

Опыт работы на тему: «Игровые технологии как эффективное средство коррекционно-образовательного процесса в условиях реализации ФГОС ДО»

Я хотела поделиться опытом работы в области применения игровых технологий с детьми с нарушением зрения от 3 до 5 лет.

Цель игровой технологии - создание полноценной мотивационной основы для формирования навыков и умений деятельности в зависимости от условий функционирования дошкольного учреждения и уровня развития детей.

Задачи игровой технологии: достигнуть высокого уровня мотивации, осознанной потребности в усвоении знаний и умений за счёт собственной активности ребёнка, подобрать средства, активизирующие деятельность детей и повышающие её результативность.

Значение игровой технологии не в том, что она является развлечением и отдыхом, а в том, что при правильном руководстве становится: способом обучения; активизирует воспитанников, повышает познавательный интерес, вызывает эмоциональный подъем; способствует для реализации творчества; является методом терапии; первым шагом социализации ребёнка в обществе. Позволяет педагогу варьировать стратегию и тактику игровых действий за счёт усложнения или упрощения игровых задач в зависимости от уровня освоения материала.

Главный компонент игровой технологии – непосредственное и систематическое общение педагога и детей. Методические основы игровой технологии: создается при помощи игровых приемов и ситуаций, для побуждения и стимулирования ребенка к деятельности. Дидактическая цель ставится в игровой форме, образовательная деятельность подчиняется правилам игры, учебный материал используется как средство, успешное выполнение дидактического задания связывается с игровым результатом. Игровая технология охватывает определенную часть образовательного процесса, объединенную общим содержанием, сюжетом, персонажем. Включает в себя:

- игры и упражнения, формирующие умение выделять основные, характерные признаки предметов, сравнивать, сопоставлять их;
- группы игр на обобщение предметов по определенным признакам;
- группы игр, воспитывающих умение владеть собой, быстроту реакции на слово, фонематический слух, смекалку;
- группы игр, в процессе которых у дошкольников развивается умение отличать реальные явления от нереальных.

В работе с малышами игровые технологии используются как отдельные игровые моменты. Игровые моменты очень важны в образовательном процессе, особенно в период адаптации детей в детском учреждении. Начиная с трех лет их основная задача - это формирование эмоционального контакта, доверия детей к педагогу, умения видеть в нем доброго, всегда готового прийти на помощь человека (как мама), интересного партнера в игре. Первые игровые ситуации проходят фронтально, чтобы ни один ребенок не чувствовал себя обделенным вниманием (например, «Хоровод», "Солнышко и дождик", «Зайка»). Для позитивного настроения, поддержания игровой атмосферы у малышей приглашаем различных сказочных персонажей, которые предлагают игровой сюжет, различные задания, играют на прогулке. В дальнейшем важной особенностью игровых технологий, которые мы используем в своей работе, является то, что игровые моменты проникают во все виды детской деятельности.

Мы включаем элементы сюжетно-ролевой игры в процессе формирования у детей зрительных представлений об окружающем, при этом создается эмоциональный фон, благодаря которому дошкольники быстрее усваивают новый материал. Наш опыт работы показал, что оптимальная форма использования игры в процессе ознакомления дошкольников с природой – это игровые обучающие ситуации (ИОС), которые создаются педагогом для решения конкретных коррекционно-образовательных задач на познавательных занятиях, разных мероприятиях повседневной жизни и благодаря которым, повышается активность детей в процессе обучения, снижается утомляемость, формируется интерес к познавательной деятельности, развивается эмоциональная

отзывчивость. Игровое обучение помогает ребенку почувствовать собственные возможности, обрести уверенность в себе.

Для обучения мы применяем различные игровые элементы: сюжет, воображаемую ситуацию, игровые действия, ролевые взаимоотношения. Игровая обучающая ситуация тесно связана с ходом познавательного занятия.

В своей работе используем три типа игровых обучающих ситуаций (ИОС), которые обладают различными дидактическими возможностями: с игрушками-аналогами, литературными персонажами, героями детских телепередач, мультфильмов и игры-путешествия.

Первый тип ИОС строится на использовании игрушек-аналогов, т.е. таких, которые изображают животных и растения. Главный смысл использования такого рода игрушек – сопоставление живого объекта с неживым аналогом.

Вторую группу игровых обучающих ситуаций составляют ИОС с использованием кукол, которые являются персонажами литературных произведений, хорошо знакомых детям. Кукол (персонажей сказок) с опорой на их «литературную биографию» с успехом используем на экологических занятиях. Для этой цели используются образы Красной Шапочки, Незнайки, Колобка, Домовенка Кузи, Айболита, Каркуши, Чебурашки и др.

Третья группа игровых обучающих ситуаций – игра в путешествия («Экспедиция на Север», «Экскурсия в зоопарк», «В лес за грибами» и др.), в процессе которой дети узнают много нового. В каждом случае сюжет игры продумываем таким образом, чтобы дети в качестве путешественников, экскурсантов, туристов «побывали» во многих местах.

В условиях нашего учреждения все игры и пособия концентрируются в «интеллектуально-игровом центре». Один из вариантов оформления «центра», присутствие разных сказочных персонажей. Обновление игр и заданий «в центре» происходит 1 раз в две недели. В нашем детском саду подобрана электронная картотека игровых технологий («Цветок», «Контур», «Eye», «Лента времени», «Компик», «Обведи по контуру», «Найди силуэт», «Чем отличаются картинки?», «Составь целое», «Найди пару»).

В развивающих играх –в этом и заключается их главная особенность – удалось объединить один из основных принципов обучения –от простого к сложному –с очень важным принципом творческой деятельности – самостоятельно по способностям, когда ребенок может подняться до «потолка» своих возможностей.

Для формирования математических представлений используем в работе развивающие игры В.В. Воскобовича: «Геоконт», «Квадраты Воскобовича», «Чудо-соты», «Математические корзинки», «Прозрачный квадрат», «Чудо-цветик». Они представляют собой систему поэтапного включения этих игр в деятельность ребенка и постепенного усложнения образовательного материала. Её принципиальными особенностями являются:

- **Эффективное развитие психических процессов:** внимания, памяти, воображения, мышления, речи.

- **Широкий возрастной диапазон участников игр.** С одной и той же игрой могут заниматься дети и трех, и семи лет. Это возможно потому, что к простому физическому манипулированию присоединяется система постоянно усложняющихся развивающих вопросов и познавательных заданий.

- **Многофункциональность развивающих игр.** С помощью одной игры можно решать большое количество коррекционно-образовательных задач.

- **Творческий потенциал каждой игры.** Развивающие игры В. Воскобовича дают возможность проявлять творчество и детям, и взрослым.

- **Игровое обучение.** Незаметно для себя малыш осваивает цифры или буквы; узнает и запоминает цвет, форму; тренирует мелкую моторику рук; совершенствует речь, мышление, внимание, память, воображение.

Развивающие игры В. Воскобовича включают различные формы организации детского коллектива: образовательную деятельность, совместную игровую деятельность детей и взрослых, самостоятельную игру детей. В самостоятельных играх тренируются умения, совершенствуются ручная умелость и интеллект и, самое главное, появляется неограниченная возможность придумывать и творить. Для качественной реализации этой игровой технологии

проводим психолого-педагогическую диагностику, которая помогает определить уровни интеллектуального развития детей.

При формировании математических представлений и для развития логического мышления с детьми среднего возраста с нарушением зрения используем развивающие игры с использованием логических блоков З. Дьенеша. Это цикл развивающих занятий (программа рассчитана на 9 занятий, 1 занятие в месяц) Занятия проводятся в три этапа, с подгруппой детей. Наряду с логическими блоками в работе применяем карточки, на которых условно обозначены свойства блоков (цвет, форма, размер, толщина). Использование карточек развивает у детей способность к замещению и моделированию свойств, умение запоминать информацию о них, способность к конструированию, формирует пространственные представления, развивает речь. В процессе занятий используем записи классической музыки. Темы: «Цветы», «На огороде», «В осеннем лесу», «Путешествие на птичий двор», «Теремок», «На праздник в детский сад», «Новоселье», «Магазин» и др. Например, 1-е занятие по теме: «Цветы». 1 этап «Собери лейку» дети собирают лейку из 6 одинаковых частей. 2 этап «Расцвели цветы на клумбе» -дети раскладывают фигуры в цветные обручи определенного цвета независимо от формы, величины, толщины, затем рассказывают какие цветы выросли на клумбе. 3 этап «Составь букет для мамы», считают цветы. 2-е занятие «На огороде». 1 этап «Раскопаем грядки» располагают круг, прямоугольник слева, справа (ориентировка в пространстве). 2 этап «Посади огород» дети запоминают схему, который показывает педагог, затем дети по памяти «сажают» помидору, репу, количество грядок и заданий увеличивается до 5. На 3 этапе собирают в одну корзину овощи круглой формы, в другую овальной формы.

Также при формировании математического мышления и стимулировании развития творческого воображения, при знакомстве с числом, при овладении сенсорными эталонами, в упражнении ориентировки в пространстве и во времени используем в работе палочки Кюизенера. Палочки интересны тем, что с ними работаем как в горизонтальной, так и в вертикальной плоскости. В процессе

моделирования ребенок замещает конструкцией из палочек реальный предмет (дом, дерево, человека и т.д.) с помощью творческого воображения, на основе которого формируется творческое мышление. Пользуясь предметами-заместителями (из палочек Кюизенера, блоков З. Дьенеша) ребенок придумывает какой-нибудь интересный сюжет, сказку. Один ребенок начинает рассказывать, обозначая животных, людей предметами заместителями, другой ребенок со своими предметами-заместителями, объясняя кто это и что это такое, продолжает начатую сказку.

С детьми с нарушением зрения проводим зрительную гимнастику в игровой форме, используя цветные силуэтные изображения птиц, животных, насекомых, транспорта и других предметов окружающего мира, в зависимости от изучаемой лексической темы. Гимнастика сопровождается движениями руки и глаз в соответствии с текстом.

Использование игровых технологий даёт положительную динамику роста развития воспитанников, которую отслеживаем при систематическом проведении диагностики. Применение этих технологий в нестандартных, проблемных ситуациях, требующих выбора решения из ряда альтернатив, у детей формируется гибкое, оригинальное мышление. Они гарантируют достижения дошкольника и в дальнейшем гарантируют их успешное обучение в школе. Вовлекаем родителей в образовательный процесс, повышаем их компетентность в вопросах своевременной коррекционной помощи детям с ОВЗ. Они приобретают практические навыки по использованию игр, заданий, методических пособий, привлекая их в организацию семейного досуга, в создание домашней игротеки.