

## РАЗВИТИЕ ПОЗНАВАТЕЛЬНОЙ И РЕЧЕВОЙ АКТИВНОСТИ ДОШКОЛЬНИКОВ С ОГРАНИЧЕННЫМИ ВОЗМОЖНОСТЯМИ ЗДОРОВЬЯ ПРИ ПОМОЩИ ЭЛЕКТРОННЫХ РЕЧЕВЫХ ИГР

*Мазанова Елена Витальевна,  
учитель-логопед  
МБДОУ «Детский сад № 1» г. о. Самара*

Для современных детей начиная уже с дошкольного возраста познавательная, исследовательская, игровая деятельность с помощью компьютерных средств не является сложным процессом. Она давно стала привлекательным занятием, доступным способом получения новых знаний и впечатлений. Взрослых не удивляет, что дети стремятся пользоваться телефонами не только дома, но и в детском саду. Дошкольники воспринимают электронные средства как игрушки, но спектр их возможностей значительно шире.

Актуальность выбранной темы подчеркивает то, что электронные игры относятся к электронным образовательным ресурсам, отвечают требованиям ФГОС ДО, находятся в рамках глобальной информатизации современного общества, выбор этой технологии объясняется постоянным педагогическим поиском эффективных средств обучения. К факторам подтверждения актуальности можно отнести также возможность использования данного средства обучения вне зависимости от того, где находится ребенок во время процесса обучения в учреждении или дома. Таким образом, процесс обучения становится непрерывным вне зависимости от различных условий (дистанционного сопровождения, погодных условий, препятствующих посещению учреждения, индивидуальным темпом самого воспитанника).

Дошкольное образование организуется с целью создания равных стартовых возможностей для получения образования на первой ступени до поступления в школу. Равный режим пребывания детей в образовательном пространстве и предоставление образовательных услуг всем категориям детей, в том числе с ОВЗ, – это одна из основных задач дошкольного учреждения.

Актуальной остается проблема познавательно-речевого развития ребенка вне зависимости от его индивидуальных возможностей. Ведь именно от уровня развития речевых и познавательных способностей зависит дальнейшее овладение знаниями и полноценное развитие детей. Общеизвестно, что из-за недоразвития речи, бедности словарного запаса у детей дошкольного возраста часто пропадает интерес на занятиях, снижается либо вовсе отсутствует учебная мотивация. Таким образом, отмечаются случаи, когда ни знания педагогом программного содержания, ни владение им высокоэффективными методиками, ни желание родителей и педагогов не могут повлиять на мотивацию ребенка с ОВЗ.

В нашем детском саду воспитанники с ОВЗ составляют около 12 % от общего числа дошкольников в возрасте от 2 до 7 лет, проблема их мотивации хорошо знакома нашим педагогам. В этом случае на помощь приходит использование ЭОР, которые способны не только мотивировать ребенка, но и позволяют выполнять задания и упражнения в индивидуальном темпе.

Благодаря мультимедийному способу подачи информации достигаются следующие результаты:

- легче усваиваются понятия формы, цвета и величины;
- глубже постигаются понятия числа и множества;
- быстрее возникает умение ориентироваться на плоскости и в пространстве;
- тренируется внимание и память;
- активно пополняется словарный запас;
- развивается мелкая моторика, формируется координация движений глаз;
- воспитывается целеустремленность и сосредоточенность;
- развивается воображение и творческие способности;
- развиваются элементы наглядно-образного мышления;
- развивается исследовательское поведение.

Электронные игры позволяют поощрять детей при решении проблемной задачи, используя возможности учебной программы, что является стимулом для развития их познавательной активности.

Компьютер позволяет погрузить ребёнка с ОВЗ в определенную игровую ситуацию, сделать занятие более содержательным, интересным, привлекательным и по-настоящему современным.

Педагоги-психологи отмечают, что у ребенка с ОВЗ практически нет страха перед техникой, компьютер привлекателен для него как любая новая игрушка.

Первыми электронными ресурсами, которые активно и успешно применяют педагоги, стали обучающие презентации и виртуальные экскурсии, позже ЭОР пополнились обучающими мультфильмами и электронными играми. Формы использования компьютера в качестве обучающего средства различны: со всеми детьми, подгруппами и индивидуально. Электронные игры на индивидуальных занятиях применяются в работе учителей-логопедов с 2019–2020 учебного года.

Электронные игры используем как разработанные коллегами из других ДОУ, так и авторские. Игровые технологии способствуют повышению интереса детей с ОВЗ к организованной учебной деятельности, активизируют их интеллектуально-познавательное и творческое развитие, улучшают процесс усвоения материала и способствуют развитию всех видов мышления.

Электронные игры создаем по разным направлениям речевого развития (см. рис. 1):

- звукопроизношение;
- фонематическое восприятие;
- слоговая структура;
- словарь;
- грамматический строй;
- связная речь;
- подготовка к грамоте.



Рис. 1. Игры по развитию навыка различения звуков и слогового анализа

Применяем их на групповых и индивидуальных занятиях учителя-логопеда, в режимных моментах – вовремя артикуляционной и пальчиковой гимнастики, во время коррекционного часа во второй половине дня (см. рис. 2).

Все электронные игры опираются на программное содержание адаптированной основной образовательной программы для детей с тяжелыми нарушениями речи, учитывают возраст детей, специфику речевого нарушения (общее недоразвитие речи).

Могут применяться с целью как коррекции, так и профилактики.



Рис. 2. Применение игр на групповых занятиях учителя-логопеда

Героями одних игр становятся сказочные персонажи Незнайка и Карлсон с Малышом, Пятачок и Винни Пух, других – животные и птицы (см. рис. 3). Каждый раз, подбирая сюжет для игр, помним о программном содержании и необходимости учета речевых и индивидуальных возможностях детей.

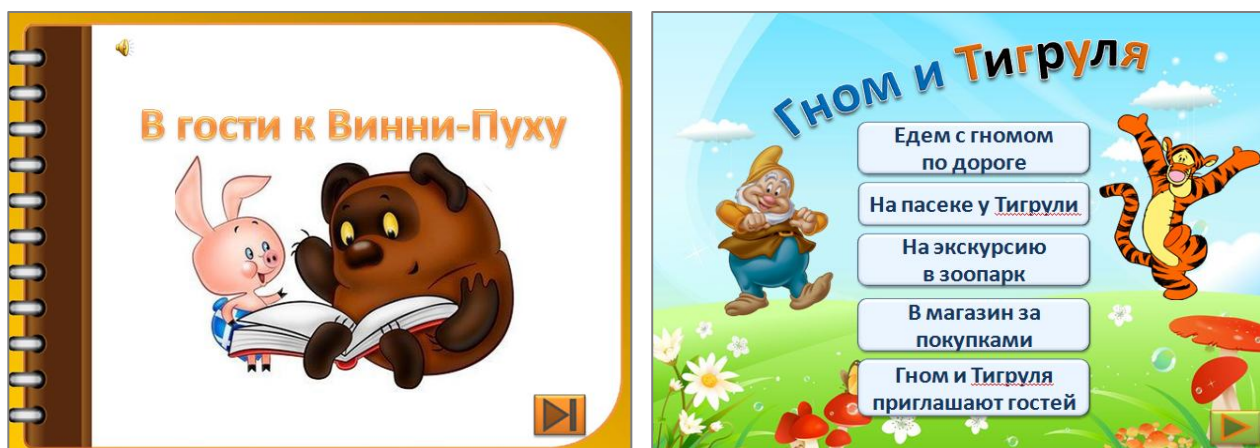


Рис. 3. Сказочные герои электронных игр

Отметим, что как бы ни были интересны игры и их сюжеты, не стоит забывать, что ничто и никогда не заменит простого человеческого общения педагога и детей, обмена эмоциями и ощущениями. Поэтому, создавая игры, применяя их в работе с детьми, всегда помним, что наша работа не заканчивается одной, пусть даже эффективной и современной, технологией. Стремимся совмещать эти технологии, применять их целесообразно и разумно.

#### Литература

1. Авдеева А. В. Информационные технологии в работе с дошкольниками и их влияние на дальнейший процесс обучения / А. В. Авдеева, М. В. Богданова // Информационные технологии в образовательном процессе вуза и школы: материалы XIV Всероссийской научно-практической конференции. – Воронеж, 2020. – С. 5–10.
2. Веракса Н. Е. Проблема средств в цифровом обучении / Н. Е. Веракса, А. Н. Веракса // Педагогика. – 2020. – № 4. – С. 19–26.
3. Вологодина И. В. Применение ИКТ в современном дошкольном образовании: современное состояние проблемы // Академия профессионального образования. – 2019. – № 10(89). – С. 45–52.