

Шамаева Юлия Валерьяновна

учитель-дефектолог

Государственное казенное общеобразовательное учреждение города Москвы

«Специальная (коррекционная) общеобразовательная школа-интернат №73»

г. Москва

**ПРИМЕНЕНИЕ СОВРЕМЕННЫХ КОМПЬЮТЕРНЫХ  
ТЕХНОЛОГИЙ В РАБОТЕ УЧИТЕЛЯ-ДЕФЕКТОЛОГА В ПРОЦЕССЕ  
РЕАЛИЗАЦИИ ФГОС В КОРРЕКЦИОННОЙ ШКОЛЕ (НА ПРИМЕРЕ  
СОПРОВОЖДЕНИЯ ДЕТЕЙ С ЗАДЕРЖКОЙ ПСИХИЧЕСКОГО  
РАЗВИТИЯ)**

В последнее время отмечается увеличение количества детей, имеющих задержку психического и речевого развития. Современные реалии ставят специалистов перед необходимостью внедрения компьютерных технологий в систему коррекционного образования. Применение информационных технологий позволяет оптимизировать процесс обучения, сделать обучение детей с нарушениями в развитии более индивидуализированным, а также значительно улучшить эффективность деятельности в различных областях формирования знаний. Кукушкина О.И. считает, что «информационные технологии расширяют арсенал средств педагога, помогая «достраивать» те условия обучения, которые необходимы для решения развивающих и коррекционных задач, но не могут быть созданы при помощи традиционно применяемых средств [3].

Информационно-коммуникационные технологии – это широкий класс дисциплин и областей деятельности, относящихся к технологиям создания, сохранения, управления и обработки данных, в том числе, с применением вычислительной техники.

В последнее время под информационными технологиями чаще всего понимают компьютерные технологии. Компьютер энергично вошел в нашу нынешнюю жизнь и стал ценной и ключевой принадлежностью не только жизненного процесса взрослых, но и средством обучения детей.

Обучение при помощи компьютера способствует открытию для младших школьников с ограниченными возможностями здоровья нового потенциала. Красочное оформление программ, разноплановая анимация стимулируют внимание ребенка, развивают мышление. В процессе учебной деятельности ребенка, в ходе которой используются компьютерные средства, возникают психические новообразования, такие как проектные качества мышления, развитое воображение, теоретическое мышление, прогнозирование результата действий.

Сравнивая с традиционными формами обучения школьников с ОВЗ, компьютер наделен рядом ценных достоинств: показ учебного материала на компьютере в виде мультипликации и звукового сопровождения стимулирует познавательную активность, позволяет регулировать темп и количество решаемых задач, повышает инициативность.

Компьютерные игры являются новым видом развивающего обучения. Подбирая игры для обучающихся, специалисту необходимо самостоятельно изучить цели и задачи, которые преследует программа, проанализировать обоснованность и доступность для конкретного ребенка каждой из них.

В работе дефектолога возможно проведение интегрированного занятия, вводя компьютерную игру как один из вариантов деятельности на занятии по развитию внимания, памяти, мышления. Примером таких игр являются интерактивные упражнения для развития мышления «Мерсибо». В этот комплекс входит 24 игры, которые разбиты на 5 развивающих блоков:

1. Игры, направленные на развитие зрительной памяти. В эту группу входит 7 игр, в которых ребенку предлагается запомнить пары лиц,

последовательность и расположение предметов, найти различия между картинками, а также предметы заданной формы и цвета.

2. Игры, развивающие слуховое внимание. Этот комплекс состоит из 5 игр, в которых ребенку нужно слушать инструкцию диктора и выполнить ее. Например, помочь официанту запомнить заказ и найти правильные продукты в холодильнике.

3. Игры на развитие мелкой моторики включают себя 4 игры, способствующие развитию глазомера, мелкой и крупной моторики, а также формирующие навык управления мышкой.

4. Игры, совершенствующие логическое мышление (4 игры). В этом блоке ребенок находит 4-ый лишний предмет, выкладывает последовательность по образцу, подбирает оттенок предмета.

5. Игры, формирующие пространственное мышление, состоят из 4 игр. Играя, дети учатся восприятию микропространства, узнавать предмет по контуру, соотносить предметы по форме.

Еще одной российской компьютерной разработкой является интернет-ресурс BrainApps. BrainApps.ru – это фитнес для мозга, который представляет собой набор компьютерных он-лайн игр для развития когнитивных функций. Программы были разработаны совместно с учёными из МГУ имени М.В. Ломоносова и клиническими психологами из известных московских клиник. Для того, чтобы воспользоваться ресурсом, необходимо пройти тестирование памяти, внимания и мышления. По результатам тестирования будет доступна индивидуальная программа ежедневной тренировки высших психических функций. Базовый тариф, в который входит начальный тест, 15 игр-тренажеров, ежедневные тренировки и данные базовой статистики бесплатные и доступны после регистрации на сайте. Играя в он-лайн игры, дети развивают память, повышают уровень интеллекта, улучшают внимание. Приятный дизайн,

оптимальная нагрузка и индивидуальная система занятий позволит превратить работу логопеда-дефектолога в увлекательный учебный процесс.

Следующим примером использования информационно-компьютерных технологий в работе дефектолога является использование ресурсов проекта «Московская электронная школа» (МЭШ). Работа в режимах «Электронная библиотека» и «Интерактивный урок» дает доступ к разработке и использованию образовательных электронных ресурсов и возможность создания сценариев уроков, составленных индивидуально для каждого ученика. Система позволяет специалисту воспользоваться готовыми материалами, внести изменения в имеющиеся уроки или создать свои собственные. Используя этот проект все специалисты служба психолого-педагогического сопровождения, работающие с детьми с ограниченными возможностями здоровья в школе, могут согласованно составлять программу, опираясь друг на друга. Так, дефектолог может проводить свои занятия, опираясь на материал, который использует логопед и учитель, что даст более цельный и существенный результат.

Дополнительной формой показа учебного материала на занятиях можно назвать мультимедийные презентации. Дети в игровой форме знакомятся со счетными операциями и окружающим миром. Использование презентаций на групповых и индивидуальных занятиях позволяет сделать их эмоционально окрашенными и привлекательными. Мультимедийные презентации являются прекрасным наглядным пособием, что повышает результативность занятия. На современных сайтах, посвященных вопросам развития детей с ограниченными возможностями здоровья, появился новый вид этого вида электронного ресурса – развивающие мультимедийные игры-презентации. В отличие от обычных презентаций, такие игры включают в себя особую систему гиперссылок, которые позволяют управлять процессом игры и обеспечивают обратную связь с ребенком. Если ребенок правильно ответил на вопрос, то программа

переходит к слайду «Правильно» или «Молодец». При неверном ответе на экране может появиться слайд «Подумай еще», который может сопровождаться также звуковым сигналом. Для создания игр-презентаций, направленных на развитие высших психических функций на занятиях дефектолога, подойдут задания, в которых детям дается возможность выбрать правильный ответ на поставленный вопрос (например, игра «четвертый лишний», «анalogии», «что изменилось и др.).

Таким образом, использование компьютерных технологий в работе дает возможность существенно обогатить, качественно обновить образовательный процесс и повысить его эффективность. Компьютер, мультимедийные средства – инструменты для обработки информации, которые становятся мощным техническим средством обучения, коррекции, средством коммуникации, необходимым для совместной деятельности педагогов и младших школьников с ограниченными возможностями здоровья.

Говоря об использовании компьютера детьми младшего школьного возраста, встает вопрос о сохранении здоровья и зрения. Согласно требованиям САНПИН непрерывная длительность работы, которая связана с фиксацией взгляда на экране в 1 классе не должна превышать 10 минут, во 2-4 классах – 15 минут, прослушивание аудиозаписи – 20 минут.

С целью профилактики зрительного утомления детей после работы на компьютере рекомендуется проводить комплекс упражнений для глаз [6]:

1. Быстро поморгать, закрыть глаза и посидеть спокойно, медленно считая до 5. Повторять 4 - 5 раз.

2. Крепко зажмурить глаза (считать до 3, открыть их и посмотреть вдаль (считать до 5). Повторять 4 - 5 раз.

3. Вытянуть правую руку вперед. Следить глазами, не поворачивая головы, за медленными движениями указательного пальца вытянутой руки влево и вправо, вверх и вниз. Повторять 4 - 5 раз.

4. Посмотреть на указательный палец вытянутой руки на счет 1 - 4, потом перенести взор вдаль на счет 1 - 6. Повторять 4 - 5 раз

5. В среднем темпе проделать 3 - 4 круговых движений глазами в правую сторону, столько же в левую сторону. Расслабив глазные мышцы, посмотреть вдаль на счет 1 - 6. Повторять 1 - 2 раза.

Таким образом, использование компьютерных технологий в работе дает возможность существенно обогатить, качественно обновить образовательный процесс и повысить его эффективность. Компьютер, мультимедийные средства – инструменты для обработки информации, которые становятся мощным техническим средством обучения, коррекции, средством коммуникации, необходимым для совместной деятельности педагогов и младших школьников с ограниченными возможностями здоровья.

Список литературы:

1. Б. Мультимедиа в образовании / Б. Андерсен, В.Д. Бриик. – М.: Дрофа, 2007. – 213 с.
2. Кириченко И.В. Значение использования информационных компьютерных технологий в коррекционной работе с детьми с задержкой психического развития. Мурманск: Мурманский арктический государственный университет, 2016. С. 72-76
3. Кукушкина О.И. Использование информационных технологий в области развития представлений о мире (Сообщение 1) / О.И. Кукушкина // Дефектология. – 2005. – No 5, 2006.
4. Кукушкина О.И. Использование информационных технологий в различных областях специального образования / О.И. Кукушкина. – М., 2005. – 254 с.
5. Леонова Л.А. Компьютер и здоровье ребенка/ Л.А. Леонова, Л.В. Макарова. – М.: Вентана-Граф, 2004. – С. 2–19.

6. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 29-12-2010 189 «Об утверждении санпин» 2-4-2-2821-10.

7. Репина З.А. Компьютерные средства обучения: проблемы, разработки, внедрения / З.А. Репина // Вопросы гуманитарных наук. – 2004. – No 5.