

«Использование цифровых технологий при обучении учащихся с РАС».

Кузнецова А.Д.,

учитель начальных классов,

СФ ГБОУ «Школа-интернат №2 для обучающихся

с ограниченными возможностями здоровья

г.о. Жигулевск» Самарской области

Цифровая трансформация образования открывает новые горизонты для всех учащихся, но для детей с РАС она становится не просто трендом, а мощным инструментом преодоления ключевых трудностей. Они часто сталкиваются с проблемами в коммуникации, социальном взаимодействии, избирательностью в восприятии информации и повышенной тревожностью в неструктурированной среде. Ресурсы цифровой образовательной среды (ЦОС) — платформы, приложения, интерактивные технологии — предлагают возможность создания персонализированной, адаптивной и безопасной среды обучения.

Конспект занятия по развитию речи учащихся с РАС

Тема: "Распорядок дня"

Цель: формирование представления о последовательности событий в течение дня и развитие навыка использования визуального расписания.

Задачи:

Коррекционно-образовательная: научить ребёнка устанавливать последовательность основных режимных моментов (утро-день-вечер).

Коррекционно-развивающая: развивать навыки планирования, временные представления, понимание причинно-следственных связей ("после завтрака мы чистим зубы").

Коррекционно-воспитательная: снижать тревожность, связанную с неопределённостью, повышать самостоятельность и саморегуляцию.

Целевая группа: учащийся младшего школьного возраста с РАС, с опорой на визуальную информацию.

Оборудование: интерактивная доска или планшет педагога; индивидуальный планшет ученика с установленным приложением (например, "PECS IV" или "JABtalk" в режиме визуального расписания); карточки-символы для расписания; предметные картинки.

Принципы построения занятия: предсказуемость, визуальная поддержка, структурированность, поощрение, учёт сенсорных особенностей.

Этап занятия	Содержание деятельности (действия педагога и ученика)	Используемые цифровые технологии (ЦОТ) и их роль	Временная рамка
Организационный момент (ри-туал начала)	Педагог: Приветствует ребёнка, используя постоянную фразу и жест. Показывает на интерактивной доске "Расписание занятия" с пустыми полями. Ученик: Отвечает на приветствие (вербально или с помощью карточки "Привет"). По указанию педагога выбирает на своём планшете в приложении карточку "Начать"	Приложение для создания визуальных расписаний (на интерактивной доске и планшете ученика). Роль: Создание предсказуемой среды, снижение тревоги, помощь в переходе к учебной деятельности.	3-5 мин

	урок" и переносит её в первое поле на общем расписании		
Актуализация опорных знаний ("Что я уже умею?")	Педагог: Показывает на доске картинки с действиями (умывание, завтрак, игра). Спрашивает: "Когда мы это делаем?" Ученик: На своём планшете в простом сортере распределяет картинки по двум колонкам: "УТРО" и "ВЕЧЕР". За правильный ответ получает цифровое поощрение (звёздочка, звук "Молодец!" в приложении).	Интерактивное задание-сортер в обучающем приложении (типа "Sort It Out"). Роль: Закрепление понятий, предоставление немедленной обратной связи, поддержание мотивации через геймификацию.	7-10 мин
Основная часть. Работа с новой темой	Часть А. Знакомство с последовательностью. Педагог: На интерактивной доске запускает короткий (2-3 минуты) социальный истории в виде анимации про мальчика, который выполняет утренние дела. После просмотра задаёт вопросы по	Интерактивная социальная история (созданная в приложении типа "Stories About Me" или готовый ролик). Роль: Наглядное моделирование социальной ситуации, обучение через наблюдение и ана-	15 мин

	<p>цепочке: "Что сделал сначала? Что потом?"</p> <p>Ученик: Отвечает, выбирая нужные карточки на своём планшете или указывая на паузу в видео.</p> <p>Часть Б. Составление своего расписания.</p> <p>Педагог: Предлагает ребёнку составить план на "завтра". На доске выводится шаблон дня с пустыми ячейками.</p> <p>Ученик: На своём планшете выбирает из библиотеки символов нужные картинки (подъём, завтрак, занятия, прогулка и т.д.) и перетаскивает их в ячейки на общем шаблоне в правильном порядке.</p>	<p>лиз, безопасное предъ- явление новой информации.</p> <p>Программа для создания интерактивных досок (Miro, Jamboard) с библиотекой стикеров.</p> <p>Роль: Развитие навыков планирования и упорядочивания, активное участие в создании лично значимого продукта.</p>	
Динамическая пауза	Педагог: Включает на большом экране спокойное видео с "пузыря-	Видеоролик для сенсорной интеграции и релаксации (Rutube-каналы, специализирующиеся	5 мин

	щейся лавой" или плавным движением рыб в аквариуме. Делает вместе с ребёнком простые упражнения на дыхание.	на сенсорном контенте). Роль: Регуляция сенсорного состояния, предотвращение перегрузки, обучение саморегуляции.	
Закрепление. Самостоятельная работа	Педагог: Даёт задание на планшете: "Собери пазл-распорядок". В случае затруднения предлагает "подсказку". Ученик: Выполняет интерактивное задание на установление последовательности из 4-5 картинок.	Обучающее приложение с заданиями на логику и последовательности (например, серия "BabyBus"). Роль: Автоматизация навыка в игровой форме, возможность самостоятельной работы с адаптивным уровнем сложности.	7-10 мин
Итог. Рефлексия.	Педагог: Вместе с ребёнком возвращается к "Расписанию занятия" и отмечает выполненные пункты. Показывает таймер с оставшейся минутой. Просит оценить занятие, выбрав смайлик. Ученик: Отмечает завершение этапов на	Приложение-таймер с визуальным отсчётом (например, "Time Timer"). Приложение для быстрого опроса или выбора (простой выбор из 3-х картинок). Роль: Подведение итогов, формирование завершенности, развитие	5 мин

	расписании. Выбирает на планшете "Смайлик" (весёлый/грустный/нейтральный). Получает вербальную похвалу и заработанное поощрение (например, 5 минут игры на планшете по выбору).	эмоционального интеллекта и навыков простой рефлексии.	
--	---	--	--

Специфические приёмы и рекомендации для педагога

Адаптация интерфейса: Перед занятием на планшете ученика необходимо убрать все лишние иконки, оставив только папку с рабочими приложениями. Яркость и звук отрегулировать в соответствии с сенсорными предпочтениями ребёнка.

Система подсказок: В приложениях, где это возможно, настроить уровни помощи: от полной физической подсказки (рука в руке) до визуальной (подсветка нужного элемента) и самостоятельного выполнения.

Данный конспект демонстрирует, как ЦОТ становятся не заменой традиционных методов, а их интегральной частью, создавая гибкий, адаптивный и мотивирующий образовательный маршрут для ребёнка с РАС.

Список источников:

1. Varwin Education. (2024). Дети с ОВЗ используют 3D/VR/AR для обучения и мотивации в школах Санкт-Петербурга. Varwin.com. <https://varwin.com/ru/education/blog/news/deti-s-ovz-ispolzuyut-3d-vr-ar-dlya-obucheniya-i-motivatsii-v-shkolakh-sankt-peterburga/>
2. Видэкс. (2021). Системы виртуальной реальности для детей с ОВЗ. Vdex.ru. <https://vdex.ru/about/news/444/>

3. Университет 2035. (2023). Интернет школа с применением технологий VR AR для детей с ОВЗ. Pt.2035.university. <https://pt.2035.university/project/internet-skola-s-primeneniem-tehnologij-vrar-dla-detej-s-ovz>
4. Гущина В.А. (2025, 14 апреля). Технологии дополненной и виртуальной реальности в обучении. EduRegion.ru. <https://eduregion.ru/k-zhurnal/tekhnologii-dopolnenoj-i-virtualnoj-realnosti-v-obuchenii/>
5. ФГОСкомплект. (2023). Как в школах и вузах учат с помощью виртуальной и дополненной реальности. Fgoskomplekt.ru. <https://fgoskomplekt.ru/blog/kak-v-shkolakh-i-vuzakh-uchat-s-pomoshchyu-virtualnoj-i-dopolnenoj-realnosti/>

