

**Е. В. Васючкова, Ю. В. Гусакова,
Е. М. Жигульская, И. В. Ковалёва**

ЦИФРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В РАБОТЕ С ДЕТЬМИ С ОВЗ

Педагогика должна ориентироваться не на вчерашний день, а на завтрашний день детского развития. Обучение только тогда хорошо, когда оно идёт впереди развития.

Л. С. Выготский

В настоящее время наблюдается увеличение использования цифровых технологий в жизни человека. Особенно это сильно действует на ребёнка, который с большим удовольствием смотрит телевизор, вместо того чтобы рассматривать картинки в книге. Мощный поток информации, рекламы, распространение электронных игрушек и компьютеров оказывают большое влияние на его восприятие окружающего мира. Существенно меняется характер его любимого практического занятия – игры. Меняются любимые персонажи и увлечения. Раньше ребёнок мог получать любую информацию по разным каналам. Но сегодня, учитывая современную жизнь, педагог должен внедрять в учебный процесс новые методы подачи информации.

При наличии в детских учреждениях компьютера, различных мультимедийных устройств у специалистов появляется возможность создать интересную, познавательную для детей и современную образовательную среду, отвечающую требованиям общества.

Преодоление системного недоразвития речи, как правило, имеет долгую и сложную динамику. Поэтому применение в коррекционно-образовательном процессе специализированных компьютерных технологий, учитывающих закономерности и особенности развития детей с ОВЗ, позволяет повысить эффективность коррекционного обучения, ускорить процесс подготовки дошкольников к обучению грамоте, предупредить появление у них вторичных расстройств письменной речи [1].

Для ребёнка дошкольного возраста игра – ведущая деятельность, в которой проявляется, формируется и развивается его личность. И здесь у компьютера широкие возможности, ведь правильно подобранные развивающие компьютерные игры и задания для ребёнка – это, в первую очередь, игровое занятие, а затем и обучающее.

Использование в коррекционной работе нетрадиционных методов и приёмов, например, мультимедийных презентаций, предотвращает переутомление у детей с ОВЗ, поддерживает познавательную активность у детей с различными патологиями речи, повышает эффективность логопедии и дефектологической работы в целом [2]. Их использование на занятиях педагога-психолога, педагога-дефектолога и педагога-логопеда интересно, познавательно и увлекательно для детей.

Таким образом, использование мультимедийных технологий в работе специалистов возможно и даже необходимо.

Многофункциональным решением для логопедического кабинета в нашем Научно-практическом центре реабилитации детей «Коррекция и развитие» Астраханской области является мультимедийный интерактивный логопедический стол Logo 10. Оборудование отличается декоративным корпусом, наличием встроенного интерактивного планшета. Также для взаимодействия и тренировки специальных программ с устройством имеется радиосистема на 2 микрофона, акустическая система, клавиатура, мышь, кабель HDMI и Usb 2. Имеются в базе интерактивные игры и дидактические материалы. Они настроят ребёнка на положительные эмоции и помогут провести процесс обучения в игровой форме.

При проведении занятий специалист использует различные мультимедийные презентации, электронные игры и программы («Игры для Тигры», «Логометр» и др.). Используемые игры способствуют не только коррекции речевых нарушений, но и развитию сенсомоторных функций, развитию интеллектуальных и творческих способностей.

Программа «Игры для Тигры» предназначена для коррекции общего недоразвития речи у детей старшего дошкольного возраста. Программа содержит описание и подробные методические рекомендации по эффективной организации индивидуальной и подгрупповой работы с детьми. Эта программа представляет собой обучающую игру.

Компьютерная технология «Игры для Тигры» предлагает серии упражнений, входящих в четыре блока:

- 1) звукопроизношение;
- 2) просодика (интонация – тон, интенсивность, длительность);
- 3) фонематика (раздел языкознания, изучающий звуки речи и звуковое строение языка: слоги, звукосочетания, закономерности соединения звуков в речевую цепочку);
- 4) лексика.

Использование данных блоков упражнений позволяет работать над формированием, развитием и коррекцией следующих характеристик.

В программе «Игры для Тигры» результаты деятельности ребёнка визуально представляются на экране в виде мультяшных изображений и символов, без субъективной оценки. Кроме того, в программе есть цифровые рейтинговые шкалы, позволяющие установить объективное состояние речи и языка ребёнка. Объективная оценка активности проводится устно – при правильном выполнении задания компьютерный герой Тигрёнок хвалит ребёнка или указывает на неправильное выполнение задания. После выполнения задания Тигрёнок даёт положительную или обнадеживающую оценку успеваемости ребёнка. Программа сознательно исключает негативную оценку с целью создания ситуации успеха при работе

с программой и позитивного отношения детей к преодолению трудностей, возникающих в процессе выполнения заданий.

Таким образом, программа представляет пользователю объективную оценку результатов деятельности в трёх вариантах: визуально, в аудио- и цифровом виде. Это позволяет в будущем сформировать у ребёнка навыки самоконтроля над собственной речью.

Программа «Логомер» представляет собой 90 интерактивных игр для проведения обследования, а также для индивидуальных и групповых занятий по рубрикам:

- дыхание, воздушная струя (8 игр);
- фонематический слух (12 игр);
- неречевой слух (7 игр);
- звукоподражание (4 игры);
- грамматический строй (6 игр);
- слоговая структура слова (5 игр);
- звукопроизношение (16 игр);
- связная речь (7 игр);
- моторика (3 игры);
- лексика (13 игр);
- подготовка к чтению (7 игр);
- интерактивная артикуляционная гимнастика – набор из 27 анимированных картинок с озвученными стихами и поясняющими текстами;
- интерактивная программа «Конструктор картинок 2» – позволяет создавать картинки, соответствующие педагогической задаче любого специалиста;
- программа «Документация» для создания и ведения речевых карт детей.

Игры в этом комплексе подходят для работы с детьми с ограниченными возможностями. Одну и ту же проблему специалист может решить по-разному, в зависимости от особенностей ребёнка. В комплекс входят простые и сложные игры, задания на зрительное и слуховое восприятие, игры на скорость и в свободном темпе. С помощью настроек игру можно адаптировать под индивидуальные особенности ребёнка.

Программа способствует снижению психологической нагрузки на детей:

- длительность одной игры – 3–5 минут;
- на каждой игре указан рекомендованный возраст;
- здесь нет агрессивных и неожиданных звуков, которые могут испугать ребёнка. Громкость звуков и музыки регулируется, их можно настроить под индивидуальные предпочтения ребёнка;
- в оформлении игр нет контрастных и кислотных цветов;

- в играх нет посторонних персонажей, деталей фона и смысловых шумов. Благодаря этому ребёнок не получает избыточную аудиовизуальную информацию;
- персонажи и детали игр не схематичны, они дают полноценное представление о людях, процессах и событиях;
- сценарии игр передают универсальные ценности и нормы здорового образа жизни, соответствуют возрастным особенностям детей;
- игры не содержат элементов, вызывающих или пропагандирующих агрессию и другие деструктивные явления.

При подготовке к занятиям специалисты должны учитывать санитарно-эпидемиологические требования, согласно которым продолжительность взаимодействия с мультимедиа (например, презентация, компьютерные игры) составляет 5–10 минут.

Создавая и используя мультимедийные презентации на различные лексические темы и решая коррекционные задачи, логопед и дефектолог могут систематизировать и повысить эффективность своей работы [3].

Одно из главных преимуществ использования мультимедийных презентаций – создание у детей эмоционально позитивного настроения на уроках. Представленный материал в увеличенном виде привлекает внимание детей и заставляет их сосредоточиться на изучаемом материале. С помощью аудио- и видеоклипов привлекаем внимание детей к речи, это может быть не только комментарий специалиста, но и выступление автора и персонажей (например, использование отрывков звуковых сказок или стихотворный текст). Используя яркие, красочные изображения мы развиваем зрительные функции детей. В презентации мы можем использовать задания на развитие внимания, памяти, мышления, а также разнообразные зрительные гимнастики и релакс-паузы, которые можно проводить с применением мультимедийных технологий [4].

На занятиях с применением мультимедийных технологий (слайдовые презентации, компьютерные игры) решаются следующие коррекционно-логопедические задачи:

- 1) активизация и обогащение словаря детей;
- 2) усвоение лексических тем;
- 3) совершенствование грамматического строя речи;
- 4) развитие навыков словообразования и словоизменения;
- 5) развитие связной речи;
- 6) развитие интонационной стороны речи;
- 7) развитие речевого дыхания;
- 8) гимнастика для глаз;
- 9) формирование правильного звукопроизношения;
- 10) автоматизация поставленных звуков в слогах, словах, фразах и связной речи;

- 11) дифференциация акустически близких звуков и графически сходных букв;
- 12) развитие фонематического восприятия;
- 13) развитие элементарных и сложных форм фонематического анализа и синтеза;
- 14) развитие высших психических процессов (восприятия, внимания, памяти, мышления);
- 15) подготовка к обучению грамоте.

Мультимедийные презентации позволяют привнести эффект наглядности в урок, повысить мотивационную активность и способствовать более тесным отношениям между специалистом и ребёнком. Использование мультимедийных презентаций позволяет выделить такие преимущества, как информативность, компактность, доступность, чёткость, эмоциональная привлекательность, мобильность, универсальность.

Для повышения эффективности коррекционных занятий используется двухполушарный подход к обучению, когда словесные методы сочетаются с наглядными [5]. Каждый слайд презентации несёт в себе большую смысловую и образную нагрузку, позволяя задействовать правое полушарие, которое более развито у детей с ОВЗ.

Благодаря последовательному появлению изображений на экране у детей с ОВЗ появляется возможность более тщательно и полно выполнять упражнения. Использование анимации и сюрпризов делает процесс обучения интересным и выразительным [6]. Дети получают одобрение не только от специалиста, но и от компьютера в виде картинок-призов в сопровождении звукового оформления [7].

С помощью мультимедийных презентаций проводятся физминутки и зрительная гимнастика.

Мультимедийные презентации используются на занятиях по постановке и автоматизации звуков, когда упражнения появляются на мониторе в ярком виде.

Таким образом, использование мультимедийных технологий в работе с детьми с ОВЗ на коррекционных занятиях способствует всестороннему развитию ребёнка, коррекции речевых нарушений, формированию познавательного интереса к окружающему миру.

Литература

1. Алёхина, С. В. Инклюзивное образование: история и современность / С. В. Алёхина. – М. : Первое сентября, 2013. – 33 с.
2. Барышкин, А. Г. Основные параметры визуализации учебной информации / А. Г. Барышкин, Н. А. Резник // Компьютерные инструменты в образовании. – 2005. – № 7. – С. 38–44.
3. Бут, Т. Показатели инклюзии: практическое пособие / Т. Бут, М. Эйнскоу ; под ред. М. Вогана. – М. : Перспектива, 2007. – 132 с.

4. Инклюзивное образование: проблемы совершенствования образовательной политики и системы : материалы Междунар. конф. (19–20 июня 2008 года). – СПб. : РГПУ им. А. И. Герцена, 2008. – 215 с.

5. Иттерстад, Г. Инклюзия – что означает это понятие и с какими проблемами сталкивается норвежская школа, претворяя его в жизнь? / Г. Иттерстад // Психологическая наука и образование. – 2011. – № 3. – С. 41–49. – URL: http://psyjournals.ru/files/46350/psyedu_2011_n3_Itterstad.pdf (дата обращения: 01.03.2021).

6. Синявская, О. Доклад для семинара ООН «Социальная интеграция молодых людей с инвалидностью» / О. Синявская, С. Васин. – СПб., 22–24 декабря 2003 г. – 2 с.

7. Хухлаев, О. Е. Инклюзивный подход в интеграции детей-мигрантов в образовании / О. Е. Хухлаев, М. Ю. Чибисова, А. Ю. Шеманов // Психологическая наука и образование. – 2015. – Т. 20, № 1. – С. 15–27.

В. М. Кривцов

СИМВОЛИСТИЧЕСКИЕ ЗНАЧЕНИЯ СНОВИДЕНИЙ

Многие неудобные и необработанные психикой чувства могут трансформироваться или кристаллизоваться в человека или объект, который затем выступает в качестве символа этих чувств во снах. Символы могут найти своё отражение во сне, но также могут проявляться в грёзах или фантазиях. Символистические проявления встречаются при невротических явлениях, таких как арахнофобия (страх пауков), гефирофобия (страх переходить мосты) и другие фобии, в религиозных верованиях и обрядах, в мифах и фольклоре, в психотических переживаниях.

Несколько подавленных мыслей и чувств могут быть объединены или конденсированы в один символ, так что многие из продуктов символизации на самом деле являются, так сказать, составными символами, что позволяет сновидениям быть более компактными и связными, чем подавленные мысли, которые они отражают.

Парапраксии, или оговорки по Фрейду, дают некоторое представление об этом процессе конденсации. Парапраксии – это в основном «ошибочные действия», которые происходят, когда бессознательные мысли и желания внезапно совпадают, а затем их отменяют сознательные мысли и намерения, например, называют партнёра по имени бывшего партнёра, заменяя одно слово другим, которое рифмуется или звучит похоже. Человек несколько раз «случайно» пропускает запись к врачу, говорит «нет», намереваясь согласиться.

Парапраксии часто проявляются в речи, но могут также проявляться в письме, физических действиях и воспоминаниях, и даже в неправильном восприятии, неверном прочтении и неправильном расположении предметов.

Фрейд считал, что парапраксии – это один из четырёх прямых путей в бессознательное, а остальные три – это шутки, свободные ассоциации и сны, которые он, как известно, назвал «королевской дорогой к бессознательному».