(cc) BY

Емельяненко Дарья Юрьевна
учитель-логопед, воспитатель
Дюжева Татьяна Николаевна
воспитатель
Зозуленко Ирина Владимировна
воспитатель, учитель-логопед
МОУ «Д/С №2»
г. Волгоград, Волгоградская область

АВТОРСКИЕ ЭЛЕКТРОННЫЕ ПОСОБИЯ КАК СРЕДСТВО РЕАЛИЗАЦИИ СУБЪЕКТНЫХ ОТНОШЕНИЙ В ХОДЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА С ДОШКОЛЬНИКАМИ С ЗПР

Аннотация*: в статье описывается опыт применения авторских электронных образовательных пособий при организации образовательной деятельности с обучающимися ДОУ, а также преимущества использования интерактивной викторины для развития высших психических функций дошкольников с ЗПР.*

Ключевые слова*: электронные пособия, интерактивная викторина, мультимедийные технологии, когнитивные функции.*

Процесс подачи материала в ходе специально организованной образовательной деятельности с детьми с ЗПР должен быть наглядный, привлекательный, информативный. Решить эту задачу можно с помощью современных мультимедийных технологий со всем их разнообразием и неограниченными возможностями. Применение компьютерных технологий позволяет:

– сочетать словесные методы со зрительными;

– задействовать как визуальный канал восприятия информации (цветовая палитра, анимационные эффекты), так и аудиальный (звуковые файлы – дикторский текст, музыка, стихи, сказки);

– оптимизировать процесс формирования связной и грамматически правильной речи, коррекции ее недостатков;

– повысить качество и результативность процесса коррекции.

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

Одним из видов обучения, способствующих развитию когнитивных функций ребёнка, выступают такие современные игровые технологии, как викторины, квесты, квизы, виртуальное игровое путешествие, интерактивные театры, сказки и т. д. Применение электронных пособий и игр позволяет сделать каждое занятие нетрадиционным, насыщенным, предусмотреть разнообразные приемы и методы обучения. Использование в слайдовых презентациях анимации, эффектов, ярких и красочных картинок, сменяемого материала позволяет вызвать активный познавательный интерес у детей к изучаемой теме. Применить такой способ подачи учебного материала можно в ходе любой образовательной деятельности. Способы визуальной поддержки материала позволяют добиться длительной концентрации внимания воспитанников, что способствует более прочному закреплению новых получаемых знаний.

В процессе использования электронной интеллектуальной викторины с возможностью получения наградных баллов и участия в составе команды в ходе специально организованной деятельности по ознакомлению с окружающим миром и развитию речи дети не оценивают свою деятельность как занятие в привычных рамках. Стимулом для работы становится не доминирующая роль воспитателя, а собственное желание детей поучаствовать в игре, управлять ею. Через организацию разнообразных форм учебной деятельности у детей поддерживается интерес к поиску новых знаний, формируется умение анализировать, обобщать, классифицировать, устанавливать взаимосвязи и закономерности в явлениях окружающей жизни. Важно, что с помощью электронных пособий знания детей перестают быть абстрактными, а представления об окружающем мире становится целостным. У детей развивается связная речь, они учатся выстраивать диалог, работая в команде и обсуждая ответы на вопросы, загадки, ребусы. У дошкольников с ОВЗ повышается уровень саморегуляции и социализации.

Широкое применение и яркий отклик получили наши авторские игры-викторины по ознакомлению дошкольников с ЗПР с художественной литературой. В процессе игры дошкольники знакомятся с биографией автора, портретами,

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

персонажами, выполняют игровые упражнения по мотивам произведений. Интерактивная игра предусматривает смену детской деятельности, исключая строгое нахождение за партой. У детей появляется возможность перемещаться в групповом пространстве, использовать релаксационные паузы, деятельность с активным движением, танцевальные действия с участием персонажа.

Посредством викторин по ознакомлению с художественной литературой у детей развивается устойчивый интерес к чтению произведений детских писателей и заучиванию стихотворений. Отметим, что у дошкольников повышается интерес к книжному центру в пространстве группы, появляется желание самостоятельного обновления его содержимого.

Специалисты группы компенсирующей направленности используют интерактивные викторины на коррекционных занятиях в целях закрепления материала, развития связной речи, обучения грамоте, развития высших психических функций и эмоционально-волевой сферы дошкольников.

При создании интерактивной интеллектуальной викторины любой направленности неизменной остается ее канва, «скелет», который состоит из игрового поля с категориями вопросов с определенным количеством начисляемых баллов за верные ответы. Направленность, тема, содержание и наполняемость игры меняется в зависимости от вида образовательной деятельности и ее целей. Интерактивная викторина является полифункциональным, содержательно-насыщенным и трансформируемым электронным образовательным пособием.

Список литературы

1. Гончарова Е.Л. Ребенок с особыми образовательными потребностями / / Е.Л. Гончарова, О.И. Кукушкина // Альманах Института коррекционной педагогики РАО. – 2002. – №5. – EDN SBMGTD

2. Кукушкина О.И. Применение информационных технологий в специальном образовании / О.И. Кукушкина // Специальное образование: состояние, перспективы развития. Тематическое приложение к журналу «Вестник образования». – 2003. – №3.

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