**Использование ИКТ технологий в индивидуальной работе с детьми ОВЗ, как средство развития памяти, логики и мышления**

 ***«Обучение, опираясь не только на уже созревшие функции, но и на те, которые только созревают и (это главное, двигают развитие вперёд»*. Выготский Л. С.**

В каждом обществе и культуре существует специально созданное образовательное пространство, которое включает в себя традиции и научно-обоснованные подходы к обучению детей разных возрастов в условиях семьи и образовательных учреждениях. Нарушения в развитии приводят к ***«выпадению»*** ребенка из этого социально и культурно обусловленного образовательного пространства. Взрослый носитель культуры не может, не знать, каким образом передать ребенку с нарушениями в развитии тот социальный опыт, который каждый нормально развивающийся ребенок приобретает без особых условий, специфичных средств, методов, путей обучения.

По отношению к детям с ОВЗ перестают действовать или оказываются недостаточно состоятельными принятые способы решения традиционных развивающих и образовательных задач на каждом возрастном этапе. Социальная недостаточность таких детей непосредственно связана не с первичным нарушением, а **с *«социальным вывихом»*,** преодолеть который можно средствами специально организованного и особым образом устроенного образования, предусматривающего ***«обходные пути»*,** специальные методы и средства решения тех развивающих и образовательных задач, которые в условиях нормы достигаются традиционными способами.

В целях содействия в обеспечении доступности, качества и эффективности образовательных услуг для различных категорий детей в настоящее время среди приоритетных направлений социального развития реализуется **национальный** **проект *«Информатизация системы образования»* *(ИСО)*,**основная цель которого – создание условий для системного внедрения и активного использования информационных и коммуникационных технологий в работе детского сада.

Информационные и коммуникационные технологии *(ИКТ)* – это обобщающее понятие, описывающее различные устройства, механизмы, способы, алгоритмы обработки информации. Важнейшим современным устройствами ИКТ являются компьютер, снабженный соответствующим программным обеспечением и средства телекоммуникаций вместе с размещенной на них информацией.

**Информационно-коммуникационные технологии *(ИКТ)* 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.

Целью применения ИКТ в непосредственно-образовательной деятельности является повышение мотивации и активности ребенка, повышение эффективности работы по коррекции нарушений речи и общего развития детей.

Ни для кого не секрет, что хорошо усваивается тот материал, который интересен ребенку. Компьютер несет в себе образный тип информации, наиболее близкий и понятный дошкольникам. Движение, звук, мультипликация надолго привлекают внимание детей и позволяет средствами мультимедиа, в наиболее доступной и привлекательной, игровой форме, достигнуть нового качества знаний, развивает логическое мышление детей, усиливает творческую составляющую учебного труда, максимально способствуя повышению качества образования среди дошкольников.

Преимуществом использования компьютерных технологий является перенос центра тяжести с вербальных методов обучения на методы поисковой и творческой деятельности педагога и воспитанников. Следовательно, меняется и роль педагога в образовательном процессе. Он перестает быть источником информации, а становится соучастником, помощником.

**Применение ИКТ с детьми с ОВЗ позволяют решить следующие задачи:**

* Формирование психологической готовности к обучению в школе.
* Индивидуализация и дифференциация обучения.
* Формирование способности принимать решения.
* Формирование интереса к игровой и к учебной деятельности.
* Повышение мотивации для исправления недостатков речи детей.
* Развитие психологической базы речи: восприятия, внимания и мышления за счет повышения уровня наглядности.
* Развитие волевых качеств
* Развитие произвольной моторики пальцев рук

Я остановлюсь на одной из областей применения ИКТ для развития дошкольников с ОВЗ***это - использование развивающих компьютерных программ.***

Я использую в индивидуальной работе с детьми с ОВЗ л***ицензионный сборник «Внимание, память, логика» который разработан и создан группой специалистов «Мерсибо***» на флешке как при обследовании детей, так и как часть индивидуального занятия. По норме длительностьзанятия - 7-10 минут, в первой половине дня с перерывом в 1минуту.

В ***сборник «Внимание, память, логика»***входит 24 интерактивных упражнений для развития высших психических функций. Задания подходят для работы с детьми от 2 до 8 лет.

Набор интерактивных игр и упражнений ***адресован***психологам, дефектологам, логопедам и другим специалистам коррекционного профиля.

Он способствует развитию у детей с ОВЗ:

- зрительной памяти,

- слухового внимания,

- логического мышления,

- пространственных представлений,

- моторики.

***Игры разбиты на пять развивающих блоков:***

- Зрительная память, 7 игр

- Слуховое внимание, 5 игр
- Моторика, 4 игры
- Логическое мышление, 4 игры
- Пространственное мышление, 4 игры

***Каждая игра имеет значки-обозначения:***

- возраст

- сложность игры

- письменные задания на листке А4 по конкретной игре для закрепления материала,

- В некоторых играх есть **- *настройки (***время, повторы, количество предметов и др.)

**1.блок - Зрительная память, 7 игр**
В играх ребенок запоминает пары лиц, последовательность и расположение предметов, собирает пазлы, учится соотносить целое и части, ищет различия между картинками, находит предметы определенной формы и цвета.

Например,**игра «Ветерок-озорник»**

Игра для тренировки зрительной памяти и внимания. Лесные ягоды стоят в определенном порядке. Ребенок должен восстановить последовательность, после того, как Ветерок-озорник ее нарушил

**2.блок - Слуховое внимание, 5 игр**
Задания в этом блоке похожи: ребенок слушает указания диктора и выполняет их. Сложность зависит от конкретной игры. Например, для малышей подойдет игра с шапками: надо найти котенка под шапкой с белым ободком или зеленым, с заячьими ушками или хвостиком жирафа. Старшим дошкольникам подойдет соревнование на скорость с пылесосами: надо выбрать предметы с определенным признаком (синие, съедобные или шерстяные), сосчитать их и нажать на верную цифру.

Например, игра «**Тир-выбивалка»**

Услышать команду и выполнить правильные действия – вот главная цель игры. В игре предусмотрен временной контроль, поэтому действовать надо быстро и решительно

**3.блок - Моторика, 4 игры**

Игры в этом разделе развивают глазомер, мелкую и крупную моторику, навык управления мышкой. Задания разнообразные: закрасить стены дома, следовать мышкой за жучком на экране, перетащить камни с дороги и выполнять различные движения стоя.
В играх с мышкой можно выбрать размер указателя: чем он больше, тем проще ребенку.

Например,игра « **А ты так можешь?»**

Игра подходит как для обследования моторики ребёнка, так и для проведения физминутки на индивидуальных и групповых занятиях. Ребенок или специалист выбирают персонаж, за которым надо повторять движения. Стишки и музыка помогут внести в такие занятия элемент логоритмики.

**4.блок - Логическое мышление, 4 игры**
В играх ребенок подбирает оттенок и форму предмета по образцу, находит «лишний» предмет и выкладывает последовательность.

Например, игра «**Болотная свадьба».**

Задача ребёнка в этой игре – установить правильную последовательность предметов. Браслеты и бусы состоят из разноцветных морских элементов. С каждым следующим украшением уровень сложности возрастает. То, как ребёнок действует, выбирая предметы для заполнения пропусков, о многом скажет специалисту.

**5.блок - Пространственное мышление, 4 игры**
Ребенок учится работать на пространстве листа — отступать клеточки вправо, влево, вверх или вниз. Расставлять предметы, отображая образец зеркально. Собирать предмет по контурам. Соотносить предметы по форме и цвету и соединять их в определенной последовательности.

Например, игра «**Дружные гусеницы»**

Разноцветные гусеницы – большие модницы. Запомнить наряд и повторить его удастся только самым внимательным детям.

Игровой набор ***«Внимание, память, логика***» обеспечивает специалисту выбор: применять игры на этапе знакомства с ребёнком в процессе диагностики или использовать их на индивидуальных, фронтальных занятиях, повышая мотивацию детей к учебно-игровой деятельности и развивая у них высшие психические функции.

Основное назначение этих игр заключается в развитии операционной стороны интеллекта: психических функций, приемов и операций умственной деятельности.

Характерной чертой данных игр является наличие в них какого-то познавательного содержания, и поиск скрытых путей решения игровой задачи, нахождение которых требует смекалки, сообразительности, нестандартного творческого мышления, планирования своих умственных операций.

Таким образом,***играя в интерактивные игры,***ребенок с ОВЗ учится планировать, выстраивать логику 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.

В последние годы все больше развивается процесс инклюзии детей с ограниченными возможностями здоровья (далее ОВЗ) в среду нормально развивающихся сверстников. Одними из прогрессивных технологий последних лет, принятых на вооружение педагогами дошкольного образования, позволяющих оптимизировать процесс обучения детей с ОВЗ и максимально сконцентрироваться на проблемах коррекционной психологии и педагогики, являются информационно-коммуникационные технологии.

Выбор этих технологий в коррекционно-развивающей работе педагога-психолога с детьми с ОВЗ связан, в первую очередь, с психофизическими особенностями, характерными для детей с ЗПР и ОНР (Л. А. Венгер, Т. В. Егорова, В. Л. Подобед, З. Тржесоглава):

• низкий уровень познавательного развития, познавательной активности, отсутствие мотивации к обучению;

• отклонения в процессах переработки сенсорной информации, несформированность процессов восприятия;

• стойкое нарушение внимания (отсутствие сосредоточенности);

• недоразвитие мелкой моторики, зрительно-двигательной координации, трудности в становлении графических навыков;

• отставание в развитии всех форм мышления;

• неумение контролировать свои действия;

• низкая работоспособность.

В связи с этим, кроме традиционных методов обучения, таких как наглядный, словесный (рассказ, объяснение, беседа, практический (упражнения) и др., возникла необходимость в поиске современных технологий, позволяющих эффективно корректировать вышеперечисленные нарушения детей с ОВЗ.

Выбор был остановлен на **информационно- коммуникационных технологиях**, а именно **компьютерных играх**, по следующим причинам:

• Исследования использования ИКТ в ДОО убедительно доказывают не только возможность и целесообразность этого процесса, но и особую роль компьютера в развитии интеллекта и личности ребенка в целом (О. К. Тихомиров, Е. С. Полат);

• Доказано, что применение информационных образовательных технологий на занятиях с дошкольниками с ОВЗ приводит к развитию положительной мотивации, познавательной активности, повышает уровень развития познавательных процессов и эффективность усвоения новых знаний, способствуя, тем самым, умственному развитию детей (В. П. Беспалько, О. И. Кукушкина, Е. И. Машбиц, О. К. Тихомиров).

• Детей с ОВЗ легче заинтересовать и обучить, когда они воспринимают согласованный поток звуковых и зрительных образов, причём на них оказывается не только информационное, но и эмоциональное воздействие. Привлечение всех органов чувств ведёт к исключительному росту степени усвоения материала по сравнению с традиционными методами.

• Применение ЭОР дает возможность индивидуализировать и дифференцировать образовательный процесс, работать в «зоне ближайшего развития» ребенка, что весьма важно в работе с ребенком с ОВЗ.

• Кроме того, одним из приоритетных стратегических направлений модернизации образовании является внедрение в учебный процесс средств информационно-коммуникационных технологий. Особенное значение это направление имеет в случае обучения детей с ОВЗ и инвалидов.

Для работы с воспитанниками с ОВЗ старшего дошкольного возраста была выбрана образовательная программа **KidSmart**, разработанная компанией IBM. Данная программа предназначена для обучения и развития детей путем использования информационно-коммуникационных технологий и создания стимулирующей среды обучения, способствующей когнитивному развитию дошкольников. В течение 15 лет программа успешно реализуется более чем в 60 странах мира: Австрия, Великобритания, Германия, Дания, Испания, Польша, Франция, Швеция. С 2007 года программа используется в России.

Изучив и проанализировав возможности компьютерных игр программы KidSmart с учетом ФГОС дошкольного образования и особенностей детей с ОВЗ, были выделены ее преимущества использования в ДОО с детьми с ОВЗ.

#### Преимущества использования программы KidSmart

1. *Возрастная адекватность программы*. Обучающая программа предназначена для детей 3-12 лет и реализуется в форме игры, т. е. в форме специфической для детей данной возрастной группы. Для занятий были отобраны только те игры, которые соответствуют уровню и задачам развития детей 5-7 лет.

2. *Гибкость программного обеспечения* (несколько уровней сложности в игре). Выражается в том, что педагог имеет возможность настраивать сложность каждого задания под собственные возможности ребенка и его индивидуальные потребности, что позволяет работать в «зоне его ближайшего развития».

3. *Наличие двух режимов - «Режима изучения» и «Режима заданий»*. Режим изучения позволяет детям свободно двигаться по игре в форме исследовательской деятельности и творческой активности, а режим заданий позволяет сформировать познавательные действия и умения, отработать полученные навыки.

4. *Красочность, динамичность, анимация*в играх позволяет воспринимать материал на качественно новом уровне.

5. *Наличие звукового сопровождения* позволяет детям воспринимать информацию не только с помощью зрительных анализаторов, но и с помощью слуховых, а значит быстрее и эффективнее усваивать материал, а также развивать познавательные процессы на слуховом уровне.

6. *Наличие персонажей, общающихся с ребенком*. В каждой игре есть персонаж (животное или птица, который общается с ребенком: дает инструкцию к игре, хвалит при правильном выполнении, подбадривает или просит попробовать еще раз при неверном выполнении задания. Такой подход формирует правильную реакцию ребенка с ОВЗ на успех и неудачу.

7. *Большое разнообразия игр*, направленных на развитие познавательной сферы и формирование познавательных умений. Подборка игр на развитие зрительного и слухового восприятия, произвольного внимания и памяти; на формирование мыслительных операций, развитие воображения и творческой активности. Так же игры позволяют изучать сенсорные эталоны, развивать зрительно-пространственную ориентацию, формировать элементарные математические знания, представления об окружающем.

#### Особенности проведения занятий с применением компьютерных игр.

1. **Предварительная работа с родителями**. Важно отметить, что до начала коррекционно-развивающей деятельности с ребенком с ОВЗ проводится индивидуальная работа с родителями (законными представителями). Она включает: консультирование по результатам диагностики ребенка с ОВЗ, возможностям его развития; ознакомление с индивидуальной программой развития ребенка, рекомендации по развитию ребенка дома, информирование о возможностях применения ЭОР - компьютерных игр на занятиях с педагогом-психологом; подписание согласия на коррекционно-развивающую деятельность с ребенком с применением информационно-коммуникационных технологий.

2.**Содержание занятий.**Занятия с применением компьютерных игр программы KidSmart проводятся с воспитанниками с ОВЗ старшего дошкольного возраста. Согласно действующим требованиям СанПиН по использованию компьютерных технологий в НОД с детьми 5-6 лет время работы ребенка за компьютером составляет 10 мин. Занятия проводятся в первой половине дня, кратность работы на компьютере – 1 раз в неделю. Каждая компьютерная игра используется в работе с ребенком 2 раза – первый раз на этапе формирования того или иного умения, второй – на этапе закрепления и совершенствования этого умения на более высоком уровне сложности.

Каждое занятие имеет *следующую структуру:*

1. Компьютерная развивающая игра.

2. Гимнастика для глаз.

3. Упражнение или игровое задание с дидактическим материалом.

4. Физминутка или динамическая пауза.

5. Письменная работа по карточке.

При проведении компьютерной игры очень важно добиваться от ребенка объяснения производимых им действий, рассуждений по ходу игры, оречевления ряда действий, что не позволяет превращать развивающую игру в «угадайку», а так же способствует развитию мышления и связной речи дошкольника с ОВЗ.

3. **Особое внимание уделяется здоровье сберегающим технологиям:**

• соблюдение технических, санитарно-гигиенических требований к занятию;

• организация перерывов с использованием физминуток, гимнастики для глаз после компьютерной игры;

• выбор оптимального темпа работы в соответствии с индивидуальными особенностями ребенка;

• контроль соблюдения ребенком правильной осанки, положения карандаша и карточки, расстояния от глаз до рассматриваемого объекта и т. д.

4. **Реализация выбранной технологии предполагает соблюдение организационно-технических условий:** наличие отдельного кабинета для проведения занятия; компьютера с подключенными двумя мышками – для педагога-психолога и для воспитанника, что позволяет каждому управлять игрой: психологу - в момент объяснения, ребенку – при выполнении заданий. Кроме того, это позволяет формировать у дошкольника навыки информационной культуры.

Работа с использованием образовательных компьютерных игр программы KidSmart в индивидуальной коррекционно-развивающей деятельности с детьми с ОВЗ прошла успешную апробацию на базе МБДОУ «Детский сад № 267» г. о. Самара и продолжает реализовываться уже четвертый год.

Использование компьютерных игр программы KidSmart показало положительные результаты и выявило положительную динамику в развитии каждого ребенка с ОВЗ:

• повышение уровня познавательной активности у обучающихся, формирование у них положительной мотивации, интереса к обучению;

• развитие устойчивости внимания, целенаправленности восприятия, совершенствование мыслительных операций (анализа, синтеза, сравнения, обобщения, классификации);

• повышение уровня познавательного развития в целом;

• развитие мелкой моторики, способности к саморегуляции.

Таким образом, использование компьютерных игр программы KidSmart, как одной из современных информационно-коммуникационных технологий в коррекционно-развивающем процессе ДОО, позволяет не только эффективно корректировать недостатки познавательной сферы дошкольников с ОВЗ, но и существенно повышает их познавательную активность, формирует положительную мотивацию, а так же создает стимулирующую среду для всестороннего развития личности и социализации ребенка с ОВЗ.