

Консультация для педагогов:
"Интерактивные игры для детей с ОВЗ"
Подготовила: Зольникова И.К., воспитатель

Термин "интерактивное обучение" является сравнительно новым в педагогике. Он появился в педагогическом лексиконе в 1990-ых годах, когда понятийное пространство педагогики стало интенсивно осваиваться смежными науками. Считается, что само понятие "интерактивное обучение" происходит от термина "интерактивность", заимствованного из научного направления в социологии.

Термин «интерактивные технологии» появился в 1960-х годах XX века. В данный период средства массовой информации произвели столь значительные изменения в характере общения, что стали говорить об информационной революции. Четкого определения интерактивных средств и технологий тогда не существовало. Под интеракцией, как правило, понимали взаимодействие пользователя и программ, базы данных с субъектами управления этими программами.

Сегодня интерактивное обучение основано на взаимной обратной связи между ребенком и педагогом, что позволяет незамедлительно и своевременно дать обучающимся оценку их действий, результатов и их последствий, а также получить информацию о необходимости внесения дополнений и изменений в методическое обеспечение образовательного процесса. Как отмечает Н. А. Волгин, в интерактивном обучении образованная обратная связь быть реализована на основе фиксации положительного опыта или рекомендаций изменений в позитивном конструктивном плане с помощью кумулятивной промежуточной оценки результатов обучения, что придает интерактивному обучению черты программированного обучения.

На современном этапе ведется аналитическая и научно-исследовательская работа по проблемам, связанным с разработкой,

организацией, и внедрением интерактивного обучения в образовательный процесс.

Пиаже утверждал, что на каждой стадии развития преобладает определенный тип игры. Так, на сенсомоторной стадии (первые два года жизни) распространены игры упражнения. Они состоят из повторения паттернов действий или звуков и, начинаясь с сосания и гуления, развиваются, в конечном счете до уровня воздействия на среду систематически варьируемыми способами и слежения за вызываемыми эффектами. После второго года жизни ребенок переходит на дооперациональную стадию, приобретая способность к овладению символическими функциями. Игры на этой стадии отражают данное изменение, становясь символическими играми в воображаемое. Дети начинают включать себя в символические отношения с внешним миром. Во время индуктивной стадии (4-7 лет) дети начинают проявлять интерес к играм с правилами, структурированным ситуациям и социальным взаимодействиям с другими. Со временем тип правил меняется с сенсомоторного на коллективный: если раньше правила принимались постольку, поскольку они обеспечивали структуру и повторяемость, позднее они начинают приниматься вследствие социальных ограничений и требований группы.

Интерактивные игры вызывают у детей:

- познавательный интерес;
- способствуют снятию перенапряжения, перегрузки и утомления;
- могут служить средствами развития речи и двигательных качеств;
- развивают мелкую моторику, координацию;
- развивают двигательную память;
- повышают работоспособность головного мозга;
- готовят руку к письму.

При организации любой образовательной ситуации, любого занятия в дошкольном образовательном учреждении педагогу нужно:

- продумывать организацию разных способов совместной со взрослым и самостоятельной деятельности детей;

- уметь видеть ресурсы разных этапов занятия для развития коммуникативной компетентности детей.

Таким образом, различные формы работы целесообразны в плане развития речи дошкольников, формирования коммуникативной компетентности детей, если:

- дети совместно решают интересную и значимую для них учебно-игровую задачу, выступая помощникам по отношению к кому-то,

- обогащают, уточняют и активизируют свой лексический запас, выполняя речевые и практические задания,

- педагог выступает не жёстким руководителем, а организатором совместной образовательной деятельности, который не афиширует своё коммуникативное превосходство, а сопровождает и помогает ребёнку стать активным коммуникатором.

Пример интерактивной игры с младшими дошкольниками с ТНР:

Игра *«Кто пришёл к нам в гости?»*

Цель: Способствовать развитию самоуважения детей; активизировать доброжелательное отношение детей к сверстникам.

Ход игры: Взрослый отводит в сторону двоих-троих детей из группы и договаривается с ними о том, что они будут изображать животных, которые придут в гости к ребятам. Дети решают каких животных они будут изображать. Дети встают в круг. Гости по очереди входят в круг. Взрослый говорит детям: «Посмотрите, какой замечательный зверь к нам пришёл, какие у него глазки, как красиво он двигается и т. п.». Детям необходимо догадаться, какие звери к ним пришли и какое у них было настроение.

Пример интерактивной игры со старшими дошкольниками с ТНР:

Творческая игра *«Рукавички»*

Цель: Воспитывать умение взаимодействовать друг с другом.

Ход игры: Для игры нужны вырезанные из бумаги рукавички. Количество пар должно соответствовать количеству пар детей. Разложите по разным местам комнаты рукавички с одинаковым (*но не*

раскрашенным) орнаментом. Дети должны отыскать свою пару, и при помощи трех карандашей разных цветов раскрасить одинаковые рукавички. Понаблюдайте, как пары организуют совместную работу, как делят карандаши, как договариваются между собой. Победителей поздравляют.

Пример интерактивной игры с детьми с УО:

Упражнение «*Веревочки*»

Взрослый предлагает ребенку брать в руки (*или вкладывает в его руки*) различные веревочки (пояски от халатов, грубые хозяйственные веревки, гладкие или рельефные шнуры для штор). Протягивая веревку через руки ребенка, фиксирует его внимание на удержании веревки в кулаке, комментирует свои действия. При многократном выполнении упражнения стимулирует ребенка к совершению самостоятельных действий.

Пример интерактивной игры с детьми в младшей группе с ЗПР:

Упражнение «*Воздушный шарик*»

Цель: формирование эмоционального контакта со взрослыми.

Оборудование: Три воздушных шарика.

Ход игры: Взрослый надувает шар, завязывает его и протягивает ребенку: «На, возьми». Когда ребенок немного подержит шар, педагог просит: «Дай мне».

Показывает, как шар летит, и снова отдает его ребенку. При этом выражает радость, удовольствие от игры: «Какой красивый!», «Как летает!», оживленно хлопает в ладоши.

Пример интерактивной игры с детьми в старшей группе с ЗПР:

Упражнение «*4 стихии*»

Цель: развитие концентрации, переключаемости, объема внимания.

Ход игры: «Ребята, сейчас мы с вами поиграем в интересную игру. Вы знаете, что такое стихия? Это разные природные явления. В зависимости от того, какую стихию я назову, вы будете выполнять разные движения. «Земля!» - руки вниз (как - будто трогаем землю).

«Вода!» - руки перед собой (как будто плывем по руке).

«Воздух!» - руки тянем вверх (как будто тянемся к облакам).

«Огонь!» - выполняем вращения руками.

При организации интерактивных игр с детьми с ОВЗ активно используется ИКТ. Информационно-коммуникативные технологии (ИКТ) в детском саду – актуальная проблема современного дошкольного воспитания. С одной стороны, президент поставил перед каждым учреждением РФ задачу: иметь собственное электронное представительство в Интернете, с другой стороны – существует реальная угроза здоровью, возникающая при раннем приучении малышей к компьютеру. Однако бурное развитие информационно-коммуникативных технологий привело к тому, что компьютер в детском саду стал необходим. Внедрение инновационных технологий в образовании прежде всего даст возможность улучшить качество обучения, повысить мотивацию детей к получению и усвоению новых знаний.

Что же такое информационные технологии? ИКТ – это обобщающее понятие, описывающее различные устройства, механизмы, способы, алгоритмы обработки информации. Если сказать простыми словами ИКТ – это способы создания, фиксации, переработки и распространения информации.

Применение ИКТ при работе с детьми ОВЗ позволяют решить следующие задачи:

- Формирование психологической готовности к обучению в школе.
- Индивидуализация и дифференциация обучения.
- Формирование способности принимать решения.
- Формирование интереса к игровой и к учебной деятельности.
- Повышение мотивации для исправления недостатков речи детей.

- Развитие психологической базы речи: восприятия, внимания и мышления за счет повышения уровня наглядности.
- Развитие волевых качеств
- Развитие произвольной моторики пальцев рук

Области применения ИКТ для развития дошкольников с ОВЗ:

- Использование глобальной сети Интернет.
- Использование компьютера для ведения документации.
- Использование развивающих компьютерных программ.
- Использование компьютерных презентаций на занятиях.
- Использование интерактивной доски в НОД.
- Использование компьютера для диагностики детей.

Большинство современных развивающих компьютерных игр для дошкольников имеет достаточно красочную анимацию, удобный интерфейс, не требует дополнительных настроек. Однако далеко не все массовые компьютерные игры можно использовать для работы с детьми с ОВЗ, поскольку многие из них не соответствуют методике обучения детей с нарушениями речи, а в некоторых случаях содержат ошибки. Выходом из такого положения может стать создание собственных слайд-фильмов и компьютерных презентаций, разработанных педагогами с учетом особенностей развития их воспитанников.

Можно создать собственные компьютерные презентации Microsoft PowerPoint разработанные с учетом особенностей развития детей. Технология создания презентаций в программе Microsoft PowerPoint не требует углубленных знаний и навыков программирования. Их применение на коррекционных занятиях интересно большинству детей и, что немаловажно, самому педагогу.

При использовании презентации педагог может заранее подобрать необходимые иллюстрации, которые будут возникать на мониторе с различными спецэффектами.

Создание презентации для дошкольников с ОВЗ имеет ряд особенностей. Фон презентаций лучше выбирать однотонный, не отвлекающий внимания от содержания слайда, спокойных, не раздражающих зрение цветов. Меняя его несколько раз в течение презентации, логопед удерживает произвольное внимание детей. Иллюстрации должны быть крупными и реалистичными, не перегруженные лишними деталями. Недопустимо использовать нерезкие фотографии, изображения, способные вызывать у детей испуг или неприязнь. Умеренное применение спецэффектов помогает удерживать внимание на экране компьютера, повышает интерес, создает положительный эмоциональный настрой, однако чрезмерное увлечение ими приводит к обратному эффекту: занятие затягивается, у детей быстро наступают пресыщение и утомление.

Использование мультимедийных презентаций в педагогической деятельности способствует:

- повышению эффективности усвоения материала детьми с ОВЗ;
- повышению скорости запоминания (включаются три вида памяти детей:
 - зрительная, слуховая, моторная);
 - активизации и развитию высших психических функций, мелкой моторики рук;
 - формированию теоретического, творческого и рефлексивного мышления;
 - обучаемых, повышению их интеллектуально-творческого развития;
 - созданию дополнительных визуальных динамических опор для анализа ребенком собственной деятельности;
 - подготовке детей к миру, построенному на цифровых технологиях.

Использование компьютерных технологий в деятельности педагогов позволяет внедрять инновационные процессы в дошкольное образование. Информационные технологии значительно расширяют возможности воспитателей и специалистов в сфере обучения детей дошкольного возраста. Использование ИКТ с детьми с ОВЗ вполне оправдывает и приносит большую пользу в развитии всех сфер личности дошкольника, взаимодействии с родителями воспитанников, организации деятельности воспитателя, значительно способствует повышению качества образовательного процесса. Выявляются следующие преимущества использования ИКТ в дошкольном образовании в работе с детьми с ОВЗ:

1) Инновационные технологии вовлекают воспитанников в учебный процесс, способствуя наиболее широкому раскрытию их способностей, активизации умственной деятельности, а также раскрытию их творческого потенциала.

2) ИКТ дают возможность воспитанникам наглядно представить результат своих действий, выявить достижения в процессе работы, зафиксировать моменты, на которых были допущены ошибки, для их исправления.

3) Наличие современных информационно-технических средств и навыков работы с ними позволяет педагогу намного эффективнее выполнять поставленные задачи.

4) Использование ИКТ значительно повысило культуру труда педагога; способствовало изменению имиджа как педагогов, так и ДООУ в целом; повысило качество проводимых организационно-методических мероприятий, а также качество предоставляемых сопроводительных материалов; мотивировало и стимулировало познавательную и творческую активность педагогов и детей; расширило возможности для самореализации.

Таким образом, использование ИКТ в работе с детьми с ОВЗ открывает новые дидактические возможности, связанные с визуализацией материала, возможностью представить наглядно те явления и процессы, которые

невозможно продемонстрировать иными способами. Повышается и собственно качество наглядности, и ее содержательное наполнение. В частности, прекрасные возможности создает систематизация и структурирование учебного материала. Появляется возможность для концентрации больших объемов демонстрационного материала из разных источников, представленных в разных формах, оптимально выбранных и скомпонованных педагогом в зависимости от потребностей детей и особенностей программы.

Источники:

http://www.rusnauka.com/32_PRNT_2013/Pedagogica/1_149145.doc.htm
<https://proza.ru/2012/04/26/867>