

Образовательные технологии как объект педагогического выбора

ИГРОВЫЕ ИНТЕРАКТИВНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ КАК ЭЛЕМЕНТ ИНКЛЮЗИВНОЙ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ СРЕДЫ ДОУ

Гребенникова Ирина Анатольевна,

к.п.н., учитель - логопед,

Парамонова Любовь Николаевна,

учитель - логопед,

МАДОУ д/с комбинированного вида №7 «Радуга»,

г. Ступино, Московская область, Россия

Аннотация. В статье представлен опыт работы педагогического коллектива ДОУ комбинированного вида по внедрению в образовательный процесс программно-методического комплекса «Мерсибо плюс», представляющего собой обучающие интерактивные игры широкого спектра применения. Рассмотрены возможности их использования в рамках инклюзивного образования для дошкольников с нормативным развитием и воспитанников с ограниченными возможностями здоровья.

Ключевые слова: интерактивные игры, программно-методический комплекс «Мерсибо плюс», инклюзивное образование, интерактивная развивающая среда ДОУ, дети с особыми образовательными потребностями.

Grebennikova Irina Anatolievna,

candidate of Pedagogical Sciences,

teacher - speech therapist,

Paramonova Lyubov Nikolaevna,

teacher - speech therapist,

MADOU d / s combined type №7 "Rainbow",

Stupino, Moscow region, Russia

GAME INTERACTIVE TECHNOLOGIES AS A ELEMENT OF INCLUSIVE EDUCATIONAL MEDIA DOW

Annotation: the article presents the work experience of the pedagogical collective of the DOW combined type for the introduction into the educational process of the program – methodical complex "Mersibo plus", which is interactive interactive games of a wide range of applications tion. The possibilities of their use within the framework of inclusive education for preschool children with normative development and those with disabilities are considered.

Key words: interactive games, software - methodical complex "Mersibo plus", inclusive education, interactive development environment of DOW, children with special educational needs.

Основная задача инклюзивного образования состоит в том, чтобы обеспечить всем детям, и с нормативным развитием, и с ограниченными возможностями здоровья, равные возможности для освоения образовательных программ. Применение специализированных компьютерных

Образовательные технологии как объект педагогического выбора

технологий, учитывающих закономерности и особенности развития детей, использование игровых возможностей компьютера в сочетании с дидактическими (яркая наглядность, обеспечение обратной связи между учебной программой и ребенком, широкие возможности поощрения правильных действий, индивидуальный стиль работы и т.д.) позволяют существенно повысить эффективность образовательной деятельности. [2]

В нашем дошкольном учреждении комбинированного вида у педагогов появилась возможность использовать программно-методический комплекс «Мерсибо плюс», включающий более девяноста интерактивных игр и упражнений для индивидуальной и групповой работы.

Игры комплекса «Мерсибо плюс» содержат два основных компонента: мотивационный и развивающий. Мотивационный компонент – это то, что видит ребенок, и что побуждает его активно принимать участие в игре – яркий, интересный сюжет, красочные персонажи, хорошо подобранные звуковые эффекты. Развивающий компонент, наоборот, скрыт от дошкольника, и, когда ребенок чистит море, проверяет тетрадку у волка, ищет клад или помогает индейцам, он не подозревает, что одновременно с этим учится считать, выделять в словах заданный звук, читать слоги или даже целые слова, развивает память и внимание.

В играх яркие персонажи и сказочные сюжеты, которые мотивируют ребенка заниматься, развивают навыки в игровой среде и доступно объясняют новые понятия. Игры подойдут в качестве бонуса в конце занятий, для начала новой темы и закрепления пройденной.

Комплекс содержит игры и упражнения по пяти направлениям: фонематическое восприятие, речевое развитие, чтение, познавательное развитие, математика. [1]

Игры на развитие фонематического восприятия помогают ребенку развивать свой слух, обостряют слуховое внимание, а также расширяют словарный запас. Герои этих замечательных игр учат ребенка выделять гласные звуки, находить ударение, определять наличие и место звука в слове, анализировать его звуко-буквенный состав.

Второй блок игр направлен на формирование речевых навыков воспитанников. Употребление предлогов в речи, согласование числительных с существительными, изменение слов в родительном падеже, - все эти упражнения позволяют учителю-логопеду, дефектологу или воспитателю отрабатывать грамматические навыки с детьми на групповых и индивидуальных занятиях. Для развития связной речи подходят практически все игры. Главное - задавать ребенку вопросы, активно беседовать, обсуждая сюжеты, поощрять за хороший ответ. Компьютерный вариант простого сюжетного рассказа радует ребенка больше, чем его бумажный вариант.

Третий блок игр помогает дошкольникам овладеть навыками чтения. Упражнения разной степени сложности, от простого чтения слогов до составления предложений помогут специалисту разнообразить любое занятие и

Образовательные технологии как объект педагогического выбора

подобрать игру с учетом индивидуальных особенностей ребенка. Дети легко учатся запоминать, составлять и анализировать слоги. Поиск парных слогов, игра в слоговое домино, нахождение лишнего слога в слове - в игровой форме материал усваивается быстрее и легче.

Четвертый блок игр направлен на развитие познавательной деятельности и моторики детей. Веселые герои и яркие картинки помогают воспитанникам легко запоминать, наблюдать анализировать события окружающего мира, развиваются зрительное и слуховое внимание, память, мышление. Представленные в комплексе игры на развитие общей и мелкой моторики позволяют проверить согласованность движений ребенка и поработать над развитием моторики в игровой форме, подражая движениям героев.

Пятый блок игр формирует у детей дошкольного возраста элементарные математические представления. Знакомство с цифрами и числами, арифметические задачи, математические действия – с таким набором заданий педагогу будет легко построить увлекательное занятие. Дети с большим интересом осваивают подобные игры и, незаметно для себя, постигают азы математики.

Программа «Конструктор пособий» поможет создать пособия для занятий и иллюстрации для презентаций. В программе более 600 изображений, из которых можно сделать пособия на любую тему: изучение букв и цифр, расширение лексического запаса, развитие памяти, связной речи и других навыков.

Диапазон использования интерактивного комплекса «Мерсибо плюс» в образовательной деятельности учреждения достаточно широк и зависит от возраста дошкольников, их образовательных потребностей и программных задач. Возможны фронтальные, групповые, индивидуальные варианты работы. Игры можно использовать как викторину или конкурс в группе, или самостоятельное упражнение для одного ребенка. В некоторых играх можно настроить количество раундов. Для группы лучше выставить большое количество раундов, чтобы каждый смог ответить. На занятии с ребенком – меньше, чтобы не устал.

Для фронтальных и подгрупповых занятий самый удобный вариант – интерактивная доска. Маркер интерактивной доски в этом случае заменяет компьютерную мышь. В групповых помещениях, где нет интерактивной доски, ноутбук подключается к проектору.

Интерактивные игры комплекса «Мерсибо плюс» достаточно разнообразны по содержанию, продолжительности и уровню сложности, поэтому они подходят и детям с нормативным развитием, и воспитанникам с особыми образовательными потребностями (тяжелыми нарушениями речи, ЗПР, нарушениями интеллектуального развития, расстройствами аутистического спектра). Ими легко заинтересовать и раскрепостить ребенка, вовлечь в занятие.

Образовательные технологии как объект педагогического выбора

Одну и ту же задачу специалист может решить разными способами в зависимости от особенностей воспитанника. В комплексе есть простые и сложные игры, задания с опорой на визуальное и аудиальное восприятие, игры на скорость и в свободном темпе. В играх есть настройки, чтобы расширить или сузить задачу специалиста. Для адаптации игры к возможностям ребенка возможно использование различных настроек – длительности, сложности, скорости. [1]

По данным мониторинга уровня эффективности педагогических воздействий, наши воспитанники с ограниченными возможностями здоровья, играющие в игры «Мерсибо плюс», демонстрируют ярко выраженную положительную динамику в образовательных областях «Речевое развитие» и «Познавательное развитие», быстро овладевают навыками чтения и счета. Также можно отметить высокую мотивацию к занятиям, развитие умения работать в одной команде.

Таким образом, использование программно-методического комплекса «Мерсибо плюс» в рамках инклюзивного образования позволяет педагогам нашего учреждения решить задачу всестороннего развития ребенка дошкольного возраста наиболее эффективным для него способом – в игре.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

- 1. Развивающий портал mersibo.ru [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://mersibo.ru/front-specialist>, для доступа к информ. ресурсам требуется авторизация. – Загл. с экрана. – (15.02.2018).*
- 2. Ярусова Е.А. Компьютерные игры – новый вид развивающего обучения. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.ivalex.vistcom.ru/konsultac203.html> (17.02.2018).*