

2025

Сборник методических материалов

**победителей Фестиваля методических идей
молодых педагогов в Самарской области
в 2025 году**

Министерство образования
Самарской области
Юго-Восточное управление
ГБУ ДПО ЦПК «Нефтегорский РЦ»

СБОРНИК МЕТОДИЧЕСКИХ МАТЕРИАЛОВ

*победителей Фестиваля методических идей
молодых педагогов в Самарской области
2025*

Нефтегорск
2025

Сборник методических материалов победителей Фестиваля методических идей молодых педагогов в Самарской области/
Составитель: Е.В. Яндулова. – Нефтегорск, 2025. – 67 с

В сборник включены работы победителей «Фестиваля методических идей молодых педагогов в Самарской области», прошедшего в 2025 году в Юго-Восточном образовательном округе.

Издание адресовано педагогической общественности.

© Юго-Восточное управление,
ГБУ ДПО ЦПК «Нефтегорский РЦ»

Оглавление

Баранова П.Э., МБОУ «Школа № 164» г.о. Самара, «Игровая технология как средство повышения мотивации при изучении истории»	5
Давлатов П.Б., МБОУ «Школа № 64» г.о. Самара, «Комедийные лингвистические крючки»	11
Дворяткина А.С., ГБОУ СОШ № 3 г. Нефтегорска, «Геймификация как эффективный инструмент повышения познавательного интереса на уроках окружающего мира».....	14
Казакова Д.Э., ГБОУ СОШ № 8 п.г.т. Алексеевка, «Формирование краеведческой компетенции в образовательном процессе через дидактическую игру»	19
Каюрова А.Д., ГБОУ СОШ с. Пестровка, «Мнемотаблицы как средство формирования навыка пересказа у младших школьников».....	25
Косова А.В., ГБОУ СОШ № 1 «ОЦ» с. Кинель-Черкассы, «Формирование профорientационной компетентности учащихся через решение практико-ориентированных задач и кейсов на уроках математики»	28
Легостаева В.С., ГБОУ СОШ № 2 им.Г.А.Смолякова с.Большая Черниговка, «Использование Дневника жителя Самарской области в рамках реализации межпредметного подхода к обучению младших школьников».....	34
Парамонова И.В., ГБОУ СОШ № 1 с.Кинель-Черкассы, «Живые уроки ОБЗР как средство формирования культуры безопасности и рискоориентированного мышления»	37
Савенков И.П., ГБОУ СОШ пос.Сокский, «Приемы работы с терминами на уроках биологии»	41
Хилковская И.С., ГБОУ СОШ «ОЦ» с.Воротнее, «Визуализации для повышения качества образования в области физики».....	52
Храпач Д.А. Сызранский филиал ГБОУ школа-интернат № 2 г.о.Жигулевск, «Применение сенсорной интеграции в работе с детьми с нарушением опорно-двигательного аппарата».....	57

«Игровая технология как средство повышения мотивации при изучении истории»

*Баранова П.Э.,
советник директора по воспитанию,
МБОУ «Школа № 164 г.о. Самара*

Мотивация учащихся зависит от формата занятий, особенностей преподавателя и учеников. Важно уметь различать виды мотивации для повышения учебных результатов: она должна возникать у самого ученика при поддержке учителя. Для повышения мотивации к учению предлагается использовать игровые технологии на уроках истории.

Игры - важное и многогранное явление в образовании, объединяющее обучение и личностное развитие. Они служат как методический инструмент для передачи знаний, воспитания и формирования социальных навыков. Современные технологии стремительно изменяют методы преподавания и изучения истории. Интерактивные инструменты, включая игровые приёмы предоставляют новые возможности для глубокого погружения в историческое прошлое.

XX век особенно трудный в изучении истории - большой объем информации: события, даты, противоречивые явления, множество новых терминов. Для эффективного обучения необходимо использовать различные методики и технологии обучения, задействующие все каналы восприятия.

Предлагаю рабочее поле, объединенное тематикой «Развитие СССР». Игровое поле можно использовать для любой тематики и периода истории, адаптировав под нужды конкретного класса.

Общая схема.

Ученикам в классе, поделенным на две (или более) команды, предлагается заполнить все пустые ячейки на поле и в конце игры отгадать

ключевое слово. Иконку на поле можно купить за талоны, которые дети получают на уроках в течение определенного учебного периода, в зависимости от тематики игрового поля.

На каждом уроке отведено специальное время для того, чтобы заработать «талоны», в данном случае советские, например за успешное повторение пройденного материала в начале и в конце урока. А также есть возможность получить талон за активную работу на уроке. На некоторых рубашках полученных карточек есть буквы и их место в слове. Какая карточка имеет букву заранее не известно. Карточки можно обменивать в любом порядке, но на самом поле соблюдается хронология.

Каждые две недели можно обменивать талоны на карточки. Карточки содержат факты о ключевых событиях из жизни советского союза от момента его образования до 1945 года, т. к. в данной модели участник игры – 10 классники.

Выигрывает команда, которая раньше всех заполнила ячейки на игровом поле и отгадала слово. В качестве поощрения можно использовать дополнительные оценки команде в конце игрового периода, т. к. не всем детям для повышения мотивации достаточен лишь факт выигрыша и набора баллов в игре.

Игра включает в себя карточки, которые содержат информацию о личностях, политических событиях, экономической политике и достижениях культуры СССР.

Таким образом, игровая технология поможет разнообразить учебные занятия, повысить мотивацию учеников и улучшить их образовательные результаты.

Приложения.

Карточки:

1. В. И Ленин
2. И.В. Сталин
3. Г.К. Жуков
4. Д.Д. Шостакович
5. К.С.Станиславский
6. М.А. Булгаков
7. С.В. Ильюшин
8. В. Чкалов
9. Ю.В. Левитан
10. Культурная революция
11. НЭП
12. Коллективизация
13. Индустриализация
14. Блокада Ленинграда
15. парад в Куйбышеве
16. Победа во Второй Мировой Войне
- 17.К. Чуковский
18. Кукрыниксы – союз художников
19. к/ф «Броненосец Потемкин»
20. Скульптура «Рабочий и Колхозница»

	<p>В.И. Ленин Российский революционер, создатель партии РСДРП(б). Основатель первого в мире социалистического государства СССР в 1922г.</p>		<p>И.В. Сталин Многолетний лидер СССР (1922-1953гг.) с имеет однозначной оценки у российского общества и историков. С одной стороны победа в ВОВ. С другой — это массовые репрессии</p>		<p>Культурная революция комплекс мероприятий, направленных на коренную перестройку культурной и идеологической жизни общества в период строительства социализма в 1920-е–1930-е годы.</p>
	<p>НЭП (Новая экономическая политика). Суть НЭПа — применение рыночных элементов при сохранении госконтроля над ключевыми сферами жизни</p>		<p>К.С.Станиславский театральный режиссёр, актёр, педагог, теоретик, реформатор театра. Создатель системы актёрского искусства, которая носит его имя — системы Станиславского.</p>		<p>Кукрыниксы — творческий коллектив советских художников-графиков и живописцев, в который входили Михаил Кудрианов, Порфирий Крылов и Николай Соколов</p>
	<p>Коллективизация в СССР — политика объединения одиночных крестьянских хозяйств в коллективные (колхозы и совхозы).</p>		<p>Индустриализация процесс ускоренного социально-экономического перехода от традиционного этапа развития к индустриальному. Сопровождалось таким явлением, как «стахановское движение»</p>		<p>Броненосец Потемкин немой исторический художественный фильм 1925 года. Режиссера С. Эзенштейна. В 1958 году фильм был назван лучшим фильмом всех времён на Мировой выставке в Брюсселе</p>



В специально отведенное время для получения талонов также используются приёмы игровых технологий. Такие как: кроссворд, квиз, историческое бинго и т. д.

Например, вначале урока проверяются усвоенные знания. Проводится бинго, наиболее быстрым и активным участникам выдаются талоны, которые команда собирает в своём конверте.

Игра « Историческое бинго»

Игра используется для словарно - терминологической работы. Ученики получают задание на дом заполнить карточку словарными словами.

Например: С детьми оговариваются термины, которые будут использоваться в игре. На заранее подготовленных карточках написаны определения, но не указаны сами термины. Ребёнок вытягивает любую карточку, читает определение, узнаёт и называет термин. Те, у кого есть такой термин, вычеркивает его из карточки. Ученик, давший правильный ответ, получает жетон. Игра заканчивается после того, как у одного из ребят оказывается, вычеркнуты все слова. Подсчитывается количество жетонов, выявляется победитель.

Насильственное присоединение одним государством территории (или ее части) другого государства	Программа действий большевиков после Февральской революции, разработанная Лениным	Сформированный Государственной Думой высший орган государственной власти в России в период между февралём и октябрём 1917 года
Специальный орган безопасности Советского государства в 1917–1922 годах	Высший (после Всероссийского съезда Советов), законодательный, распорядительный и контролирующий орган в Советской России.	Существование параллельных систем власти и управления в государстве.
Нормативный акт, который отменял помещичью собственность на землю без выкупа и передавал все некрестьянские поля в распоряжение Советов.	Нормативный акт, в котором всем воюющим государствам предлагалось выйти из войны, не требуя аннексий и контрибуций.	Переход частных предприятий и отраслей экономики в собственность государства как безвозмездно, так и на основе полного или частичного выкупа.

Официальное наименование советских сухопутных вооруженных сил в период до 1946 года.	Мир, заключенный без ведома и согласия своих воюющих союзников, "предательский" выход страны из войны	Правительство Советской России в 1917-1946 годах.
Выборный орган, который может законодательно утвердить новую систему власти, новую форму правления.	Союз политических сил, боровшихся с большевиками в ходе Гражданской войны.	изъятие хлебных излишков с помощью вооружённых отрядов
талоны на получение определённого количества продуктов	Забастовка с политическими требованиями. В	Денежная единица Российской Империи, введённая реформой 1897 года.

Термины для бинго: Аннексия, Апрельские тезисы, ВЦИК, ВЧК, Временное правительство, двоевластие, декрет о земле, декрет о мире, национализация, Рабоче-Крестьянская Красная армия, сепаратный мир, совет народных комиссаров, учредительное собрание, белое движение, реквизиции, продуктовые карточки, стачка, червонец.

Талоны для игры:

1 № САХАР июль 1992 г.	1 № САХАР август 1992 г.	1 № САХАР сентябрь 1992 г.	1 № САХАР октябрь 1992 г.	1 № САХАР ноябрь 1992 г.	1 № САХАР декабрь 1992 г.
2 № КРУПА июль 1992 г.	2 № КРУПА август 1992 г.	2 № КРУПА сентябрь 1992 г.	2 № КРУПА октябрь 1992 г.	2 № КРУПА ноябрь 1992 г.	2 № КРУПА декабрь 1992 г.
3 № МУКА июль 1992 г.	3 № МУКА август 1992 г.	3 № МУКА сентябрь 1992 г.	3 № МУКА октябрь 1992 г.	3 № МУКА ноябрь 1992 г.	3 № МУКА декабрь 1992 г.
4 № МАКАРОННЫЕ ИЗДЕЛИЯ июль 1992 г.	4 № МАКАРОННЫЕ ИЗДЕЛИЯ август 1992 г.	4 № МАКАРОННЫЕ ИЗДЕЛИЯ сентябрь 1992 г.	4 № МАКАРОННЫЕ ИЗДЕЛИЯ октябрь 1992 г.	4 № МАКАРОННЫЕ ИЗДЕЛИЯ ноябрь 1992 г.	4 № МАКАРОННЫЕ ИЗДЕЛИЯ декабрь 1992 г.
5 № МАСЛО ЖИВОТНОЕ июль 1992 г.	5 № МАСЛО ЖИВОТНОЕ август 1992 г.	5 № МАСЛО ЖИВОТНОЕ сентябрь 1992 г.	5 № МАСЛО ЖИВОТНОЕ октябрь 1992 г.	5 № МАСЛО ЖИВОТНОЕ ноябрь 1992 г.	5 № МАСЛО ЖИВОТНОЕ декабрь 1992 г.
6 № МАСЛО РАСТИТЕЛЬНОЕ июль 1992 г.	6 № МАСЛО РАСТИТЕЛЬНОЕ август 1992 г.	6 № МАСЛО РАСТИТЕЛЬНОЕ сентябрь 1992 г.	6 № МАСЛО РАСТИТЕЛЬНОЕ октябрь 1992 г.	6 № МАСЛО РАСТИТЕЛЬНОЕ ноябрь 1992 г.	6 № МАСЛО РАСТИТЕЛЬНОЕ декабрь 1992 г.
7 № _____ июль 1992 г.	7 № _____ август 1992 г.	7 № _____ сентябрь 1992 г.	7 № _____ октябрь 1992 г.	7 № _____ ноябрь 1992 г.	7 № _____ декабрь 1992 г.
8 № Игровое поле: июль 1992 г.	8 № _____ август 1992 г.	8 № _____ сентябрь 1992 г.	8 № _____ октябрь 1992 г.	8 № _____ ноябрь 1992 г.	8 № _____ декабрь 1992 г.
9 № _____ июль 1992 г.	9 № _____ август 1992 г.	9 № _____ сентябрь 1992 г.	9 № _____ октябрь 1992 г.	9 № _____ ноябрь 1992 г.	9 № _____ декабрь 1992 г.
10 № _____ июль 1992 г.	10 № _____ август 1992 г.	10 № _____ сентябрь 1992 г.	10 № _____ октябрь 1992 г.	10 № _____ ноябрь 1992 г.	10 № _____ декабрь 1992 г.

3
ТАЛОНА

5
ТАЛОНОВ

3
ТАЛОНА

5
ТАЛОНОВ

2
ТАЛОНА

6
ТАЛОНОВ

4
ТАЛОНА

3
ТАЛОНА

2
ТАЛОНА

10
ТАЛОНОВ

КОМАНДА								
1	2	3	4	5	6	7	8	9
2								

4
ТАЛОНА

6
ТАЛОНОВ

3
ТАЛОНА

4
ТАЛОНА

2
ТАЛОНА

8
ТАЛОНОВ

10
ТАЛОНОВ

4
ТАЛОНА

2
ТАЛОНА

3
ТАЛОНА

«Комедийные лингвистические крючки»

*Давлатов П.Б.,
учитель английского языка,
МБОУ «Школа № 64» г.о. Самара*

Современный ребёнок — это человек с клиповым мышлением, живущий в режиме непрерывного информационного потока. Его внимание — самый дефицитный ресурс в нашем классе.

Именно поэтому моя методическая идея заключается в системном использовании юмора в качестве педагогического инструмента — «комедийных лингвистических крючков» — для мгновенного захвата внимания, снятия языкового барьера и глубокого усвоения материала через положительные эмоции.

Говоря об Актуальность этого подхода, она продиктована не только вызовами времени, но и ключевыми ориентирами ФГОС: это и личностно-ориентированное обучение, и создание развивающей образовательной среды, и формирование мотивации к познанию.

В чём заключается методическая ценность «крючков»? Это не разрозненные приёмы, а система, встроенная в структуру урока и решающая конкретные задачи.

1. Как стартовый триггер. Вместо скучного «Today we will talk about...» урок начинается с мини-«стендапа», с небольшой шутки. Это мгновенно создаёт позитивный настрой.
2. Как мнемонический приём. Сложные правила грамматики оживают в комедийных скетчах, что делает их запоминание в разы эффективнее.
3. Как способ семантизации. Новая лексика усваивается через яркие, забавные ассоциации и образы.

4. Как инструмент фонетики. Скороговорки и каламбуры превращают отработку звуков из рутины в веселый челлендж.

А теперь — к практике! Как это работает вживую?

Крючок №1: Объясняем артикли

«Вы думаете, в русском языке сложно с падежами? А вы слышали про артикли. Если что с артикулами WB никак не связано. А вот вы попробуйте объяснить, почему «a table» — это какой-то один стол, а «the Sun» — именно то самое наше светило. Или «A star» — это неизвестная звезда, а «the star» — это уже Макан. Почувствуйте разницу!»

Этот приём создаёт мощную ассоциативную связь, делая абстрактное понятие определённости/неопределённости более понятным и смешным.

Крючок №2: Present Perfect — шрам из детства.

«Present Perfect — это не просто время. Он как шрам из детства. Тебе неважно, когда именно ты упал с велосипеда. Важно, что шрам до сих пор виден. «I have injured my leg». Когда? Не важно! Главное — сейчас колено со шрамом

Такая аналогия помогает ученикам интуитивно понять главную функцию этого времени — связь прошлого события с настоящим результатом.

Крючок №3: Фонетический детектив и мем про котика.

«Самая большая ловушка в английском — это когда слово пишется так, будто над ним долго издевались. ‘Through’ — ‘thru’. ‘Tough’ — ‘taf’. ‘Though’ — ‘thou’.

Почему ‘ough’ читается по-разному? Видимо, в былые времена типографский станок сломался, и они как в нашем мультике: «А, ладно и так сойдет!»

Это снимает страх перед несоответствием написания и произношения. Мы не боремся с этим, а принимаем как забавный факт и превращаем в игру.

Моё личное отношение к этому методу абсолютно искреннее. Я убеждён, что смех на уроке — это не отсутствие дисциплины, а признак живого, настоящего интереса и живого общения. Юмор — это не клоунада, а мост между учителем и учеником, который мы строим вместе.

Таким образом, «комедийный лингвистический крючок» — это не просто весёлое начало урока. Это стратегия. Стратегия превратить язык из набора правил «надо» в желанное пространство «хочу» — хочу шутить, понимать, говорить и творить.

Мы не можем бороться с цифровой эпохой. Но мы можем использовать её язык — язык ярких образов, эмоций и коротких, но ёмких смыслов. Давайте зажигать в них искру интереса. И иногда для этого достаточно всего одной хорошей шутки.

«Геймификация как эффективный инструмент повышения познавательного интереса на уроках окружающего мира»

*Дворяткина А.С.,
учитель начальных классов,
ГБОУ СОШ № 3 г.Нефтегорска*

Эта тема не случайно является приоритетной для учителей, ведь каждый день мы сталкиваемся с необходимостью мотивировать детей к обучению в условиях, когда традиционные методы уже не всегда эффективны. Важная особенность наших учеников — их естественная потребность в игровой деятельности.

Как известно, младший школьный возраст характеризуется тем, что игра остаётся ведущим видом деятельности ребёнка, и это не просто развлечение, а важнейший инструмент познания мира. Поэтому внедрение элементов геймификации в образовательный процесс становится не просто модным трендом, а необходимым условием успешного обучения.

Что такое геймификация?

Геймификация в обучении — это использование игровых элементов и механик в неигровом контексте, то есть в учебном процессе, для повышения мотивации и вовлечённости учащихся. Это современный подход, который превращает процесс обучения в увлекательное приключение, сохраняя при этом его образовательную ценность.

Актуальность темы обусловлена несколькими факторами:

- современные дети растут в эпоху цифровых технологий и с раннего возраста погружены в игровой мир;
- традиционные методы обучения часто не вызывают достаточного интереса у учащихся;

- существует необходимость развития не только предметных, но и метапредметных навыков;
- важно формировать у детей навыки командной работы и критического мышления.

Основная цель использования геймификации в начальной школе — повышение познавательного интереса учащихся и создание комфортной образовательной среды. Мы стремимся сделать так, чтобы дети не просто получали знания, а с удовольствием погружались в процесс обучения.

К основным принципам внедрения геймификации в образовательный процесс относятся:

- постепенное погружение в игровой контекст;
- чёткая постановка образовательных целей
- создание увлекательного сюжета
- включение элементов соревнования
- обеспечение обратной связи.

Использование геймификации очень эффективно для всех предметов (русский язык, окружающий мир, литературное чтение, математика). Но я использую этот формат преимущественно на уроках окружающего мира, так как удерживать внимание детей на уроках окружающего мира действительно сложнее, чем на других предметах, так как тема предмета предполагает изучение огромного количества объектов природы, животных, явлений, которые сложно представить только на словах. Детям нужны визуальные образы, а без технических средств это сделать затруднительно. Отсутствие современного оборудования в кабинете существенно ограничивает мои возможности: не могу показать презентации с качественными изображениями, нет возможности демонстрировать познавательные видеоролики, сложно наглядно показать природные

процессы. Особенности предмета требуют наглядности. Чтобы компенсировать отсутствие технического оснащения, я использую наглядность и т.д., однако даже это не всегда позволяет полностью удерживать внимание детей, так как современные дети привыкли к динамичному визуальному контенту.

Идея использования геймификации пришла ко мне не сразу, а постепенно. Через наблюдение за детьми и поиск эффективных методов обучения. Всё началось с того, что я заметила: традиционные методы не всегда удерживают внимание современных школьников. Дети быстро отвлекаются, теряют интерес к учебному материалу. Однажды я обратила внимание на то, как увлеченно ребята играют на переменах, как живо обсуждают игры. Именно тогда я подумала, почему бы не использовать эту естественную тягу к игре в образовательном процессе? Результаты не заставили себя ждать – дети стали активнее участвовать в уроках, лучше усваивать материал, а главное – с удовольствием приходили на занятия.

Методическая идея работы заключается в том, чтобы эффективно использовать любимые игры детей на уроках окружающего мира с целью повышения познавательного интереса.

На своих уроках я использую следующий вид геймифицированных уроков: игра с использованием персонажей и локаций популярных среди детей игр.

За основу я взяла популярную среди детей игру Тоса Веса. Суть игры – путешествие по различным локациям. Я распечатала карту города Тоса World и различных персонажей.(рис.1) Прикрепила на карту и персонажей самоклеящиеся липучки. Благодаря этому моя игра многофункциональна: можно легко менять персонажей, таблички с названиями станций, табличку с названием города, добавлять на карту новые элементы, убирать ненужные. Эту карту можно адаптировать под

любой урок и любую тему. Я создаю увлекательный сюжет (конспект урока) и внедряю его в нашу карту. Так мы совмещаем приятное с полезным: играем в любимую игру и получаем новые знания.

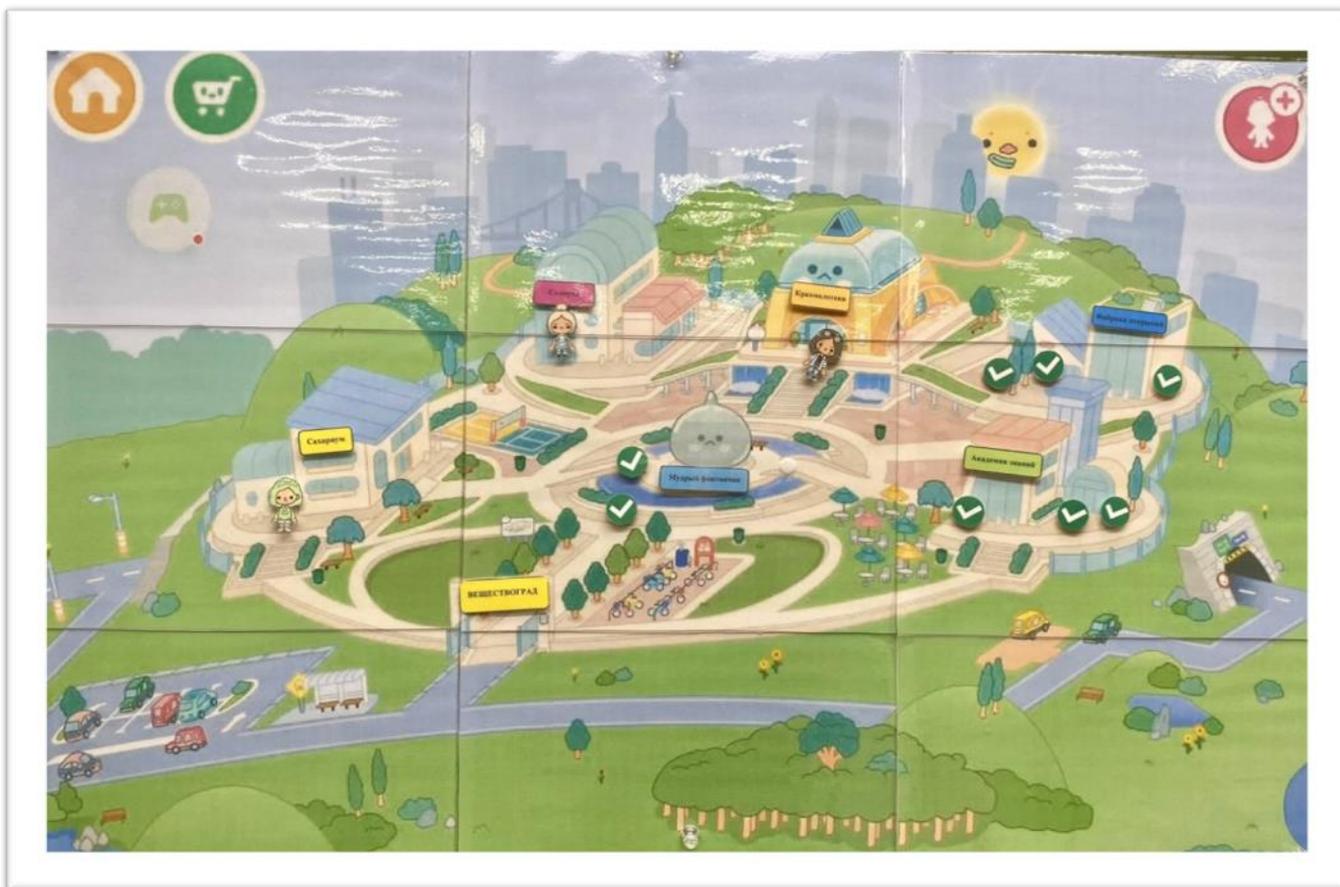


рис.1

Опыт показывает, что правильно организованная геймификация позволяет:

- превратить рутинную учебную деятельность в увлекательный процесс;
- раскрыть потенциал каждого ученика;
- сформировать навыки командной работы;
- развить творческое мышление;
- повысить общую успеваемость класса

Важно отметить, что геймификация помогает нам, учителям, сделать процесс обучения более эффективным и интересным для детей. Используя

естественную потребность младших школьников в игре, мы можем значительно повысить качество образования и развить у детей устойчивый познавательный интерес к знаниям.

В заключение хочу подчеркнуть: геймификация — это не замена традиционным методам обучения, а их эффективное дополнение, которое помогает сделать образовательный процесс более современным и отвечающим потребностям наших учеников, сохраняя при этом его образовательную ценность.

«Формирование краеведческой компетенции в образовательном процессе через дидактическую игру»

*Казакова Д.Э.,
учитель истории,
ГБОУ СОШ № 8 п.г.т. Алексеевка*

Современный этап развития российского образования, согласно требованиям Федерального государственного образовательного стандарта (ФГОС), характеризуется последовательным переходом от традиционных моделей к компетентностной модели обучения. В фокусе образовательного процесса оказывается не столько передача суммы готовых знаний, сколько формирование у обучающихся целостного комплекса универсальных учебных действий, способностей и личностных качеств, позволяющих эффективно действовать в реальных жизненных ситуациях. В этом контексте особую актуальность и социальную значимость приобретает задача формирования региональной идентичности подрастающего поколения, что напрямую связано с необходимостью воспитания компетентных граждан, глубоко осознающих свою связь с малой Родиной.

В рамках решения этой задачи ключевое место занимает целенаправленное формирование регионоведческой компетенции, как сложного процесса, который обеспечивает способность школьника к комплексному восприятию, анализу и продуктивному взаимодействию с многогранной социально-экономической, культурно-исторической и природной средой родного края. Однако традиционная система преподавания, опирающаяся в основном на репродуктивные методы и пассивное усвоение информации, зачастую оказывается недостаточно эффективной для развития ценностно-смыслового и деятельностного компонентов данной компетенции. Знания о регионе, не подкрепленные

личным эмоциональным опытом и практикой применения, остаются абстрактными и не становятся основой для формирования подлинной гражданской позиции.

Преодоление этого противоречия видится в активном внедрении в образовательный процесс педагогических технологий, апеллирующих к внутренней мотивации учащихся, обеспечивающих личную вовлеченность и создающих условия для проживания учебного содержания. Одной из наиболее продуктивных технологий такого рода являются игровые методики, которые в полной мере соответствуют принципам системно-деятельностного подхода. Игра, будучи естественной для ребенка формой познания мира, обладает уникальным дидактическим потенциалом

Дидактическая игра (обучающая игра) — это форма игровой деятельности, организованной с целью передачи знаний, умений и навыков. В отличие от обычной игры, дидактическая игра имеет чёткие образовательные цели, правила и структуру.

Ее основными преимуществами являются:

- **Повышение мотивации:** Игровая форма снимает напряжение, делает процесс познания увлекательным и желанным.
- **Активность и деятельностный подход:** Ученик не пассивный слушатель, а исследователь, аналитик, участник виртуальной экскурсии.
- **Интеграция знаний:** Игра естественным образом объединяет историю, географию, биологию, литературу и искусство родного края.
- **Развитие метапредметных компетенций:** В процессе игры школьники учатся работать в команде, аргументировать свою позицию, решать проблемные задачи, анализировать информацию.
- **Эмоционально-ценностное отношение:** Личная вовлеченность в игру способствует формированию более глубокой эмоциональной связи с изучаемыми объектами, воспитывая патриотизм и чувство ответственности.

Дидактическая игра предоставляет уникальный «инструмент», в который может быть помещено любое краеведческое содержание. Она выступает связующим звеном между требованиями стандарта и личным опытом ребенка.

В игровом пространстве знания о регионе приобретают личностный смысл, а учебные задачи – практическую направленность, что создает прочную основу для становления всех структурных компонентов регионоведческой компетенции, ценностно-смыслового, деятельностного и рефлексивного.

Таким образом, актуальность моей идеи в использование дидактических игр в формировании регионоведческой компетенции обусловлена необходимостью поиска эффективных путей обновления содержания и методов краеведческого образования в соответствии с вызовами времени.

Цель методической идеи является разработать и методически обосновать дидактическую игру краеведческой направленности «Узнай свой край», направленную на формирование у обучающихся системных знаний о родном Самарском крае и ценностного к нему отношения.

Для достижения поставленной цели поставлены следующие задачи:

1. Проанализировать и структурировать краеведческое содержание (исторические факты, географические объекты, биографии знаменитых земляков и т.д.), соответствующее возрастным особенностям.
2. Разработать четкие и понятные правила игры, алгоритм действий участников.
3. Спроектировать и создать дидактический материал.

Игра представляет собой набор карточек, на которых изображены исторические личности, архитектурные достопримечательности, природные объекты связанные с историей Самарской области и небольшой интересный

факт об этом объекте или личности. Карточки разбиты на несколько групп по цветам.

Цель игры: Первым собрать коллекцию из 5 карточек достопримечательностей, которые совпадают по цвету с вашей личной карточкой игрока.

Правила игры

1. Подготовка к игре:

- Возьмите 5 карточек, перемешайте и раздайте каждому игроку по одной (Это ваш цвет, на всю игру).

- Перемешайте и раздайте каждому игроку по 5 карточек с достопримечательностями.

- Перемешайте и раздайте каждому игроку по 4 карточки с действием.

- После раздачи, каждый игрок выкладывает рядом с собой свою карточку цвета и карточки достопримечательностей лицевой стороной вверх, так чтобы другие игроки могли их видеть. Карточки действий игрок оставляет скрытыми.

2. Игровой процесс:

- Игроки ходят по очереди, во время своего хода игрок должен использовать одну карточку действия на выбор из тех, что у него есть.

- После завершения хода игрок убирает , использованную карточку действия под низ общей колоды с данными карточками и берёт новую сверху (При обмене карточек достопримечательностей из колоды, игрок должен брать карточки сверху общей колоды, а лишние убирать под низ).

Игра заканчивается мгновенно, когда любой игрок в начале своего хода имеет перед собой 5 карточек достопримечательностей одного цвета, который совпадает с цветом его личной карточки.

Преимущества дидактической игры «Узнай свой край» для обучающихся на уроке:

1. Образовательные:

-Простое и наглядное усвоение краеведческого материала. Играя, ученики многократно видят и проговаривают названия достопримечательностей, что способствует их лучшему запоминанию, чем при простом заучивании.

-Активизация познавательного интереса. Формат игры превращает изучение темы «Родной край» из скучного урока в увлекательное исследование, мотивируя детей самостоятельно узнавать новые факты об объектах, представленных на карточках.

2. Развивающие:

- развитие финансовой грамотности (на элементарном уровне). Механика обмена карточками — это модель бартерных отношений, где ученики учатся оценивать «ценность» актива (нужна ли им эта карта, что они могут получить взамен), торговаться и принимать экономические решения.

-Развитие мышления. Школьники учатся планировать свои действия на несколько ходов вперед: какую карту обменять, какую способность использовать, чтобы быстрее собрать свою коллекцию и помешать соперникам.

-Развитие навыков коммуникации и ведения переговоров. Механика обмена карточками учит детей договариваться, аргументировать свою позицию, искать взаимовыгодные решения и корректно взаимодействовать в рамках правил.

-Тренировка внимания и памяти. Игрокам необходимо постоянно следить не только за своими картами, но и за коллекциями соперников, чтобы понять, кому какая карта нужна, и предугадать их ходы.

-Развитие гибкости и умения принимать решения. Ситуация в игре постоянно меняется. Школьники учатся быстро адаптироваться к новым обстоятельствам (например, к действиям карт «Запрет») и принимать взвешенные решения в условиях неопределенности.

3. Воспитательные:

-Формирование эмоциональной связи с малой Родиной. Игровые карточки с изображениями и названиями местных достопримечательностей вызывают живой интерес и положительные эмоции, что способствует воспитанию патриотизма и чувства гордости за свой край.

-Воспитание честности и умения следовать правилам. Игра в коллективе требует соблюдения установленных норм, что дисциплинирует и учит детей справедливому взаимодействию.

-Формирование «здорового» азарта и умения достойно побеждать и проигрывать. Игра учит детей справляться с негативными эмоциями от проигрыша и радоваться за успехи других, что важно для социальной адаптации.

Преимущества для Учителя:

-Высокая вовлеченность всего класса. Игровой формат гарантирует активность даже тех учеников, кто обычно пассивен на традиционных уроках.

-Эффективный способ повторения и закрепления темы. Игра идеально подходит для обобщающего урока по краеведению, позволяя в неформальной обстановке проверить усвоение материала.

-Гибкость и адаптивность. Правила и наполнение карточек можно легко адаптировать под любой возраст, уровень подготовки детей и конкретную тему по краеведению (например, сделать упор на архитектуру, природу или исторических личностей).

Вывод: Данная игра является не просто развлечением, а мощным и многофункциональным педагогическим инструментом, который комплексно развивает школьника как в предметной, так и в личностной сфере, делая изучение родного края живым и запоминающимся.

«Мнемотаблицы как средство формирования навыка пересказа у младших школьников»

*Каюрова А. Д.,
учитель начальных классов,
ГБОУ СОШ с. Пестровка*

«Учите ребенка каким-нибудь неизвестным ему пяти словам – он будет долго и напрасно мучиться, но свяжите двадцать таких слов с картинками, и он усвоит их на лету.» К. Д. Ушинский

Актуальность:

Актуальность использования мнемотаблиц в образовательном процессе начальной школы обусловлено несколькими важными факторами:

1. Развитие памяти: мнемотаблицы помогают обучающимся запоминать большое количество информации путем визуализации ключевых элементов текста. Это особенно актуально для учеников младшего школьного возраста, чья память еще активно формируется;

2. Формирование умения анализировать текст: работая с таблицами, обучающиеся учатся выделять главные мысли и события, структурировать материал, понимать взаимосвязи между элементами сюжета;

3. Стимулирование творческого мышления: заполнение таблиц требует активного участия ребенка, что способствует развитию воображения и креативности;

4. Повышение мотивации: яркая и наглядная форма подачи материала вызывает интерес у учеников, повышает их вовлеченность в учебный процесс;

Таким образом, использование мнемотаблиц позволяет комплексно развивать важные учебные компетенции младших школьников, способствуя формированию навыка пересказа и общему повышению уровня образования.

Цель методической идеи: состоит в облегчении процесса запоминания и воспроизведения информации путем создания зрительных образов, ассоциаций и символических представлений.

Задачи:

- способствовать развитию положительного отношения к литературному чтению;
- воспитывать у школьников самостоятельность их работы;
- развивать образное мышление.

Использование мнемотаблиц направленно на достижение планируемых результатов:

на уровне учителя:

- повышение уровня профессиональной компетентности;
- анализ собственного педагогического опыта, результативности деятельности и выявление недостатков;
- планирование перспектив собственной профессиональной деятельности.

на уровне ученика:

- повышение уровня учебной мотивации;
- качественное освоение образовательных стандартов;
- активизация творческой активности.

Реализация:

Мнемотаблица — это схема, в которую заложена определенная информация. На начальном этапе обучения, детям предлагаются готовые мнемотаблицы, план схемы рассказа. Учитывая возрастные особенности детей, дается небольшое количество материала, неоднократно повторяется показ действий с тем или иным материалом. Важно не упустить момент интереса ребенка при выполнении или рассматривании мнемотаблицы, помочь ребенку в овладении упражнениями достижениями успеха.

Требования к мнемотаблицам:

- составлять мнемотаблицы совместно с детьми, обсуждая содержимое мнемоквадратов;
- знаки и символы должны быть хорошо знакомы обучающимся;
- знаки и символы должны предварительно обсуждаться с детьми;
- знаки и символы должны отображать обобщенный образ предмета;
- замысел таблицы должен быть понятен ученикам.

Этапы работы с мнемотаблицей на начальном этапе:

- 1 этап: рассматривание таблицы и разбор того, что на ней изображено.
- 2 этап: перекодирование информации, осознание.
- 3 этап: пересказ по мнемотаблице.

Этапы работы по составлению мнемотаблиц.

- 1 этап: деление текста на части.
- 2 этап: замена частей символами или записями опорных слов.
- 3 этап: составление рассказа по мнемотаблице.
- 4 этап: пересказ с опорой на мнемотаблицу.
- 5 этап: пересказ без мнемотаблицы.

В дальнейшем таблицы будут усложняться и по конфигурации, и по тому, какими символами мы будем обозначать того или иного персонажа, действие или явление, то есть станут более абстрактными. Применение технологии мнемотаблиц, при достаточном уровне ее освоения, может использовать не только на уроках литературного чтения, но и на других уроках, связанных с воспроизведением текста по памяти, при этом тексты могут быть разных жанров: художественные, научные и так далее. Мнемотаблицы учат обучающихся выделять ключевые, опорные моменты, выстраивать последовательность и взаимосвязь событий. Таким образом технология мнемотаблиц носит межпредметный характер и помогает ученикам уйти от цитирования.

«Формирование профориентационной компетентности учащихся через решение практико-ориентированных задач и кейсов на уроках математики»

*Косова А.В.,
учитель математики,
ГБОУ СОШ №1 «ОЦ» с.Кинель-Черкассы*

Современный рынок труда характеризуется высокой динамикой и требует от выпускников школ не только глубоких знаний, но и развитых компетенций, позволяющих адаптироваться к новым условиям. В этой связи, проблема осознанного выбора профессии становится особенно актуальной. Школьники часто испытывают затруднения при определении своего профессионального пути, ориентируясь на мнение окружающих или модные тенденции, не понимая, какие навыки и знания им действительно понадобятся в будущем.

В этой ситуации школа должна взять на себя роль навигатора, помогающего учащимся сформировать профориентационную компетентность – способность к построению собственного профессионального маршрута с учетом индивидуальных интересов, склонностей и возможностей.

Традиционные формы профориентационной работы, такие как встречи с представителями профессий и экскурсии, безусловно, важны, но недостаточны для формирования устойчивого интереса к той или иной сфере деятельности. Ключевым фактором должен стать непрерывный процесс интеграции профориентационного компонента в учебный процесс.

Методическая идея работы заключается в создании эффективной системы использования практико-ориентированных задач и кейсов на уроках математики для формирования осознанного выбора будущей профессии и развития необходимых для этого компетенций у школьников.

Предмет математики, несмотря на распространенное мнение об его абстрактности, обладает огромным потенциалом в контексте профориентации. Математика – это универсальный язык, используемый в широком спектре профессий, от инженерии и программирования до финансов и дизайна. Задача педагога – раскрыть для учеников эту связь, показать, как математические знания применяются для решения реальных задач в различных областях.

Методические подходы к формированию профориентационной компетентности на уроках математики:

∇ Реализация данной задачи требует системного подхода, включающего следующие этапы:

∇ Анализ учебной программы: Выявление тем, которые можно наиболее эффективно связать с конкретными профессиями, демонстрируя их практическое применение.

∇ Разработка и адаптация задач и кейсов: Разработка или адаптация практико-ориентированных задач и кейсов на основе реальных профессиональных ситуаций и данных рынка труда.

∇ Междисциплинарность: Интеграция математики с другими предметами, такими как физика, химия, информатика и экономика, для демонстрации взаимосвязи различных областей знаний.

∇ Компетентностный подход: Направленность на развитие ключевых компетенций, необходимых для успешной профессиональной деятельности: критическое мышление, умение решать проблемы, коммуникативные навыки, работа в команде.

∇ Активное обучение: Использование интерактивных методов обучения, таких как проектная деятельность, групповая работа, ролевые игры, мозговые штурмы, публичные выступления, для вовлечения каждого ученика в процесс поиска решения

Для реализации поставленных целей и идей мною была разработана папка с практико-ориентированными задачами и кейсами.

Практико-ориентированные задачи (задача, содержание которой связано с реальными ситуациями из жизни или профессиональной деятельности)

Кейсы (описание сложной ситуации, требующей анализа, выбора стратегии и принятия решения на основе имеющихся данных)

1) Бизнес-план. Цель: разработать бизнес-план по продаже телефона, чтобы выручить максимальную прибыль. Учащиеся составляют план, учитывают ряд факторов: от закупочной цены до маркетинговых расходов, анализируют современный рынок по продажам.

2) Школьная метеостанция. Цель: составить прогноз погоды на следующий день, анализируя и апробируя данные погодных условий за последние 10 лет. Ученики учатся пользоваться физическими приборами, анализировать данные и составлять свои, рассчитывая их вероятность по формуле.

Школьная метеостанция



Команда: _____

Класс: _____

Исторические данные погоды в с.Кинель-Черкассы (фрагмент за 10 лет)

13 Октября 2015 Год

Давление (мм рт.ст.)	Влажность (%)	Температура (°C)	Облачность (0-10)	Направление ветра	Осадки
754 мм рт.ст.	76-82%	-1...+2	10	Западный	Нет

13 Октября 2016 Год

Давление (мм рт.ст.)	Влажность (%)	Температура (°C)	Облачность (0-10)	Направление ветра	Осадки
761 мм рт.ст.	66-87%	+3...+5	10	Западный, умеренный	Нет

13 Октября 2017 Год

Давление (мм рт.ст.)	Влажность (%)	Температура (°C)	Облачность (0-10)	Направление ветра	Осадки
754 мм рт.ст.	34-49%	+7...+12	5-7	Южный, слабый	Дождь

13 Октября 2018 Год

Давление (мм рт.ст.)	Влажность (%)	Температура (°C)	Облачность (0-10)	Направление ветра	Осадки
758 мм рт.ст.	33-68%	+4...+10	8-9	Северо-западный, слабый	Нет

13 Октября 2019 Год

Давление (мм рт.ст.)	Влажность (%)	Температура (°C)	Облачность (0-10)	Направление ветра	Осадки
761 мм рт.ст.	74-89%	+10...+11	10	Юго-западный	Дождь

Активация
Чтобы активировать раздел "Па"

13 Октября 2020 Год

Давление (мм рт.ст.)	Влажность (%)	Температура (°C)	Облачность (0-10)	Направление ветра	Осадки
762 мм рт.ст.	18-27%	+11...+18	2-3	Южный, слабый	Нет

13 Октября 2021 Год

Давление (мм рт.ст.)	Влажность (%)	Температура (°C)	Облачность (0-10)	Направление ветра	Осадки
764 мм рт.ст.	25-48%	+8...+17	5	Юго-восточный, умеренный	Нет

13 Октября 2022 Год

Давление (мм рт.ст.)	Влажность (%)	Температура (°C)	Облачность (0-10)	Направление ветра	Осадки
750 мм рт.ст.	82-92%	+9...+11	8	Западный, слабый	Ливневые

13 Октября 2023 Год

Давление (мм рт.ст.)	Влажность (%)	Температура (°C)	Облачность (0-10)	Направление ветра	Осадки
753 мм рт.ст.	52-80%	+8...+9	7	Юго-западный, сильный	Дождь

13 Октября 2024 Год

Давление (мм рт.ст.)	Влажность (%)	Температура (°C)	Облачность (0-10)	Направление ветра	Осадки
768 мм рт.ст.	40-70%	-1...+6	1	Восточный, слабый	Нет

Данные погоды в с.Кинель-Черкассы (на момент измерений)

Используя приборы (барометр-давление, гигрометр-влажность, термометр-температура) определите данные измерения погодных условий на сегодняшний день. Запишите свои данные в таблицу.

Для определения облачности оцените:

- безоблачно — 0-1 балл;
- малоблачно — 2-3 балла;
- переменная облачность — 4-7 баллов;
- значительная облачность — 8-9 баллов;
- сплошная облачность — 10 баллов

Для определения направления ветра: определите направление по флагеру или движению листьев

13 Октября 2025 Год

Давление (мм рт.ст.)	Влажность (%)	Температура (°C)	Облачность (0-10)	Направление ветра	Осадки

«Какие закономерности вы увидели в исторических данных? Что происходит с погодой при таких показателях давления и влажности?»

Активация
Чтобы активировать раздел "Па"

Строим прогноз в с.Кинель-Черкассы (на следующий день — 14 октября)

Используя данные эксперимента и исторические прогнозируйте погоду на завтра:

- ☒ Вероятность осадков (в процентах);
- ☒ Ожидаемую температуру (диапазон);
- ☒ Преобладающую облачность;
- ☒ Давление;
- ☒ Влажность (в процентах);
- ☒ Направление ветра.

Помощь!

Найдите в исторических данных дни, когда облачность, влажность и температура были близки к текущим измерениям.

Посмотрите, сколько раз в эти дни выпадали осадки.

Рассчитайте вероятность осадков как отношение количества дней с осадками к общему количеству дней с похожими условиями.

14 Октября 2025 Год

Давление (мм рт.ст.)	Влажность (%)	Температура (°C)	Облачность (0-10)	Направление ветра	Осадки

Формула вероятности: $P = \frac{m}{n}$ (m — благоприятные события, n — возможные события)

ВЫПОЛНИТЕ РАСЧЁТЫ:

Активация
Чтобы активировать раздел "Па"

3) Математика в ландшафтном дизайне (Геометрический парк).

Цель: разработать проект парка для микрорайона «Солнечный», используя знания о геометрических фигурах и их свойствах. Учащиеся должны начертить эскиз, внося не просто разнообразные геометрические фигуры, но и соблюдая определённые профессиональные правила дизайнеров. Эскиз — это не просто рисунок, а грамотно продуманная концепция, которая учитывает, как эстетическую составляющую, так и практические аспекты благоустройства территории.

Математика в ландшафтном дизайне
«Геометрический парк»

План дизайна парка

Разработайте проект парка для микрорайона «Солнечный», используя знания о геометрических фигурах и их свойствах.
В парке должны быть предусмотрены зоны для отдыха, игр и спорта. Необходимо выполнить расчеты площадей и периметров используемых элементов.
Парк микрорайона «Солнечный» размерами 100 x 60 метров
▽ Масштаб 1:200
▽ 1:200: 1 см на эскизе соответствует 2 метрам в реальности.
▽ Парк 100 x 60 м на эскизе займет 50 x 30 см

Формулы для расчётов

- ▽ Радиус (R) = D/2
- ▽ Площадь круга (S) = πR^2
- ▽ Длина окружности (C) = $2\pi R$
- ▽ Площадь квадрата (S) = a^2
- ▽ Периметр квадрата (P) = $4 \cdot a$
- ▽ Площадь прямоугольника (S) = $l \cdot w$
- ▽ Периметр прямоугольника (P) = $2 \cdot (l + w)$

Примеры дизайн парка

Рассмотрите примеры эскизов парков и разработайте свой.

Команда: *Умолчания*

Не забывайте про соблюдение эстетики!

Гармонично и ограниченно вписываете свои элементы в эскиз парка

Активация
Чтобы а
тадел "Т

Дальнейшее развитие данного направления видится в расширении сотрудничества с представителями различных профессий путем организации мастер-классов, гостевых лекций и профессиональных консультаций для учащихся. Также перспективным направлением является стимулирование проектной деятельности школьников, направленной на самостоятельную разработку практико-ориентированных задач и кейсов, связанных с интересующими их профессиональными областями. Это позволит не только углубить понимание математических концепций, но и сформировать навыки исследовательской работы и проектирования, необходимые для успешной профессиональной деятельности.

Использование практико-ориентированных задач и кейсов на уроках математики – эффективный инструмент для формирования профориентационной компетентности учащихся. Данный подход позволяет сделать обучение более осмысленным, интересным и полезным для будущего наших учеников, подготовить их к успешной карьере в быстро меняющемся мире. Он позволяет показать ученикам, что математические знания – это не абстрактные формулы, а мощный инструмент для решения реальных жизненных и профессиональных задач. Сознательное применение математики для решения практических задач способствует развитию у учащихся мотивации к обучению и формированию уверенности в своих силах.

«Использование Дневника жителя Самарской области в рамках реализации межпредметного подхода к обучению младших школьников»

*Легостаева В.С.,
учитель начальных классов,
ГБОУ СОШ № 2 им. Г.А. Смолькова с.Большая Черниговка*

Методическая идея: Ведущая идея и суть педагогического опыта

Ведущая идея методической разработки заключается в том, что формирование гражданской идентичности младших школьников наиболее эффективно происходит через глубокое и осмысленное погружение в историю и культуру родного края, интегрированное с изучением истории России. Эта идея опирается на слова выдающегося педагога К. Д. Ушинского, который подчеркивал неразрывную связь воспитания с национальностью и важность передачи ребенку знаний о русской культуре, истории, традициях и обычаях для воспитания истинного патриота.

Суть педагогического опыта заключается в применении **межпредметного подхода** как мощного инструмента для формирования у младших школьников целостного представления о родном регионе. Вместо изолированного изучения отдельных фактов, предлагается интегрировать знания из различных учебных дисциплин, чтобы показать взаимосвязь истории Самарского края с его географическими, культурными, социальными и экономическими особенностями. Такой подход позволяет не только расширить и углубить знания учащихся, но и развить их познавательный интерес, критическое мышление и, как следствие, сформировать устойчивую гражданскую идентичность.

Теоретические основы межпредметного подхода

Межпредметный подход в данном контексте базируется на следующих принципах:

Принцип целостности: Мир воспринимается как единое целое, и изучаемые явления рассматриваются не изолированно, а в их взаимосвязи с другими процессами и объектами. История Самарского края предстает не как набор дат и событий, а как часть более широкой картины развития России.

Принцип системности: Учебный материал структурируется таким образом, чтобы знания из разных предметов (история, география, литература, искусство, обществознание) дополняли и обогащали друг друга, формируя системное представление о регионе.

Принцип интеграции: Содержание различных учебных предметов объединяется вокруг общей темы или проблемы, что способствует более глубокому и осмысленному пониманию материала. Например, изучение реки Волги может быть интегрировано в уроки географии, истории (как транспортная артерия, место исторических событий), литературы (описания в произведениях).

Компетентностный подход: Акцент делается на развитии ключевых компетенций учащихся, таких как умение учиться, коммуникативная, информационная и социальная компетентности. Это достигается через решение проблемных задач и выполнение практических заданий, требующих применения знаний из разных предметных областей.

Цели и задачи межпредметного подхода при изучении истории Самарского края

Цель: Формирование у младших школьников целостного представления об истории Самарского края во взаимосвязи с географическими, культурными, социальными и экономическими особенностями региона, способствующего развитию гражданской идентичности.

Задачи:

-Расширить и углубить знания учащихся об истории Самарского края, его географическом положении, природе, культуре, традициях и известных людях.

-Развить познавательный интерес к изучению родного края через разнообразные формы и методы работы.

-Сформировать у учащихся понимание неразрывной связи истории Самарского края с историей России.

-Развить у младших школьников умение анализировать информацию из различных источников, сравнивать, делать выводы.

-Способствовать формированию у учащихся чувства гордости за свой край и свою страну, воспитанию патриотизма.

-Развить коммуникативные навыки через совместную деятельность и обсуждение изучаемого материала.

Перечень используемых технологий и инноваций

Для реализации межпредметного подхода и достижения поставленных целей используются следующие технологии и инновации:

Проектная деятельность: Учащиеся могут работать над совместными проектами, посвященными различным аспектам истории и культуры Самарского края (например, "Мой любимый уголок Самары", "Известные люди Самарской земли", "Традиции моего народа"). Это стимулирует самостоятельный поиск информации, сотрудничество и презентацию результатов.

Исследовательская деятельность: Поощряется самостоятельное исследование учащихся по интересующим их вопросам, связанным с родным краем. Это может включать сбор информации из книг, интернета, интервью с родственниками.

«Живые уроки ОБЗР как средство формирования культуры безопасности и рискоориентированного мышления»

*Парамонова И.В.,
педагог-организатор ОБЗР,
ГБОУ СОШ №1 с. Кинель-Черкассы*

Ведущая идея

Современные подростки живут в мире клипового мышления, коротких видео, эмоциональных реакций и быстрых переключений внимания. В этих условиях традиционные формы обучения по ОБЗР перестают быть достаточно эффективными: знания усваиваются формально, а культура безопасности остаётся на уровне теории.

Ведущая идея методического опыта заключается в создании «живых уроков ОБЗР» — эмоционально-практического формата, в котором безопасность становится не набором правил, а частью реальной жизни школьника. Урок строится на переживании ситуации, анализе рисков, проживании эмоций, практических действиях и регулярной работе с жизненными примерами.

Такая модель повышает осмысленность, мотивацию, ответственность и формирует рискоориентированное мышление как устойчивый навык поведения.

Суть педагогического опыта

Опыт основан на принципах: эмоционального вовлечения, контекстного обучения, жизненной актуализации, практического моделирования, социального отражения подросткового опыта.

Смысл методики — не передавать готовые ответы, а создавать условия, в которых ребёнок сам проживает ситуацию, анализирует, делает выводы и видит личный смысл в поведении, связанном с безопасностью.

Реализация идеи:

Приём 1. Новости как инструмент актуализации

Каждый урок начинается с обсуждения свежих новостей: происшествий на воде, несчастных случаев с электроустройствами, ситуаций, связанных с энергетиками, вэйпами, бытовыми и дорожными рисками.

Обсуждаем причины, ошибки, как предотвратить ситуацию и что делать правильно. Так создаётся связь с реальностью.

Приём 2. Кейсы из жизни (проблемно-ситуационный анализ)

Используются реальные и моделируемые ситуации, близкие подросткам: нарушение режима сна, риски компьютерных игр, бытовые опасности, конфликтные ситуации, примеры из военной подготовки.

Кейсы учат выявлять риск-факторы, прогнозировать последствия, выбирать безопасные решения, то есть формируют осознанное поведение и рискоориентированное мышление.

Приём 3. Практические домашние задания

Домашние задания всегда практические и выполняются вместе с семьёй. Примеры: проверить автомобильную аптечку (сверка с актуальным перечнем), проверить сроки годности лекарств; провести «аудит безопасности» дома (физические, химические и электрические опасности), уточнить прививки; вести недельный дневник ЗОЖ (сон, активность, экранное время); составить «карту рисков» предстоящей поездки (электричка, другой город, горнолыжный курорт). Такие задания вовлекают родителей, развивают привычку замечать и предотвращать опасности, формируют культуру безопасности всей семьи.

Приём 4. Видео «Учимся у своих» (социальное моделирование)

Использую смонтированные видеосюжеты с тренировок и соревнований: тактическая медицина, работа в «красной/жёлтой» зонах, отработка СЛР, эвакуация. Ребята видят на экране своих одноклассников: возникает эффект причастности, гордость за команду, мотивация присоединиться. Видео

одновременно объясняет алгоритмы и решает воспитательные задачи: дисциплина, взаимовыручка, уважение к правилам и наставникам.

Используемые технологии и инновации

- Контекстное обучение через актуальные информационные поводы (новости).
- Проблемно-ситуационный анализ и сторителлинг (кейсы, реальные истории, разбор ошибок).
- Медиаобразование и социальное моделирование (короткие видео с участием учеников).
- Практико-ориентированная деятельность и «педагогика переживания» (проживание ситуации, рефлексия).
- Семейная интеграция обучения (домашние задания как совместные практики безопасности).
- Цифровая гигиена и культура ответственного поведения в сети (включается в кейсы и Д/З).

Результаты и эффекты реализации

- Растёт внутренняя мотивация и интерес к ОБЗР; снижается доля формальных ответов, увеличивается число осмысленных рассуждений.
- Улучшаются навыки анализа рисков и принятия решений; появляется привычка заранее думать о безопасности.
- Активизируется участие в соревнованиях патриотических и по первой помощи, олимпиадах по ОБЗР (победители и призеры регионального этапа ВСОШ), формируется командный дух и мотивация.
- Появляются инициативные группы, самостоятельно предлагающие темы мини-видео и кейсов; усиливается ученическое самоуправление.
- Родители вовлекаются в практики безопасности; улучшается семейная культура безопасного поведения.
- Выбор профессий спасательного и военного профиля.

Заключение

Эмоции, практика и реальные жизненные примеры превращают обучение безопасности в осознанный процесс. Методика формирует устойчивые навыки безопасного поведения, ответственность и мотивацию.

«Приемы работы с терминами на уроках биологии»

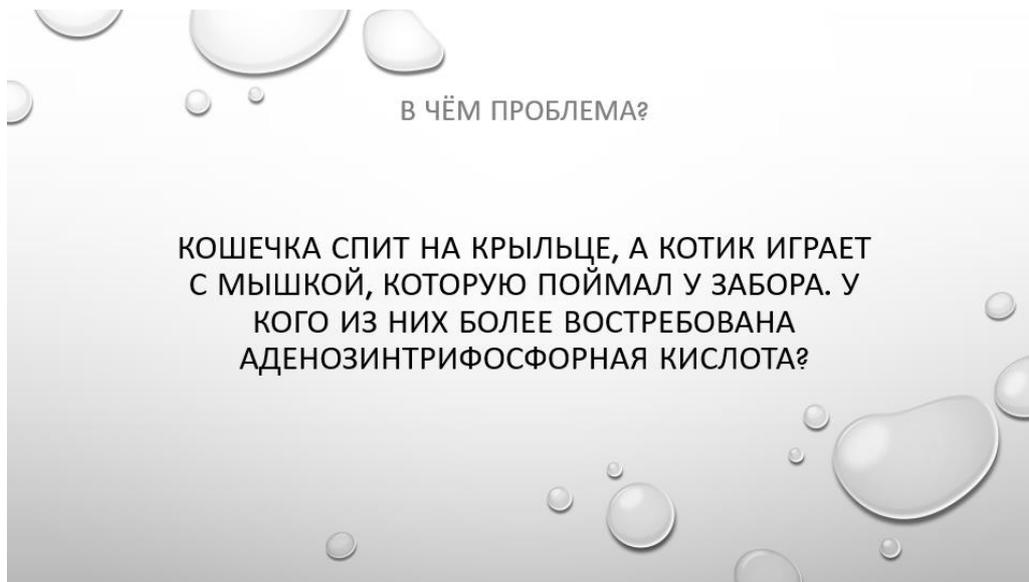
*Савенков И.П.,
учитель биологии,
ГБОУ СОШ пос.Сокский*

Сегодня мне хотелось бы поделиться с вами не каким-то глобальным опытом, переворачивающим сами основы ведения урочной деятельности, а несколькими небольшими разработками, которые могут помочь вам эффективнее осуществлять урочную деятельность и решать весьма конкретные проблемы. Об этом расскажу подробнее немного позже.

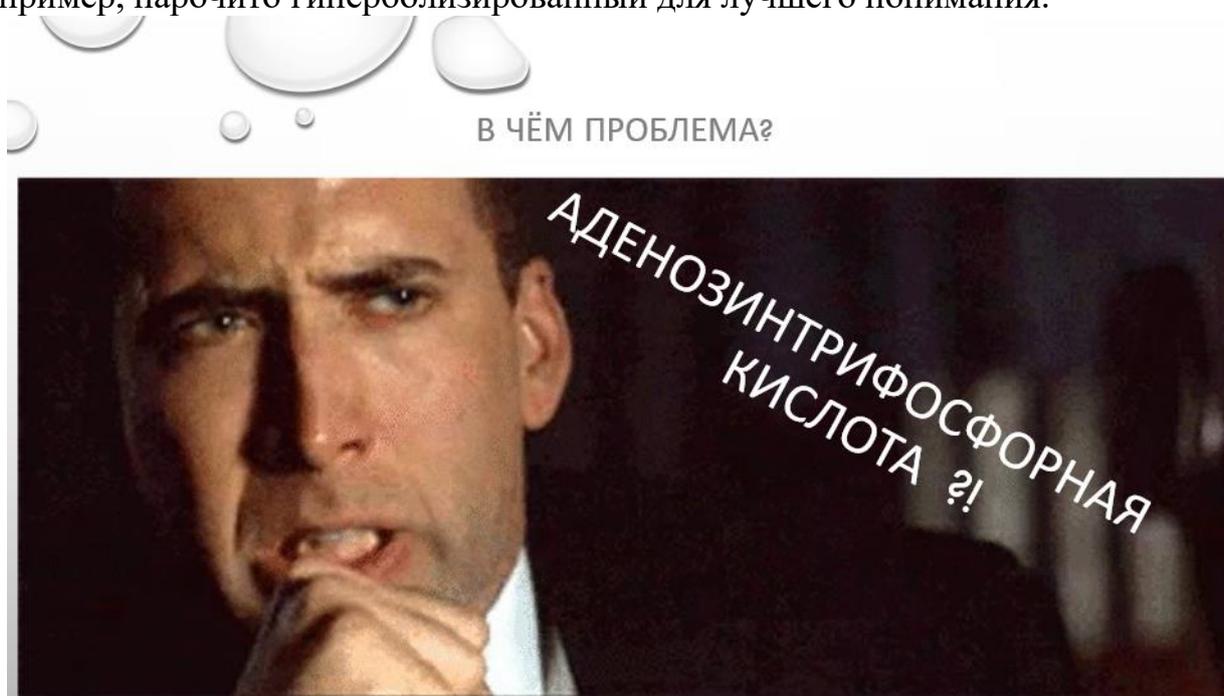
Сразу оговорюсь, что разработки придуманы мной и внедрены в мою работу на уроках, они работают, дают определенный результат и даже используются некоторыми моими коллегами, в связи с чем я счёл необходимым использовать эту замечательную возможность выступить сегодня здесь и поделиться опытом с вами.



Начнём. Вы знаете, что важной составляющей, а то и основой некоторых предметов являются термины - не простое их заучивание, а действительно искреннее понимание смысловой нагрузки, заключённой в конкретном слове или фразе. Анализируя подготовку к ОГЭ по биологии и результаты Всероссийских проверочных работ своих обучающихся, я пришел к пониманию того, что некоторые задания не выполняются учениками из-за наличия в них "страшных" слов,



а бывало и такое, что ученик не смог выполнить задание лишь из-за всего одного непонятого в нём термина. Обидно. И ученику, и мне, учителю. На слайде привёл вам пример, нарочито гиперболизированный для лучшего понимания.



Что делать? Заставлять бездумно зубрить определения - опасно и неэффективно, я так в школе стихотворения на английском учил. Что-то там рассказал, а смысла вообще не знаю, просто как соловей какие-то звуки прощebetал, и ладно.



Проблему обозначил, перейду к предложениям по её решению. В моём случае работа с терминами базируется на трёх китах. Названия приёмов простые - Снежный ком, найди пару и найди общее. Первая идея, как и последующие, очень проста, но пусть это вас не отпугивает - именно в простоте часто заключена эффективность.



Первый принцип, с которым я сейчас знакомлю обучающихся всех классов таков: Ребята, мы изучаем с вами программу постепенно, шаг за шагом, и так же постепенно нам будут попадаться слова, которые мы пошагово переносим в словарь и от урока к уроку подучиваем их, а так же не забываем время от

времени повторять, чтобы мозг знал: термины и их определения - актуальная информация! Её удалять нельзя!

В ЧЁМ ПЛЮСЫ?

- 1) ОБОЗНАЧАЕМ ОБУЧАЮЩИМСЯ ВАЖНЫЙ ПЛАН РАБОТЫ НА ЧЕТВЕРТЬ, ГОД И ПОСЛЕДУЮЩИЕ ВПЛОТЬ ДО ЭКЗАМЕНОВ;
- 2) «НА БЕРЕГУ» ВКЛАДЫВАЕМ В ИХ ГОЛОВЫ ПОНИМАНИЕ ВАЖНОСТИ ТЕРМИНОЛОГИЧЕСКОЙ БАЗЫ;
- 3) НЕ ПУГАЕМ ИХ ТЕМ, ЧТО ПРИДЁТСЯ МНОГО И НУДНО УЧИТЬ - ВЕДЬ ЭТА РАБОТА БУДЕТ ВЕСТИСЬ ПОСТЕПЕННО И БУДЕТ СОПРЯЖЕНА С ИГРОВОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬЮ.

Таким образом мы: 1) обозначаем обучающимся важный план работы на четверть, год и последующие вплоть до экзаменов;

2) На берегу вкладываем в их головы понимание важности терминологической базы;

3) Не пугаем их тем, что придётся много и нудно учить - ведь эта работа будет вестись постепенно и будет сопряжена с игровой деятельностью.

НАЙДИ ПАРУ



Приём второй – найди пару.

НАЙДИ ПАРУ

ТКАНЬ <small>крот</small>	<small>сколопендра</small> СОВОКУПНОСТЬ КЛЕТОК И МЕЖКЛЕТОЧНОГО ВЕЩЕСТВА, ОБЪЕДИНЁННЫХ ОБЩИМ ПРОИСХОЖДЕНИЕМ, СТРОЕНИЕМ И ВЫПОЛНЯЕМЫМИ ФУНКЦИЯМИ
АДЕНОЗИНТРИФОСФОРНАЯ КИСЛОТА <small>соткать</small>	<small>фотосинтезировать</small> УНИВЕРСАЛЬНЫЙ НОСИТЕЛЬ ЭНЕРГИИ В КЛЕТКАХ ЖИВЫХ ОРГАНИЗМОВ. СЛУЖИТ ОСНОВНЫМ ИСТОЧНИКОМ ЭНЕРГИИ ДЛЯ МНОГИХ БИОХИМИЧЕСКИХ ПРОЦЕССОВ
ОНТОГЕНЕЗ <small>регенеративный</small>	<small>беглый</small> ИНДИВИДУАЛЬНОЕ РАЗВИТИЕ ОРГАНИЗМА, СОВОКУПНОСТЬ ПРЕОБРАЗОВАНИЙ, КОТОРЫЕ ПРОИСХОДЯТ С ОРГАНИЗМОМ ОТ МОМЕНТА ЕГО ЗАРОЖДЕНИЯ ДО КОНЦА ЖИЗНИ

Суть проста: из той самой постоянно пополняющейся базы словаря я беру термины с определениями, разрезаю, отделяю одно от другого, и раздаю детям по несколько разбитых пар, в зависимости от возраста – от пяти до десяти пар. За несколько минут дети просто раскладывают листочки в необходимом соответствии, и всё. После я прохожу между партами и быстренько проверяю, делая пометки в имеющийся список класса. Выглядит просто, и реализовать такое действительно чуть ли не минутное дело, но давайте посмотрим, что нам это даёт:

В ЧЁМ ПЛЮСЫ?

- 1) МОЩНАЯ ОПТИМИЗАЦИЯ ВРЕМЕНИ
- 2) СМП – СИСТЕМА МОМЕНТАЛЬНОЙ ПРОВЕРКИ.
- 3) ОТСУТСТВИЕ ПСИХОЛОГИЧЕСКОГО ПРОТЕСТА.

1) Мощная оптимизация времени – разложить всё на парты можно на перемене, рациональное время на выполнение задания - всего несколько минут, за которые проверку проходит весь класс одновременно, а проверить правильность очень легко.

НАЙДИ ПАРУ

ТКАНЬ <small>крот</small>	<small>сколопендра</small> СОВОКУПНОСТЬ КЛЕТОК И МЕЖКЛЕТОЧНОГО ВЕЩЕСТВА, ОБЪЕДИНЁННЫХ ОБЩИМ ПРОИСХОЖДЕНИЕМ, СТРОЕНИЕМ И ВЫПОЛНЯЕМЫМИ ФУНКЦИЯМИ
АДЕНОЗИНТРИФОСФОРНАЯ КИСЛОТА <small>соткать</small>	<small>фотосинтезировать</small> УНИВЕРСАЛЬНЫЙ НОСИТЕЛЬ ЭНЕРГИИ В КЛЕТКАХ ЖИВЫХ ОРГАНИЗМОВ. СЛУЖИТ ОСНОВНЫМ ИСТОЧНИКОМ ЭНЕРГИИ ДЛЯ МНОГИХ БИОХИМИЧЕСКИХ ПРОЦЕССОВ
ОНТОГЕНЕЗ <small>регенеративный</small>	<small>беглый</small> ИНДИВИДУАЛЬНОЕ РАЗВИТИЕ ОРГАНИЗМА, СОВОКУПНОСТЬ ПРЕОБРАЗОВАНИЙ, КОТОРЫЕ ПРОИСХОДЯТ С ОРГАНИЗМОМ ОТ МОМЕНТА ЕГО ЗАРОЖДЕНИЯ ДО КОНЦА ЖИЗНИ

СМП – система моментальной проверки. Чтобы быстро всё проверить, я придумал забавную систему, которую дети до сих пор не смогли разгадать. В углу каждого листочка с термином и определением я написал по одному слову, они не обязательно связаны по смыслу. Если третья буква обоих слов совпадет – пара учеником найдена верно. Поскольку терминов может быть больше, чем вариантов букв в алфавите, я внутри такой кодировки использую пары по два существительных, глагола или прилагательные. Если третья буква совпадает, но одно слово – глагол, а второе – прилагательное, то знаю, что пара не верна.

НАЙДИ ОБЩЕЕ



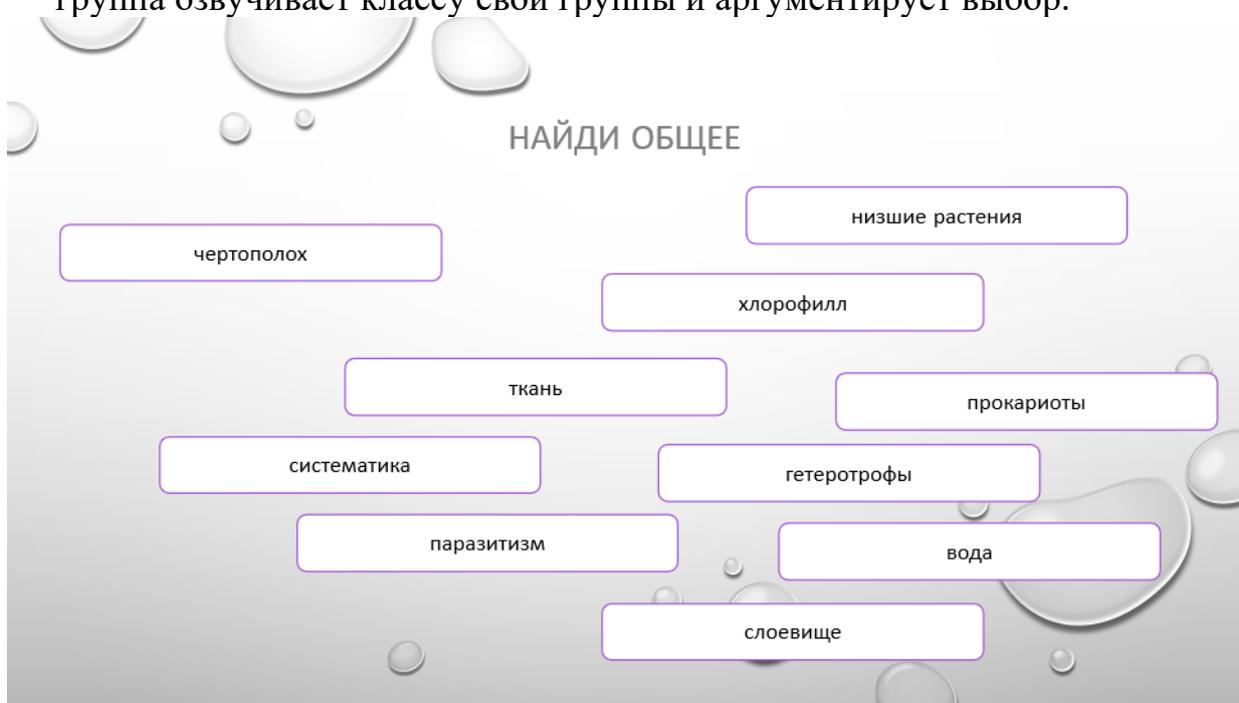
3) Отсутствие психологического протеста. Дети так устают от однообразия в школе, что имеют полное право говорить вам: Ойй, опять что-то учить, какие-то самостоятельные писать, надоела школа. А тут мы в игровой форме, быстро и легко проводим проверку, и этот метод не несет для детей каких-то тяжёлых ассоциаций. Отличное начало урока, и в работу включились, и дело сделали.

Третий приём – найди общее. Он тоже придуман по известному принципу распространённых игр. И да, он тоже очень прост. Мы берём из УЖЕ РАСПЕЧАТАННОГО набора СЛАЙД 14 слов термины без определений, примерно по десять слов, делим детей на небольшие группы и раздаём термины им.

НАЙДИ ~~ПАРУ~~ ОБЩЕЕ

крот ТКАНЬ	сколопендра СОВОКУПНОСТЬ КЛЕТОК И МЕЖКЛЕТОЧНОГО ВЕЩЕСТВА, ОБЪЕДИНЁННЫХ ОБЩИМ ПРОИСХОЖДЕНИЕМ, СТРОЕНИЕМ И ВЫПОЛНЯЕМЫМИ ФУНКЦИЯМИ
соткать АДЕНОЗИНТРИФОСФОРНАЯ КИСЛОТА	фотосинтезировать УНИВЕРСАЛЬНЫЙ НОСИТЕЛЬ ЭНЕРГИИ В КЛЕТКАХ ЖИВЫХ ОРГАНИЗМОВ. СЛУЖИТ ОСНОВНЫМ ИСТОЧНИКОМ ЭНЕРГИИ ДЛЯ МНОГИХ БИОХИМИЧЕСКИХ ПРОЦЕССОВ
регенеративный ОНТОГЕНЕЗ	беглый ИНДИВИДУАЛЬНОЕ РАЗВИТИЕ ОРГАНИЗМА. СОВОКУПНОСТЬ ПРЕОБРАЗОВАНИЙ, КОТОРЫЕ ПРОИСХОДЯТ В ОРГАНИЗМЕ ОТ МОМЕНТА ЕГО ЗАРОЖДЕНИЯ ДО КОНЦА ЖИЗНИ

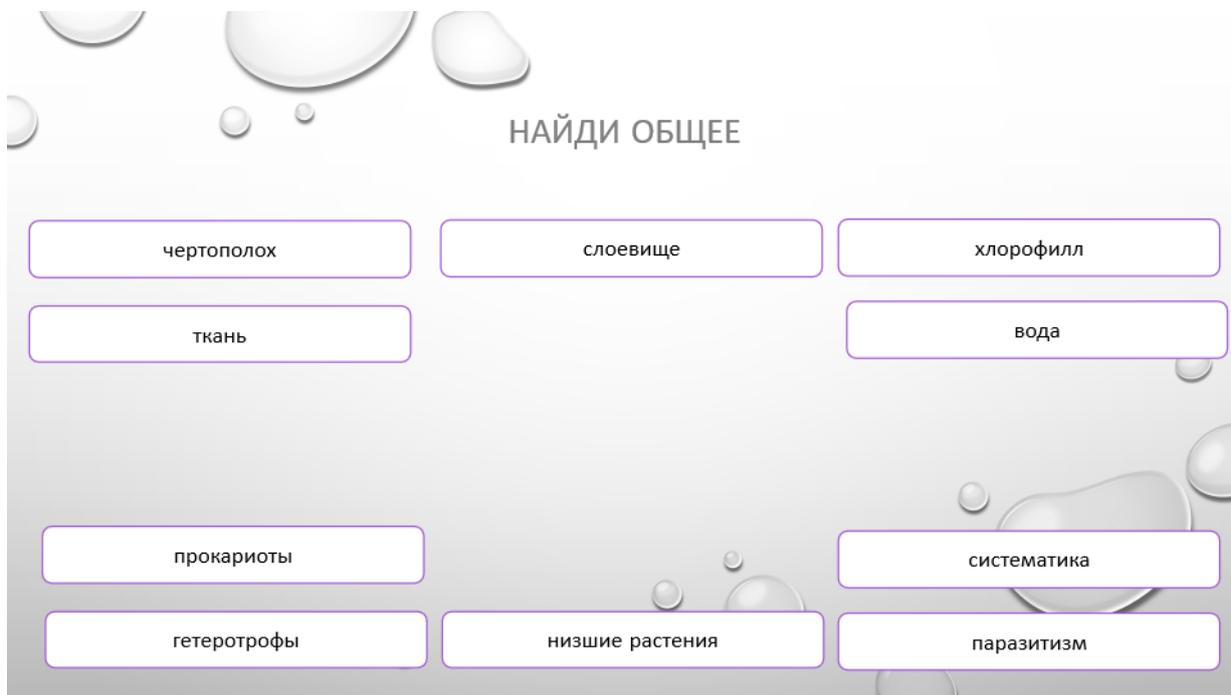
Задача каждой группы – опираясь на свойства имеющихся терминов, сгруппировать их по каким-то признакам. Количество групп, критерии для распределения и количество терминов в каждой категории обучающиеся выбирают самостоятельно. По окончании работы каждая группа озвучивает классу свои группы и аргументирует выбор.



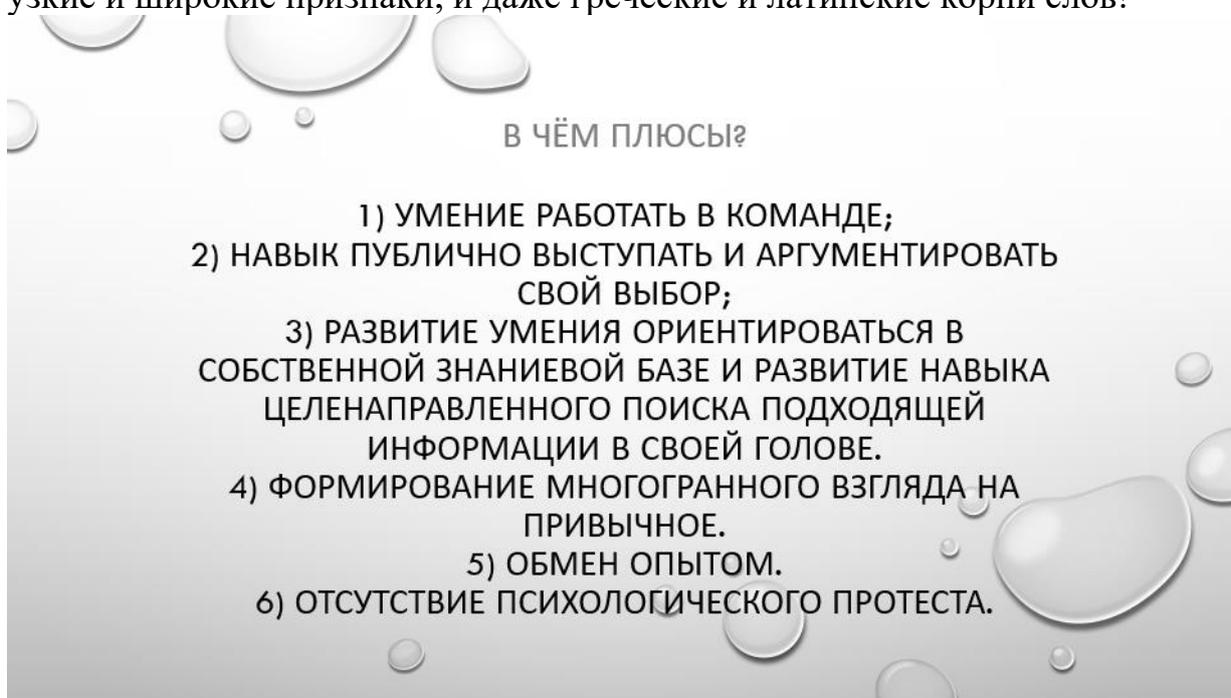
Для примера я вывел на слайд такие слова, как Чертополох, хлорофилл, низшие растения, ткань, прокариоты, систематика, гетеротрофы, паразитизм, слоевище, вода.



Первое, что приходит в голову – разделение на живых или неживых, или градация по двум подцарствам, низшие и высшие. Однако, дети часто проявляют креативность и находят более необычные признаки



для градации – внешнее и внутреннее строение, состоят из клеток или нет, узкие и широкие признаки, и даже греческие и латинские корни слов!



Что мы получаем в результате такой простой игры:

- 1) Групповая работа. О её преимуществах мы все хорошо знаем, подробно останавливаться не буду.
- 2) Навык публично аргументировать свой выбор. Тоже бесспорно полезная штука.
- 3) Развитие умения ориентироваться в собственной знаниевой базе и развитие целенаправленного поиска подходящей информации в своей голове. Это ключевой навык в любом предмете и дальнейшей жизни
- 4) Формирование многогранного взгляда на привычное. Некоторые термины набили оскомину, а какие-то не кажутся полезными, некоторые термины были бездумно заучены. В этих случаях дети не видят в них глубины и многогранности, а также забывают некоторые признаки, свойственные этим словам. Данная игра призвана решить эти сложности.
- 5) Обмен опытом. Ученики не только сами учатся выискивать признаки для группировки, но и перенимают опыт остальных рабочих групп.
- 6) Отсутствие психологического протеста. Задание по проверке знаний, как и предыдущее, замаскировано под игру, квест, интерактив – как хотите называйте, и не несёт в себе тяжёлых ассоциаций, складывающихся у детей в ходе учебного процесса.

Данные приёмы не только просты, эффективны, но и универсальны. Например, на истории дети давали такие группы, как Рюриковичи и Романовы, правители, пришедшие к власти путём переворота, народные восстания и внешние конфликты, отечественные и зарубежные географические открытия, и так далее. Согласитесь, было бы замечательно, если ученики действительно лучше будут ориентироваться в этой информации?



Так что берите, пользуйтесь, я очень надеюсь, что хоть кому-то из вас, коллеги, смогу помочь своим опытом. И не забывайте – как учитель биологии, уверяю, что для того, чтобы дети не забывали что-то, им нужно:

- 1) Знать, что данная информация не бесполезна;
- 2) Повторять её в разноплановых формах и ситуациях;
- 3) Пользоваться этой информацией.

Тогда мозг будет действительно развиваться, и именно это — самая важная задача любого обучения.

«Визуализации для повышения качества образования в области физики»

*Хилковская И.С.,
учитель,
ГБОУ СОШ «ОЦ» с.Воротнее*

Давно доказан тот факт, что человек более 80 % информации воспринимает визуально. А по данным исследования IT-корпорации ЦИСКО (CISCO), 90% всей информации в Интернете – визуальные данные. Мозг человека «любит» фотографии, видео, рисунки, это самая привычная и быстрая для восприятия форма контента, поэтому умение читать и представлять информацию в визуальной форме крайне важно для успешной коммуникации в любой сфере.

Современный мир меняется с невероятной скоростью, и невозможно представить, чтобы эти перемены происходили иначе. Сегодня перед нами стоит новое поколение школьников, которые воспринимают Интернет не как набор технологий, а как естественную среду обитания. Они привыкли к постоянному присутствию в интернете, их постоянным спутником является смартфон, они общаются через социальные сети, смотрят клипы, фото, «лайкают», слушают музыку и т.п.

Сегодня дети имеют доступ к небывало широкому объему информации, память их стала хуже, а «клиповое мышление» пришло на смену понятийному (словесно-логическому), что и мешает глубокому освоению изучаемого материала.

Федеральный государственный образовательный стандарт (ФГОС) ориентирован на становление личностных характеристик ученика, предполагает индивидуальный подход к каждому ученику, предусматривают учёт возрастных, психологических и физиологических

особенностей обучающихся при определении целей образования и воспитания, а также путей их достижения. Поэтому, Необходимо принять современных детей такими, какие они есть, и не пытаться их «переделывать», а, наоборот, научиться использовать особенности их восприятия информации для достижения учебных целей.

Начиная свою педагогическую деятельность, я, как молодой учитель, на практике столкнулась с некоторыми трудностями:

1. Слабая мотивация к обучению. Отсутствие интереса к физике приводит к тому, что у ученика не формируются потребности в знаниях, нет желания учиться.

2. Низкая читательская грамотность и отсутствие навыков работы с информацией. Ученики сталкиваются с трудностями в понимании смысла прочитанного, не могут выделить основную идею текста, испытывают сложности с запоминанием, элементарным обоснованием суждений и формулированием оценочных суждений на основе текста

3. Сложность учебной программы. Высокий уровень абстракции. Многие физические понятия и явления (электрическое поле, кванты, волны) являются абстрактными и сложными для наглядного восприятия, особенно без должного демонстрационного оборудования.

4. Проблемы с выполнением домашнего задания.

5. Индивидуальные особенности учащихся. Плохая память, слабое внимание, неумение сосредоточиться.

6. Трудности с решением экспериментальных задач. Ученики боятся решать задачи, не умеют применять теорию на практике.

7. Низкий уровень качества знаний учащихся по школьным предметам. Это связано с некоторыми факторами: неблагополучные семьи, неполные семьи, равнодушные родителей к детям и их образованию, перегрузка учеников и т.д. В основной школе 72 ученика, из которых: 1

отличник и 3 хорошиста (имеют 1-3 четверки годовых). При этом 19 учеников ЗПР.

Главный вопрос состоит в том, как в подобных условиях помочь начинающему педагогу правильно организовать учебный процесс и выстроить отношения с учениками, чтобы уроки были интересными и эффективными и приводили к положительным результатам.

Проанализировав ситуацию, я поставила перед собой задачи:

1. Адаптировать учебный материал, используя принцип визуализации (наглядности) для повышения интереса к предмету (физика) в учебном процессе, т.е.:

- представить сложные понятия и информацию в наглядной форме. Это облегчает

- усвоение материала, активизирует визуальные ассоциации;

- дифференцировать подачу материала с учётом возрастных и когнитивных особенностей учащихся.

2. Вовлечь учащихся в процесс — если в процесс вовлечён сам ученик (например, он создаёт интеллект-карту), мотивация возрастает, так как появляется чувство личной значимости и творческого участия.

Таким образом, мною были разработаны уроки физики (теория, практика) с использованием визуализированного контента. Где главными критериями разработки урока были:

1. Системность. Организация учебного процесса так, чтобы ученики овладевали системой знаний и умений, значимых для них.
2. Практическая значимость.
3. Разнообразие форм организации работы.
4. Наличие блоков самостоятельного получения знаний.
5. Самопроверка.

6. Обратная связь.
7. Элементы творчества.

В конечном итоге у меня получились визуализированные мини-конспекты, которые содержат в себе:

1. Теоретическая часть в таблицах, схемах и т.п. (при этом таблица/схема имеет пропуски, которые необходимо заполнить учащимся). Каждый конспект не имеет сложного текста, больших предложений, а только схемы, окошки, стикеры, интересную подачу. Например, тема «Электричество», основа конспекта Лампа, которая содержит в себе странички с информацией. Тема «Астрономия» - основа планета земля/луна/звезда. Т.е. основа мини конспекта – это всегда ассоциация с темой урока.
2. Практическая часть в виде рабочих листов. На каждую тему рассчитано 3 уровня рабочих листов.

7 класс (начало физики)

1 уровень «Базовый» - например, прием «крестики-нолики», «данетка» (задания по теории)

2 уровень «Продвинутый» - например, решение задач. (задание с применением теории на практике)

8 класс

1 уровень «Базовый» - задания на знание теории.

2 уровень «Продвинутый» - решение задач.

3 уровень «Профессионал» - решение простейших задач из кима ОГЭ, ВПР.

9 класс

1 уровень «Базовый» - задания на знание теории.

2 уровень «Продвинутый» - решение задач.

3 уровень «Профессионал» - решение задач из кима ОГЭ

В заключении хочется сделать выводы по проделанной работе. На сегодняшний день, мною активно используются на практике указанные методы подачи информации. Эта методическая разработка, несомненно, будет полезна не только начинающим педагогам, но и учителям с большим опытом работы. В результате проведенной работы я получила:

1. Повышение мотивации учащихся к уроку.
2. Доступность учебной программы каждому ученику.
3. Повышенный уровень эффективности обучения.
4. Творческий, креативный и интеллектуальный уровень учащихся, который способствует развитию и поддержанию интереса к предмету (физика).
5. Развитие различных форм мыслительной деятельности.

Использование данной техники вносит элемент новизны в совершенствование современного урока и значительно расширяет методическую копилку педагога.

«Применение сенсорной интеграции в работе с детьми с нарушением опорно-двигательного аппарата»

Храпач Д.А.,

учитель,

СФ ГБОУ «Школа-интернат №2 г.о. Жигулевск»

Актуальность выбора темы обусловлена, прежде всего, данными, опубликованным в Государственном докладе о состоянии здоровья населения Р.Ф, 60% детей в возрасте от 3 до 7 лет имеют функциональные отклонения в состоянии здоровья. Такие дети нуждаются в специальном образовании, но лишь 48% из них имеют эту возможность и с каждым годом эта цифра неуклонно растет, и усложняются диагнозы детей. Так же, выбранная нами тема актуальна, потому что в специальной литературе не достаточно освещена тема помощи детям с нарушением обработки и интеграции сенсорных сигналов. А между тем нарушение сенсорного восприятия окружающего мира является одной из главных особенностей развития детей с ДЦП.

Все сведения об окружающем мире и о себе самом человек получает в форме зрительных, слуховых, двигательных, кожных, вкусовых, обонятельных ощущений и восприятий. Именно нарушение сенсорного восприятия окружающего мира является одной из главных особенностей развития детей с ДЦП.

Дети с нарушением опорно-двигательного аппарата – это особая категория детей, нуждающихся в постоянном коррекционном воздействии через все сферы жизни ребенка.

Цель работы – развитие и обогащение чувственного опыта детей, создание связей в головном мозге, путем экспериментирования, игр,

знакомство со свойствами предметов, снижение двигательного беспокойства.

Предмет данного исследования – процесс сенсорного развития детей с нарушением опорно-двигательного аппарата.

Объект – сенсорные игры, игровые технологии и упражнения, направленные на развитие познавательных и психических процессов: восприятия (формы, цвета, целостного восприятия), памяти, внимания, мышления, воображения, пространственных представлений.

Основные задачи:

- развивать осознание ребенком положение собственного тела в пространстве;
- развивать и совершенствовать у детей все виды восприятия, обогащать их чувственный опыт;
- развивать осязательное восприятие, а именно тактильные и кинестетические ощущения, мелкую и крупную моторику детей;
- повышать уровень знаний родителей о сенсорном воспитании.

В коррекционно-развивающей работе руководствуемся следующими **принципами:**

- Принцип индивидуализации предполагает учёт возраста, уровня общего состояния ребёнка (темп деятельности и уровень самостоятельности).
- Принцип доступности от уровня психологических особенностей ребёнка.
- Принцип наглядности – демонстрация упражнений, моделирование ситуаций, игр подтверждает объяснение и помогает ребёнку их правильно выполнять.

- Принцип систематичности и последовательности заключается в непрерывности, регулярности, планомерности процесса, в котором реализуются задачи коррекционно-развивающей работы.

Предполагаемые риски:

1. Работа в этой области не носит системный характер.
2. Это новая, мало изученная тема.
3. Недостаточное материально - техническое обеспечение специализированных школ.
4. Не хватает специалистов, специально обученных, умеющих применять новые технологии в работе с детьми с ДЦП.

Новизна проекта: возможность сотрудничества и кооперации с семьей воспитанников, специалистами учреждения, необходимых для выстраивания современного грамотного индивидуального маршрута развития ребенка и снижение риска его социальной дезадаптации в дальнейшем.

Вид проекта: практико-ориентированный, среднесрочный.

Сроки реализации исследования: сентябрь 2025г. - май 2026г.

Участники проекта:

1. Полина Д. 8 лет
2. Тимур К. 9 лет
3. Педагог Храпач Дарья Александровна
4. Педагог-наставник Моисеева Анна Олеговна

Методы исследования:

- поиск информации в сети интернет и чтение научной литературы по теме проекта;

-диагностика учащихся;

-беседа и опрос родителей;

-наблюдение за результатами обучения.

Этапы исследования:

Задачи	Мероприятия	Результат	Сроки
I этап Аналитический			
<p>1. Анализ ситуации, осознание необходимости начать работу по формированию у детей заинтересованности в упражнениях и сенсорных играх, способствующих дальнейшему сенсорному развитию детей с ДЦП, определение основных целей и постановка задач.</p> <p>2. Диагностика детей.</p>	<p>1. Изучение литературы по теме.</p> <p>2. Диагностика.</p> <p>3. Беседы и опрос с родителей.</p>	<p>Получение знаний об особенностях коммуникативных навыков у детей, о специфике проведения сенсорных игр и упражнений. Выявление степени заинтересованности родителей.</p>	<p>Сентябрь-октябрь 2025г.</p>
II этап Организационный			
<p>1. Планирование и прогнозирование работы по развитию восприятия и формирование представлений о свойствах предметов и различных явлениях окружающего мира с использованием сенсорного дидактического материала.</p>	<p>1. Отбор форм, методов и приёмов обучения в соответствии с индивидуальными особенностями детей: темпа деятельности и уровня самостоятельности.</p>	<p>Наличие перспективного плана сенсорных дидактических игр и упражнений на год.</p> <p>Создание специальных условий.</p>	<p>Ежегодно</p>
<p>2. Создание развивающей среды.</p>	<p>2. Подбор и изготовление сенсорных дидактических игр, игровых панно.</p>	<p>Наличие в кабинете дидактического материала.</p>	<p>Ежегодное пополнение</p>
III этап Практический			

<p>Введение занимательных игр и упражнений в свободной деятельности, на занятиях.</p>		<p>Составлен: -перспективный план с учетом задач коррекционной работы; - серия конспектов занятий (с включением задач по развитию мышления, речи, воображения, памяти)</p>	<p>Ежегодное пополнение</p>
<p>Обогащение предметной развивающей среды.</p>	<p>Изготовление сенсорных дидактических игр и пособий.</p>	<p>-изготовлены сенсорные дидактические игры и пособия, которые помогают развить и проявить свои коммуникативные умения и навыки, позволяют корректировать возникающие проблемы и трудности общения у детей с ДЦП; -оформлены картотеки сенсорных игр для развития осознательного восприятия, а именно тактильные и кинестические ощущения, мелкую и крупную моторику детей с ДЦП; - детям представлена система игр и упражнений, в доступной и занимательной форме.</p>	<p>Ежегодное пополнение.</p>
<p>Педагогическое просвещение родителей о значении развития и обогащения чувственного</p>	<p>- Оформление информационных наглядных листов. - Проведение</p>	<p>Собрана «игротека» для родителей (комплексы упражнений, сенсорные игры, рекомендации от</p>	<p>В течение года</p>

опыта у детей с ДЦП.	консультаций по вопросам воспитания и обучения ребенка с ДЦП.	специалистов). Родители приняли активное участие в изготовлении пособий.	
IV этап Итоговый, диагностический			
Обобщение опыта и определение результата практической деятельности педагога, разработка тактики последующих педагогических действий.	Беседы, наблюдения, самоанализ, диагностика.	Выявление «+» и «-» в своей работе.	Май 2026г.

○ **Технология реализации
исследования**

На аналитическом этапе мы провели диагностику учащихся и выявили следующие методы исследования в своей работе:

- опрос родителей;
- чтение познавательной литературы по теме проекта;
- просмотр научно-популярных передач;
- поиск информации в сети интернет.

На организационном этапе мы отобрали сенсорные дидактические игры и упражнения в соответствии с индивидуальными особенностями учащегося.

В нашем опыте представлена система работы, помогающая развивать сенсорную сферу ребенка. На базе нашей школы для детей с ОВЗ представлено оборудование, направленное на обогащение чувственного опыта детей, развития тактильных ощущений. В основе метода сенсорной

интеграции лежит представление о том, что человеческая психика, сознание тесно связаны с телом. Нарушение взаимодействия между телом и мозгом является если не причиной, то сопутствующим обстоятельством очень многих сложностей поведения и диагнозов. Поэтому необходимо создать предметно-развивающую среду для работы с детьми с ДЦП:

- 1- разработаны пособия на развитие тактильной сферы, развитие мелкой моторики;
- 2- созданы различные материалы для расширения представлений об окружающем мире;
- 3- изготовлены пособия для развития таких психических процессов, как ощущение и восприятие;
- 4- разработаны и изготовлены различные пособия для развития математических представлений, восприятия цвета, формы, количественных представлений.

Все эти игры и пособия направлены на развитие сенсорных систем ребенка, имеющего нарушения сенсорной интеграции. Взаимодействуя вместе с педагогом, ребенок выполняет специально подобранные упражнения на зрительно-моторную координацию, ориентацию тела в пространстве, тактильную, слуховую чувствительность. Тем самым стимулируется работа органов чувств в условиях координации различных сенсорных систем. Задания, игры и упражнения на занятиях были взаимосвязаны и дополняли друг друга.

Все упражнения провожу в игровой, занимательной форме, так как игровые приемы и дидактические игры составляют специфику обучения школьников.

Создали благоприятную атмосферу для обучения и подготовили рабочие места для детей с ДЦП, а именно:

- все пространство не должно быть перегружено бытовыми предметами, игровыми и учебными материалами;

- необходимо маркировать парту, а так же, все личные вещи ученика;

- парты должны стоять таким образом, чтобы тьюторы могли в нужный момент подходить к своим ученикам, не закрывая обзор;

- сенсорная зона - это место, где ученики могут отдохнуть во время перемен и перерывов, успокоиться в случае сенсорной перегрузки. Может находиться в отдельном помещении, но может быть организовано и в помещении класса. Она может быть отделена от учебных зон перегородками, мебелью или просто выделена визуально цветным скотчем.

На практическом этапе мы приступили к составлению и разработке конспектов занятий, которые помогут реализовать приемы и методы.

Стоит отметить, что при планировании работы с ребёнком с нарушением опорно-двигательного аппарата, необходимо принимать во внимание трудности, связанные с нарушением развития речи и коммуникации. Трудность понимания устной и письменной речи, а также буквальность интерпретаций может приводить к искаженному восприятию услышанного и прочитанного. Поэтому необходимо:

- избегать ироничных выражений;

- говорить ровным тоном;

- не говорить слишком быстро;

- обучать выполнению инструкций.

- проверять понимание учащимся услышанных фраз. Если ученик не понимает фразу, не использовать перефразирование, а сократить ее до ключевых слов;

- избегать длинных глагольных цепочек в объяснениях.

- если ребенок умеет читать, написать инструкцию на листе.

Обязательно работать над обогащением словаря. Обучать ответам на вопросы, но учитывать, что обработка речи у детей с ДЦП может быть намного медленнее, чем у детей с нормальным развитием.

Использование специальных дидактических материалов на уроках письма и развития речи.

Многие дети с ДЦП испытывают проблемы с моторикой рук. Письмо может стать серьезным источником напряжения для школьника - некоторые из них не могут писать совсем, другие умеют писать, но испытывают невероятные трудности во время этого процесса. Зачастую почерк у таких детей неаккуратный и неразборчивый. Для облегчения процесса письма можно использовать следующие приспособления:

1. Насадка на ручку.
2. Массажный мячик.
3. Удерживающая резинка.
4. Ограничители строки.

В своей работе я использую **зрительные символы гласных и согласных звуков** и традиционные звуковые схемы слов, выполненные из цветных квадратов-фишек. В отличие от буквы, символы легко ассоциируются дошкольниками со звуками родного языка. Они обеспечивают многоаспектное восприятие – сочетание зрительных, слуховых, кинестетических, мышечных ощущений в процессе работы над звуками. Схемы слов позволяют моделировать процесс чтения, осуществляя его в облегченном, занимательном, игровом варианте.

При знакомстве с графическим обозначением изучаемого звука необходимо связать его фонетический образ со зрительным. Это возможно лишь тогда, когда дети будут четко понимать: главное отличие звука от буквы - это то, что звуки мы слышим, а буквы видим, пишем и читаем.

Также на уроках письма, я обязательно использую **межполушарные доски (нейротренажер)** – это прекрасный тренажер для развития мозга. Синхронная работа левой и правой долей способствует созданию новых нейронных связей и одновременной работе обоих полушарий. Улучшаются все мыслительные процессы и интеллект.

Использование специальных дидактических материалов на уроках окружающего мира.

На уроках окружающего мира для развития сенсорики я использую тактильную библиотеку. В чем уникальность и ценность такой библиотеки? С ее помощью ребенок получает знания не только о форме предмета, но и его фактуре. С ее помощью можно изобразить даже такие крупные и мелкие предметы, которые невозможно обследовать руками в настоящем виде. Многие противоположные явления и понятия также легко можно объяснить с помощью рисунков и предметов, содержащихся в тактильной книге. Яркие цвета, четкие цветные контуры и контрасты привлекают ребенка упражнять совместную работу глаз и рук. Наличие в книге пуговиц, молний, шнурков помогает детям развивать мелкую моторику рук.

Использование специальных дидактических материалов на уроках математики.

Один из дидактических материалов, используемый мной на уроках математики – это **магнитный планшет**. Работая с планшетом, мы задействуем зрительные, тактильные, слуховые анализаторы, что в комплексе дает результат освоения предлагаемого материала более полно и целостно. Магнитная основа дает возможность ребенку вернуться и закончить работу, не нарушая изначально созданную идею, и передвигать объекты до тех пор, пока результат не будет радовать. Также

систематические упражнения по тренировке движений пальцев, являются мощным средством повышения работоспособности головного мозга. С помощью волшебной магнитной ручки ребенок сначала будет рисовать дорожки, потом картины, писать буквы и цифры, создавать орнаменты. Рисую на магнитном планшете, можно играть и отдыхать одновременно.

Также на уроках математики активно использую **зрительные символы цифр**, выполненные из цветных квадратов фишек. Ребенок запоминает визуально цифры, изучает их тактильно и проводит деревянной палочкой (пальцем) по углублениям, имитируя письмо. В ходе игры ребенок учится связывать письменный символ с количеством.

Список использованной литературы

1. Л.И. Плаксина «Программа для специальных (коррекционных) образовательных учреждений IV вида.
2. Максаков А.И., Тумакова Г.А. Учите, играя. – М.: Просвещение, 1983.
3. Пожиленко Е.А. Волшебный мир звуков и слов. – М.: Владос, 1999.