

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение  
«Детский сад № 73 «Алёнушка»» городского округа город Шарья  
Костромской области

**Обобщенный опыт по теме:**

**«Использование ИКТ в работе с  
детьми с ОВЗ»**

Воспитатель:  
Мищенко  
Юлия  
Васильевна

2018 г.

## **Сведения об авторе.**

Мищенко, Юлия Васильевна 1978 г. рождения

Воспитатель МБДОУ «Детский сад №73 «Алёнушка»» город Шарья

Стаж работы — 19 лет

Образование: высшее (КГУ им. Н.А. Некрасова 2002 год)

Курсы повышения квалификации:

КОИРО «Современные подходы к образованию одарённых дошкольников» 2015 г.

КОИРО «Современные подходы к содержанию и организации дошкольного образования в условиях реализации ФГОС» 2016 г.

Образовательный центр «Верити». «Инклюзивное образование в условиях реализации ФГОС ДО для детей с ОВЗ» 2018 г.

## Аннотация

позиция	цель	задачи	формы, содержание	методы	средства	результат
Использование информационных технологий дает возможность существенно обогатить, качественно обновить коррекционно-развивающий процесс в ДОУ и повысить его эффективность	Создание условий для оптимизации процесса коррекции речевого развития детей	1. Изучить литературу по данному вопросу (участие в вебинарах, ГМО, семинарах, посещение конференций). 2. Разработать перспективный план, программу, методические рекомендации, конспекты НООД, консультации для родителей 3. Активизировать родителей, включая их коррекционно-развивающий процесс через инновационные формы работы	Непосредственно организованная образовательная деятельность (НООД), дополнительное образование. Игровые развивающие задания	Игровые методы, метод анализа деятельности и общения ребенка, пример, поощрение, метод саморегулирования, поручения, самоанализ	Развивающие компьютерные игры и программы, презентации	Созданы условия для формирования познавательной деятельности детей старшего дошкольного возраста, коррекции речевого развития.  Введены инновационные формы работы с родителями

## Содержание.

### Теоретическая часть

	стр.
1. Актуальность темы	5-9
2. Цель	10
3. Задачи	11
4. Концептуальные основы и методологические подходы	12- 13
5. Принципы	14-17
6. Условия использования ИКТ в коррекционно-развивающей работе с детьми с ОВЗ	18-21

---

### Практическая часть

1. Практические основы использования ИКТ в коррекционно-развивающей работе с детьми с ОВЗ	22- 28
2. Методы	29
3. Вывод	30
4. Приложения	31
Приложение 1. 1Конспект НООД в старшей группе	
Приложение 1. 2Конспект НООД в подготовительной к школе группе	
Приложение 2. Диагностика	
Приложение 3. Картотека комплексов гимнастики для глаз	
Приложение 4. Перспективный план работы с детьми	
Приложение 5. Программа по дополнительному образованию «Знакомьтесь: компьютер»	
Приложение 6. Программа по дополнительному образованию «Игры для Тигры»	
Приложение 7.Консультации для родителей	
Приложение 8. Консультации для педагогов	
Приложение 9. Программа «Волшебный конструктор. Фантазеры»	
Приложение 10. Динамические игры, карточки-модели	

## **Актуальность темы.**

На современном этапе развития дошкольного образования, использование средств ИКТ происходит во всех областях детской деятельности. Тема внедрения автоматизирующих и технических средств в образовательную сферу в целом и в дошкольные учреждения в частности актуальна, стала и в наши дни. Современные технологии позволяют использовать компьютер в диагностических целях (наглядное представление результатов в виде таблиц, графиков, диаграмм, анализ собранной информации), а также непосредственно в ходе проведения непосредственно организованной образовательной деятельности.

В последние годы отмечается увеличение числа детей с нарушениями речи и, соответственно, возникает необходимость поиска наиболее эффективного пути воспитания и обучения данной категории детей. Известно, что использование в коррекционной работе разнообразных нетрадиционных методов и приемов предотвращает утомление детей, поддерживает их познавательную активность, позволяет оптимизировать педагогический процесс, индивидуализировать обучение и значительно повысить эффективность педагогической работы в целом. Информационно-коммуникационные технологии (ИКТ) позволяют воспринимать информацию на качественно новом уровне.

Использование информационных компьютерных технологий предлагает следующий список преимуществ:

- ✓ Доступ к разнообразным источникам информации - Интернет;
- ✓ возможность опосредованного консультирования и просвещения;
- ✓ точность и быстрота обработки диагностического материала;
- ✓ большой интерес детей к современным информационным технологиям (а, следовательно, это можно использовать для повышения учебной мотивации); наличие компьютерных развивающих тренажеров;
- ✓ высокое качество и наглядность стимулирующего материала

Получение детьми с ограниченными возможностями здоровья и детьми-инвалидами образования является одним из основных и неотъемлемых условий их успешной социализации, обеспечения их полноценного участия в жизни общества, эффективной самореализации в различных видах профессиональной и социальной деятельности. В связи с этим обеспечение реализации права детей с ограниченными возможностями здоровья на образование рассматривается как одна из важнейших задач государственной политики в области образования.

В Конституции РФ и Законе «Об образовании» сказано, что дети с проблемами в развитии имеют равные со всеми права на образование. Одним из приоритетных стратегических направлений модернизации российского образования является внедрение средств информационных компьютерных технологий, обеспечивающих условия для становления образования нового типа, направленного на развитие и саморазвитие личности.

Развитие ИКТ - технологий в дошкольных учреждениях обусловлено:

Принятием (на государственном уровне) Стратегии развития информационного общества; Принятием Концепции социально-экономического развития страны до 2020 года;

Реализацией программы «Электронная Россия»;

Разработкой Национальной образовательной концепции «Наша новая школа»;

Подключением в рамках национального проекта школ и детских садов к интернету;

Принятием Федерального Закона «Об образовании в Российской Федерации».

Таким образом, компьютерные развивающие программы становятся необходимым звеном развивающей предметной среды дошкольного учреждения, а компьютер - разноплановым средством деятельности ребенка. По сравнению с традиционными формами обучения дошкольников работа по внедрению ИКТ в воспитательно-образовательный процесс детского сада можно отметить ряд преимуществ:

- Предъявление информации на экране компьютера в игровой форме вызывает у детей огромный интерес;
- Проблемные задачи, поощрение при их правильном решении самим компьютером являются стимулом к познавательной активности детей;
- ИКТ дает возможность расширения использования электронных средств обучения, так как они передают информацию быстрее, чем при использовании традиционных средств;
- С помощью компьютера можно смоделировать такие жизненные ситуации, которые нельзя или сложно показать на занятии либо

увидеть в повседневной жизни (например, планеты, солнечную систему, время);

- Высокая динамика деятельности способствует эффективному усвоению материала, развитию памяти, воображения, творчества детей.
- компьютер несёт в себе образный тип информации, понятный детям, которые пока в совершенстве не владеют техникой чтения и письма. Движения, звук, мультипликация надолго привлекают внимание ребенка.

Поскольку у дошкольников с ОВЗ (ограниченные возможности здоровья) внимание, как правило, носит преимущественно произвольный характер, то применение компьютерных технологий становится для них особенно целесообразным, так как позволяет представлять информацию в привлекательной форме, что не только ускоряет запоминание содержания, но и делает его осмысленным и долговременным. Общение с компьютером вызывает у них живой интерес, сначала воспринимается как игровая, а затем и учебная деятельность. Этот интерес и лежит в основе формирования таких важных структур, как познавательная мотивация, произвольные память и внимание. Именно эти качества обеспечивают психологическую готовность ребенка к обучению в школе. Кроме того, элементы компьютерного обучения помогают формировать у детей с ОВЗ дошкольного возраста знаковую функцию сознания, что является крайне важным для их языкового и интеллектуального развития. Совершенствование вербальной памяти и внимания, словесно-логического мышления создает предпосылки для коррекции лексико-грамматических нарушений, а также способствует формированию и развитию языковых средств у детей с речевым недоразвитием.

В процессе игры ребенок осваивает модели коммуникации с вымышленными героями компьютерной программы, что способствует формированию навыков межличностного общения. Кроме того, использование компьютерных игр и программ в коррекционной работе с детьми способствует преодолению речевого негативизма детей, связанного с необходимостью многократного повторения определенных звуков, слогов. Ребенок стремится исправить увиденную ошибку, ищет приемы самоконтроля, у него появляется уверенность в своих силах и желание научиться говорить правильно.

Занятия на компьютере имеют большое значение для развития моторной

координации и произвольной моторики пальцев рук, что особенно актуально при работе с дошкольниками, имеющими различные нарушения в развитии. Ведь в любых играх детям необходимо нажимать на клавиши клавиатуры, манипулировать с мышью, что способствует совершенствованию совместной координированной деятельности зрительного, слухового и моторного анализаторов: ребенок подумал - соотнес с видимым на экране - нажал на кнопку или пошевелил мышкой - получил результат, видимый на мониторе, или услышал звуковой сигнал.

С помощью компьютерных игр успешно совершенствуется пространственная ориентировка, так как, не разбираясь в направлении, ребенок не сможет выбрать маршрут для любимого героя игры или будет неправильно следовать инструкции. Причем происходит это без скучных дополнительных упражнений, а легко и ненавязчиво.

В процессе занятий с применением компьютера дети с ОВЗ учатся преодолевать трудности, контролировать свою деятельность, оценивать результаты. Благодаря этому становится эффективным обучение целеполаганию, планированию и контролю через сочетание различных приемов. Решая заданную компьютерной программой проблемную ситуацию, ребенок стремится к достижению положительных результатов, подчиняет свои действия поставленной цели.

Использование компьютерных средств обучения помогает развивать у детей с ОВЗ такие волевые качества, как самостоятельность, собранность, сосредоточенность, усидчивость, а также приобщает их к сопереживанию, помощи герою программы.

Компьютер предоставляет широкие возможности использования различных анализаторных систем в процессе выполнения задания и контроля за деятельностью.

Также использование информационных технологий дает возможность существенно обогатить, качественно обновить коррекционно-развивающий процесс в ДООУ и повысить его эффективность. А компьютер становится развивающим средством самостоятельной деятельности ребенка.

Таким образом, использование компьютера в коррекционной деятельности с детьми дошкольного возраста с ограниченными возможностями является первой ступенью на пути их развития и социальной интеграции. Осваивая компьютерную грамотность, дети с ограниченными возможностями здоровья обеспечивают себе путь к дальнейшему активному общению в

социуме, профессиональной адаптации.

**Цель:** создание условий для оптимизации процесса коррекции речевого развития детей

**Задачи:**

1. Изучить литературу по данному вопросу (участие в вебинарах, ГМО, семинарах, посещение конференций).
2. Разработать перспективный план, программу, методические рекомендации, конспекты НООД, консультации для родителей
3. Активизировать родителей, включая их коррекционно-развивающий процесс через инновационные формы работы

## **Концептуальные основы и методологические подходы.**

Компьютерные игры в дошкольной педагогике – одна из самых новых и актуальных проблем. Особое значение для развития дошкольника имеет его ведущая деятельность – игра, поэтому компьютеры в детском саду используются, прежде всего, как средство игры, с помощью которой ребенок решает самые разнообразные игровые задачи.

Компьютерные игры не изолированы от педагогического процесса детского сада. Они предлагаются в сочетании с традиционными играми и обучением, не заменяя их, а дополняя, обогащая педагогический процесс новыми возможностями. В компьютерных играх дети оперируют в основном символами и знаками, поэтому особую значимость приобретает подготовленность детей. Компьютерным играм должны предшествовать игры с обычными игрушками и предметами – заместителями. Поэтапное формирование разных видов традиционных игр создает базу для приобщения детей к компьютерным играм.

В основу использования НИТ в отечественной педагогике положены базовые психолого-педагогические и методологические положения, разработанные Л.С. Выготским, П.Я. Гальпериным, В.В. Давыдовым, А.В. Запорожцем, А.Н.Леонтьевым, А.Р. Лурия, Д.Б. Элькониним и др. Компьютерные технологии принадлежат к числу эффективных средств обучения, все чаще применяемых в специальной педагогике. Каждая новая задача развивающего обучения трансформируется в проблемы метода, разработки обходных путей обучения, которые позволяли бы достичь максимально возможных успехов в развитии ребенка с особыми познавательными потребностями (И.К. Воробьев, М.Ю. Галанина, Н.Н. Кулишов, О.И. Кукушкина и др.).

Компьютерные средства представляют собой дополнительный набор возможностей коррекции отклонений в развитии ребенка. Эффект их применения зависит от профессиональной компетенции педагога, умения использовать новые возможности, включать НИТ в систему обучения каждого ребенка, создавая большую мотивацию и психологический комфорт, а также предоставляя воспитаннику свободу выбора форм и средств деятельности.

Использование информационных компьютерных технологий в образовательном процессе детей дошкольного возраста позволяет пропорционально развивать оба полушария головного мозга, что должно эффективно сказаться на продуктивности мышления ребенка и на развитии его физических качеств.

Л. С. Выготский отмечает, что ребенок играет в то, что он хочет, но не

может осуществить в реальной жизни в силу своего возраста (например, поехать на машине). Зная этапы развития игры, можно предлагать компьютерные игры на закрепление тех способов, которыми ребенок владеет, и, учитывая зону ближайшего развития, последовательно усложнять их, предлагая каждый раз что-либо новое. В зависимости от преобразования игрового действия и обобщения опыта деятельности С. Л. Новоселова выделяет ряд этапов развития игры: игра-манипулирование; отобразительная; сюжетно-отобразительная; сюжетно-ролевая игра. Поэтапно развивающаяся игра как деятельность обеспечивает и становление соответствующего возрасту типа действия, и развитие символической замещающей функции мышления, что, в свою очередь, ведет к переходу мышления от наглядно-действенного к наглядно-образному и мышлению речевого понятийного типа. Сложная структура задержки речевого развития у детей с ОВЗ определяет необходимость проведения планомерной системной коррекционной работы (Л.С. Выготский, 1960; Н.И. Жинкин, 1958; Г.В. Гуровец, С.Н. Маевская, 1978; Е.Ф. Собонович, А.Ф. Чернопольская, 1974 и др.) в контексте использования специализированных компьютерных технологий.

Оптимальному решению данной задачи способствует специализированная компьютерная технология «Игры для Тигры» (автор Лизунова Л.П., Пермь, 2004). Эта программа предназначена для коррекции ОНР у детей старшего дошкольного и младшего школьного возраста. Программа позволяет эффективно работать над преодолением нарушений речи разной этиологии, а также при вторичных речевых нарушениях. Отличные рисунки, объёмные изображения, звуковой сопровождение действий, познавательность упражнений и весёлый ведущий Тигрёнок – всё это делает программу привлекательной для детей, способствует повышению мотивационной способности к занятиям.

Компьютерные игры формируют у детей умение понимать, принимать и самостоятельно ставить игровые задачи, что является необходимым условием развертывания детской мыслительной деятельности.

## **Принципы**

Основные принципы, положенные в основу работы по оптимизации процесса коррекции речевого развития детей через использование компьютерных технологий следующие:

### **Принцип научности**

В работе использовала лицензионные компьютерные программы («Игры для Тигры», «Размышлялки». «Волшебный конструктор-Фантазеры»), методические рекомендации, научные разработки авторов, работающих в данном направлении. В компьютерные программы закладываются явления, которые не могут быть представлены в обычных условиях во всем многообразии и единстве. Компьютер помогает выделить наиболее значимые явления, связи, представить их более выпукло, в динамике, показать то, что невозможно увидеть в естественных условиях. Например, в игре «Измени время», дети имеют возможность изменить чередование частей суток, времен года. В старшем дошкольном возрасте детей начинают привлекать компьютерные игры, в которых учебный материал дан в более открытой форме, он как бы менее спрятан в игровые задачи. Такие игры, формируя познавательную направленность, способствуют плавному переходу к обучению в школе (например, в игре «Числовая машина» дети соотносят количество предметов с цифрой).

### **Принцип доступности**

Многие компьютерные игры строятся по принципу постепенного усложнения игровой и дидактической задач, как бы поддерживая ребенка в «зоне ближайшего развития». Такая поэтапность, заложенная в программе, часто не позволяет перейти на следующий уровень без выполнения задания предыдущего уровня. В других играх можно с помощью выбора в «меню» произвольно выбирать уровень сложности задания. В некоторых играх программа сама подстраивается под ребенка и предлагает ему новые задания с учетом его прежних ответов: более сложные, если задания выполняются успешно, или более простые – в обратном случае. Управление программами с помощью координатного манипулятора «мышь» требует от детей развитой координации «глаз – рука». На начальном этапе ознакомления с компьютерными играми, дети осваивали несложные приемы управления мышкой (например, в игре «Построй домик мышке», дети размещали необходимые геометрические фигуры на отмеченное место, выполняя щелчок мышью). Более тонкие манипуляции требуются в играх: «Композиторы», «Помоги муравьишке собрать мармеладки» и т. д. (

Компьютерная программа «Размышлялки»). Все задания предъявляются детям в игровой форме.

Организация работы с детьми была построена с учетом способностей, возраста и интересов детей, индивидуальных темпов их развития; в доступной для них форме, в соответствии с требованиями ФГОС.

### **Принцип последовательности и систематичности**

Компьютерные технологии позволяют использовать полученные ранее знания в процессе овладения новыми, переходя от простого к сложному. Дети систематически упражнялись в манипулировании мышкой, ориентировке на плоскости экрана, самостоятельном решении игровых задач, используя в своей речи необходимые термины (мышь, клавиатура, монитор и т. д.).

### **Принцип индивидуального и дифференцированного подхода**

Подбор компьютерных игр, методов и приёмов работы осуществлялся в зависимости от индивидуальных особенностей детей, темпа овладения новыми информационными технологиями. Так, если у ребенка не получалось выполнить щелчок мышью, то использовала прием «рука в руку», или, если не удавалось понять игровую задачу, то предлагала прослушать задание еще раз, или выполнить его по образцу. Также следует отметить, что детям, имеющим возможность поупражняться в играх на компьютере дома, задания предлагала более сложные или с наименьшим количеством инструкций. Программа «Игры для Тигры» содержит различные по сложности или объему варианты заданий и имеет возможность индивидуальной настройки.

### **Принцип наглядности**

Для ознакомления детей с устройством компьютера применяла соответствующие карточки – модели, во время беседы с детьми на тему: «Где и как используется компьютер», использовала необходимый демонстрационный материал (см. приложение), а также применяла компьютер и средства мультимедиа, как наглядное сопровождение в игровых, тематических и других видах НООД. Одним из основных средств расширения детских представлений являются презентации, мультимедийные фотоальбомы слайд-шоу. Это наглядность, дающая возможность педагогу выстроить объяснение на занятиях логично и научно. При такой организации материала включаются три вида памяти детей: зрительная, моторная, слуховая. Созданные материалы могут быть использованы на разных этапах занятия.

### **Принцип объективной оценки результатов деятельности ребёнка.**

В компьютерных программах результаты деятельности ребёнка представляются визуально на экране в виде мультипликационных образов и символов, исключающих субъективную оценку, в виде цифровых оценочных шкал, в устной форме.

### **Принцип игровой стратегии и введение ребёнка в проблемную ситуацию.**

Игровой принцип обучения с предъявлением пользователю конкретного задания, варьируемого в зависимости от индивидуальных возможностей и коррекционно-образовательных потребностей, позволяет эффективно решать поставленные коррекционные задачи и реализовать на практике дидактические требования доступности компьютерных средств обучения.

### **Принцип воспитывающего обучения.**

Использование компьютерных технологий позволяет воспитывать у детей с ОВЗ волевые и нравственные качества. Этому способствует и деятельность ребёнка, направленная на решение проблемной ситуации, желание достичь необходимого результата на повышенной мотивации деятельности.

### **Принцип интерактивности компьютерных средств обучения.**

Использование компьютерных программ происходит одновременно с осуществлением обратной связи в виде анимации образов и символов, а также с предоставлением объективной оценки результатов деятельности.

### **Принцип полисенсорного воздействия**

Слуховое восприятие информации сочетается с опорой на зрительный контроль, что позволяет задействовать сохранённые анализаторы и способствует активизации компенсаторных механизмов

### **Принцип комплексного подхода к коррекции речевых нарушений.**

Способствует коррекции основных речевых нарушений: фонематического слуха; формирование фонематического восприятия; обратных речевых кинестезий; мелкой моторики пальцев рук (работа с манипулятором - мышь, специальной клавиатурой); слуховое и зрительное восприятие; внимание; памяти.

### **Принцип гуманности**

Все компьютерные программы, используемые в работе с детьми, имеют

положительную нравственную направленность, в них нет агрессивности, жестокости, насилия и других моментов, травмирующих детскую психику

## Условия использования ИКТ в коррекционно-развивающей работе с детьми с ОВЗ

В целях содействия в обеспечении доступности, качества и эффективности образовательных услуг для различных категорий детей в настоящее время среди приоритетных направлений социального развития реализуется национальный проект «*Информатизация системы образования*» (ИСО), основная цель которого – создание условий для системного внедрения и активного использования информационных и коммуникационных технологий в работе детского сада.

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 дает возможность улучшить качество обучения, повысить мотивацию детей к получению и усвоению новых знаний.

Информационно-коммуникационные технологии (ИКТ) позволяют воспринимать информацию на качественно новом уровне, что значительно повышает познавательную активность ребенка.

Ребенок должен испытывать ощущение успеха от каждого выполненного им задания, видеть каждый раз оценку своего труда. Для этого как нельзя лучше подходят компьютерные средства обучения.

Целью применения ИКТ в непосредственно-образовательной деятельности является повышение мотивации и активности ребенка, повышение эффективности работы по коррекции нарушений речи и общего развития детей.

Согласно требованиям ФГОС развивающая предметно-пространственная среда Организации (дошкольной группы, участка) окружающая ребенка и влияющая на его развитие, должна обеспечивать реализацию различных образовательных программ, используемых в образовательном процессе Организации.

Руководствуясь этими требованиями, в нашем ДООУ №73 «Алёнушка», созданы условия для обеспечения равных возможностей полноценного развития каждого ребёнка в период дошкольного детства независимо от их психофизиологических особенностей (в том числе ограниченных

возможностей здоровья). Правильная организация предметно – пространственной развивающей среды в ДОО способствует ускорению развития ряда психических функций детей, формированию ребенка как самостоятельной личности, умеющей принимать решения и реализовывать их посредством манипуляций с компьютером.

В педагогическом кабинете было сформировано компьютерное место. Подобрано и установлено соответствующее оборудование (интерактивная доска, компьютеры, ноутбуки, нетбуки) и мебель (стол и стул установлены так, чтобы уровень глаз ребенка приходился на центр экрана монитора, а оптимальное расстояние от глаз до экрана составляет – 60-70 см.). Клавиатура установлена таким образом, чтобы перед ней было место для опоры свободно лежащих предплечий ребенка (для снятия статического напряжения с мышц плечевого пояса). Стены, шторы, цвет мебели были подобраны в одной цветовой гамме, так как это важное условие для психологического комфорта ребенка при работе за компьютером. Были подобраны детские развивающие коррекционные компьютерные программы, согласно возрасту и индивидуальным особенностям детей: «Размышлялки», «Игры для Тигры», «Волшебный конструктор. Фантазеры».

Были разработаны динамические игры, игровые занятия с детьми: «Добавь потерянную половинку», «Собери коврик для мышки» и др.

Занятие на компьютере и для самого ребенка создает более комфортные условия для успешного выполнения упражнений:

1. Компьютерные технологии обеспечивают занимательную для ребенка форму экспериментирования, моделирования, классификации сравнения.
2. Появляется возможность освоить детьми модели коммуникации с вымышленными героями компьютерной программы, как основные для освоения межличностной коммуникации.
3. Ребенок учиться говорить правильно, стремится исправить увиденную ошибку, ищет приемы самоконтроля, ориентируясь на привлекательную графику.
4. Во время НООД с использованием компьютерной программы у детей исчезает негативизм, связанный с необходимостью многократного повторения определенных звуков, слогов. Появляется уверенность в своих силах и желание научиться говорить правильно.
5. Дети меньше утомляются, дольше сохраняют работоспособность.
6. Глядя на экран монитора, ребенок сам видит результат своей работы.
7. У ребенка повышается мотивация в трудной для него работе по развитию речи.

Одним из путей повышения эффективности работы педагога является создание и использование на занятиях, разработанных с учетом индивидуальных особенностей детей авторских мультимедийных материалов. Ведь каждый ребенок - это отдельный мир. Ежедневный и кропотливый труд, требующий усидчивости предполагает работу по формированию речевой моторики у детей. Одним из основных средств расширения детских представлений являются презентации, мультимедийные фотоальбомы слайд-шоу. Это наглядность, дающая возможность мне, как педагогу, выстроить объяснение во время деятельности с детьми логично и научно. При такой организации материала включаются три вида памяти детей: зрительная, моторная, слуховая.

Также для успешного применения ИКТ в образовательном процессе хочется отметить следующие условия:

- Компетентность педагога в области компьютерной грамотности

С детьми должны работать специалисты, знающие технические возможности компьютера, имеющие навыки работы с ними, владеющие методикой приобщения дошкольников к новым информационным технологиям.

- Соблюдение требований к использованию ИКТ в образовательном процессе:
- Санитарно-гигиенические требования.

Согласно действующим санитарно-эпидемиологическими нормами НОД на компьютере с дошкольниками не должна быть более указанной ниже:

- для детей 6 лет I-II групп – здоровья 15 минут в день
- для детей 6 лет III группы – здоровья 10 минут в день
- для детей 5 лет I-II групп – здоровья 10 минут в день
- для детей 5 лет III группы – здоровья 7 минут в день
- для детей 6 лет, относящихся к группе риска по состоянию зрения – 10 минут в день;
- для детей 5 лет, относящихся к группе риска по состоянию зрения – 7 минут в день.

#### **Рекомендуемое время дня для занятий на компьютере:**

- первая половина дня – оптимальна;
- вторая половина дня – допустима. Занятие с использованием компьютера во второй половине дня следует проводить в период второго подъема суточной работоспособности, в интервале от 15 ч 30 мин до 16 ч 30 мин, после дневного сна и полдника.

Рекомендуемая максимальная кратность работы на компьютере в течение недели для детей 5 и 6 лет- 1-2 раза.

Рекомендуемые дни недели для занятий на компьютере: вторник, среда. В пятницу заниматься на компьютере нежелательно. Объясняется это тем, что работоспособность ребенка уже к четвергу снижается, а в пятницу происходит ее резкое снижение в силу накопившейся недельной усталости. В целях профилактики зрительного утомления целесообразно проводить специальные упражнения для глаз.

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. 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: у детей быстро наступают пресыщение и утомление.

## **Практические основы использования ИКТ в коррекционно-развивающей работе с детьми с ОВЗ**

Для меня, как для педагога, использование компьютерных развивающих игровых программ предоставляет новые формы использования педагогических приемов в традиционной коррекционной методике, позволяя:

- подбирать материал разной степени сложности. Конкретному ребенку всегда можно предложить именно то, что в данный момент соответствует его возможностям и задачам обучения;
- изменять меру трудности, характер задания, адекватные возможностям ребенка;
- формировать у ребенка мотивацию к выполнению заданий, навыки самоконтроля и регуляции деятельности.

Также с моей точки зрения, это возможность посмотреть на свою работу с новых позиций, переосмыслить методические приемы, обогатить знания и умения, которыми овладела.

Как уже отмечалось ранее, осуществлять работу с детьми в данном направлении должны специалисты, знающие технические возможности компьютера, имеющие навыки работы с ними, владеющие методикой приобщения дошкольников к новым информационным технологиям. Поэтому мною были пройдены соответствующие курсы повышения квалификации (КОИРО «Информационные технологии в практике учителя»). Прошла обучение в ООО «ТАНДЕМ» и получила квалификацию «Пользователь персонального компьютера».

Принимала участие в семинаре «Создание 3D игр в презентации Microsoft Office Power Point».

Также мною была изучена необходимая методическая литература: Бухаркина М. Ю. «Современные педагогические и информационные технологии в системе образования»; Горвиц Ю., Поздняк Л. «Кому работать с компьютером в детском саду»; Никольская, И. А. «Информационные технологии в специальном образовании»; Васильева И. А. «Психологические аспекты применения информационных технологий»; Ермолаева, М. В. «Психологические рекомендации и методы развивающей и коррекционной работы с дошкольниками»; Харлампиева С. Я. «Использование компьютерных технологий в коррекционной работе с детьми дошкольного возраста, имеющих ОНР» и др.

С целью оптимизации коррекционного процесса, для осуществления качественной индивидуализации обучения детей, роста мотивации,

заинтересованности детей в деятельности использовала в работе специальные компьютерные развивающие программы. По каждой программе был разработан перспективный план работы с детьми. (Приложение №4)

В начале и в конце учебного года провожу диагностику, в результате которой выявляется уровень сформированности у детей навыков работы с компьютером, умения самостоятельно решать игровые задачи. Диагностика проводится с каждым ребенком индивидуально, записываются его показатели, намечается дальнейшая работа, в конце учебного года подводятся итоги. (Приложение 2)

В зависимости от возраста ребенка и применяемых программ компьютер может выступать в роли оппонента по игре, быть рассказчиком, репетитором, экзаменатором. Одной из таких программ является специализированная компьютерная логопедическая программа «Игры для Тигры» (автор: Лизунова Л.Р)

Решение учебных и коррекционных задач с помощью программы «Игры для Тигры» встраивается в систему общей коррекционной работы в соответствии с индивидуальными возможностями и потребностями детей. Компьютерная программа «Игры для Тигры» проста в управлении. Она имеет доступный интерфейс с всплывающими подсказками. Основное управление происходит при помощи манипулятора-мышь, но при необходимости может дублироваться клавишами клавиатуры. Каждое занятие с использованием специализированной компьютерной программы «Игры для Тигры» является комплексным, то есть представляет собой оптимальную комбинацию традиционных и компьютерных средств коррекционного обучения, отвечающую индивидуальным образовательным потребностям ребенка с нарушениями речевого развития.

В программе «Игры для Тигры»(приложение №6) результаты деятельности ребенка представляются визуально на экране в виде мультипликационных образов и символов, исключающих субъективную оценку. Кроме того, программа содержит цифровые оценочные шкалы, позволяющие установить объективное состояние речевых и языковых средств ребенка. Объективная оценка деятельности осуществляется и в устной форме – если задание выполнено верно, компьютерный герой Тигренок хвалит ребенка или указывает на неправильное выполнение задания. После выполнения задания Тигренок дает положительную или ободряющую оценку результатов деятельности ребенка. Программа заведомо исключает отрицательную оценку для того, чтобы создать ситуацию успеха и положительного настроения детей на преодоление возникших в процессе выполнения заданий затруднений. Таким образом, программа представляет пользователю

объективную оценку результатов деятельности в трех вариантах – визуально, в звуковом и цифровом видах. Это позволяет в дальнейшем сформировать у ребенка навыки самоконтроля за собственной речью. Применение игрового принципа обучения обеспечивает активное участие самого ребенка в процессе обучения. Данный подход позволяет значительно повысить мотивационную готовность детей к проведению коррекционных занятий.

Одним из способов создания проблемных ситуаций, использованных при разработке специализированной компьютерной программы «Игры для Тигры», стало привлечение компьютерного героя-помощника Тигренка. При работе с компьютерной программой «Игры для Тигры» ребенок и компьютер вместе решают поставленные задачи. Со стороны компьютера выступает не обезличенная программа, а веселый и забавный компьютерный герой Тигренок, который помогает ребенку решать игровую задачу, что создает дополнительную положительную мотивацию при работе с программой. Специально построенные и подобранные задания побуждают ребенка вступить в диалог с компьютерным героем программы – Тигренком, что способствует развитию коммуникативных навыков и практическому применению речевых и языковых средств в смоделированных программой ситуациях общения.

Также мною была разработана авторская программа «Знакомьтесь: компьютер» (приложение №5) на основе компьютерной программы «Размышлялки».

Цель данной программы: познакомить детей с компьютером и способами работы с ним посредством динамических игр, детских компьютерных программ.

Задачи программы:

1. Освоить важные фрагменты математических основ информатики в наглядной графической и трехмерной форме
2. Получить информационно-технологические умения при работе с компьютером
3. Обогащать словарь детей новыми терминами (клавиатура, дисплей, диск, мышка и др.)
4. Развивать психические процессы, творческое мышление
5. Развивать комбинаторные способности, мелкую моторику

Как и в «Играх для Тигры» выполнение игровых заданий происходит совместно с героями программы, которые объясняют ребенку цель и правила выполнения предлагаемого задания, помогают его выполнить, дают итоговую или промежуточную оценку деятельности.

В результате работы по этой программе дети освоили элементарные навыки управления компьютером, у детей обогатился и расширился словарный запас, научились самостоятельно достигать результата в компьютерных играх, а также смогли применить опыт, полученный в процессе компьютерных игр в различных видах деятельности.

В работе с детьми также применяю программно-методический комплекс «Фантазёры. Волшебный конструктор», автор И.Л. Туйчиева (приложение № 9)

Цель программы: развитие интеллектуальной, художественной, эмоциональной сферы ребёнка через организацию компьютерной творческо – эвристической деятельности на основе ПМК «Фантазёры. Волшебный конструктор».

Задачи:

-Организовать компьютерную творческо – эвристическую деятельность, связанную с практическим опытом ребёнка; внедрить мультимедийную форму дидактических, методических, игровых пособий для развития и обучения детей дошкольного возраста в свободной, игровой детской деятельности или организованной деятельности под руководством взрослого.

-Способствовать формированию интеллектуальной (мыслительной) деятельности - восприятия, памяти, воображения, мышления - как основы регуляционных умений в познавательной деятельности.

-Способствовать раскрытию индивидуальных творческих способностей ребёнка.

-Развивать эмоционально – волевую сферу как основу личностной самооценки и самоконтроля.

-Формировать коммуникативные навыки.

-Формировать умения конструкторской, художественно – декоративной, дизайнерской деятельности.

-Развивать связную речь.

ПМК включает в себя пять программных блоков творческо-эвристического типа (мастерских).

«Сказки природы»

«Цветочная фантазия»

«Строить - архитектор»

«Художник»

«Театр из бумаги»

Каждый программный блок представляет собой конструктор с предметными определённой тематики, природный материал, строительный материал в виде набора геометрических фигур, набор художественно-

декоративных элементов, набор элементов для моделирования театра «из бумаги».

В обучающе - развивающих мастерских создана познавательная, развивающая среда, в которой ребёнок получает возможность с помощью различных тематических предметов фантазировать и создавать, задумывать и воплощать.

Каждая мастерская имеет свой стиль и предлагает свой набор материалов для творческой работы. Предлагаемые уровни сложности позволяют использовать программу на разных возрастных условиях. Технически программа построена таким образом, что, выбрав более высокий уровень сложности, ребёнок получает возможность одновременно использовать не только представленные на экране элементы, но и активизировать по заданной теме элементы из других мастерских. Таким образом, градация уровней сложности, которая определяет количество и объём одновременно воспринимаемой и используемой ребёнком информации, учитывает психофизиологические возможности каждой возрастной группы детей.

Многофункциональность ПМК позволяет использовать её в разных организационных формах:

- индивидуальная работа с ребёнком (ребёнок-компьютер)
- совместная работа взрослого и ребёнка (ребёнок-взрослый-компьютер)
- комплексная и коллективная работа детей (дети- компьютер; дети- взрослый-компьютер- интерактивная доска).

Таким образом, «Волшебный конструктор. Фантазеры» обеспечивает достижение дошкольниками высокого уровня общего интеллектуального развития, обогащение познавательной основы личности ребёнка; помогает формированию и развитию способностей, которые помогут ребёнку подготовиться к школе и успешно в дальнейшем осуществлять учебную деятельность.

Использование компьютерных технологий в коррекционно-образовательном процессе – это доступный и удобный способ быстрого подбора необходимого материала и его оформление с помощью различных информационных и электронных ресурсов, создание презентаций. Мною было разработано более 20 презентаций по лексическим темам, согласно возрастным особенностям детей. Данные презентации используются в работе нашего ДОУ. В сюжетно-игровой форме дети знакомятся с временами года, животными, птицами, профессиями и т. д. Детям нравятся презентации, в которые включены ребусы, кроссворды, изографы. Интересны для ребят развивающие занимательные игровые упражнения по активизации и обогащению словаря, отработки правильных грамматических конструкций:

«Четвертый лишний», «Противоположности». Такие задания создают дополнительную мотивацию у детей к изучению определенной темы, ускоряя запоминание содержания необходимого материала, делая этот процесс осмысленным и долговременным.

В соответствии с федеральным государственным образовательным стандартом образовательную деятельность с детьми осуществляю в форме непосредственно организованной образовательной деятельности по пяти образовательным областям (Приложение №1), совместной деятельности с детьми, взаимодействии с родителями. Свою работу организую на основе интеграции содержания и видов деятельности.

Опыт применения компьютера в таких образовательных областях как: познавательное развитие, речевое развитие, художественно-эстетическое развитие, позволил выявить, что по сравнению с традиционными формами развития дошкольников с ОВЗ компьютерные презентации обладают рядом преимуществ:

- предъявление информации на экране компьютера в игровой форме вызывает у детей огромный интерес;

- компьютер несёт в себе образный тип информации, понятный детям, которые пока в совершенстве не владеют техникой чтения и письма. Движения, звук, мультипликация надолго привлекают внимание ребенка;

- это отличное средство для решения задач; проблемные задачи, поощрение ребенка при их правильном решении самим компьютером, является стимулом познавательной активности детей.

В процессе использования презентаций у детей повышается мотивация познания, наблюдается положительная динамика развития внимания, памяти, мышления, воображения, речи, расширяется кругозор. Однако необходимо учитывать и неоднозначные моменты при работе с компьютером. Особое внимание на занятиях с применением компьютерной техники уделяется здоровьесберегающим технологиям: учитывается соблюдение как технических и санитарно-гигиенических требований к занятию. Обязательно проводятся физкультминутки и гимнастика для глаз (приложение № 3).

С осторожностью следует решать вопрос о компьютерных играх, если у ребенка имеются невротические расстройства, судорожные реакции, нарушение зрения, поскольку компьютер может усилить все эти отклонения в состоянии здоровья.

Работая по данной проблеме, тесно взаимодействовала с родителями воспитанников, проводила консультации (например, «Развитие ребенка посредством ИКТ»), а также познакомила с памяткой «Информационная безопасность детей» (приложение №7).

Полностью согласна с высказыванием, что “...наилучший способ помочь детям — это помочь их родителям”. Поэтому, систематически проводила работу, предполагающую активное включение родителей в коррекционный процесс и закрепление в условиях семьи новых речевых навыков у детей. В начале учебного года была проведена встреча за круглым столом, в ходе которой выстраивается тактика дифференцированного взаимодействия с каждой семьей. В рамках этой работы реализуются стандартные и новые формы коррекционно-педагогического взаимодействия с семьями воспитанников с включением средств мультимедиа. Совместно с родителями была создана группа в Viber. Где мы с родителями обмениваемся различной информацией, касающейся педагогического процесса. Также, интересующую их информацию, они могут получить на моём сайте в ДООУ. Родители здесь могут ознакомиться с особенностями развития детей с общим недоразвитием речи, также им были предложены комплексы артикуляционной гимнастики для закрепления в домашних условиях, и т. д. Считаю, что такая личностно-ориентированная направленность оформления материала выводит отношения педагога и родителей на новый уровень сотрудничества и взаимопонимания, способствует оптимизации работы по познавательному и речевому развитию воспитанников.

Резюмируя вышесказанное, считаю, что использование в работе информационно-коммуникационных технологий, значительно расширяет учебно-информационное пространство и обеспечивает качество дошкольного образования, показывает высокую результативность работы с воспитанниками, что чрезвычайно актуально для современной практики дошкольного образования в целях обеспечения поддержки детей с ОВЗ.

## **Методы.**

### **1. Наглядный.**

Для ознакомления детей с устройством компьютера используются соответствующие карточки – модели с изображением составных частей компьютера. Во время беседы с детьми на тему: «Где и как используется компьютер», применяется необходимый демонстрационный материал.

### **2. Игровой.**

Так как ведущим видом деятельности ребенка - дошкольника является игра, то вся деятельность детей с компьютером происходит с использованием игровой ситуации. Дети строят домик для мышки, учат своих гостей (Деда мороза, Незнайку, Буратино) играть в ту или иную игру. В играх с мячом закрепляются названия составных частей компьютера, профессии, в которых применяется компьютер и т. д.

### **3. Практический.**

Дети имеют возможность практически упражняться в манипулировании мышкой, кнопками, вставлять дискету в дисковод, печатать свое имя

### **4. Словесный.**

Во время знакомства детей с компьютером, компьютерными играми используются такие приемы, как:

- объяснение (например, как нужно сидеть за компьютером),
- уточнения (например, что нажимать на кнопки нужно отрывисто, но не сильно),
- вопросы к детям (« Как нужно включать компьютер?»),
- поощрения («Смелее, ты все делаешь верно»),
- обращение к прошлому опыту детей («Какие вы знаете геометрические фигуры? Давайте построим из них домик для мышки»),
- указания («Щелкните по значку и выслушайте задание»).

Также используется рассказывание детям сказки («Сказка о друзьях или о том, как появился компьютер»), беседы на такие темы, как: « Где и как используется компьютер»

### **5. Информационный.**

Во время работы за компьютером, дети получают необходимую информацию, используют ее для достижения результата.

6. Метод воображаемых ситуаций повышает степень усвоения познавательного материала. Например: предлагаю детям представить, что они в волшебном лесу, в гостях у кота Фантазера и другое.

## **Вывод.**

Тема внедрения автоматизирующих и технических средств в образовательную сферу в целом и в дошкольные учреждения в частности, стала актуальна и в наши дни.

Большинство детей, посещающих логопедические группы, имеют проблемы в развитии памяти, восприятия, мыслительной деятельности, внимания, особенности приема и переработки информации, пространственных представлений. У таких ребят наблюдается повышение утомляемости, снижение интереса к обучению, нежелание посещать занятия. Чтобы сделать обучение осознанным, заинтересовать их, нужны индивидуальные программы развития, нестандартные подходы, новые технологии. С помощью компьютерных технологий можно решить эту задачу.

Коррекционную работу с такими детьми нужно начинать с дошкольного детства. Огромная роль в этой работе отводится воспитателю. Известно, что у дошкольников с ограниченными возможностями страдают, в первую очередь, познавательная и мотивационная сферы, нарушена координация движений рук. У них низкий познавательный интерес, внешняя мотивация преобладает над внутренней, что в дальнейшем осложнит их обучение в школе. Они не собраны, не могут подчинять свои волевые усилия требованиям взрослого. Дети со слабой познавательной активностью хорошо запоминают то, что их интересует, вызывает эмоциональные переживания. Компьютер всегда вызывает у них стойкий интерес и желание, в первую очередь, играть на нем. Для этого им приходится учиться обращаться с компьютером, выполнять простейшие манипуляции с мышкой и клавиатурой. В такие моменты они ощущают себя достаточно взрослыми, у них возникает ощущение собственной полноценности («Я работаю на компьютере, как мой старший брат» (отец, друг). Наблюдая за детьми в моменты знакомства с компьютерной техникой, можно сказать, что именно ощущение собственной значимости и полноценности дает им мощный стимул для учебно-игровой деятельности на компьютере.

Таким образом, подводя итоги проделанной работы, можно с уверенностью сказать, что использование ИКТ в детском саду позволяет добиться поддержания интереса и внимания на протяжении всей деятельности, делает обучение более интересным для ребенка, следовательно, ускоряет процесс

коррекции. Я думаю, что мой опыт работы в данном направлении будет полезен заинтересованным, находящимся в творческом поиске педагогам.