

Развивающее игровое пособие с электронным дидактическим мультимедийным приложением в образовательном процессе с детьми с ограниченными возможностями здоровья

Тихонова Наталья Михайловна,

воспитатель государственного казенного учреждения Самарской области «Реабилитационный центр для детей и подростков с ограниченными возможностями Восточного округа» в г. Отрадном Самарской области, Россия, г. Отрадный

Торопыгина Фарида Минсаодовна,

воспитатель государственного казенного учреждения Самарской области «Реабилитационный центр для детей и подростков с ограниченными возможностями Восточного округа» в г. Отрадном Самарской области, Россия, г. Отрадный

Аннотация. В представленных материалах описываются возможности использования игрового развивающего пособия с электронным мультимедийным приложением, позволяющим задействовать все каналы восприятия детей и сделать занятия эмоционально окрашенными, привлекательными, вызывающими у ребенка живой интерес, способствуя результативности занятия.

Ключевые слова: мультимедийные презентации, игровое пособие, развитие наблюдательности, мышления, речи детей с ограниченными возможностями здоровья.

Одним из условий активизации познавательной деятельности детей является опора на наглядность предлагаемого на занятиях материала, что позволяет решать образовательные задачи сенсорного, речевого, познавательно – исследовательского развития детей.

Предлагаемое нами многофункциональное мобильное пособие может быть использовано как в индивидуальной работе с детьми, так и для работы с подгруппой и в самостоятельной деятельности детей. Использование спецэффектов, анимации, видеороликов и других мультимедийных средств привлекает внимание ребёнка и делает его активным участником учебно-игровой ситуации.

Развивающее игровое пособие (или игра на липучках) состоит из папки с ламинированными листами и деталями в кармашке. Вторая часть пособия электронная, созданная в программе PowerPoint. В развивающее игровое пособие «Маша и Медведь» с электронным мультимедийным приложением ребенок может играть сам. Кликая по персонажам, он самостоятельно получает звуковые рекомендации по игре, а также информацию по той или иной теме, раскрываемой данной игрой, а затем выполняет предлагаемые ему задания. Разработанный комплекс игр и упражнений направлен на формирование элементарных математических представлений.

В электронном приложении персонаж Маша дает звуковые инструкции к разным заданиям, после выполнения которых ребенок может проверить правильно ли выполнил это задание. Например, в путешествии Маша попадает на цветочную поляну с цветами разного цвета и величины (большой – маленький), на игровом пособии ребенок приклеивает бабочек на цветочки, распределяя их по цвету и величине, тем самым помогая каждой бабочке найти свой цветок. А потом следует следующий слайд с правильным выполнением этого задания. Ребенок сравнивает и оценивает правильность выполнения задания персонажа. На каждой остановке при выполнении задания преследуются цель и задачи по формированию элементарных математических представлений: «узкий-широкий» (речки с мостиками), «большой-маленький» (цветочная поляна с бабочками), «длинный-короткий» (привязать веревочки к шарикам), конструирование из геометрических фигур, при котором развивается слуховая память ребенка (построй домик тигру и зайцу), «один-много» и «больше-меньше», (деревья с яблоками и корзины), соотношения цифры и количества (божки коровки на ромашках), закрепление знаний о геометрических фигурах (в гостях у белки) и сопоставления их с окружающими предметами

(потерянные в лесу предметы), понятия «поровну» и «столько же» (на дне рождения у Медведя), порядковый счет первый, второй и т.д. и построение от большего к меньшему (кто в гости пришел).

Второе игровое пособие называется «Путешествие по сказкам». Оно составлено по принципу игры «Маша и медведь». Персонажи в электронном приложении также озвучены, но больше рекомендациями, чем какой-либо информацией. Игра нацелена на развитие речи, и задания в ней составлены на знание сказок, составление мини рассказа по картинкам, добавление какого-либо героя, узнавание героя из сказки по тени. Смысл игры в том, что волшебник просит детей найти пропавших персонажей из сказок, выполняя различные задания по каждой сказке. Если ребенок затрудняется, в играх есть подсказка в виде готового вида пособия или мультфильма сказки, которую можно просмотреть и вернуться к заданию.

В конце каждого электронного приложения, после выполнения всех заданий, ребенок может посмотреть мультфильмы «Маша и медведь», «Вовка в тридевятом царстве» или же поиграть в игры: составление пирамидок разной формы или раскрасить фломастером (пластилином) две картинки.

Опыт показал, что с детьми разного уровня развития это пособие применяется по-разному. С младшей группой использованием приложения руководит педагог, а дети, смотря на монитор, выполняют задания в игровом пособии. В старшей группе дети играют вдвоем. Один на компьютере, а другой с липучками. Также в образовательном процессе пособие и электронное приложение можно использовать отдельно друг от друга.

Использование в воспитательно-образовательном процессе игрового развивающего пособия с электронным мультимедийным приложением играет важную роль в познавательном и личностном развитии детей с ограниченными возможностями здоровья.

Список литературы:

1. Использование ИКТ в образовательном процессе <https://nsportal.ru/detskiy-sad/raznoe/2018/01/19/ispolzovanie-ikt-v-obrazovatelnom-protsesse>
2. Электронное интерактивное дидактическое мультимедийное пособие <https://www.maam.ru/detskijasad/yelektronoe-interaktivnoe-didakticheskoe-multimediinoe-posobie.html>