Формирование зрительного, слухового восприятия и внимания, повышение познавательного интереса у детей дошкольного возраста с задержкой психического развития с использованием компьютерных технологий

Воспитатель: Почивалова Татьяна Александровна

Работая в группе для детей с ЗПР, мы отмечаем недостаточность процесса переработки сенсорной информации. Наши дети не могут целостно воспринимать наблюдаемые объекты, они воспринимают их фрагментарно, выделяя лишь отдельные признаки; не могут узнать даже знакомые объекты, если они изображены в непривычном ракурсе или плохо освещены. Процесс зрительного восприятия предметов занимает у них больше времени, чем у нормально развивающихся детей.

Мы отмечаем значительное отставание и в развитии показателей слухового и фонематического восприятия: затруднено различение неречевых звуков (например, звуков, издаваемых животными, птицами; звуков музыкальных инструментов и пр.). Как правило, дети не различают звонкие и глухие, твёрдые и мягкие согласные, не вычленяют звуки, слоги, слова из речевого потока. Таким образом, эффективность восприятия у детей с задержкой психического развития снижена.

В нашей группе мы работаем в тесной взаимосвязи с дефектологом-логопедом и наряду с традиционными играми и упражнениями, способствующими формированию восприятия, в своей коррекционной работе не первый год широко используем развивающие компьютерные игры портала «Мерсибо», ведь для современных детей компьютерная среда также привычна и естественна, как для их родителей настольные и предметные игры.

В ФГОС указывается, что одним из основных принципов дошкольного образования является поддержка детей в различных видах деятельности. Поддержка инициативы является также условием, необходимым для создания социальной ситуации развития детей, а внедрение инновационных технологий призвано улучшить качество обучения, повысить мотивацию детей к получению новых знаний, внести разнообразие в игровую среду.

С использованием портала Мерсибо, в нашей группе для детей открылись следующие возможности: выбор развивающей игры, активное и самостоятельное управление ею, самостоятельное создание сюжетов (в Конструкторе картинок), возможность помочь другому ребенку овладеть новой игрой. Ценным качеством данных игр является то, что в самостоятельной деятельности дети используют их сюжеты, как материал для проектного конструирования, переносят мотивы игр в творческую деятельность**.**

Расскажем о некоторых из них. Так, в «Конструкторе картинок» ребенок после знакомства с игрой, может самостоятельно выбирать фоны, персонажей, располагать их на экране, изменять размеры предметов, поворачивать их в пространстве,

создавать и сохранять созданные сюжеты. Так, постепенно, формируется умение соотносить предметы по величине, умение ориентироваться в пространстве, во временных понятиях. Работая мышкой и самостоятельно располагая предметы на выбранном фоне, дети быстрее понимают пространственные предлоги и постепенно начинают употреблять их в свободной речи.

В игре «Отпадный пряник», ребенок, следуя указаниям диктора, выбирает пряники определенного размера и формы, а в «Загадках-заплатках» должен вставить недостающий фрагмент, отыскав его по величине, цвету и оттенку по типу настольной игры «Вкладыши». В игре «Модный удав» необходимо выбрать нужную деталь, анализируя узор, и перенести на правильное место, закрепляя цвета и оттенки.

В играх «Невнимательный художник», «Сказочная ошибка», дети определяют, где ошибся художник. Стоит только «включить» «Думающее наблюдение», как ещё называют восприятие, щелчок мыши – и ошибка исправлена. Дети постарше могут составлять предложения по исправленным картинкам.

Эти игры вдохновили ребят на создание собственных сюжетов-нелепиц в «Конструкторе картинок». Мы подхватили эту идею, и сделали целую подборку таких игр в виде печатных материалов, такую возможность предоставляет нам этот портал. Дидактическое упражнение «Нелепица» решает несколько коррекционных задач: формирование зрительного восприятия, развитие сообразительности, умение рассуждать, расширяет представления об окружающем мире. Интерактивные игры создают мотив для последующей деятельности детей: совместной и самостоятельной. По ходу игры у ребенка возникают вопросы (что очень нехарактерно для детей с ЗПР), педагог задаёт проблемные вопросы, которые побуждают его к познанию нового. Затем в свободной и самостоятельной деятельности мы читаем детские энциклопедии, рассматриваем иллюстрации, рисуем.

Изображения персонажей интерактивных игр мы нередко включаем в занятие, как сюрпризный момент, для повышения познавательного интереса.

Цель игры «Дружные гусеницы» - повторить наряд одной гусеницы для другой, соотнося пуговицы по форме, цвету, узору. В свободном доступе для детей в группе подобраны готовые настольно-печатные материалы по сюжетам полюбившихся интерактивных игр, которыми могут воспользоваться дети для закрепления знаний, полученных в игре. Печатные материалы дети охотно забирают домой, которые в итоге служат им тренировочными упражнениями для формирования зрительного восприятия.

Коррекционную работу по развитию слухового восприятия у дошкольников с задержкой психического развития нам приходится начинать с формирования умения различать неречевые звуки - это пусковой механизм начала логопедической работы. Большой интерес у детей вызывают интерактивные игры портала mersibo «Загадки звуков», «В гостях у жучков», «Кто сказал «му?», «Домашние животные», «Тик-так звуки». В онлайн - играх для развития неречевого слуха ребенок отгадывает звуки животных, бытовых предметов, музыкальных инструментов, голоса людей. Повторяет

последовательность звуков или ритма. У персонажей свои особенности речи: Баба Яга говорит «скрипучим» голосом, робот-«с металлическими нотками». У каждого свой тембр и высота речи: у ребенка звонкий голос, у папы басовитый.

Игра «Домашние животные». Это интерактивная картина с изображением животных на ферме (все они озвучены). Сначала дети слушают звуки, издаваемые животными, а затем, закрывают глаза и определяют, какое животное издаёт этот звук. В настройках можно выбрать перепутанные звуки, и тогда ребенку нужно услышать звуковую ошибку и объяснить, что не так. Так же, дети сами охотно «озвучивают» животных, называют их детёнышей и то, чем они питаются.

Эти упражнения общеизвестны и на первый взгляд могут показаться малозначительными, однако для детей с ОВЗ они являются базовыми для формирования слухового восприятия и в дальнейшем, являются предпосылкой успешного овладения началом грамоты. Так же эти игры побуждают детей озвучивать персонажей (животных и людей) в сюжетно-ролевых и режиссерских играх; в театрализованной деятельности.

Игры мы планируем и подбираем в соответствие с лексическими темами в течение всего учебного года.

Учитывая, что ведущей деятельностью дошкольников является игра, апробировали игровую компьютерную технологию в работе с детьми с ограниченными возможностями здоровья для формирования зрительного и слухового восприятия. Данная технология имеет ряд преимуществ: повышает уровень мотивации, обеспечивает полисенсорное и интерактивное воздействие на ребенка (т.е. дети получают ответные зрительные и слуховые сигналы при выполнении заданий).