

Графова Татьяна Аристотельевна

Государственное бюджетное образовательное учреждение специальная

(коррекционная) общеобразовательная школа VIII вида № 804

г. Москва

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ПРОГРАММЫ LEGO DIGITAL DISIGNER В ПРОЦЕССЕ ОБУЧЕНИЯ ДЕТЕЙ С НЕДОСТАТКАМИ В РАЗВИТИИ

Современный период развития общества характеризуется сильным влиянием на него компьютерных технологий, которые проникают во все сферы человеческой деятельности, обеспечивают распространение информационных потоков в обществе, образуя глобальное информационное пространство. Неотъемлемой и важной частью этих процессов является компьютеризация образования. В настоящее время в России идет становление системы образования, ориентированного на вхождение в мировое информационно-образовательное пространство. Этот процесс сопровождается существенными изменениями в педагогической теории и практике учебно-воспитательного процесса, связанными с внесением корректив в содержание технологий обучения, которые должны быть адекватны современным техническим возможностям. Компьютерные технологии призваны стать не дополнением в обучении, а неотъемлемой частью целостного образовательного процесса, значительно повышающей его эффективность. Проникновение современных информационных технологий в сферу образования позволяет педагогам качественно изменить содержание, методы и организационные формы обучения.



Целесообразность использования информационных технологий в образовательном процессе определяется тем, что с их помощью наиболее эффективно реализуются такие дидактические принципы, как научность, доступность, наглядность, индивидуальный подход к обучению. При использовании новых информационных технологий успешно сочетаются различные методы, формы и средства обучения. Выделяются основные цели использования средств современных информационных технологий:

1. Интенсификация всех уровней учебно-воспитательного процесса за счет применения средств современных информационных технологий:

- повышение эффективности и качества процесса обучения;
- повышение активности познавательной деятельности;
- углубление межпредметных связей.

2. Развитие личности ребенка, подготовка к комфортной жизни в условиях информационного общества:

- развитие мышления;
- развитие коммуникативных способностей;
- эстетическое воспитание за счет использования компьютерной графики, технологии мультимедиа.

Принимая во внимание огромное влияние современных информационных технологий на процесс обучения, многие педагоги все с большей готовностью включают их в свою методическую систему. В нашей школе с 2007-2008 уч.года педагоги в своей работе используют программу LEGO Digital Designer.

LEGO Digital Designer - это виртуальный конструктор LEGO, программа для создания всевозможных 3D-объектов, на основе виртуальных частей конструктора LEGO. Здесь присутствует довольно большой набор самых разнообразных деталей. Рабочая область программы может приближаться, удаляться, разворачиваться под любым углом и свободно перемещаться. Для



оценки готовой модели служит режим просмотра, в котором можно добавить заданный фон. LEGO Digital Designer обладает простым и удобным интерфейсом, позволяющим разобраться в управлении строительством моделей без особых трудностей. В данной версии количество различных деталей достигает 763.

Мы начали применять данную программу на занятиях по легоконструированию, создавая Лего-проекты. Вместо инструкционных карт использовали поэтапное конструирование на компьютере, которое проецировалось на экране телевизора, либо мультимедийного проектора. Учитель объяснял и показывал последовательность работы, а дети конструировали модели.

По нашему мнению, данную программу можно использовать на уроках развития устной речи, при изучении предметов окружающей действительности и на уроках ручного труда, когда при выполнении аппликации необходимо предварительное конструирование фигуры из Легоконструктора.

Я хочу представить занятие по легоконструированию на тему: «Верблюд» (2 класс).

Задачи занятия:

- Научить конструировать верблюда с помощью программы Lego Digital Designer.
- Развивать пространственное ориентирование, коммуникативное общение, конструктивный праксис, мелкую моторику пальцев рук учащихся.
- Развивать творческие способности учащихся.
- Развивать базовые эмоции личности учащихся.
- Внедрение новых информационных технологий в учебный процесс.

На первом этапе работы проводилась беседа по картине и выявлялись знания учащихся о верблюде.

На втором этапе работы проводилась гимнастика для пальцев рук и повторялись правила работы с легоконтруктором.

На третьем этапе работы мы повторили виды лего-кирпичиков и приступили к конструированию верблюда, используя программу Lego Digital Designer.

На четвертом этапе занятия были подведены итоги.

Использование легоконструктора и современных информационных технологий позволяют сделать учебный процесс в коррекционной школе более ярким, радостным и интересным.

ЗАНЯТИЕ ПО ЛЕГОКОНСТРУИРОВАНИЮ

2 класс

Тема: Конструирование верблюда.

Задачи:

- Образовательная - научить учащихся конструировать верблюда с помощью программы Lego-Digital-Designer.
- Коррекционно-развивающая – развитие пространственного ориентирования, коммуникативного общения, конструктивного праксиса, аналитико-синтетической деятельности, развитие мелкой моторики пальцев рук.
- Воспитательная – развитие базовых эмоций личности.

Оборудование: предметная картина «Верблюд», конструктор LEGO, компьютер.

Ход занятия.

1. Организационный момент. Посадка учащихся за партами

2. Ведение в тему

- Загадка

Не старик он – а горбат,

Не овца – а шерсти клад

По душе ему пустыни

Там живет, где зреют дыни

(Верблюд)



- Беседа по сюжетной картине.
- 1) Где живут верблюды?
- 2) Чем питаются?
- 3) Как помогают людям?
- 4) Части тела: голова, ноги, шея, туловище, горб

3. ***Работа по теме занятия: конструирование верблюда с помощью компьютерной программы***

- Правила работы с Легоконструктором:

1. Работай чистыми руками.
2. Береги пособия, не ломай их.
3. Не уноси с собой лего-детали.
4. Работай дружно, помогай товарищу.
5. Делись деталями с соседом.

- Деление лего-кирпичей

2×2 ; 2×3 ; 2×4 ; 2×6

- Конструирование верблюда.

- ***Физкультминутка.***

- ***Моделирование в программе Lego-Digital-Designer.***

(Результат просматривается на фоне пустыни)

- ***Индивидуальная работа.***

- ***Итог занятия.***

Сравнение и анализ работ.

