

## **Применение интерактивных дидактических игр, как средство развития умственных способностей у детей с задержкой психического развития**

На каждой ступени развития общества в условиях социальных, экономических и политических перемен становится важным, каким образом происходит обучение и воспитание детей в образовательном процессе. В наше время очень важно заинтересовать ребенка различными средствами и методами, чтобы образовательный и воспитательный процесс был легко воспринимаемым и мотивировал к дальнейшему развитию.

Новые информационные технологии (НИТ) стали перспективным средством коррекционной работы с детьми, имеющими нарушения в развитии. В основу использования НИТ в отечественной педагогике положены базовые положения, разработанные Л. С. Выготским, П. Я. Гальпериным, В. В. Давыдовым и др. Теоретическая основа использования НИТ в коррекционно – развивающем обучении базируется на положениях Л. В. Выготского об уровне актуального развития ребенка и зоне его развития. Коррекционная работа с детьми, имеющими нарушения вследствие поражения нервной системы, проводится с учетом их психофизических особенностей.

Информационно-коммуникационные технологии позволяют воспринимать информацию на качественно новом уровне, что значительно повышает познавательную активность ребенка. Ребенок должен испытывать ощущение успеха от каждого выполненного им задания, видеть каждый раз оценку своего труда. Для этого как нельзя лучше подходят компьютерные средства обучения.

**Цель** применения компьютерных технологий – развитие познавательных способностей детей с ЗПР через использование современных информационных технологий.

Применение компьютерных технологий в работе с детьми ЗПР дает целый ряд преимуществ:

- повышает уровень мотивационного компонента, познавательной, речевой и учебной деятельности ребенка во время индивидуальных занятий;
- компьютер обеспечивает полисенсорное и интерактивное воздействие на ребенка;
- решение поставленных развивающих и коррекционных задач осуществляется в более короткие сроки, в том числе и за счет механизма биологической обратной связи (ребенок получает ответные зрительные и слуховые сигналы при выполнении заданий).

Компьютерные задания расширяют возможности коррекционных методов и технологий. Необходимо отметить, что использование компьютерных технологий при проведении работы с проблемными детьми носит полифункциональный характер. Это значит, что происходит не только усвоение знаний и развитие основных качеств детей согласно целям проведения занятий, но еще и развитие внимания, зрительно-моторной координации, познавательной активности. Так же развивается произвольная регуляция деятельности дошкольников: умение подчинить свою деятельность заданным правилам и требованиям, сдерживать эмоциональные порывы, планировать действия и предвидеть результаты своих поступков. Использование компьютера даёт возможность ребёнку в некоторой степени самостоятельно оценивать правильность выполнения задания, на мониторе он видит результат своих действий.

В настоящее время существует целый ряд способов повышения заинтересованности воспитанников в освоении программы. Весьма эффективным, на мой взгляд, является дидактическая игра.

Дидактическая игра по своей сути – сложное, многогранное явление. Она может выступать в качестве метода обучения, потому что выполняет следующие функции:

- **обучающую** (способствует формированию мировоззрения, теоретических знаний и практических умений, расширения кругозора, навыков самообразования и т. д.);
- **развивающую** (происходит развитие мышления, активности, памяти, способности выражать свои мысли, а также развития познавательного интереса);
- **воспитывающую** (воспитание коллективизма, доброжелательного и уважительного отношения к партнерам и оппонентам по игре);
- **мотивационную** (побуждение к применению полученных знаний, умений, проявление инициативы, самостоятельности, коллективного сотрудничества).

**Интерактивная дидактическая игра** – это современный метод обучения и воспитания, имеющий образовательную, развивающую и воспитывающую функции в единстве.

**Интерактивная дидактическая игра** имеет определенный результат. Он является финалом игры, придает игре законченность. Он представляется в форме решения поставленной учебной задачи и дает школьникам моральное и интеллектуальное удовлетворение. Для учителя результат игры является показателем уровня достижений учащихся, усвоения ими знаний, их применения.

Выделяются следующие структурные компоненты дидактической игры:

- 1) дидактическая задача
- 2) игровые действия
- 3) правила игры
- 4) результат

**Дидактическая задача** определяется целью обучения и воспитательного воздействия. Она формируется педагогом и отображает его обучающую деятельность. Игровая задача осуществляется детьми. Дидактическая задача в дидактической игре реализуется через игровую задачу. Она определяет игровые действия, становится задачей самого ребенка.

**Игровые действия** – основа игры. Чем разнообразней игровые действия, тем интереснее для детей сама игра и тем успешнее решаются познавательные и игровые задачи. В разных играх игровые действия различны по их направленности и по отношению к играющим. Они связаны с игровым замыслом и исходят из него. Игровые действия являются средствами реализации игрового замысла, но включают и действия, направленные на выполнение дидактической задачи.

**Правила игры.** Их содержание и направленность обусловлены общими задачами формирования личности ребенка, познавательным содержанием, игровыми задачами и игровыми действиями. В дидактической игре правила являются заданными. С помощью правил педагог управляет игрой, процессами познавательной деятельности, поведением детей. Правила влияют и на решение дидактической задачи – незаметно ограничивают действия детей, направляют их внимание на выполнение конкретной задачи.

**Подведение итогов** – результат подводится сразу по окончании игры. Это может быть подсчет очков; выявление детей, которые лучше выполнили игровое задание; определение команды –победительницы и т.д. При этом необходимо отметить достижения каждого ребенка, подчеркнуть успехи отстающих детей. При проведении игр необходимо сохранить все структурные элементы. Так как именно с их помощью решаются дидактические задачи.

Взаимоотношения между детьми и педагогом определяются не учебной ситуацией, а игрой. Дети и педагог – участники одной игры. Нарушается это условие, и педагог становится на путь прямого обучения. Таким образом, дидактическая игра – это игра только для ребенка, а для взрослого – это способ обучения.

Интерактивная дидактическая игра является мультимедийным продуктом и обладает свойствами, обеспечивающими обратную связь с пользователем, т.е. обеспечивает взаимодействие контента с пользователем. Интерактивность обеспечивается за счет использования различных интерактивных элементов: ссылок, кнопок перехода,

триггеров, макросов, всплывающих рисунков и пояснительных записей, звукового или видео сопровождения и т.д.

С появлением компьютера и интерактивной доски в ДОУ я решила «оживить» дидактические игры: сделать их яркими и выразительными.

Данные игры можно использовать на занятиях по ФЭМП, изменяя содержание игры в зависимости от программного материала.

Игры, разработанные мною и используемые как часть занятия на развитие мыслительной деятельности детей.

- «Какое время года?»;
- «Угадай цветок»;
- «Отгадай загадку» (деревья);
- «Угадай, с какого дерева лист»;
- «Отгадай загадку» (грибы);
- «Отгадай загадку» (овощи);
- «Положи фрукты на блюдо»;
- «Четвёртый лишний» (фрукты);
- «Отгадай загадку» (фрукты);
- «Угадай по описанию» (игрушки);
- «Отгадай загадку» (ягоды);
- «Назови осенние месяцы»;
- «Четвертый лишний» (столовая и кухонная посуда);
- «Четвертый лишний» (чайная посуда);
- «Третий лишний» (домашние птицы);
- «Четвертый лишний» (домашние животные);
- «Как гусеница и муравей в гости ходили»;
- «Рассели жильцов»;

### **Заключение.**

В дидактической игре ребенок должен самостоятельно решать разнообразные мыслительные задачи: описывать предметы, группировать по различным свойствам и признакам, отгадывать предметы и действия по описанию, придумывать рассказы. Дети должны уметь найти ответ, догадаться, сравнить, сделать правильный вывод, используя имеющиеся знания и опыт. При этом проявляют сообразительность, умение самостоятельно решать задачи, способность к волевому усилию при достижении поставленной цели. Исходя из этого, можно считать, что дидактическая игра является ценным средством воспитания умственной активности детей. В ней дети охотно преодолевают значительные трудности, развивают способности и умения. Она помогает сделать любой материал увлекательным, вызывает у детей глубокое удовлетворение, создает радостное рабочее настроение, облегчает процесс усвоения знаний.

Играя в компьютерные игры, ребенок учится планировать, выстраивать логику элемента конкретных событий, представлений, у него развивается способность к прогнозированию результата действий. Он начинает думать прежде, чем делать. Объективно все это означает начало овладения основами теоретического мышления, что является важным моментом условием при подготовке детей к обучению школе.

Использование компьютерных игр развивает «когнитивную гибкость» — способность ребенка находить наибольшее количество принципиально различных решений задачи.

Компьютерные математические игры, помогая закрепить, уточнить конкретное математическое содержание, способствуют совершенствованию наглядно-действенного мышления, переводу его в наглядно-образный план, формируют элементарные формы логического мышления, учат анализировать, сравнивать, обобщать предметы, требуют

умения сосредоточиться на учебной задаче, запоминать условия, выполнять их правильно. Компьютерные математические игры не навязывают детям темп игры, в них учитываются ответы детей при формировании новых заданий, тем самым, обеспечивая индивидуальный подход к обучению.

Игра является важным средством воспитательной работы. Так ей принадлежит единственная роль в умственном воспитании детей. В игре происходит формирование восприятия, памяти, мышления, решение тех фундаментальных психических процессов, без достаточного развития которых нельзя говорить о воспитании гармоничной личности.

Игра является игровой формой обучения, позволяет соединять познавательное и занимательное, и овладевать прочными знаниями, играя. Хочется отметить, что прочные знания, умения и навыки дети с ЗПР приобретают в процессе активной, познавательной деятельности, важнейшей предпосылкой которой является интерес. А, как известно, стойкий познавательный интерес формируется при сочетании эмоционального и рационального обучения. Вот почему использование игровых технологий делает процесс обучения интересным, способствует преодолению трудностей в усвоении материала.

**Список используемой литературы:**

1. Бондаренко А.К. "Дидактические игры в детском саду: Книга для воспитателя детского сада". - М., 2001. - 129 с.
2. Выготский Л.С. "Игра и ее роль в психическом развитии ребенка // Вопр. психологии". – 1966, - № 6.
3. Карабанова О.А. "Игра в коррекции психического развития ребенка". – М.: Педагогика, 1994. -246с.
4. Использование триггера в Power Point <http://www.youtube.com/watch?v=Wk5UYrIha2g>
5. Триггеры <http://www.youtube.com/watch?v=EBg5Yt1f6P8>