(cc) BY

Еланева Екатерина Петровна
учитель-дефектолог
Бережная Наталья Анатольевна
воспитатель

МОУ «Д/С №2»
г. Волгоград, Волгоградская область

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИНТЕРАКТИВНЫХ ИГР ПРИ ОЗНАКОМЛЕНИИ ДЕТЕЙ С ОВЗ С ХУДОЖЕСТВЕННОЙ ЛИТЕРАТУРОЙ КАК СРЕДСТВО ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНОГО РАЗВИТИЯ

***Аннотация**: авторы отмечают, что проблема сохранения интереса к книжной культуре сегодня актуальна как никогда. В современных условиях само понятие «книга» почти лишилось прежнего авторитета, а телевидение, компьютер активно выступают ее конкурентами. Огромная роль в приобщении дошкольников к художественной литературе принадлежит игре – важнейшему виду деятельности. Игра – одна из форм практического мышления. В современных условиях образовательной деятельности педагогами активно используются интерактивные дидактические игры. Авторы подчеркивают, что такие игры способствуют закреплению содержания произведений, развития коммуникативных качеств воспитанников, активизации словаря, и способности к последовательному воспроизведению сюжета, воспитания любви к художественной литературе.*

***Ключевые слова**: интеллектуальное развитие, дети с ОВЗ, художественная литература, интерактивные игры.*

Интеллект ребенка – специфическая форма организации индивидуального познавательного опыта, обеспечивающая возможность эффективного восприятия и понимания окружающего мира.

Content is licensed under the Creative Commons Attribution 4.0 license (CC-BY 4.0)

Интеллектуальное развитие дошкольников – многогранный процесс, связанный с развитием всех сторон личности ребёнка, является важнейшей составной частью общего психического развития.

Развитие интеллекта осуществляется в повседневной жизни, в процессе общения со взрослыми и сверстниками, в игре, труде, различных видах продуктивной деятельности, а также в непосредственно образовательной деятельности.

Ознакомление с художественной литературой по новому ФГОС является частью образовательной области «Художественно-эстетическое развитие». Раньше главная роль в обучении принадлежала специальным занятиям. Занятия дополнялись и взаимодействовали со специальными дидактическими играми вне занятий.

С введением ФГОС в дошкольное образование раздел «Ознакомление с художественной литературой» был вынесен за пределы непосредственно образовательной деятельности, педагоги знакомили детей с художественной литературой в свободное от основных занятий время. Введение ФГОС позволило педагогам варьировать в своей работе формы и методы ознакомления детей с художественной литературой так, как они считают необходимым, так как основная цель ФГОС – интегрирование образования (обеспечение развития личности детей дошкольного возраста в различных видах общения и деятельности с учётом их возрастных, индивидуальных психологических и физиологических особенностей).

Знакомство с художественной литературой не может ограничиваться

образовательной деятельностью. Чтение книг организуется в различные режимные моменты жизни детей. Учитывая особенности развития детей с ЗПР при ознакомлении с художественной литературой, мы решили ввести использование интерактивных игр. Игры планируются как новый материал и закрепление пройденного и подбираются с учётом программных требований и возрастных особенностей.

Усвоение программного материала по художественной литературе проходит гораздо эффективнее при использовании интерактивных игр. Дети меньше устают и более продолжительное время не теряют интереса к занятиям. Данные

Содержимое доступно по лицензии Creative Commons Attribution 4.0 license (CC-BY 4.0)

игры благотворно влияют на дошкольников в области умственной деятельности, организуют детей, воспитывают ответственность, в работу включаются познавательные процессы.

Анализируя проведённую работу по использованию интерактивных игр при ознакомлении с художественной литературой, можно сделать вывод, что большинство детей учатся размышлять, анализировать, самостоятельно делать выводы, как по прочитанным произведениям, так и в других образовательных областях.

Что такое интерактивная игра?

Слово «интерактивный» пришло к нам из английского языка. Оно означает возможность взаимодействовать, вести беседу, диалог с кем-либо.

В отличие от активных методов интерактивные ориентированы на более широкое взаимодействие дошкольников не только с воспитателем, но и друг с другом.

Преимущества интерактивной игры заключаются в получении детьми расширенного объёма информации, лучшем запоминании, повышении интереса к деятельности, способствуют более эффективному усвоению материала, а также интерактивная игра является стимулом познавательной активности детей и их интеллектуального развития.

Интерактивные игры становятся все более популярным инструментом для развития детей дошкольного возраста, в связи с этим были разработаны и представлены примеры интерактивных игр.

Каждая игра была разработана под определенный возраст, с учетом тех знаний и навыков, которыми уже обладают детки той или иной возрастной категории. Игры выполнены в виде красочных видео презентаций.

Интерактивная игра «По страницам сказок дедушки Чуковского».

Основной целью данной игры является знакомство детей 4–5 лет с творчеством известного детского писателя.

Content is licensed under the Creative Commons Attribution 4.0 license (CC-BY 4.0)

Через загадки и игровое упражнение «Кто лишний?» у детей развивается словесно-логическое мышление, умение классифицировать. Также расширяется и активизируется словарный запас, развивается творческое воображение детей.

Интерактивная игра-викторина по произведениям А.С. Пушкина «Там на неведомых дорожках».

Целью данной игры-викторины является систематизация и закрепление полученных знаний по произведениям известного писателя у детей старшего дошкольного возраста.

По средствам игрового упражнения «Доскажи словечко» у детей обогащается словарный запас. С помощью загадок развивается образное мышление и воображение. А задание «Назови правильно сказку» развивает слуховое и зрительное внимание, память.

Основываясь на личном опыте, можно сказать, что применение интерактивных технологий в коррекционно-образовательном процессе в сочетании с традиционными методами значительно повышает эффективность воспитания и обучения дошкольников с ЗПР. Анализ практической деятельности говорит о том, что активное применение интерактивных технологий способствует эффективному усвоению прочитанных произведений, активизирует интеллектуальную активность, способствует развитию психических познавательных процессов, воспитывает любовь к книге у детей дошкольного возраста.

Список литературы

1. Балабанова Л.К. Компьютерные игры в обучении детей 4–7 лет: программа, развернутое планирование, модели занятий. – Волгоград: Учитель, 2010.

2. Горвиц Ю. Кому работать с компьютером в детском саду / Ю. Горвиц, Л. Поздняк. – Дошкольное воспитание. – 1991. – №5.

3. Макасер И.Л. Игра как элемент обучения. Информатика в начальном образовании / И.Л. Макасер. – 2001. – №11.

4. Новоселова С.Л. Компьютерный мир дошкольника / С.Л. Новоселова. – М.: Новая школа, 1997.

Содержимое доступно по лицензии Creative Commons Attribution 4.0 license (CC-BY 4.0)