

Bobrova V.V.

*Moscow State Open Pedagogical Institute
Karaganda, Republic of Kazakhstan
Valya_Nina@mail.ru*

Abstract. The article discusses the development of oral speech in children with ASD using verbal and additional means of communication, reveals the stages of corrective work on the development of oral speech in children with autism spectrum disorder through verbal and alternative means.

Keywords: oral speech, children with ASD, verbal means of communication, additional means of communication.

УДК 372.882

ИНФАРМАЦЫЙНАЯ КАМПЕТЭНТАСЦЬ НАСТАЎНІКА ЯК УМОВА ЭФЕКТЫЎНАГА РАШЭННЯ ПРАФЕСІЙНЫХ ЗАДАЧ

Козаченко И. Г.

*Лельчыцкая раённая гімназія імя І. А. Коласа
Лельчыцы, Рэспубліка Беларусь
l23i06g@gmail.com*

Анотацыя. В статье представлены примеры работы с различными приёмами организации современных учебных занятий при помощи интернет-сервисов Genial.ly, learningapps, Canva. Использование представленного визуального материала способствует развитию устной речи учащихся, информационной компетентности подростков.

Ключевые слова: профессиональная самореализация, организация учебной информации, интерактивный плакат, видеоряд, филворд, видеоквиз, флеш-карты.

Настаўнік – асоба творчая, якая пастаянна знаходзіцца ў прафесійным самаразвіцці, для якой прафесійная праца складае жыццёвую патрэбнасць і з’яўляецца крыніцай прафесійнай самараэалізацыі. На сённяшні дзень ёсць магчымасць уведзіць у практыку работы розныя інтэрнэт-рэсурсы і разнастайныя спосабы іх выкарыстання на ўроках. Рухаючыся ў гэтым кірунку, спрабую адказаць для сябе на такое пытанне: “Як зрабіць урок максімальна эфектыўным для вучняў і мінімальна працаёмкім для настаўніка?”

На сённяшні дзень існуе вялікая колькасць інтэрнэт-рэсурсаў, якія настаўнік можа выкарыстаць для арганізацыі цікавага і эфектыўнага ўрока. Яны маюць неабмежаваныя магчымасці арганізацыі вучэбнай інфармацыі. Прыкладны прыклады работы з рознымі прыёмамі арганізацыі сучасных вучэбных заняткаў пры дапамозе інтэрнэт-сэрвісаў і рэсурсаў на прыкладзе ўрока беларускай літаратуры ў 9 класе па апавесці Уладзіміра Караткевіча “Дзікае паляванне караля Стаха”.

Для работы на ўроках падрыхтаваны інтэрактыўны плакат. Інтэрактыўны плакат – гэта сродак прадстаўлення інфармацыі, які здольны актыўна і разнастайна рэагаваць на дзеянні карыстальніка. Інтэрактыўнасць забяспечваецца за кошт выкарыстання розных інтэрактыўных элементаў: спасылка, кнопак пераходу і інш.

Першая інтэрактыўная кнопка – гэта матывацыя да вывучэння твора. Для гэтага пры дапамозе шаблона сэрвіса Genial.ly прапанавала вучням паведамленне: “Ці любіце вы містыку і тайны? А ці зможаце разгадаць таямніцы палаца, якія палюхаюць герайну твора?”

На наступным этапе падрыхтавала відэаряд. Гэта вытрымкі з першага раздзелу аповесці. Задача вучняў – расказаць, што адбылася паміж кадрамі. Выкарыстанне візуальнага матэрыялу дапамагае развіццю вуснага маўлення падлеткаў.

Для таго каб пракантраляваць, наколькі вучні запамінілі дзеючых асоб твора, прапаную ім філворд, створаны ў сэрвісе learningapps: знайдзіце 10 герояў аповесці У. Караткевіча “Дзікае паляванне караля Стаха”, схаваныя ў гэтай табліцы. Сэрвіс адразу прапануе адваротную сувязь: правільнасць адказаў адлюстроўваецца на экране мультыборда / манітора. Калі ў вучэбным кабінэце толькі мультыборд, адзін вучань працуе анлайн, астатнія выконваюць заданне ў сшытках. Пасля адбываецца самаправерка.

Легенду пра праклён роду Яноўскіх, дзікае паляванне караля Стаха, падрыхтавала ў выглядзе стужкі часу таксама ў сэрвісе learningapps: дзевяцікласнікі павінны расставіць па парадку падзеі, апісаныя ў легендзе пра караля Стаха. Калі ёсць магчымасць працаваць на некалькіх персанальных камп’ютарах, можна прапанаваць вучням работу ў парах.

Наступная інтэрактыўная кнопка пераводзіць на інфаграфіку па аповесці. У інфаграфіцы пададзена заданне прадоўжыць пераказ эпизодаў аповесці. Гэты матэрыял раздрукаваны, раскладваю на кожную парту. Вучні пісьмова сцісла (прыкладна 5–6 сказаў) пераказваюць выбраныя ці прапанаваныя настаўнікам эпизоды.

Для таго, каб разгадаць і растлумачыць таямніцы палаца Балотныя Яліны, размясціла незакончаную схему “Таямніцы Балотных Ялін: сябры і ворагі” (створана ў сэрвісе Canva). Схема выводзіцца на мультыбордзе. Падлеткі працуюць у групах: характарызуюць станючых персанажаў па прапанаваным плане (паводзіны, узаемаадносіны, развіццё сюжэта), у адмоўных персанажаў вызначаюць злчынны матыў.

Паводзіны дзеючых асоб аповесці дапамагае зразумець відэаквіз, створаны ў сэрвісе learningapps. Для гэтага выбрала эпизоды з аднайменнага мастацкага фільма, сфармулявала пытанні. Вучні праглядаюць падрыхтаваны ўрывац, адказваюць на пытанні.

Для характарыстыкі герояў аповесці можна падрыхтаваць інтэрактыўныя флэш-карткі: на адным баку апісанне ці цытата-характарыстыка персанажа, на другім баку змешчаны адказ.

Даць падрабязную характарыстыку дзеючых асоб твора дапамагае прыём “Пірамідная гісторыя”, які таксама можна выкарыстаць у адным з інэрнэт-сэрвісаў. У гэтым дапамагае інтэрактыўная дошка Jamboard. Рыхтуецца адпаведная колькасць фрэймаў (па колькасці пар-выканаўцаў), на іх размяшчаецца дапаможная інфармацыя (малюнкi, словы), спасылка размяшчаецца ў агульным доступе, напрыклад, на тым жа інтэрактыўным плакаце. Вучні выконваюць заданне, падпісваюць свае старонкі. Настаўнік мае магчымасць праверыць заданне ў зручны для сябе момант.

Адказ на пытанне “Што набліжае аповесць У. Караткевіча “Дзікае паляванне караля Стаха” да класічнай дэтэктыўнай аповесці?” дапамагае сфармуляваць падрыхтаваны ў сэрвісе Canva кластар “Рысы дэтэктыўу ў аповесці”.

Для заключнага ўрока з дапамогай шаблона сэрвіса Genial.ly падрыхтавала інтэрактыўную гульню. На поле для гульні 34 прамавугольнікі: старт, фініш, “непрыемнасць” (вяртанне на старт), за астатнімі схаваны пытанні. Пытанні сфармуляваны пры дапамозе “Кубіка Блума”: назаві, чаму?, растлумач, прыдумай, падзяліся, прапануй. У гульні могуць удзельнічаць некалькі каманд. Колькасць крокаў па гульнівым полі дапамагае вызначыць інтэрактыўны кубік. Тут жа размешчана інструкцыя: “Пачынаючы з квадрата «Старт», вам прыдзецца кідаць кубік і адказваць на ўсе пытанні. Калі адказ няправільны, ход пераходзіць іншаму ўдзельніку. Пераможцам стане тая каманда, якая першай дасягне фінішнай клеткі. Пospеху!” Для паспяховага праходжання гульні патрэбна журы, каб пазначаць нумары ходаў каманд-удзельніц.

Сучасныя лічбавыя рэсурсы – розныя графічныя рэдактары – дазваляюць хутка і якасна ствараць інтэрактыўныя практыкаванні, гульні, віктарыны, тэсты. Пры выкарыстанні на ўроках беларускай мовы і літаратуры прадэманстраваных метадычных прадуктаў у вучняў фарміруюцца навыкі мыслення, якія з’яўляюцца складнікамі іх прадметнай і лічбавай інфармацыйнай кампетэнтнасці, Зварот да розных платформ і сэрвісаў інтэрнэту дапамагае настаўніку арганізаваць вучэбна-пазнавальную дзейнасць падлеткаў.

Спіс літаратуры

1. Інтерактыўны плакат. – Режим доступа: <http://project19887.tilda.ws/visual1>. Дата доступа: 23.04.2022
2. Казачэнка, І. Р. Лінгвістычныя гульні анлайн на ўроках беларускай мовы // Дарожная карта цифровой трансформации образования : тезисы докладов VII Открытой междунар. науч.-практ. конф. (13-14 февр. 2020 г., г. Минск, Беларусь) / под. общ. ред. Т. И. Мороз. – Минск : МГИРО, 2020. – С. 35 – 36.

3. Казачэнка, І. Р. Беларуская літаратуры ў коміксах // Настаўніцкая газета, 2022. – №13 ад 03.02.22. – с.8.
4. Казачэнка, І. Р. Кубік Блума на ўроках беларускай літаратуры // беларуская мова і літаратура, 2021. – №7. – С. 21–23.

TEACHER'S INFORMATION COMPETENCE AS A CONDITION FOR EFFECTIVE SOLUTION OF CREATIVE PROBLEMS

Kozachenko G.

*Gymnasium of Lelchitsy district named after I. A. Kolos
Lelchitsy, Republic of Belarus
l23i06g@gmail.com*

Abstract. The article presents examples of working with various methods of organizing modern training sessions using the Internet services Genial.ly, learningapps, Canva. The use of the presented visual material contributes to the development of students' oral speech, informational competence of adolescents.

Keywords: professional self-realization, organization of educational information, interactive poster, video sequence, fillword, video quiz, flash cards.

УДК 374

АНТИИННОВАЦИОННЫЕ БАРЬЕРЫ В ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ ПЕДАГОГА

Колесниченко Е. А.

*Гомельский областной институт развития образования
Гомель, Республика Беларусь
kolesnichenko.74@mail.ru*

Аннотация. В статье раскрываются причины и механизмы преодоления антиинновационных барьеров педагога к реализации профессиональной деятельности.

Ключевые слова: инновации, инновационная деятельность педагога, психологические барьеры в педагогической деятельности.

Важным показателем профессионального развития и самосовершенствования педагога является его отношение и включение в инновационную деятельность. Под инновациями мы понимаем целенаправленную и основанную на осмыслении (рефлексии) своего собственного практического опыта педагогическую деятельность, в ходе которой учитель осваивает новые, инновационные способы организации образовательного процесса, использует современные методики и технологии, обеспечивающие развитие его профессиональной индивидуальности.

Следует отметить, что подавляющая часть педагогических работников готова к серьезной поисковой работе, разработке авторских программ,