

Мастер-класс

Алгоритм применения мультимедийных компьютерных игр в коррекционно-развивающей работе с детьми с ОВЗ

Китаева Э.Г., учитель-логопед,
Короткова Т.И., учитель-логопед,
Серебрикова Е.Н., педагог-психолог
МБУ детский сад № 138 «Дубравушка» г.о. Тольятти

Актуальность внедрения информационных технологий в дошкольное образование обусловлена необходимостью реализации задач Федеральной целевой программы «Развитие единой образовательной информационной среды».

В настоящее время педагогам детского сада вовлечь ребенка в процесс обучения становится всё труднее. Мы решили повысить познавательную мотивацию детей путем включения в образовательную деятельность информационно-коммуникационных технологий (ИКТ). Так как в ходе игровой деятельности дошкольника, обогащенной компьютерными средствами, развиваются психические процессы (мышление, воображение, внимание, память), формируется устная речь, пополняется словарный запас детей, которые ведут к повышению творческих способностей детей. В старшем дошкольном возрасте в процессе игровой деятельности начинает формироваться интерес к учебной деятельности, и игровая мотивация постепенно смещается к учебной деятельности.

В нашем учреждении дети с ОВЗ – это, в основном, дети с нарушениями речи (ОНР). Эти нарушения ведут за собой проблемы в эмоционально-волевой, познавательной и коммуникативной сферах. Важной неотъемлемой частью работы по устранению психологических и речевых нарушений у детей является тесное взаимодействие психолога, логопеда, педагогов и родителей.

И мы, учителя-логопеды и педагог-психолог, в свои занятия решили включать мультимедийные игры, так как компьютерные технологии дали нам новые возможности для творческого подхода к своей деятельности.

Создавая игры, мы ставили перед собой ряд задач:

- формирование лексико-грамматических средств языка;
- развитие связной речи детей;
- формирование и развитие психических процессов, таких как восприятие, внимание, память, мышление; эмоционально-волевой и коммуникативной сферы.

В эти игры можно играть как индивидуально, так и подгруппой. Если подгруппой детей, то один ребенок сидит за ноутбуком, а другие видят игру на экране.

Пользоваться ими могут как воспитатели в образовательной и свободной деятельности, так и родители, для закрепления определенных навыков.

Применяя наши игры в коррекционно-развивающей работе, мы увидели результаты, т.к. легкая и интересная подача игр помогает детям быстрее и лучше запомнить информацию, способствует повышению интереса к обучению.

Таким образом, мультимедийные средства нового поколения объединяют в себе все преимущества современных компьютерных технологий и выводят процесс обучения на качественно новый уровень. Они соответствуют тому способу восприятия информации, которым отличается новое поколение дошкольников, у них гораздо выше потребность в темпераментной визуальной информации и зрительной стимуляции.

С отдельными играми мы приняли участие в международном конкурсе для педагогов и воспитателей «Лучшее мультимедийное пособие-2» (сайт kssovushka.ru) и получили диплом I степени, игры опубликованы в электронном научно-практическом журнале «Совушка» и получила диплом II степени в общероссийском конкурсе «Игровые технологии в работе с дошкольниками» (Официальный сайт <http://magistr-r.ru/>).

Сейчас я представлю вам алгоритм работы с мультимедийными играми. После чего вы составите свой алгоритм работы по игре, которая загружена в ваш компьютер (*алгоритм игры на столах у педагогов*)

Перед тем, как начать играть с ребенком, поиграйте в игру сами, прочтите правила, продумайте вопросы и беседы. Это то, что вы сейчас будете делать.

Алгоритм использования мультимедийных компьютерных игр в коррекционно-развивающей работе с детьми с ОВЗ

1. В какой образовательной деятельности вы будете использовать игру (НОД, режимные моменты, индивидуальная работа). Какие будете решать задачи?	
2. Продумайте организационный момент, мотивацию детей для начала игры.	
3. Включите игру и выслушайте задание.	
4. Убедитесь, что ребенок понял задание, задайте наводящие вопросы.	
5. Во время выполнения задания можно провести беседу о предметах и явлениях, которые задействованы в игре.	
6. Во время игры мотивировать на правильный и полный ответ, поддерживать ободряющими фразами (создать ситуацию успеха).	