

ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ  
ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ СРЕДНЯЯ  
ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА №14  
«ЦЕНТР ОБРАЗОВАНИЯ» ИМЕНИ КАВАЛЕРА ОРДЕНА ЛЕНИНА  
Н.Ф.ШУТОВА ГОРОДСКОГО ОКРУГА СЫЗРАНЬ  
САМАРСКОЙ ОБЛАСТИ

Опыт работы

**Использование интерактивных игр с детьми ОВЗ по обучению грамоте**

**Автор:** воспитатель  
СП «Детский сад №31»  
ГБОУ СОШ №14 г. Сызрани  
Золина Оксана Александровна

Сызрань, 2022г

## **Использование интерактивных игр с детьми ОВЗ по обучению грамоте**

Современный этап развития дошкольного образования характеризуется качественными изменениями его содержания и структуры, внедрением в образовательный процесс новых педагогических технологий. При этом важная роль в его реформировании отводится развивающемуся процессу информатизации, который позволяет широко использовать компьютерные технологии.

Сегодня перед педагогами детского сада стоит задача – подготовить ребенка к успешному обучению в школе.

Для ребенка дошкольного возраста игра – это ведущая деятельность, в которой проявляется, формируется и развивается его личность. И здесь у компьютера имеются широкие возможности, потому что правильно подобранные интерактивные игры и задания являются для ребенка, прежде всего игровой деятельностью, а затем уже образовательной.

Использование электронных образовательных игр в работе с детьми способствует активизации непроизвольного внимания, повышению мотивации к познанию, расширению возможностей работы с наглядным материалом, что способствует достижению поставленных целей и решению задач в образовательной деятельности и в целом оптимизирует работу воспитателя [2].

Важное значение имеет правильный подбор компьютерной игры, который зависит, прежде всего, от физиологических и возрастных возможностей ребенка. Учитывая принцип развивающего обучения, и в зависимости от текущих педагогических задач, рекомендуется чередовать разные компьютерные игры, при этом важно учитывать тип нервной системы, интересы и склонности ребенка.

В процессе занятий с применением компьютера дети учатся преодолевать трудности, контролировать свою деятельность, оценивать результаты. Решая заданную компьютерной программой проблемную ситуацию, ребенок

стремиться к достижению положительных результатов, подчиняет свои действия поставленной цели.

Таким образом, использование компьютерных средств обучения помогает развивать у дошкольников такие волевые качества, как самостоятельность, собранность, сосредоточенность, усидчивость. Играя в компьютерные игры у детей развивается произвольная моторика пальцев рук. Формирование и развитие совместной координированной деятельности зрительного и моторного анализаторов является важным моментом подготовки детей к овладению письмом.

Различные электронные ресурсы помогают значительно сэкономить время в подборе материала и оформить его в виде презентаций, слайд-фильмов, фотоальбомов. При подготовке к образовательной деятельности воспитатель может использовать следующие виды компьютерных программ: – программа PowerPoint – позволяет создать целое занятие с серией разнообразных заданий; – программы Paint, Adobe Photoshop – позволяют создать яркие иллюстрации к занятиям; – программы Macromedia Flash, PowerPoint – с их помощью создаются анимированные персонажи, буквы [4]. Все эти перечисленные программы наиболее часто используются при подготовке к занятиям.

Мы используем интерактивные игры при проведении НОД по: познавательному развитию, при обучении детей грамоте, а также в индивидуальной работе с детьми.

При обучении детей грамоте в логопедической группе мы используем интерактивные игры «Засели домики», «Составь рассказ», «Подбери схему к слову» и др.

С целью закрепить умение определять твердость и мягкость звуков и интонационно выделять звуки в слове мы предлагаем детям поиграть в игру «Засели домики». Ребенок стремится достичь цели игры, а педагог тем самым создает условия для дальнейшего успешного развития дошкольника (рис.1).



Рисунок 1 – игра «Засели домики»

Игра «Грамотейка» направлена на развитие фонематических процессов, умения выделять слово из речевого потока, отбирать картинки с заданным звуком, дети закрепляют знания о звуках, позиции звуков в слове.

Слайд 2 – детям предлагается выбрать воздушный шарик того цвета, которым обозначаются гласные звуки.

Слайд 3 – детям предлагается выбрать воздушный шарик того цвета, которым обозначаются согласные твердые звуки.

Слайд 4 – детям предлагается выбрать воздушный шарик того цвета, которым обозначаются согласные мягкие звуки.

Слайд 5, 6 – дети выбирают ту картинку, в названии которой звук [И] находится в конце слова.

Слайд 7,8,9 – дети выбирают те картинки, в названии которой звук [О] – в середине слова.



Слайд 10 – дети выбирают те картинки, в названии которой звук [А] – в начале слова.

Слайд 11, 12 – детям предлагается отгадать загадку, в названии отгадки выделить первый звук и определить, какая схема подходит к данному слову.



Слайд 13 – детям предлагается определить позицию звука [М], [Н] в словах: начало, середина, конец.

Слайд 14 – определить лишнее слово, выделив первый звук в словах.

Слайд 15 – определить лишнее слово, выделив последний звук в словах

Мы используем данное пособие **на фронтальных занятиях**, а так же и на индивидуальных, где сам ребенок, управляя мышкой, выполняет задания **компьютерного героя**.

Яркая, иллюстрированная, с элементами анимации игра позволяет лучше усвоить материал, обогатить представления детей о многообразии мира, быстрее запомнить информацию. При обучении грамоте интерактивная игра способствует формированию навыка звукового анализа слова, делению слов на части и т.д.

Таким образом, применение компьютерных игр в педагогическом процессе позволяет сочетать образовательные и воспитательные задачи, учитывать закономерности и особенности психического развития дошкольников. Компьютерные технологии являются эффективным техническим средством, при помощи которого можно значительно обогатить развивающий процесс, стимулировать индивидуальную деятельности и развитие познавательных процессов детей, расширить кругозор ребенка, воспитатель творческую личность, адаптированную в жизни в современном обществе.

### **Список использованных источников**

1. Гаркуша, Ю. Ф. Новые информационные технологии в логопедической работе / Ю. Ф. Гаркуша, Н. А. Черлина, Е. В. Манина // Логопед. – 2004. – № 2. – С. 22–28.
2. Кузнецов, А. В. Электронные образовательные ресурсы: перспективы и направления развития / А. В. Кузнецов // Высшее образование сегодня. – 2014. – № 8. – С. 20–26.
3. Лаврентьева, М. А. Электронные образовательные ресурсы в логопедической практике / М. А. Лаврентьева, Е. Е. Мельникова // Современные наукоемкие технологии. – 2016. – № 9–3. – С. 520–524.
4. Новые педагогические и информационные технологии в системе дошкольного образования. / Под ред. Полат Е.С. М.: Академия, 2009.