**Авторы: Жакупова А. К.,**

**Долгополова О. Н.,**

**Газеева Т. Н.**

**Развитие цифровой грамотности у детей дошкольного возраста**

**с ограниченными возможностями здоровья**

**через организацию онлайн – игр.**

*МБДОУ «Детский сад № 18» г.о. Самара*

[Gazeevatania@yandex.ru](mailto:Gazeevatania@yandex.ru)

В основу интерактивных пособий положена игра. Компьютер не изолирует дошкольников от педагогического процесса, а наоборот дополняет его. Именно интерактивное пособие позволяет автоматизировать основные этапы – изложение нового материала, закрепление знаний. Применение интерактивных пособий в образовательном процессе является обогащающим элементом развивающей предметно-пространственной среды для детей с ОВЗ. Кроме того, занимаясь самостоятельно интерактивными играми, ребенок с ОВЗ может сам контролировать темп и количество выполняемых заданий, что отвечает принципу индивидуализации, в соответствие ФОП ДО.

**Цель:** формирование цифровой компетентности детей дошкольного возраста с ОВЗ.

**Задачи:**

* познакомить детей с возможностями компьютерных технологий;
* развивать логическое и образное мышление, воображение;
* формировать навыки работы с компьютером.

**Классификация игр:** игры для детей с ограниченными возможностями здоровья по развитию речи, окружающему миру, обучению грамоте, развитию внимания, математике.

Использование дидактических компьютерных игр для детей дошкольного возраста с ОВЗ, позволяет совершенствовать методы, формы, приемы работы по использованию новых информационных технологий в образовательном процессе.

**«ЧТО КАКОГО ЦВЕТА?» онлайн - игра**

**Цель**: закрепление знаний ребенка основных цветов.

**Описание игры**: перед ребенком на мониторе появляется поле определенного цвета. Взрослый уточняет у ребенка название данного цвета. Затем загадывает загадки, ребенок отгадывает на экране появляется картинка – отгадка «оранжевого цвета». Педагог может усложнить задание и спросить, что съедобное, а что нет.

**«КОГДА ЭТО БЫВАЕТ?» онлайн – игра**

**Цель:** закрепить знания детей о временах года, их характерных признаках.

**Описание игры**: на экране появляется картинки определенного времени года, дети рассматривают их, выделяя характерные признаки. Увидев на экране «знак вопроса», дети рассуждая определяют время года. В подтверждение правильного выбора, появляется картинка времени года (Весна).

**«СОБИРАЕМ УРОЖАЙ» онлайн – игра**

**Цель:** закрепить знания детей об овощах и фруктах**.**

**Описание игры:** на слайде изображен грузовик, овощи и фрукт. В грузовик надо сложить только овощи. Ребёнок нажимает мышкой на овощ и перемещает в кузов грузовика, если ребёнок нажимает на фрукт, раздаётся звук обозначающий неверный ответ. Когда в грузовик будут сложены все овощи, раздаётся голос произносящий слово «МОЛОДЕЦ», обозначающий что ребёнок сделал всё правильно.

**«ПОМОГИ НЕЗНАЙКЕ» онлайн – игра**

**Цель:** закреплять умение группировать и классифицировать предметы по определенному признаку.

**Описание игры**: детям предлагается рассмотреть предметы на слайде. Взрослый просит назвать лишний предмет, объяснить, почему он лишний. Ребенок наводит курсором на предмет, если ответ верный, то предмет исчезнет, и ребенок услышит слово «Молодец»; если ответ неверный, то предмет останется на экране.

**«ОДИН, ДВА, ТРИ – ДОМ ДЛЯ СЛОВА ПОДБЕРИ»**

**Цель**: формировать умение определять количество слогов в слове.

**Описание игры**: педагог предлагает ребенку правильно определить количество слогов в словах и соотнести нужную картинку с домиком. Затем дать характеристику звуков в слове.

Также представлены игры на развитие логического мышления «Кто сильнее?», «Кто быстрее?», игра на развитие чувство рифмы и творческое воображение «Доскажи словечко» и игры на интернет платформе для всестороннего развития дошкольников.

**Результаты применения:** Для педагогов и родителей. Интерактивные игры помогают разнообразить методические приемы подачи познавательного материала для детей с ОВЗ. С помощью интерактивных и мультимедийных средств, а также онлайн-платформ мы моделируем различные ситуации из окружающей среды, составляем наглядные загадки, знакомим детей с временами года, профессиями, овощами и фруктами и т. д. Использование интерактивных игр позволяет повысить качество образовательного процесса у детей с ОВЗ.

Для дошкольников с ОВЗ: использование мультимедийных, дидактических игр позволяет активизировать познавательную деятельность дошкольников, повысить интерес детей к получению новых знаний.

**СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ:**

1. Грамматика в картинках для игр и занятий с детьми 3-7 лет. Говори правильно. Наглядно-дидактическое пособие. - М.: Мозаика-Синтез, 2019.

3. Микхиева, Н.Ю. Дидактические игры и упражнения для развития речи дошкольников. ФГОС / Н.Ю. Микхиева. - М.: Детство-Пресс, 2016.

4. Нищева, Наталия Валентиновна Волшебное дерево. Календарь природы. Дидактическая игра. 3-7 лет / Нищева Наталия Валентиновна. - М.: Детство-Пресс, 2017

5. Новиковская, О. 1000 игр, заданий и упражнений для развития речи / О. Новиковская. - М.: АСТ, 2016.

7. Колесникова Е.В. Математика для детей 4-5 лет: Методическое пособие к рабочей тетради. М.: ТЦ Сфера, 2004.

8. Добрынин, Н.Ф. О теории и воспитании внимания [Текст] / Н.Ф Добрынин.- М.: ЧеРо, 2001.

10. Гаврина, С.Е. Большая книга развития математических способностей для детей 3-6 лет / С.Е. Гаврина. - М.: Академия развития, 2009.

12. CD-ROM. Социально-коммуникативное развитие детей с ОВЗ в соответствии с ФГОС как средство социальной адаптации. ФГОС. - Москва:

13. Вахрушева, Людмила Николаевна Воспитание познавательных интересов у детей 5-7 лет. Методическое пособие / Вахрушева Людмила Николаевна. - М.: Сфера, 2012.

14. <https://kladraz.ru/blogs/natalja-viktorovna-burdeinaja/ispolzovanie-interaktivnyh-multimediinyh-igrovyh-posobii-v-razviti-doshkolnikov.html>

15. <https://obrazovanie-gid.ru/uchitelyam/metodicheskie-rekomendacii-k-kompyuternym-igram-v-dou.html>