть связан по смыслу со всеми изображениями в кроссенсе. Обычно же нужно установить связи по периметру между квадратами 1 – 2, 2 – 3, 3 – 6, 6 – 9, 9 – 8, 8 – 7, 7 – 4, 4 – 1, а также по центральному кресту между квадратами 2 – 5, 6 – 5, 8 – 5 и 4 – 5.

1	2	3
4	5	6
7	8	9

Применять кроссенс можно на любом предмете школьной программы и в любом школьном возрасте. Проблема, с которой часто сталкиваются авторы кроссенсов – это трактовка изображений, которые могут быть не очень понятны. В таком случае можно дать текстовую подсказку – кто или что изображено на каждой картинке, а задание – найти связи между соседними изображениями или дать название кроссенсу.

Кроссенсы педагог может создавать сам, а можно и предложить детям создавать их самостоятельно.

Детям предлагается расчертить лист на 9 частей и загадать главное слово (в центре). Затем на оставшихся местах подобрать ассоциативную цепочку.

Для облегчения создания кроссенса удобно сначала каждый квадрат заполнить словом или словосочетанием по выбранной теме, а затем заменить его ассоциативной картинкой.

Использование такого метода хорошо при изучении нового материала, установке проблемной ситуации или при закреплении и обобщении изученного материала.

#### ***Алгоритм составления кроссенса:***

- 1) Определить тематику, общую идею.
- 2) Поиск и подбор изображений, иллюстрирующих элементы.
- 3) Выделить 9 элементов – изображений, имеющих отношение к идее, теме.
- 4) Найти связь между элементами, определить последовательность.
- 5) Сконцентрировать смысл в одном элементе (5-й квадрат).
- 6) Выделить отличительные черты, особенности каждого элемента.

#### ***Предполагаемый результат***

- развитие высших психических функций (внимания, памяти, мышления, восприятия, воображения);
- стабилизация эмоционального состояния детей и их психофизическое оздоровление;
- развитие познавательных и творческих способностей;
- личностное развитие ребенка и развитие его индивидуальных особенностей;
- формирование коммуникативных навыков сотрудничества в общении со сверстниками, необходимых для успешного протекания процесса обучения;
- формирование самосознания и адекватной самооценки;
- приобретение опыта самостоятельного выбора исследовательско-творческой деятельности, оценки и самооценки полученных результатов.

Таким образом, кроссенс:

- *учат* думать, творить, высказывать свою точку зрения, обрабатывать информацию;
- *развивают* зрительную память, связную речь, коммуникативные способности, навыки работы с источниками информации;
- *повышают* мотивацию, самооценку.

Также данная технология выполняет воспитательную функцию. Кроссенс может быть составлен по теме группового занятия, праздничного мероприятия, юбилейной даты. Он может стать способом организации коллективного творческого дела по созданию интеллектуальной игры, стенгазеты, открыток ко дню рождения, оформлению портфолио. Работа с кроссенсом способствует развитию коммуникативных и регулятивных умений, навыков работы с информацией.

**Примеры.**

*Кроссенс «Каждый человек сам выбирает, чем ему заниматься в свободное время»*



*Кроссенс «Охранять природу – значит охранять жизнь»*







Увеличение умственной нагрузки на занятиях в школе существенно снижает интерес несовершеннолетних к изучаемому материалу, и, как следствие, к выполнению домашнего задания. Что в свою очередь приводит к снижению уровня учебной мотивации и появлению трудностей в обучении различным предметам школьной программы.

Применение компьютерных тренажеров является эффективным методом не только в обучении, но и устранения пробелов в знаниях, т.к. тренажеры активизируют мыслительную деятельность несовершеннолетних, стимулируют их к самостоятельному приобретению знаний, выстраивают процесс познания с учетом индивидуальных способностей и интересов. Педагог на занятиях с использованием электронных тренажеров выступает в качестве помощника и консультанта, стимулирующего активность, самостоятельность и инициативу.

**Программа «Электронная школа» (модуль «Занятия по устранению трудностей в обучении»)** используется в работе с несовершеннолетними с целью расширения образовательного пространства и повышения образовательного уровня несовершеннолетних.

Социальные педагоги проводят занятия с детьми и подростками с использованием электронных тренажеров, направленных на устранение трудностей в обучении предметам школьной программы. Приоритетными являются тренажеры по русскому языку и математике. Наиболее результативно зарекомендовали себя тренажеры Test Pad, игровые тесты iq24, «Я пишу без ошибок».

Появляется возможность использования их на разных этапах занятия, для групповой или индивидуальной работы воспитанников, для самостоятельной работы, ликвидации пробелов, накопления опыта решения элементарных задач. Самостоятельная работа с тренажерами повышает активность воспитанников в процессе обучения предмету, позволяет работать в индивидуальном, комфортном темпе. Именно поэтому занятия с использованием программы «Электронная школа» интересны для детей и дают положительный результат: устраняются пробелы в знаниях, повышается уровень познавательного интереса и, как следствие, уровень осознанного отношения к учебной деятельности.

Компьютерные технологии являются неотъемлемой частью всех сфер нашей жизни. Данный факт предоставляет возможность оптимизировать

коррекционно-реабилитационный процесс, тем самым увеличить его насыщенность и эффективность.

Одной из важных задач в коррекционно-реабилитационной работе с детьми, является поиск новых, наиболее эффективных способов передачи знаний. Коррекционное направление работы с детьми может быть связано с широким использованием информационных технологий, таких как компьютер, телевизор, DVD, CD, мультимедиа, и аудиовизуальное оборудование.

Использование **информационно-коммуникативных технологий** в коррекционно-реабилитационном процессе должно быть ориентировано на ведущую деятельность ребёнка – игру, все задания носить игровой, занимательный характер. Задания должны удовлетворять возрастным интеллектуальным потребностям детей и развивать их способности.

Одним из преимуществ компьютерных технологий является то, что они позволяют значительно повысить мотивационную готовность детей к проведению коррекционных занятий. В процессе занятий с применением компьютера дети учатся преодолевать трудности, контролировать свою деятельность, оценивать результаты. Решая заданную компьютерной программой проблемную ситуацию, ребенок стремится к достижению положительных результатов, подчиняет свои действия поставленной цели. Таким образом, использование ИКТ помогает развивать у несовершеннолетних такие волевые качества, как самостоятельность, собранность, сосредоточенность и усидчивость.

Занятия на компьютере имеют большое значение и для развития произвольной моторики пальцев рук, что особенно актуально при работе с младшими школьниками. В процессе выполнения компьютерных заданий им необходимо в соответствии с поставленными задачами научиться нажимать пальцами на определенные клавиши, пользоваться манипулятором «мышь». Кроме того, важным моментом подготовки детей к овладению письмом, является формирование и развитие совместной координированной деятельности зрительного и моторного анализаторов, что с успехом достигается на занятиях с использованием компьютера.

Одно из важнейших условий умственного развития и воспитания детей дошкольного и младшего школьного возраста – грамотная, четкая, красивая речь. Именно в этом возрасте самые благоприятные условия для закладывания основ богатого словарного запаса и красноречия. По мнению специалистов, использование специально разработанных методик и приемов для улучшения коммуникативных навыков помогает детям усваивать новый материал и развиваться.

Поэтому перед многими педагогами стоит задача научить детей связно, последовательно, грамматически правильно излагать свои мысли, рассказывать о различных событиях из окружающей жизни. Дети должны уметь рассказывать о разных ситуациях из окружающей действительности с помощью связной и богатой речи.

Отличным методом для достижения этого эффекта является мнемотехника, ведь в ней процесс запоминания базируется на образовании ассоциаций.

**Мнемотехника** — это система приемов и методов, которая обеспечивает эффективное усвоение ребенком информации об окружающем мире, успешное запоминание структуры повествования, воспроизведение полученных знаний, а также развитие связной речи. Кроме того, мнемотехника позволяет развивать мышление посредством ассоциаций, воображение, слуховую и зрительную память, внимание (зрительное и слуховое).

Как любая работа, мнемотехника строится от простого к сложному. Необходимо начинать работу с простейших мнемоквадратов, последовательно переходить к мнемодорожкам, и позже – к мнемотаблицам.

Использование педагогами мнемотаблиц существенно облегчает процесс обучения детей и развития связной речи, а наличие зрительных схем делает их рассказы более последовательными, четкими, насыщенными деталями.

Использование данной технологии на индивидуальных и групповых занятиях с воспитанниками различной возрастной категории способствует развитию различных речевых компонентов, увеличению словарного запаса, расширению представлений об окружающем мире, развитию познавательных процессов и мыслительных операций.

Все вышеперечисленные методики являются эффективными, т.к. они не только формируют активную жизненную позицию воспитанников, но и развивают познавательные процессы и мыслительные операции, помогают устранить трудности в обучении предметов школьной программы, учат отличать особенности и разницу игровой и учебной деятельности, что в свою очередь способствует повышению учебной мотивации.

### **Источники**

1. <https://nsportal.ru/user/882888/page/sovremennye-obrazovatelnye-tehnologii-sposobstvuyushchie-razvitiyu-motivatsii>
2. [https://yrok.pf/library/priemi\\_i\\_metodi\\_pozvolayayushie\\_povisit\\_motivatsiyu\\_uch\\_084733.html](https://yrok.pf/library/priemi_i_metodi_pozvolayayushie_povisit_motivatsiyu_uch_084733.html)
3. <https://infourok.ru/metodicheskiy-seminar-ispolzovanie-sovremennih-obrazovatelnih-tehnologiy-sposobstvuyuschih-povisheniyu-motivatsii-uchaschihsya-3557196.html>
4. <https://urok.1sept.ru/articles/568984>
5. <https://multiurok.ru/index.php/files/doklad-na-tiemu-sovremennyye-pedagoghichieskii.html>
6. <https://infourok.ru/ispolzovanie-razlichnih-priyomov-raboti-v-obuchenii-mladshih-shkolnikov-3666196.html>
7. <https://nsportal.ru/nachalnaya-shkola/mezhdistsiplinarnoe-obobshchenie/2018/01/22/intellektualnye-razminki>