«Особым» детям - особая среда: цифровые технологии в образовательном пространстве детского сада

Халилова Альфия Габдулловна

муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение «Детский сад №354» городского округа Самара,

halilova.alfi@yandex.ru

В связи с бурным развитием информационных технологий цифровое образование проникает в разные виды деятельности дошкольника.

Возникновение необходимости в безопасной цифровизации образовательного процесса связано с успешным использованием новых педагогических технологий в воспитании и образовании дошкольников.

Для современных детей компьютеры, планшеты и телефоны становятся средством получения новых знаний и впечатлений. Источником формирования представлений ребёнка об окружающем мире  становятся не только родители, социальное окружение и образовательные организации, педагоги, но и медиаресурсы.

С «цифрой» проще и быстрее сформировать персонализированный подход к детям, легче внедрить дифференцированное обучение, которое учитывает потребности каждого.

Цифровая среда способна создать равные возможности для всех детей, в том числе, и детей с особенностями развития, такая среда и цифровое пространство создано в нашем детском саду.

Педагоги нашего детского сада применяют в своей работе интерактивные песочницы или проще сказать «игры с песком» - это естественная и доступная для ребёнка с ОВЗ форма деятельности, которая позволяет решить множество коррекционных и образовательных задач в образовательном процессе.

Наша интерактивная песочница – уникальный игровой развивающий комплекс. Занятия в песочнице построена на работе с воображением благодаря чему песок превращается в волшебную вселенную. Перед детьми открываются живописные пейзажи, которые могут «перекроить» в одно мгновение: выкопать озеро. Создать вулкан или даже целый материк. Песочная игра сопровождается звуками природы – пением птиц, журчанием воды. Использование песочного стола с детьми с ОВЗ является чем-то новым и необычным для детей, и ребёнок с радостью погружается в занятие.

В своей работе я руководствовалась следующими дидактическими принципами:

Принцип доступности.

Реализуя принцип доступности, я отбираю наглядный материал, формы и методы организации образовательной деятельности, чтобы они соответствовали уровню подготовки детей, их возрастным особенностям.

Принцип систематичности и последовательности.

Принцип систематичности и последовательности обучения состоит в том, что усвоение учебного материала идет в определенном порядке, системе. Мультимедийные презентации и интерактивные игры, я подбираю в соответствии с тематическим планом.

Руководствуясь принципом научности, я преследую одну цель – помочь детям усвоить реальные знания, правильно отражающие действительность.

Принцип творческой активности.

Принцип активности ребенка в процессе обучения был и остается одним из основных в дидактике. Используя ИКТ, я стимулирую познавательную активность детей, тем самым, повышая интерес к занятиям за счет новизны, реалистичности и динамичности изображения, использования анимационных эффектов.

Принцип наглядности.

Именно дошкольникам, с их наглядно-образным мышлением понятно лишь то, что можно одновременно рассмотреть, услышать, подействовать или оценить действие объекта. В связи с этим, я в своей работе использую мультимедийные презентации, слайд-шоу, видеофрагменты, интерактивные игры.

Работа с детьми построена по следующим направлениям:

1. Развитие мышления;
2. Развитие внимания;
3. Развитие восприятия и памяти;
4. Развитие речи;
5. Развитие творческого воображения.

В развитии мышления дошкольников особое место занимает интерактивная [дидактическая игра](https://helpsophia.ru/new-year/konspekt-progulok-zimoi-v-starshei-gruppe-konspekt-provedeniya-progulki-v.html), которая является средством обучения и помогает детям усваивать и закреплять знания, а также овладевать способами познавательной деятельности. Дошкольники учатся классифицировать, сравнивать и обобщать. Применяю такие игры как «Сортировка» на различные темы», «Выбери нужный предмет или ответ» на различные темы, «Составь алгоритм», «Убери лишнее» и т.д.

Внимание – это проявление избирательной направленности процессов сознания. Уровень его развития во многом определяет успешность ребенка при обучении. Для того, чтобы развить у малыша целенаправленность, устойчивость и сосредоточенность внимания, нужны специальные игры, где эта задача стоит в центре деятельности ребенка и взрослого. Применяю такие игры: «Найди предмет», «Флеш» и т.д.

Развитие восприятия в [дошкольном возрасте](https://helpsophia.ru/psychology/nachalnaya-shkola-podarok-pape-na-23-fevralya-kak-sdelat-krasivyi-podarok-dlya.html) позволяет понимать [окружающий мир](https://helpsophia.ru/creativity/rabochaya-programma-rebenok-i-okruzhayushchii-mir-zanyatiya-po.html), воспринимать и осознавать предметы и явления. Для развития памяти и восприятия использую следующие игры: «Сложи картинку», «Угадай что это?», «Какое время года?», «Дикие –домашние животные», «Овощи – фрукты», «Отгадай загадку», «Вредная и полезная еда» и т.д.

С каждым годом растет число детей, имеющих отклонения в развитии речи. А речь, как мы знаем, один из наиболее мощных факторов и стимулов развития ребенка в целом. В своей работе с детьми я использую различные речевые игры «Назови какой предмет», «Кто больше увидит и назовет» и т.д.

Воображение – неотъемлемый процесс нашей психической деятельности. С его помощью мы создаем новые образы и представления об окружающем мире. Без воображения не может протекать ни один творческий процесс, ни одна детская игра. Я использую такие игры на интерактивной доске как «Неоконченный рисунок», «На что похож рисунок», «Отгадай, что я задумал», «Что умеет точка» и т.д.

Общие требования к созданию любой интерактивной игры:

* Основными компонентами интерактивной игры являются: игровой замысел, правила, игровые действия, познавательное содержание или дидактическая задача, оборудование, результат игры.
* Объекты, воспроизводимые на экране должны быть достаточными по размеру, знакомы детям.
* Текст задания должен озвучиваться диктором, либо взрослым.
* Задания должны быть занимательны, интересны, понятны, просты в управлении, а также соответствовать возрастным особенностям.
* Задания должны соответствовать высокому техническому уровню: развивать, давать знания, обучать в незатейливой игровой форме.

Список использованных источников:

1. Волосовец Т.В., Маркова В.А., Аверин С.А., STEM–образование для детей дошкольного и младшего школьного возраста/ - учебно – методическое пособие. –М.:2017. -111с
2. Концепция-2020: развитие образования. Независимое педагогическое издание “Учительская газета”.  [Электронный ресурс] – Режим доступа: http://www.ug.ru/archive/25192. – 20.11.2017.
3. Кащук Ю.О. Вопросы использования ИКТ в развитии и обучении детей дошкольного возраста // Психология, социология и педагогика. 2016. № 1 [Электронный ресурс] – Режим доступа: [http://psychology.snauka.ru/2016/01/6214. – 18.11.2017](http://psychology.snauka.ru/2016/01/6214.%20–%2018.11.2017).
4. Муродходжаева Н.С., Амочаева И.В. Мультстудия «Я творю мир». Инструкция в вопросах и ответах. М, 2017. – с. 34.
5. Новоселова С.Л., Петку Г.П. Компьютерный мир дошкольника. М., 1997 г. [Электронный ресурс] – Режим доступа: file:///C:/Users/RANBOYSE/Desktop/Part1\_c.0-43.pdf. – 19.11.2017.