**АВТОРСКИЕ ИНТЕРАКТИВНЫЕ ИГРЫ**

**ТЕМАТИЧЕСКОЙ НАПРАВЛЕННОСТИ ИЗ ЦИКЛА**

**«ПОИГРАЕМ С ФРЕКЕН БОК»**

**В КОРРЕКЦИОННО-РАЗВИВАЮЩЕЙ РАБОТЕ**

**УЧИТЕЛЯ-ДЕФЕКТОЛОГА (ТИФЛОПЕДАГОГА)**

**Попова Татьяна Брониславовна,**

учитель-дефектолог (тифлопедагог)

Муниципальное общеобразовательное учреждение «Начальная школа – детский сад для обучающихся, воспитанников с ограниченными возможностями здоровья № 98 «Хрусталик»,

город Вологда

Одним из основных требований модернизации образования, внедрения ФГОС ДО является широкое использование информационных технологий в обучении, в том числе и в коррекционном.

Преимуществом использования ИКТ в работе с дошкольниками с нарушениями зрения, на мой взгляд, является:

* визуализация абстрактной информации и динамических процессов;
* активизация полисенсорного воздействия, т.е. включение сохранных анализаторов, что даёт возможность создания эффективных компенсаторных механизмов, к тому же объединение звуковых и анимационных эффектов позволяет комплексно увеличить объём получаемой информации;
* ИКТ позволяет демонстрировать большее количество нужных изображений без лишней суеты, что обычно сопровождает выставление и закрепление картинок на доске, наборном полотне, фланелеграфе;
* формирование специфических зрительно-моторных координаций;
* восприятие изображений с большого экрана способствует активизации зрительных функций, глазомерных возможностей детей.

Для детей с нарушениями зрения компьютерные технологии являются уникальным средством, способным обеспечить взаимодействие и общение с окружающим миром, позволяющим приспособить процесс коррекционно-развивающей работы к индивидуальным особенностям ребёнка и темпам усвоения им материала.

Проблема развития познавательной активности дошкольников – одна из самых актуальных в детской психологии, поскольку взаимодействие человека с окружающим миром возможно благодаря его активности и деятельности, а ещё и потому, что активность является непременной предпосылкой формирования умственных качеств личности, её самостоятельности и инициативности. И поэтому очень важно формировать у дошкольников не отдельные фрагментарные «облегчённые» знания об окружающем, а вполне достоверные элементарные системы представлений о различных свойствах и отношениях предметов и явлений. Дошкольникам свойственна любознательность и к предметам ближайшего окружения, желание узнавать новое, поэтому закрепление, уточнение материала через демонстрацию на экране существенно расширяет круг представлений на эту тему и вызывает огромный интерес.

Современность интерактивных игр на заданную тематику заключается в том, что их использование позволяет в занимательной, игровой и интерактивной (новой и чрезвычайно интересной для детей) форме развивать логическое мышление (анализ, синтез, сравнение, обобщение), слуховое и зрительное восприятие на материале загадок о предметах ближайшего окружения. Предложенные игровые задания предполагают рефлексию и самооценку, что способствует развитию у детей слухового и зрительного внимания, воспитывает желание быть внимательными и старательными.

Актуальность авторских интерактивных игр из данного цикла заключается в широком использовании интерактивных коммуникационных технологий, нестандартных форм и методов обучения.

Яркие красочные картинки, изображённые на хорошем контрасте, в чётком контуре, с характерными информативными признаками объектов (цвет, форма, величина) неизменно привлекают внимание, вызывают желание получше рассмотреть, назвать, запомнить, действовать. Именно выделение информативных признаков объектов при опознании способствует развитию операционной стороны зрительного восприятия.

Анимационные эффекты появления, исчезновения в звуковом сопровождении развивают фиксацию взора – процесса сосредоточения именно на определённом объекте, необходимом в данный момент; наблюдение за движущимися объектами способствует развитию периферического зрения; восприятие с большого экрана развивает поле взора и поле зрения; игровая ситуация способствует развитию процесса локализации (быстроты реакции при узнавании и выделении объекта из множества по заданным признакам); игра со знакомым материалом способствует развитию таких важных свойств зрительного восприятия, как апперцепция и антиципация; овладение компьютерной «мышкой» в индивидуальной работе способствует формированию специфических зрительно-моторных координаций.

Следует подчеркнуть, что ИКТ в коррекционно-развивающей работе позволяют ***эффективно дополнить традиционные средства обучения.***

Важно отметить, что для детей с нарушенным зрением большое значение имеет психологический фактор, который включает формирование мотивационной потребности видеть лучше, узнавать больше.

***Цели*** интерактивных игр из цикла «Поиграем с Фрекен Бок»: формирование реалистичных представлений о предметах ближайшего окружения; дифференциация понятий; развитие точности и полноты зрительного восприятия; активизация зрительных функций; воспитание сообразительности и активности, бережного отношения к предметам быта, желания заботится о своих личных вещах, а также всегда выглядеть опрятными и привлекательными.

***Основные задачи:***

* расширять, уточнять, закреплять реалистичные представления детей о предметах ближайшего окружения (мебель, посуда, одежда, обувь, головные уборы);
* формировать умение выделять ***информативные признаки объекта*** *(предмета ближайшего окружения)*: особенности внешнего вида (цвет и расцветка, наличие определённых частей и деталей, величина, фактура и т.п.), назначение, принадлежность ***в тексте загадки,*** т.е. отгадывать загадки;
* закреплять умение дифференцировать понятия «мебель», «посуда: кухонная, столовая, чайная», «одежда», «обувь», «головные уборы»;
* развивать зрительные функции в процессе восприятия детьми визуальной информации;
* в интерактивных играх с одеждой, обувью, головными уборами развивать способность устанавливать принадлежность, тем самым способствовать гендерному воспитанию;
* активизировать слуховое и зрительное восприятие в процессе слушания загадок, звуковых фрагментов и рассматривания картинок-отгадок;
* способствовать развитию навыка чтения у тех, кто умеет читать, и узнаванию знакомых букв теми, кто учится читать;
* воспитывать интерес и любознательность, бережное отношение к предметам ближайшего окружения, к личным предметам, желание быть всегда опрятными и аккуратными;

Интерактивные игры из данной серии предназначены для детей 5-7 лет с нарушениями зрения, а также для детей 5-7 лет без ОВЗ.

В цикл «Поиграем с Фрекен Бок»» входят следующие интерактивные игры: «Какая бывает мебель?», «Какая бывает посуда?», Какая бывает одежда? – 1», Какая бывает одежда? – 2», «Какая бывает обувь?», «Какие бывают головные уборы?», «Одежда, головные уборы или обувь?»

Интерактивные игры данного цикла представлены в виде презентаций, выполненных в программе PowerPoint 2010, составлены с использованием триггеров, анимационных эффектов, медиаобъектов.

Для эффективного использования ИКТ в коррекционно-развивающей работе должны быть созданы соответствующие условия. Работа на компьютере строится на основе требований СанПин (соответственно возрасту). Кроме того, качественная демонстрация интерактивных ресурсов невозможна без технического и программного обеспечения.

В создании авторских компьютерных игр, как логично утверждать, эффективно используются игровые технологии. Дидактическая игра является ценным средством воспитания умственной активности детей, она активизирует психические процессы, вызывает живой интерес к процессу познания. В ней дети охотно тренируют свои силы, развивают способности и умения. Она позволяет сделать любой учебный материал увлекательным, вызывает у детей глубокое удовлетворение, создаёт радостное настроение, облегчает процесс усвоения знаний.

Большое место в интерактивных играх отводится загадкам, в содержании которых включены информативные признаки знакомых объектов (предметов ближайшего окружения). Разгадывание загадок развивает способность к анализу, обобщению, формированию способности делать выводы, умозаключения.

Загадка указывает на особые признаки и свойства, которые присущи только загадываемому объекту. Эта особенность загадки вводит ребёнка в размышления о связях между явлениями и предметами окружающего мира, а также об особенностях каждого предмета и явления.

В каждой интерактивной игре из данного цикла детей встречает Фрекен Бок – домоправительница из мультфильма «Малыш и Карлсон», которая вначале приветствует детей, предлагает поиграть, знакомит с правилами, а в конце хвалит детей за внимание, сообразительность, умения и выражает надежду на то, что дети будут беречь предметы ближайшего окружения, ухаживать за ними, а также будут стараться всегда выглядеть опрятными, аккуратными и привлекательными. Каждая новая встреча с героиней всегда вызывает у детей интерес, чувство удовлетворения, радости, как от встречи с хорошим другом.

Интерактивные игры данного цикла универсальны, так как их можно применять на разных видах коррекционно-развивающих и общеобразовательных занятий при изучении тем ***«Дом – жилище человека», «Мебель», «Посуда», «Одежда», «Обувь», «Головные уборы»***; на мероприятиях по реализации творческих, практико-ориентированных проектов (например, ***«Береги всё, что тебя окружает», «Рукотворные предметы»*** *и др.)*; в предварительной работе к НОД; в процессе обучения игровой, продуктивной, исследовательской, коммуникативной деятельности и, наконец, в процессе взаимодействия с родителями.

Приложением к данной разработке являются Пояснительные записки к каждой игре и презентации.

Результаты итогового тифлопедагогического обследования показывают, что уровень сформированности реалистичных представлений о предметах ближайшего окружения благодаря включению интерактивных игр на заданную тематику значительно повышается у всех детей с нарушениями зрения. Наблюдается большой интерес и к загадкам, т.к. дети начинают сами придумывать загадки. Кроме того, у детей растёт желание помогать дома наводить порядок; они стараются бережно и аккуратно относится к своей одежде, радуются своему привлекательному внешнему виду.

Как показывает практика, использование интерактивных игр в коррекционно-развивающей работе способствует более прочному и осмысленному усвоению предметных представлений у детей с нарушениями зрения, расширению, закреплению, уточнению знаний, развивает полноту и точность зрительного восприятия, развивает логическое мышление, речь, познавательную активность, мотивационную готовность видеть лучше, узнавать больше. Поиграйте, и вам понравится!

Список литературы

## Нечаев М. П. Интерактивные технологии в реализации ФГОС дошкольного образования / М. П. Нечаев, Г. А. Романов. – М.: Просвещение, 2014. – 196 с.

1. Примерная адаптированная основная образовательная программа дошкольного образования для слабовидящих детей раннего и дошкольного возраста, детей раннего и дошкольного возраста с амблиопией и косоглазием. Министерство образования и науки РФ. (Протокол от 20 мая 2015 г. № 2/15) [п.2.4; 25, п.2.5; 38, ст.2 (28)].
2. Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы дошкольных образовательных организаций СанПиН 2.4.1.3049-13 от 15 мая 2013 г. № 25.
3. Современные технологии образования дошкольников / авт.-сост. Е.В. Михеева.- Изд. 2-е, перераб. – Волгоград: Учитель. 2019.– 222 с.
4. Филичева Л. В. Клинико-педагогические основы обучения и воспитания детей с нарушением зрения / Л.В. Филичева. – СПб: Каро, 2007. – 270 с.