

Оптимизация коррекционного процесса с использованием интерактивных технологий

В нашей стране в последние годы разрабатываются определенные, очень важные направления социальной политики, которые связаны с увеличением количества детей с ОВЗ. Обучение таких детей должно быть направлено на то, чтобы создавать благоприятные условия для реализации равных возможностей с ровесниками, получения образования и обеспечения достойной жизни в современном обществе. И, первой ступенью в реализации данных задач, становится дошкольная организация. Приоритетной целью в группах с детьми с ОВЗ является социализация. Для детей, имеющих разные возможности и нарушения развития, важно научиться взаимодействовать и общаться в одной группе, развивать свой потенциал, как интеллектуальный так и личностный. Это становится одинаково важным для всех детей, так как позволит каждому из них максимально раздвинуть существующие границы окружающего его мира.

Увеличение количества детей с речевыми нарушениями, усиление тяжести дефекта, сочетанность нескольких диагнозов, и, самое главное, увеличение количественной нагрузки на педагога, стимулирует логопедов искать наиболее эффективные пути организации образовательного процесса для этой категории детей. На протяжении всей своей практики для повышения эффективности коррекционной работы, я старалась разнообразить коррекционный процесс использованием различных методов и приемов для того, чтобы предотвратить утомляемость детей, поддерживать у детей познавательную активность,

У детей с ограниченными возможностями здоровья практически отсутствует или очень низкая мотивация к обучению, проблемы в коммуникативной сфере, низкая произвольность или ее отсутствие. И решать эту проблему сегодня мне помогают информационные технологии. Они позволяют использовать основные факторы, которые достаточно долго удерживают внимание ребенка, делают процесс обучения более осознанным-это цвет, движение, звук.

В логопедической практике я, на протяжении 8 лет успешно использую интерактивную доску нового поколения Smart Board, отличительной

особенностью которой является сенсорность — управление пальцами рук либо использование специальных маркеров. Она значительно расширяет возможности предъявления информации, позволяет усилить мотивацию ребенка. Облегчает и ускоряет подготовку эффектных наглядных пособий и способствует внедрению активного стиля образовательного процесса. Игровые компоненты, включенные в мультимедиа программы, активизируют познавательную деятельность ребенка и способствуют усвоению материала в игровой форме. Таким образом, коррекционный процесс превращается в настоящее удовольствие, как для педагога, так и для детей.

Внедряя ФГОС, мы переходим от мотива «надо» к мотиву «мне интересно, я хочу в это поиграть», и путь этот более эмоциональный и плодотворный именно в таком взаимодействии. До недавнего времени освоение материала шло только в виде просмотра и прослушивания. С появлением в образовательном процессе интерактивной доски, ребенок уже не пассивно поглощает поток информации, а динамично с ним взаимодействует, он интерактивен. Ребенок тактильно связан с этой средой, соответственно, образовательную ситуацию он воспринимает по новому, и результат деятельности мы имеем другой, а значит, можем предположить более оптимистичную перспективу его развития.

Процесс развития более продуктивен, эффективен тогда, когда есть динамика отношений. Развивающий эффект создается тогда, когда каждый из участников образовательного процесса учится предугадывать другого, интуитивно опережать, предсказывать, будущий результат, итог деятельности. И, поскольку доска как «партнер», не развивается, то основная нагрузка делится между творческим началом ведущего(педагогом), и порождает восторженные эмоции ведомого(ребенка), который пытается угадать функции доски и успевает при этом получить быстрый результат.

Интерактивные технологии, которые представлены доской Smart Board, позволяют создавать разнообразные игровые ситуации с использованием технологических возможностей программы. Есть и самые простые, и достаточно сложные. Но они все отличаются важным качеством — могут быстро превращаться. Экран может закрываться-открываться шторкой; менять цвет; прятать и показывать объекты и прочее — достаточно дать команду одним касанием! Исчезновение и

появление – важный элемент игры. Таких секретных, необычных, волшебных возможностей вполне достаточно, чтобы ребенок увлекся работой на доске и чтобы у него возник свой мотив. Разработка и включение таких игр и заданий в образовательную деятельность становятся хорошим дополнением методических приемов, повышающих мотивированность ребенка к деятельности, к общению. Это позволяет ребенку работать, основываясь на его собственных потенциях. В этом случае в ребенке закрепляется интерес не только к действиям на волшебной доске, но и своим личным способностям достигать результаты.

Первая задача, которую позволяют решать интерактивные доски — уйти от привычной презентационной формы подачи материала. У педагога есть много возможностей развить тему реалистичного сюжета, новизны, сюрприза, погружение в сюжет, и т.п.)

Вторая задача интерактивных досок — экономия ресурса (не надо многочисленных картинок, записей занятия, отвлекаться на магнитофон и т.п.) времени занятия за счет отказа от конспектирования.

Третья задача интерактивных досок — повышение эффективности подачи материала... Проектор выводит на поверхность интерактивной доски заранее подобранную педагогом фоновое изображение. Акустические системы создают нужный фоновый звук, а педагогу остается позаботиться о содержательной части материала. По силе и глубине воздействия использованием компьютера и интерактивной доски может сравниться с кино и театром.

Четвертая задача интерактивной доски — организация групповой деятельности, игры навыки которой сегодня принципиально важны для успешной деятельности во многих областях. Интерактивные доски, используя разнообразные динамичные ресурсы и улучшая мотивацию, делают занятия увлекательными и для педагога и для детей.

Преимуществом в работе с интерактивной доской можно считать следующее:

- Повышают степень наглядности, конкретизируют понятия, явления, события. Стопроцентная наглядность, возможность иллюстрировать материал любого типа (текст, видео, мультимедиа, схемы и др.).
 - Высокий уровень активности детей на уроке; отсутствие страха отвечать у доски.
-

- Интерактивная доска помогает учащимся самоутвердиться, самореализоваться; побуждает к исследованию; развивает деятельностные навыки. Организуют и направляют восприятие, обогащают круг представлений воспитанников, удовлетворяют их любознательность.

- Интерактивная доска использует различные стили обучения: визуальные, слуховые или кинестетические. Благодаря интерактивной доске, ребенок может видеть большие цветные изображения.

Я использую интерактивную доску при проведении групповой работы:

- При выполнении артикуляционной, дыхательной гимнастики; автоматизации звука в речи;
 - При выполнении заданий по обучению грамоте (вписывание недостающих букв, осуществляет звуко-буквенный анализ слов посредством передвижения фигур соответствующих цветов, читаем слоговые таблицы,) формированию слоговой структуры;
 - Для профилактики дисграфии (выделение правильно написанных букв, конструирование букв, формирование зрительного образа буквы);
 - Выполнение заданий для развития ориентировки в пространстве, развитие слухо-речевого внимания, зрительной и слуховой памяти;
 - Подбор и группировка картинки на заданный звук, дифференциация изображения в зависимости от задачи;
-

Для выполнения заданий по развитию связной речи и формирования л-г категорий:

- Используется метод восстановления последовательности картинок при составлении рассказа, пересказа;
 - Используется появление, исчезание героев, их перемещение в процессе выполнения задания;
 - Используем эффект закрытой ширмы
-

При взаимодействии с родителями использование ИД дает возможность как можно более наглядно и разнообразно проводить демонстрацию материала при проведении консультации, собраний, совместных практикумов.

Для меня, как для педагога, подготовка к деятельности с использованием ИД предполагает ответственную, кропотливую, и трудоемкую работу. Но результаты этого труда можно использовать в дальнейшей перспективе:

- возможность в дальнейшем экономить временной ресурс, (постоянное пополнение банка готовых заданий, ОД; возможность дублирования, повторения игр);

- раскрывает широкие возможности для самореализации в профессиональной деятельности, развитие творческих способностей, повышение компетенции в ИКТ;

- проводить образовательную деятельность на высоком методическом уровне;

- обмен опытом с коллегами;

И все таки, есть и обратная сторона медали. Никакой высокотехнологичный процесс не заменит живого общения. Поэтому в образовательной деятельности необходимо использовать различные приемы, направленные на развитие коммуникации и социализации детей:

- Игры в паре. Основными задачами этих игр является развитие межличностного общения, умения договариваться, чувствовать другого человека, формирование умения общения на основе невербальных знаков, развитие межличностного общения, отработка навыка взаимодействия с партнером.

- развитие сенсорной чувствительности;

- применение элементов массажа и самомассажа на занятиях;

- формирование чувства ответственности и произвольности;

- Участие в проектах, направленных на формирование чувства сопереживания, отзывчивости, таких как «Осенняя ярмарка» «Юные зоозащитники», «Почта Словоёжика» и т.п.

Использование информационных технологий позволяет педагогу, делать работу привлекательной для детей, наполнять ее новым содержанием, делать процесс обучения более эффективным и практически направленным. Осознание ребенком с ОВЗ того, что ему становятся доступны неведомые раньше знания, умения, формы общения, игры дает ему веру в свои силы, уверенности в будущем.







