

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение Центр развития ребенка
–детский сад «Солнышко»

**«Компьютерные игры на занятиях с детьми с
ограниченными возможностями здоровья»**

Педагог-психолог
Николаева Мария Диамидовна

Компьютеры прочно вошли в нашу жизнь, сделали ее яркой и насыщенной. Приобщение детей к компьютеру происходит уже в дошкольном возрасте не только в семье, но и в ДОУ. В процессе компьютерных игр дети получают определенный объем знаний, учатся применять его в различных ситуациях. Однако игры могут носить не только образовательный, но и коррекционно-развивающий характер. Этим объясняется активное использование компьютера при обучении детей с особыми потребностями, в частности с ограниченными возможностями здоровья (ОВЗ). Хотя влияние компьютерных игр на таких детей еще не изучено в полном объеме, однако из опыта работы можно утверждать, что проведение занятий с помощью компьютера повышает осознанность усвоения знаний детьми, мотивацию, улучшает самооценку каждого ребенка через систему объективной оценки (*например, сказочным героем*), помогает заметить ошибки и исправить их в занимательной форме. После проведения занятий дети обсуждают игру, героев, значит, увеличивает речевую активность, повышают мотивацию к межличностному общению. Но главное достоинство компьютерных игр заключается в их соответствии ведущей деятельности дошкольного возраста — игре. Ребенок не занимается, не выполняет упражнения, он — играет со сказочными героями, спасает планету, помогает найти спрятанный волшебный предмет. Кроме того, компьютерные технологии позволяют использовать традиционные методы обучения в новой, современной форме. Но также в работе педагоги используют свои компьютерные, развивающие игры с заданиями.

Специалисты должны хорошо знать возрастные анатомо-физиологические и психические особенности детей, тщательно подбирать с учетом возраста и учебной направленности воспитательно-образовательную программу. При реализации информационных компьютерных технологий следует исключить всякое принуждение и подавление желаний ребенка.

Именно от педагогического мастерства зависит то, как ненавязчиво и незаметно можно оживить образовательный процесс, расширить и закрепить полученный детьми опыт.

Материал на компьютере представляется в привлекательной для ребенка форме, является ярким и значимым, что не только ускоряет запоминание содержания, но и делает его осмысленным и долговременным.

Материал на компьютере представляется в привлекательной для ребенка форме, является ярким и значимым, что не только ускоряет запоминание содержания, но и делает его осмысленным и долговременным. Развивающий эффект программы зависит от дизайна, доступности ее для ребенка, соответствия его уровню развития и интересу. Мультимедийные развивающие игры для детей можно создавать самим педагогам, включая якутский национальный компонент с помощью программы Power Point.

Работа ребенка за компьютером должна проходить всегда только под строгим контролем со стороны взрослых.

Каждое занятие, независимо от этапа и периода работы, имеет четкую структуру:

I этап — подготовительный. 10-15 минут

Проводятся в малых подгруппах, в которых дети обучаются управлять компьютерной мышкой, знакомятся с левой кнопкой, координируют движение руки и глаз. Кроме того, в это же время формируется и укрепляется интерес к занятиям на компьютере. Включается гимнастика для глаз, пальчиковая гимнастика для подготовки зрительного, моторного аппарата к работе.

II этап — основной. 10-15 минут

Включает в себя овладение способом управления программой для достижения результата и самостоятельную игру ребенка за компьютером.

III этап — заключительный. 4-5 минут.

После работы на компьютере нужно обязательно выполняется зрительная гимнастика, направленная на улучшение циркуляции крови в органе зрения, укрепление глазодвигательных мышц, на улучшение процесса аккомодации. Затем обсуждаются результаты игры, объясняются ошибки.

При подборе игр для детей с ОВЗ необходимо уделять внимание тому, насколько методически грамотно составлены задания, на графику, четкость, правильность инструкций, на продолжительность каждого занятия. Важно, чтобы игры не были перегружены второстепенными элементами, лишними словесными инструкциями, так как это отвлекает внимание детей, приводит к быстрому утомлению. Сюжет игры не должен быть агрессивным, чтобы не повышать тревожность и психическое беспокойство детей. Важно, чтобы задания были понятны ребенку без разъяснений со стороны взрослого, инструкция давалась перед выполнением, время выполнения не ограничивалось, это дает возможность детям без спешки обдумать пути и способы решения. Графика игр должна быть в спокойных тонах, без преобладания ярких, возбуждающих цветов, а музыкальное оформление игр не должно мешать выполнению заданий. Возможность установления уровня сложности для каждого ребенка — бесспорный плюс компьютерной игры. Занятия на компьютере в дошкольном учреждении начинаются со старшей группы. По санитарно-эпидемиологическим требованиям к организации режима дня и учебных занятий в старшей группе их продолжительность не должна превышать 25 мин, в подготовительной — не более 30 мин. В группе 4-5 ребенка. В дальнейшем по мере усвоения детьми навыков работы на компьютере занятия проводятся индивидуально или в группах по 2-3 ребенка. На этом этапе работы педагог только выбирает игру, способствующую развитию или закреплению компонента речевой и психической сферы, и уровень заданий, ребенок же сам садится за компьютер и выполняет задания, контроль за качеством выполнения осуществляется в игре.

Занятия в старшей и подготовительной группах проводятся 1 раз в неделю, однако отдельные задания на компьютере могут включаться в основные занятия.

Использование компьютерных игр при работе с детьми ОВЗ повышает их заинтересованность в занятиях, улучшает усвоение материала, увеличивает речевую активность, улучшает память, внимание, мышление формирует и совершенствует межличностное общение, а кроме того дает возможность индивидуально подойти к каждому ребенку с учетом его потребностей, позволяет воспитаннику осознанно контролировать и исправлять свои ошибки, ориентирует на успех.