

УДК 51.8.793.7:930

А. Х. Ахметзянова, Ю. С. Старикова

A. H. Akhmetzyanova, Y. S. Starikova

Ахметзянова Альмира Хиснулловна, учитель истории, МКОУ «Специальная школа № 53», г. Новокузнецк, Россия.

Старикова Юлия Сергеевна, учитель математики, МКОУ «Специальная школа № 53», г. Новокузнецк, Россия.

Akhmetzyanova Almira Khisnullovna, history teacher, MKOU «Special School No. 53», Novokuznetsk, Russia.

Starikova Yulia Sergeevna, mathematics teacher, MKOU «Special School No. 53», Novokuznetsk, Russia.

**ПРИМЕНЕНИЕ ЦИФРОВЫХ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ
ТЕХНОЛОГИЙ НА УЧЕБНЫХ ПРЕДМЕТАХ
«МАТЕМАТИКА», «МИР ИСТОРИИ», «ИСТОРИЯ
ОТЕЧЕСТВА»**

**THE USE OF DIGITAL EDUCATIONAL TECHNOLOGIES IN
THE SUBJECTS «MATHEMATICS», «THE WORLD OF
HISTORY», «THE HISTORY OF THE FATHERLAND»**

Аннотация. Данная статья посвящена применению цифровых образовательных технологий на учебных предметах «Математика», «Мир истории» и «История Отечества». Рассмотрено использование цифровых инструментов, позволяющих создавать интересные и эффективные задания, для лучшего освоения предметных результатов и применения полученных знаний обучающимися с нарушениями интеллекта в повседневной жизни.

Annotation. This article is devoted to the application of digital educational technologies in the subjects «Mathematics», «The World of History» and «The History of the Fatherland». The article considers the use of digital tools that allow creating interesting and effective tasks for better mastering of subject results and applying the acquired knowledge by students with intellectual disabilities in everyday life.

Ключевые слова: цифровые технологии, онлайн-сервис LearningApps, сервис-конструктор Wordwall.

Keywords: digital technologies, online service LearningApps, service constructor Wordwall.

С 2019 года в рамках федерального проекта «Современная школа» национального проекта «Образование» по всей стране реализуются мероприятия, направленные на поддержку образования обучающихся с ограниченными возможностями здоровья через обновление материально-технической оснащенности коррекционных школ. Данный проект позволяет обучающимся получать качественное образование в условиях, отвечающих современным требованиям.

В 2021 году МКОУ «Специальная школа № 53» стала участником мероприятия федерального проекта «Современная школа» национального проекта «Образование», в результате было закуплено оборудование: средства обучения и воспитания для реализации адаптированных основных общеобразовательных программ (например, ноутбук, интерактивный комплекс (интерактивная доска, проектор, крепление), документ камера).

Интерактивные доски, сенсорные экраны, интерактивные комплексы (далее – ЭСО) используются в соответствии с инструкцией по эксплуатации и техническим паспортом. При использовании ЭСО с демонстрацией обучающимся учебной информации продолжительность непрерывного использования экрана не должна превышать для учащихся 5-9-х классов – 15 минут. Общая продолжительность использования ЭСО на уроке для обучающихся 5–9 классов не превышает – 30 минут [5].

Результаты овладением обучающимися знаний и умений по учебным предметам связаны с каждой предметной областью. Учебные предметы являются источником метапредметных связей, которые прослеживаются на всем периоде обучения.

Метапредметные связи – это объединение содержания и методов разных учебных дисциплин с целью формирования базовых учебных действий обучающихся с умственной отсталостью (далее – БУД). Формирование БУД обучающихся с умственной отсталостью (интеллектуальными нарушениями), обеспечивают подготовку к самостоятельной жизни в обществе, применение полученных знаний и навыков в различных сферах повседневной жизни [1].

Учебный предмет «Математика», «Мир истории», «История Отечества» тесно связаны между собой, и эта связь проявляется в различных аспектах. Математические методы применяются в различных областях, математические знания могут быть использованы в повседневной жизни. Математика помогает в создании и использовании календарей, которые являются важным инструментом для определения дат и событий в истории. Изучение истории позволяет понять, как развивалось общество и культура, а математика помогает историкам упорядочивать события во времени «Лента времени» (десятилетия, столетия, тысячелетия). С помощью дат, лет, веков и тысячелетий можно точно определить, как человечество из поколения в поколение познавало и меняло окружающий мир, училось хозяйствовать на земле.

На уроках по учебному предмету «Математика» обучающиеся учатся считать доходы и расходы, планировать финансовые цели. На всех этапах реализации федеральной адаптированной основной общеобразовательной программы есть цикл уроков, связанных с решением арифметических задач на расчет стоимости (цена, количество, общая стоимость товара), имеющих практическую направленность и способствующих применению математических знаний в повседневной жизни, в различных бытовых и социальных ситуациях. Интерактивные игры являются увлекательным способом обучения математике, помогают формировать умение решать арифметические задачи с помощью цифровых платформ, сервисов [1].

На уроках по учебному предмету «Мир истории», «История Отечества» у обучающихся формируются представления о времени, о прошлом, настоящем и будущем, происхождении денег с древних времен по настоящее время. Деньги являются неотъемлемой частью жизни, они позволяют приобретать товары и услуги, инвестировать, накапливать богатство и передавать его следующим поколениям. Обучающиеся на уроках «Мир истории», «История Отечества» в процессе выполнения цифровых упражнений закрепляют представления, что деньги не существовали всегда, они появились в результате исторического развития общества. История денег начинается с древних времён, когда люди начали обмениваться товарами и услугами.

Использование интерактивных игр на учебных предметах «Математика», «Мир истории», «История Отечества» делают обучение более увлекательным и запоминающимся. Учителями МКОУ «Специальная школа № 53» созданы интерактивные игры на онлайн-сервисе LearningApps и сервисе-конструкторе Wordwall [6, 7].

Коллекция игр по учебному предмету «Математика» (5-8 классы), созданная на онлайн-сервисе LearningApps (<https://learningapps.org/watch?v=pj9ukycek25>):

1. Игра «В магазин за продуктами». Цель игрового задания: разложить картинки по порядку действий при совершении покупок в магазине (<https://learningapps.org/view11456412>).
2. Игра «Цена. Количество. Стоимость». Цель игрового задания: соотнести правильно определения: «цена», «количество», «стоимость» (<https://learningapps.org/view35437370>).
3. Игра «Простые арифметические задачи на зависимость между ценой, количеством, стоимостью». Цель игрового задания: прочитать арифметическую задачу, внести в таблицу известные данные и найти неизвестные (<https://learningapps.org/view35140273>).
4. Игра «Банковская карта». Цель игрового задания: подставить пропущенные слова в перечень пользования

банковской картой (<https://learningapps.org/watch?v=pvk10ucr524>).

5. Игра «Математика в жизни». Цель игрового задания: выбрать верный вариант ответа из представленной ситуации из жизни (<https://learningapps.org/view35173893>).
6. Игра «Таблица умножения». Цель игрового задания: найти верный ответ из четырех вариантов (<https://learningapps.org/watch?v=pqaf2jpdn24>).
7. Игра «Валюта в разных странах». Цель игрового задания: определить из предложенных вариантов название денежной единицы выбранной страны (<https://learningapps.org/view35110278>).

Коллекция игр по учебному предмету «Мир истории» (6 класс), «История Отечества» (7-9 классы) созданная на онлайн-сервисе LearningApps (<https://learningapps.org/watch?v=pvhx9bra325>):

1. Игра «Товаро-деньги». Цель игрового задания: назвать товары по картинкам, которые ценились и использовались вместо денег <https://learningapps.org/view39142825>.
2. Игра «История советских денег». Цель игрового задания: выбрать верный вариант ответа на заданный вопрос <https://learningapps.org/view39101323>.
3. Игра «Советские деньги». Цель игрового задания: вставить пропущенные подходящие слова в текст <https://learningapps.org/view39082387>.
4. Игра «Гонка». Цель игрового задания: выбрать верный ответ на вопрос из предложенных вариантов <https://learningapps.org/view39142574>.

Коллекция игр, созданная в сервисе-конструкторе Wordwall:

1. Игра «Викторина». Цель игрового задания: выбрать верный вариант ответа <https://wordwall.net/ru/resource/86075531>.
2. Игра «Закончи предложение» Цель игрового задания: дописать предложение, выбрав верный ответ <https://wordwall.net/ru/resource/86150950>.

3. Игра «Разгадай кроссворд». Цель игрового задания: разгадать кроссворд, используя подсказки <https://wordwall.net/ru/resource/86071248>.

Представленные коллекции интерактивных цифровых игр по учебным предметам «Математика», «Мир истории» и «История Отечества», может свободно использовать любой учитель в работе с обучающимися специальных коррекционных школ. Данные цифровые упражнения разработаны в соответствии с федеральным государственным образовательным стандартом, федеральной адаптированной основной общеобразовательной программой и федеральным перечнем учебников [1, 2, 3, 4].

Список литературы

1. Российская Федерация. Программы. Федеральная адаптированная основная общеобразовательная программа обучающихся с умственной отсталостью (интеллектуальными нарушениями) // Министерство просвещения Российской Федерации. – 24 ноября 2022 г. – № 1026. – С. 276. – URL : <https://www.garant.ru/products/ipo/prime/doc/405965157/> (дата обращения: 11.03.2025). – Текст: электронный.
2. Российская Федерация. Перечни и стандарты. Федеральный государственный образовательный стандарт образования обучающихся с умственной отсталостью (интеллектуальными нарушениями) // Министерство образования и науки Российской Федерации (МИНОБРНАУКИ РФ). – 19 декабря 2014. – № 1599. – URL : <https://base.garant.ru/70860670/53f89421bbdaf741eb2d1ecc4ddb4c33/#friends> (дата обращения: 11.03.2025). – Текст: электронный.
3. Российская Федерация. Перечни и стандарты. Федеральный перечень учебников, допущенных к использованию при реализации имеющих государственную аккредитацию образовательных программ начального общего, основного общего, среднего общего образования организациями, осуществляющими образовательную деятельность //

- Министерство просвещения Российской Федерации. – 21 сентября 2022 г. – № 858. – URL : <https://base.garant.ru/405590287/53f89421bbdaf741eb2d1ecc4ddb4c33/> (дата обращения: 11.03.2025). – Текст: электронный.
4. Российская Федерация. Приказы. Приказ Министерства просвещения РФ от 2 августа 2022 г. № 653 «Об утверждении федерального перечня электронных образовательных ресурсов, допущенных к использованию при реализации имеющих государственную аккредитацию образовательных программ начального общего, основного общего, среднего общего образования» // Министерство просвещения Российской Федерации. – 29 августа 2022 г. – № 653. – URL : https://school53-nk.ucoz.ru/bezopasnost/prikaz_653_ehor.pdf (дата обращения: 11.03.2025). – Текст: электронный.
5. Российская Федерация. Постановления. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28 сентября 2020 г. N 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 "Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи"» (с изменениями и дополнениями) / Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28 сентября 2020 г. N 28 // ГАРАНТ : [сайт]. – URL : <https://base.garant.ru/75093644/#friends> (дата обращения: 11.03.2025). – Текст: электронный.
6. Learning apps // онлайн-сервис: [сайт]. – URL : <https://learningapps.org/display?v=pqeu8u08n24>. (дата обращения: 11.03.2025). – Текст: электронный.
7. Wordwall // сервис-конструктор: [сайт]. – URL : <https://wordwall.net/ru>. (дата обращения: 11.03.2025). – Текст: электронный.

© Ахметзянова А. Х., Старикова Ю. С., 2025