Применение интерактивных развивающих и обучающих игр для развития психических процессов обучающихся с ОВЗ.

Рыбина В.М.

Казенное общеобразовательное учреждение Воронежской области "Бутурлиновская школа-интернат для обучающихся с ограниченными возможностями здоровья"

Аннотация: Сейчас очень важно, чтобы дети с ограниченными возможностями здоровья (ОВЗ) успешно учились и адаптировались в общеобразовательной среде. Один из самых эффективных способов помочь им — это использовать игры и интерактивные технологии в обучении. Многие считают, что игры — это просто развлечение, но на самом деле это мощный инструмент обучения. Интерактивные игры и программы могут значительно улучшить способность детей с ОВЗ учиться, сделав процесс более увлекательным, понятным и результативным. Это происходит потому, что игры повышают их познавательную активность и мотивацию к обучению. Благодаря игровым технологиям, дети с ОВЗ получают доступ к образованию, который раньше был для них сложен или невозможен. В итоге, игровые технологии помогают им лучше усваивать знания и развиваться, интегрируясь в общество.

Ключевые слова: интерактивные технологии, дети с ограниченными возможностями здоровья, образование, воспитание, коррекционная работа, коммуникация, дефектология.

The use of interactive educational and educational games for the development of mental processes of students with disabilities.

Rybina V.M.

Public educational institution of the Voronezh region "Buturlinovskaya boarding school for students with disabilities"

Abstract: It is now very important that children with disabilities successfully study and adapt to a general education environment. One of the most effective ways to help them

is to use games and interactive technologies in their learning. Many people think that games are just entertainment, but in fact they are a powerful learning tool. Interactive games and programs can significantly improve the ability of children with disabilities to learn, making the process more exciting, understandable and effective. This is because games increase their cognitive activity and motivation to learn. Thanks to gaming technologies, children with disabilities gain access to education that was previously difficult or impossible for them. As a result, gaming technologies help them to better assimilate knowledge and develop, integrating into society

Keywords: interactive technologies, children with disabilities, education, upbringing, correctional work, communication, defectology.

Работа с детьми, обладающими интеллектуальными нарушениями, требует комплексного подхода, охватывающего множество аспектов развития одновременно. Моя практика включает в себя, помимо прочих методик, активное использование интерактивных и обучающих игр, которые, как показывает опыт, оказывают неоценимую помощь в развитии когнитивных функций.

Игра, как инструмент коррекционной работы, позволяет стимулировать и совершенствовать несколько ключевых областей психики ребенка. В первую очередь, это внимание – интерактивные игры требуют сосредоточенности и способствуют развитию умения концентрироваться на поставленной задаче, удерживая внимание на протяжении определенного времени. Далее, игра положительно влияет на развитие мышления, побуждая ребенка к анализу, синтезу информации и принятию решений. Память также активизируется: ребенок запоминает правила игры, последовательность действий, а также информацию, представленную в игровой форме. Развитие воображения стимулируется яркими визуальными эффектами, нестандартными игровыми ситуациями и необходимостью придумывать решения в непредсказуемых обстоятельствах. Нельзя также не отметить положительное влияние игр на развитие мелкой моторики руки, что особенно важно для детей с

интеллектуальными нарушениями. Часто, координация движений у них отстает от возрастной нормы, а игры, требующие манипуляций с мышью, сенсорным экраном или игровыми элементами, способствуют улучшению этого навыка.

В сравнении с традиционными методами обучения, интерактивные игры обладают целым рядом преимуществ.

Во-первых, игровая форма значительно повышает мотивацию ребенка. Яркая мультипликация, динамичные картинки и интересные сюжеты удерживают внимание гораздо эффективнее, чем статичные учебные пособия. Дети с большим удовольствием занимаются с интерактивными упражнениями, не испытывая того утомления и негативных эмоций, которые часто сопровождают традиционные занятия.

Во-вторых, интерактивные игры позволяют представить информацию в более доступной и запоминающейся форме. За счет комбинации зрительных, слуховых и иногда тактильных стимулов, объем усваиваемой информации значительно увеличивается. Дети лучше запоминают материал, представленный в игровой форме, а также развивают навыки восприятия, речи и мыслительных процессов. Положительная обратная связь, получаемая от компьютера (в виде одобрения экранного героя) и от взрослого, служит мощным стимулом для дальнейшего обучения и познавательной деятельности. Ребенок чувствует себя успешным, что положительно влияет на его самооценку и мотивацию. Наконец, интерактивные технологии дают нам возможность моделировать ситуации, недоступные в реальной жизни. Это особенно важно для детей с ограниченными возможностями, которые могут не иметь возможности посещать театры, музеи или путешествовать. С помощью интерактивных игр мы можем "отправиться" в космос, посетить другие страны, погрузиться в сказочный мир – все это расширяет кругозор ребенка, обогащает его опыт и способствует его всестороннему развитию.

Таким образом, интерактивные игры являются не просто развлечением, а мощным инструментом коррекционной работы, способствующим развитию

когнитивных функций, повышению мотивации к обучению и обогащению жизненного опыта детей с интеллектуальными нарушениями. Их использование в комплексе с другими методами дает значительно более эффективные результаты, чем традиционные методы обучения.

Занятия с интерактивными играми могут быть весьма полезными, однако есть ряд противопоказаний, которые следует учитывать. К числу таких противопоказаний относятся сенсорная гиперсензитивность, различные нарушения зрения, а также некоторые индивидуальные противопоказания, которые могут варьироваться от ребенка к ребенку. Эти ограничения важно учитывать, чтобы избежать негативных последствий и сделать процесс обучения максимально эффективным. Современные интерактивные игры разрабатываются с учетом требований Федеральных государственных образовательных стандартов (ФГОС), и их основная цель — это развитие различных навыков у детей. В частности, игры направлены на развитие слухового внимания, что позволяет детям лучше воспринимать информацию на слух. Также они способствуют активизации артикуляционного аппарата, что в свою очередь помогает формировать правильное звукопроизношение. Коррекция просодической стороны речи — еще одна важная задача, которую помогают решить интерактивные игры. Это включает в себя работу над интонацией, ритмом и мелодикой речи. Кроме того, игры способствуют развитию фонематического слуха и навыков звукового анализа. Эти аспекты являются ключевыми для формирования грамотной речи и понимания языка.

Активизация словарного запаса — еще одна важная цель, которую ставят перед собой разработчики таких игр. Это позволяет детям обогащать свой лексикон, что способствует улучшению их коммуникационных навыков. Важным аспектом является также коррекция и развитие грамматического строя речи, что помогает детям правильно строить предложения и выражать свои мысли. Развитие связной речи является одной из главных задач в обучении детей, и интерактивные игры играют в этом значительную роль. Они могут использоваться не только для обучения, но и для профилактики и коррекции нарушений чтения и письма. Это

делает их универсальным инструментом в руках педагогов, логопедов и дефектологов.

Интерактивные игры можно использовать как для диагностики, так и для обследования речи и высших психических функций (ВПФ) обучающихся. Их можно применять как на индивидуальных занятиях, так и в рамках фронтальных уроков. При активном внедрении таких игр в образовательный процесс значительно изменяется подход к использованию наглядно-иллюстративных методов. Это приводит к стимуляции интеллектуальной деятельности, а также эмоциональности и работоспособности детей с ограниченными возможностями здоровья (ОВЗ). Применение интерактивных игр в коррекционно-образовательном процессе в сочетании с традиционными методами обучения активизирует познавательную активность детей. Это, в свою очередь, способствует развитию психических познавательных процессов, что значительно повышает общую эффективность воспитания и обучения детей с ОВЗ. Интерактивные игры становятся не просто дополнением к учебному процессу, а его важной частью, которая позволяет сделать обучение более интересным и увлекательным.

Одним из примеров таких игр является программно-дидактический комплекс интерактивных развивающих и обучающих игр под названием «IT-гувернёр». Этот комплект включает в себя множество интерактивных развивающих и обучающих программ, которые предназначены как для индивидуальных, так и для групповых занятий с детьми. Программы имеют интуитивно понятный интерфейс, что позволяет детям легко осваивать их. Такой интерфейс адаптирован для использования на устройствах с сенсорными экранами, что делает процесс обучения еще более доступным и привлекательным для детей. Комплект «IT-гувернёр» содержит 519 игровых заданий, которые различаются по уровню сложности. Это позволяет адаптировать занятия под индивидуальные потребности и возможности каждого ребенка, что особенно важно для детей с ОВЗ. Создание интерактивных развивающих игр для таких детей требует особого подхода и внимательности, и именно такие программы могут стать настоящим

помощником для педагогов и родителей. Таким образом, использование интерактивных игр в образовательном процессе открывает новые горизонты для обучения детей с ограниченными возможностями здоровья. Они не только делают занятия более увлекательными, но и способствуют развитию ключевых навыков, необходимых для успешного общения и обучения. Важно помнить, что при использовании таких игр необходимо учитывать индивидуальные особенности каждого ребенка, чтобы занятия приносили максимальную пользу и радость.

Литература:

1. Гафиятуллина, А. Г. Использование ИКТ как средство активизации познавательной деятельности учащихся коррекционной школы VIII вида / А. Г. Гафиятуллина. — Текст : непосредственный // Образование и воспитание. — 2015. — № 5 (5). — С. 46-48. — URL: https://moluch.ru/th/4/archive/18/350/ (дата обращения: 17.03.2025).
2. Вергасова, О. М. Использование интерактивного оборудования в учебном процессе / О. М. Вергасова. — Текст : непосредственный // Молодой ученый. — 2015. — № 11 (91). — С. Т.1. 59-62. — URL: https://moluch.ru/archive/91/19345/ (дата обращения: 18.03.2025).
3. Крылова, Е. В. Использование интерактивного стола с целью активизации познавательной деятельности детей с РАС / Е. В. Крылова, И. В. Сычева. — Текст : непосредственный // Аспекты и тенденции педагогической науки : материалы VII Междунар. науч. конф. (г. Санкт-Петербург, декабрь 2020 г.). — Санкт-Петербург : Свое издательство, 2020. — С. 45-49. — URL: https://moluch.ru/conf/ped/archive/383/16218/ (дата обращения: 18.03.2025).
4. Елисеева, Ф. Р. Игровые технологии как средство повышения познавательной активности детей с ОВЗ / Ф. Р. Елисеева, А. К. Середенко. — Текст : непосредственный // Молодой ученый. — 2024. — № 12 (511). — С. 156-158. — URL: https://moluch.ru/archive/511/112245/ (дата обращения: 18.03.2025).