

**КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ –
АКТУАЛЬНЫЙ ЭЛЕКТРОННЫЙ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЙ РЕСУРС
ДЛЯ ДЕТЕЙ ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА С ОВЗ**

*Г. Н. Панькова,
старший преподаватель
кафедры специального и инклюзивного образования
СКИРО ПК и ПРО*

Этап дошкольного детства — время вхождения ребенка с ОВЗ в первую общественную образовательную систему - дошкольное обучение и воспитание.

Мировое сообщество считает, что люди с инвалидностью имеют такие же права, как и все остальные граждане, и они должны иметь равные возможности в реализации этих прав. Сегодня задача государства и общества – сделать так, чтобы все дети могли получить образование и жить максимально полноценно, вне зависимости от возможностей здоровья. Система инклюзивного образования позволяет в полной мере реализовать образовательные права детей с ограниченными возможностями здоровья [9].

Нахождение детей с ОВЗ в одном помещении и в одно и то же время с нормально развивающимися сверстниками способствует сокращению дистанции между данными категориями дошкольников. Однако способность включиться в обычную группу детей характеризует не только возможности самого ребенка с ОВЗ, но и качество работы дошкольного учреждения, наличия в нем адекватных условий для развития воспитанников с особыми потребностями. Поэтому для полноценной функциональной и социальной инклюзии необходима особая организация предметного взаимодействия, межличностных контактов и общения, равноправное партнерство, снятие социальной дистанции[10].

На сегодняшний день одной из актуальных проблем является реализация инклюзивного подхода в воспитании и обучении детей с ограниченными

возможностями здоровья в условиях дошкольного учреждения общеразвивающего вида. Но к сожалению, часто происходит так называемое стихийное включение детей с отклонениями в развитии в среду здоровых сверстников, особенно в сельской местности. Дети с ограниченными возможностями здоровья пребывают в общеобразовательных учреждениях независимо от психического и речевого развития, от структуры дефекта, от психофизических возможностей. Это связано и с нехваткой коррекционных дошкольных образовательных учреждений, и с нежеланием родителей воспитывать своих детей в условиях учреждения компенсирующего вида [9].

В настоящее время очень часто можно наблюдать следующий феномен, когда в дошкольном образовательном учреждении общеразвивающего вида нет полноценных условий для инклюзивного обучения таких детей. В нем отсутствуют дефектологи, специальные психологи, врачи-специалисты, социальные работники, нет специального оборудования и современных технических средств обучения для коррекционных занятий, а также специальных развивающих программ. В связи с этим возникает необходимость поиска решения данной проблемы, путем инклюзивного подхода в воспитании и обучении детей с ОВЗ в детском саду общеразвивающего вида.

Учитывая значимость образования для данной категории граждан, федеральным законодательством (Закон «Об образовании в Российской Федерации») реализация прав на образование детей с ограниченными возможностями здоровья признаётся одной из наиболее важных задач политики государства[6].

Для коррекционной работы с детьми с ограниченными возможностями здоровья должны создаваться условия в соответствии с перечнем и планом реализации индивидуально ориентированных коррекционных мероприятий, обеспечивающих удовлетворение особых образовательных потребностей детей с ОВЗ.

Двадцать первый век является веком технологического прогресса, в том числе и в сфере образования: используются новые технологии и средства

обучения, современные электронные образовательные ресурсы, не только в профессиональном образовании, в школе, но и в дошкольных образовательных организациях[4].

Какие же современные педагогические технологии помогают построить работу с детьми с ограниченными возможностями здоровья?

Психологи предлагают для этой категории детей применять «технологии игры». Компьютерные дидактические игры – это вид электронного образовательного ресурса, предназначенный для детей, функционирующий на базе информационно-коммуникационных технологий, представляющий из себя цепочку заданий, построенных на основе развивающего обучения. Компьютерные дидактические игры не заменяют, а дополняют традиционные формы игр и занятий, являются естественным путем приобщения детей к новым информационным технологиям[2].

В настоящее время спектр компьютерных дидактических игр для дошкольников достаточно широк. Но, к сожалению, большинство из этих игр не отвечают программным задачам, отраженным в образовательных программах дошкольного образования, поэтому они могут использоваться лишь частично, в интегрированной деятельности, либо с целью развития психических процессов: мышления, памяти, внимания и воображения.

Компьютерные дидактические игры можно разделить на 3 группы:

- Обучающие. Направлены непосредственно на обучение детей: ознакомление с буквами, развитие навыков чтения, формирование элементарных математических представлений и т.п.
- Развивающие. Способствуют познавательному развитию дошкольников и побуждают детей к активности, инициативе и самостоятельной творческой деятельности.
- Диагностические. Выявляют уровень развития детей.

В целях сохранения здоровья детей при использовании информационных технологий в обучении в постановлении главного государственного санитарного врача РФ даны следующие указания. «Непосредственно

образовательную деятельность (НОД) с использованием компьютеров для детей пяти - семи лет следует проводить не более одного раза в течение дня и не чаще трех раз в неделю в дни наиболее высокой работоспособности: во вторник, в среду и в четверг». Непрерывная продолжительность работы за компьютером с развивающими играми для детей пяти лет не должна превышать 10 минут, а для детей шести лет - 15 минут. Для часто болеющих детей время работы за компьютером после выздоровления в течение двух недель уменьшено: пятилетним до 7 минут, шестилетним до 10 минут. После работы за компьютером с детьми необходимо проводить гимнастику для глаз. Также в СанПиН прописаны рекомендации для снижения утомляемости детей в процессе осуществления НОД с использованием компьютерной техники[5].

Формирование методических рекомендаций по использованию компьютерных дидактических игр является одним из условий при их разработке. Также к самим компьютерным играм для детей дошкольного возраста выдвигается ряд требований:

- интуитивно-понятный интерфейс, например в виде мультиплицированного меню;
- крупные обобщенные изображения на экране, без мелких отвлекающих деталей, отсутствие текстовой информации;
- умеренный темп движений и преобразований на экране, игровые задания должны регулироваться самим ребенком;
- звуковое сопровождение игры;
- наличие интуитивно понятных приемов оценки правильности ответов;
- соответствие возрастным особенностям и санитарно-гигиеническим нормам.

Развивая детей дошкольного возраста в ходе НОД посредством информационных технологий, следует придерживаться следующих методических рекомендаций:

✓ Объяснять детям заранее правила компьютерных игр и принцип работы.

✓ У детей разный уровень развития и активности, некоторые могут затрудняться в решении компьютерных игровых задач или быть медлительны, поэтому при затруднениях оказывать ребенку помощь в их преодолении.

✓ Нельзя навязывать ребенку темп игры. При необходимости, давать больше времени на обдумывание и осмысление задачи поставленной игрой.

Компьютерные игры схожи с традиционными играми, но имеют принципиальные различия:

- Во первых, большинство компьютерных игр складываются на принципах постепенного усложнения дидактических и игровых задач.

- Во вторых, поэтапность, во многих случаях не позволяет перейти на следующий уровень без пропуска предыдущего.

- В третьих, большинство игр содержат случайные элементы. Компьютерные игры могут позволить ребенку увидеть не только результат своей работы, но и сам процесс творчества. Все это развивает способность объективно оценивать результаты и течение работы. Компьютерные игры приобретают огромные преимущества по сравнению с другими, традиционными играми.

Компьютеризация детской игры - дело очень важное и должно проводиться с соблюдением требований психосберегающих и здоровьесберегающих факторов[1].

Компьютерные игры способствуют развитию у ребенка быстроты реакции, мелкой моторики рук, памяти, внимания, логического и стратегического мышления, визуального восприятия объектов, зрительно-моторной координации[10].

Кроме этого, ребенок, играя, попадает в волшебную сказку. Когда ему предлагают, например, что-то починить, собрав пазл, дети ощущают свою значимость. А если в результате успешно выполненного задания ребенку

говорят что-то вроде: «Молодец! Ты справился на отлично» - это приводит его в восторг.

Основная коррекционная задача педагога состоит в том, чтобы сформировать у детей поисковые способы ориентировки при выполнении задания. На этой основе необходимо создать интерес к свойствам и отношениям предметов, к их использованию в деятельности и таким образом подвести детей к подлинной зрительной ориентировке.

Игры и упражнения, в которых ребенок действует путем проб и примеривания, развивают у него внимание к свойствам и отношениям предметов, умение учитывать эти свойства в практических ситуациях. В дальнейшем это совершенствует зрительное восприятие.

Целостное восприятие предмета, являясь важным условием правильной ориентировки ребенка в окружающем предметном мире, лежит в основе многих видов деятельности - предметной, игровой, трудовой, изобразительной. По-настоящему оно складывается только тогда, когда дети уже воспринимают окружающее не приблизительно, глобально, а видят в предмете форму, величину, выделяют существенные части предмета, необходимые для действия с ними. У нормально развивающихся детей целостное восприятие предметов начинает интенсивно развиваться уже в раннем возрасте. Дети без специального воспитательного воздействия взрослых свободно совершают различные предметно-игровые, трудовые действия, в частности, по самообслуживанию. Кроме того, они способны создать в рисунке, лепке изображение предметов. У детей с отклонениями в развитии формирование целостного образа задерживается, и без специального коррекционного воздействия оно фактически не происходит до конца дошкольного возраста. Это в свою очередь влияет на возникновение действий по самообслуживанию, предметно-игровых действий, которые развиваются поздно и дефектно[8].

У детей с отклонениями в развитии наглядно-действенное мышление без коррекционного воздействия развивается очень медленно. Они слабо обобщают

общественный опыт, плохо ориентируются в условиях практической задачи, а проблемные задачи вообще не в состоянии решить.

Роль взрослого в дидактической игре двойственна: с одной стороны, он руководит познавательным процессом, организует обучение детей, а с другой - выполняет роль участника игры, партнера, направляет каждого ребенка на выполнение игровых действий, а при необходимости дает образец поведения в игре. Участвуя в игре, взрослый одновременно следит за выполнением правил. Важным условием результативного использования дидактических игр в обучении является соблюдение последовательности в подборе игр. Прежде всего, должны учитываться следующие дидактические принципы: доступность, повторяемость, постепенность выполнения заданий[7].

У детей с ОВЗ недостаточная выраженность познавательных процессов сочетается с незрелостью высших психических функций, с нарушениями внимания, памяти, с функциональной недостаточностью зрительного и слухового восприятия.

Педагогу игра позволяет заинтересовать детей, преподнести учебный материал в ненавязчивой форме. Детям легче сосредоточиться на изучаемом объекте. Дети с ОВЗ болезненно воспринимают оценку своей деятельности, а игра позволяет постепенно ввести ребенка в «мир оценок».

Тактильно-двигательное восприятие имеет у таких детей свою специфику, поэтому в играх появляются новые задачи и условия. Если зрительное восприятие обычно происходит без помощи других органов чувств - осязания, слуха, то тактильно-двигательное восприятие у человека с нормальным зрением, как правило, сопровождается зрительным и в чистом изолированном виде встречается редко. У детей с отклонениями в развитии наглядно-действенное мышление без коррекционного воздействия развивается очень медленно. Они слабо обобщают общественный опыт, плохо ориентируются в условиях практической задачи, а проблемные задачи вообще не в состоянии решить[8].

Благодаря дидактическим играм можно так организовать деятельность ребенка, что она будет способствовать формированию у него умения решать не только доступные практические, но и несложные проблемные задачи. А полученный при этом опыт даст возможность понимать и решать знакомые задачи в наглядно-образном и даже в словесном плане[3].

Важным в психическом развитии ребенка является формирование мышления. Именно в этот возрастной период возникают не только основные формы наглядного мышления - наглядно-действенное и наглядно-образное, но и закладываются основы логического мышления - способность к переносу одного свойства предмета на другие (первые виды обобщения), причинное мышление, способность к анализу, синтезу и др [8].

Правильная и своевременная организация работы по формированию всех видов мышления для проблемного ребенка приобретает особое значение. В играх, способствующих формированию мышления, выделяются два направления: от восприятия к мышлению и от наглядно-действенного к наглядно-образному и логическому мышлению. Несомненно, успешному проведению дидактических игр способствует умелое педагогическое руководство ими. Для ребенка эмоциональная сторона организации игры - важное условие. Педагог своим поведением, эмоциональным настроением должен вызывать у него положительное отношение к игре.

Необходима доброжелательность взрослого, благодаря которой и появляется сотрудничество, обеспечивающее желание ребенка действовать вместе и добиваться положительного результата[2].

Роль взрослого в дидактической игре двойственна: с одной стороны, он руководит познавательным процессом, организует обучение детей, а с другой - выполняет роль участника игры, партнера, направляет каждого ребенка на выполнение игровых действий, а при необходимости дает образец поведения в игре. Участвуя в игре, взрослый одновременно следит за выполнением правил. Важным условием результативного использования дидактических игр в обучении является соблюдение последовательности в подборе игр. Прежде

всего, должны учитываться следующие дидактические принципы: доступность, повторяемость, постепенность выполнения заданий[2].

Несомненно, игровая технология – самая актуальная и особенно хорошо «работает» при обучении и воспитании детей дошкольного возраста с ОВЗ.

В.В.Петрусинский в книге «Игры – обучение, тренинг, досуг», выявляя роль игровой деятельности, писал о том, что одна и та же игра может выступать в нескольких функциях:

1. обучающая – закрепление знаний, формирование умений и навыков, в том числе общеучебных, развитие памяти, внимания, мышления;
2. развлекательная – создание благоприятной атмосферы на занятии;
3. коммуникативная – объединение коллектива учащихся, установление эмоциональных контактов; свободное сотрудничество школьников с учителем
4. релаксационная – снятие напряжения, вызванного нагрузкой на нервную систему при обучении;
5. психотехническая – формирование навыков подготовки своего физиологического состояния для более эффективной деятельности.

Роль игры одинаково велика в формировании и развитии всех сторон человеческой личности – умственной, физической, нравственной, эстетической. И именно через игру происходит естественный индивидуальный личностный рост ребенка [10].

Поэтому «Учить, играя!» - один из эффективных девизов работы с детьми с ОВЗ. Тем более ребенок, играя, все время стремится самоутвердиться. Практически игровая технология позволяет включить в учебный процесс каждого ребенка, который строит свои собственные знания, каждый проявляет свои возможности и способности.

Литература:

1. ГОСТ Р 53620-2009 «Информационно-коммуникационные технологии в образовании. Электронные образовательные ресурсы. Национальный стандарт Российской Федерации». Дата введения 2011-01-01 //

Электронный фонд правовой и нормативно-технической документации. URL: <http://docs.cntd.ru/document/1200082196>.

2. Играемся - детские развивающие онлайн-игры. URL: <http://www.igraemsa.ru/>.

3. Машбиц Е.И. Психолого-педагогические проблемы компьютеризации обучения. М., 2008.

4. Новоселова С.Л., Петку Г.П. Компьютерный мир дошкольника. М.: Новая школа, 1997. – с.128.

5. Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 20 декабря 2010 г. N 164 «Об утверждении СанПиН 2.4.1.2791-10 «Изменения N 1 к СанПиН 2.4.1.2660-10 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы в дошкольных организациях». URL: <http://rg.ru/2011/07/07/sanpin-site-dok.html>.

6. Приказ Министерства образования и науки РФ от 17 октября 2013 г. N 1155 «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования» (Зарегистрировано в Минюсте РФ 14 ноября 2013 г. N 30384). URL: http://minobr.gov-murman.ru/files/Pr_1155.pdf

7. Профессиональный стандарт «Педагог (педагогическая деятельность в сфере дошкольного, начального общего, основного общего, среднего общего образования) (воспитатель, учитель)» (Утвержден приказом Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 18 октября 2013 г. N 544н). URL: http://base.garant.ru/70535556/#block_1...000.

8. Хапаева С.С., Бревнова Ю.А., Филатьева М.С. Методические рекомендации к электронному изданию «1С:Школа. Дошкольное образование, 6–7 лет». М.: 1С- Паблишинг, 2014.

9. Шипицына Л.М. «Необучаемый» ребенок в семье и обществе. Социализация детей с нарушением интеллекта. СПб.: 2005. 477с.

10. Шматко, Н.Д. Для кого может быть эффективным интегрированное обучение / Н.Д. Шматко // Дефектология. 1999. № 1. С. 41-46.