

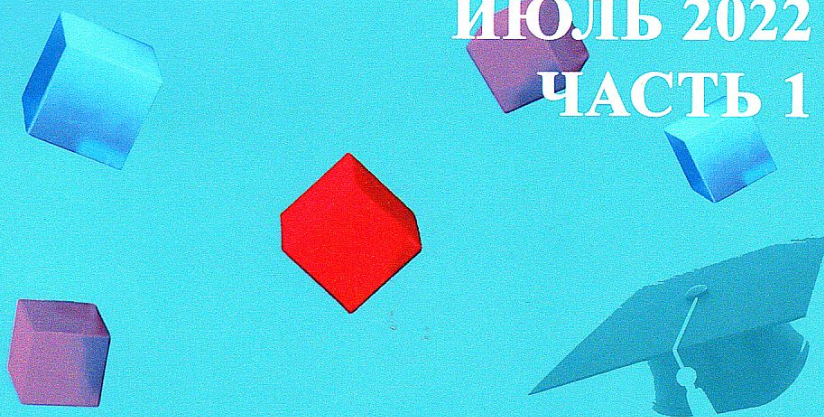


Академия
Интеллектуального
Развития

12+

ВСЕРОССИЙСКИЙ
НАУЧНО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ
ЖУРНАЛ

"АКАДЕМИЯ ПЕДАГОГИЧЕСКИХ ЗНАНИЙ"
ВЫПУСК № 70
ИЮЛЬ 2022
ЧАСТЬ 1



здоровый человек. Интеграция детей-инвалидов в социум зависит не только от создания специальных условий обучения и воспитания, но и от того, насколько тесно происходит взаимодействие всех социальных институтов, в которые включен ребенок. Таким образом, для успешной социально-культурной адаптации детей с ограниченными возможностями здоровья необходимо тесное сотрудничество семьи и психолого-педагогического коллектива, включение детей в социально значимые процессы на всех этапах обучения и воспитания.

Таким образом, чем активнее ребенок с ограниченными возможностями здоровья включается в социокультурную среду, тем меньше он «уходит в болезнь», меньше надеется на чью-то постороннюю помощь, а все больше привыкает рассчитывать на себя и для достижения благополучия делает ставку на определение цели, на активное участие в общественной жизни, на собственные способности, на инициативность, находчивость, отзывчивость, на чуткость, честность и принципиальность.



«Использование элементов геймификации на уроках истории»

Белых Елена Александровна

учитель истории и обществознания, МБОУ "Иракидинская СОШ"
Среднее (полное) образование

История геймификации связана с исследованиями Гейба Циммермана и Кристофера Каннингема. Геймификация – это подход, подразумевающий внедрение элементов игры в неигровые процессы реального мира (онлайн/офлайн), в том числе и обучение, для повышения вовлеченности обучающихся в решение задач и усвоение материала. Отличием геймификации является применение подходов, характерных для компьютерных игр, в образовании с целью повышения вовлеченности обучающихся в процесс.

Особенности геймификации

- 1) Акцент на мотивацию учащихся (интерес учащихся, который при постоянной поддержке и развитии приведет к накоплению знаний)
- 2) Достижение цели (игра ставит перед игроком стратегические и тактические цели)

- 3) Право на ошибку (учебный процесс строится таким образом, что ученики могут учиться на своих ошибках, создаются условия раскрепощения учащихся, проявления их творческих способностей)
- 4) Активность учащихся (во время игры игрок активен, преодолеваются трудности, препятствия, психологические барьеры. Это способствует более эффективному развитию компетенций)
- 5) Обратная связь (постоянный контроль над обучением, через отзывы и оценивание результатов игры)

Принципы использования геймификации

- 1) Соблюдение нравственных норм и общечеловеческих ценностей
- 2) Свобода выбора внутри игры и добровольческое участие
- 3) Понимание правил и смысла игры
- 4) Соответствие игры возрасту, навыкам и интересам
- 5) Эмоциональность и заинтересованность
- 6) Системность повышает интерес к предмету (не один раз)

Этапы урока истории в 10 классе «Партизанская война» с использованием элементов геймификации

1 этап – отражение проблемы. Учащимся предложено прослушать обращение Председателя Государственного Комитета Оборона СССР И.В.Сталина к советскому народу от 3 июля 1941 года (Вопрос: о создании каких отрядов говорится в выступлении И.В.Сталина?). Задание: познакомиться с историческими документами и ответить на вопрос, «Каким образом И.В.Сталин приказал бороться партизанам с врагом?»

Этап 2 – постановка целей. Для постановки целей был использован метод **SMART**. Это метод описания цели, включающий в себя: конкретность, измеримость, достижимость, важность и определенность по срокам. Аббревиатура **SMART** сформирована от 5 английских слов: Specific — конкретный. Measurable — измеримый. Achievable — достижимый. Relevant — соответствующий. Time bounded — ограниченный во времени. Ребятам предложено представить себя в роли партизан и сформулировать цели для борьбы с врагом (записать на ватмане)

Этап 3. – Команда – это сила. На третьем этапе предусматривалась командная работа по алгоритму 6-О по операциям «Рельсовая война», «Концерт». Алгоритм включал в себя следующие задания:

- 1) Определите тактические задачи партизан

- 2) Опишите (характеристика личности) командиров партизан
- 3) Обозначьте путь следования партизан
- 4) Определитесь с техникой и вооружением, необходимым для борьбы с врагом
- 5) Опробуйте на прототипе. Участие в компьютерной игре «Партизаны 1941 г»
- 6) Ответьте на вопрос: «Какую роль сыграло партизанское движение в годы войны?»

Для выполнения работы ребята распределили между собой задания 1-4 и 6 и оформили его в виде кластера. Затем приняли участие в компьютерной игре «Партизаны 1941 г», в которой им пришлось принимать решения, от которых зависела их «виртуальная жизнь» и исход всей операции.

Преимущества использования элементов геймификации на уроках истории: Ребята ищут способы и инструменты, не боятся принимать решения, готовы менять ситуацию, приходят на помощь друг другу и с удовольствием принимают участие в игре.



Организация инклюзивного образования младших школьников

Григорьева Наталия Валерьевна

учитель начальных классов, МАОУ СОШ №31 города Тамбова
Начальное образование

Основной тенденцией развития современного общества в мире вообще, и в России в частности, является признание и включение в общество на равноправных началах, без дискриминации всех граждан; вне зависимости от каких-либо их особенностей (будь то расовая и половая принадлежность, религиозные убеждения, культурно-этнические особенности, социальное происхождение, особенности физического, психического или умственного развития).

Современное международное сообщество требует признать равную ценность каждого человека, независимо от его принадлежности к той или иной социальной группе и независимо от его личных особенностей развития (физических, психических, интеллектуальных). Такое признание может быть достигнуто только через реализацию права каждого гражданина на полноценное