

Государственное бюджетное образовательное учреждение
детский сад №38 компенсирующего вида Невского района Санкт-Петербурга

Методическая разработка
Игровой планшет – тренажер «Прятки»
(психологическое сопровождение дошкольников с ОВЗ)

Педагог-психолог ГБДОУ 38 Невского района
Семченкова Виктория Владимировна

Санкт-Петербург
2024 г

Игровой планшет- тренажер «Прятки».

Актуальность разработки.

Дидактическое пособие «Игровой планшет-тренажер «Прятки» разработано на основе метода корректурных проб.

Корректурные пробы (от слова корректировать) – задания на поиск, исправление, корректировку некоторой информации (цифры, буквы, картинки, фигуры и т.д.). Впервые это задание было предложено Б. Бурдоном в 1895 году в целях психологического изучения особенностей внимания.

Корректурные пробы чаще всего используются педагогами и психологами как материал для исследования свойств внимания: устойчивости, концентрации, распределения и переключаемости.

Корректурная проба, как правило, состоит из заданий, требующих от детей соблюдения определенных правил или инструкций. Важно, чтобы дети следовали инструкциям и контролировали свои действия, чтобы успешно выполнить задание.

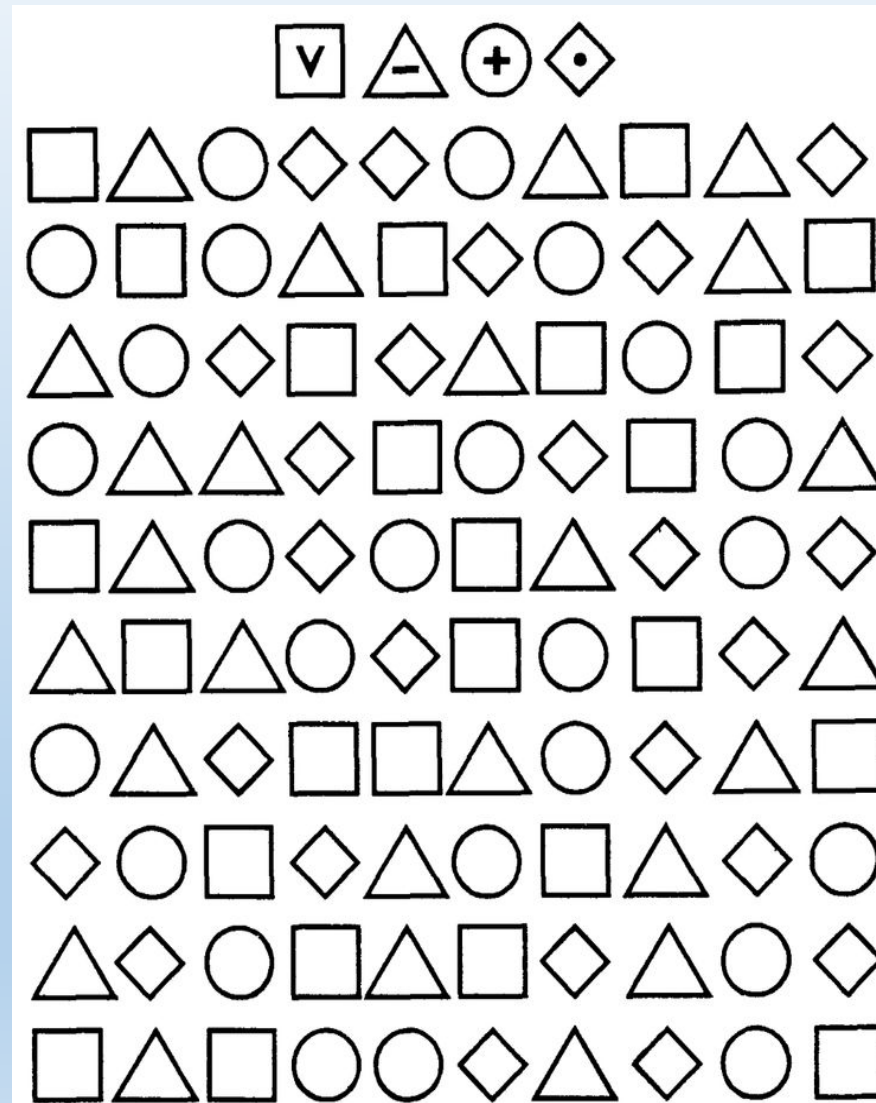
Незрелость психических процессов, таких как внимание и восприятие, несформированность волевого компонента психической деятельности часто показывают дети ЗПР, СДВГ, РАС, астеническом синдроме.

Использование тренажеров по типу корректурной пробы имеет несколько преимуществ. Во-первых, они создают игровую среду, что делает процесс обучения более интересным и привлекательным для детей.

Путем регулярного упражнения с корректурной пробой, дети учатся сосредотачиваться, следовать инструкциям и оценивать свои действия. Они развивают навык самоконтроля, учатся преодолевать соблазны, откладывать удовлетворение и достигать целей. В результате, у детей формируется более сильная самодисциплина и умение принимать ответственность за свои действия.

Кроме того, тренажеры по типу корректурной пробы могут быть адаптированы под индивидуальные потребности каждого ребенка, поэтому подходят для использования в работе с детьми с ОВЗ.

Упражнения могут быть интересными и веселыми для детей, так как они часто представляют собой игровые ситуации. Это помогает формировать мотивацию ребенка и увлечение процессом обучения, а также способствует развитию его когнитивного потенциала.



Игровой планшет- тренажер «Прятки».

Реализуемые задачи коррекционной работы в психологическом сопровождении дошкольников с ОВЗ.

Использование игрового планшета- тренажера позволяет реализовывать множество задач в коррекционной работе с дошкольниками с ОВЗ:

- развитие устойчивости, концентрации и переключаемости внимания;
- развитие восприятия;
- развитие памяти;
- развитие мыслительных операций, умения соотносить и сопоставлять, сортировать;
- развитие произвольности психических процессов;
- развитие умения планировать действия, согласно инструкции;
- формирование навыка самоконтроля;
- развитие межполушарного взаимодействия;
- развитие мелкой моторики, точности и четкости движений руки;
- подготовка к школьному обучению.



Игровой планшет- тренажер «Прятки». Конструктивные особенности.

Дидактическое пособие «Игровой планшет- тренажер «Прятки» представляет собой:

- деревянную основу – планшет с окошками (47 рабочих окошек, 5 основных с цветными рамками)
- пластиковые цветные фишки (цвета фишек соответствуют цветам рамок окошек на планшете – голубой, розовый, оранжевый, черный, зеленый)
- деревянные фишки-заглушки
- карточки с изображениями (подобраны согласно лексическим темам («дикие животные», «домашние животные», «транспорт», «овощи», «фрукты», «грибы и ягоды», «профессии», «насекомые», «космос», «эмоции» «гласные», «цифры», «геометрические фигуры» и др.), которые вставляются в деревянную основу планшет.



Игровой планшет- тренажер «Прятки». Методические рекомендации. Целевая аудитория. Этапы освоения.

Игровой планшет-тренажер может использоваться в индивидуальной работе и на подгрупповых занятиях.

Содержание игр на каждом этапе обусловлено особенностями развития высших психических функций детей разных возрастных групп (объем памяти, переключаемость внимания, сформированность мыслительных операций, произвольность психических процессов).

Подборка изображений для карточек также ориентирована на возрастные особенности детей.

Игры начального уровня могут освоить дети с задержкой развития и интеллектуальными нарушениями. При выборе варианта игры важно ориентироваться на актуальный уровень развития ребенка и ближайшую зону развития, подбирая задания для индивидуальной работы.

Этапы:

1. Дидактическое пособие возможно начинать использовать с младшего дошкольного возраста, предлагая ребенку самый простой вариант игры, например, «найди ежа».
2. Далее, ориентируясь на актуальный уровень развития ребенка, педагог усложняет задания, добавляя новые условия в игру.
3. В результате дошкольник осваивает вариант игры, в котором он за определенный промежуток времени последовательно закрывает окошки, не допуская ошибок.

В конце игры ребенок совместно с педагогом анализирует результат, и если допущена ошибка, ребенок совместно с педагогом или самостоятельно ее находит и исправляет.



Игровой планшет- тренажер «Прятки». Методические рекомендации. Игры 1 этапа.

Начальный уровень. Игры первого этапа предназначены для освоения детьми младшего дошкольного возраста.

Алгоритм игры.

На планшете закрыты все изображения, кроме двух, например, грибы и яблоко, или трех (гриб, яблоко, еж).

Вариант 1.

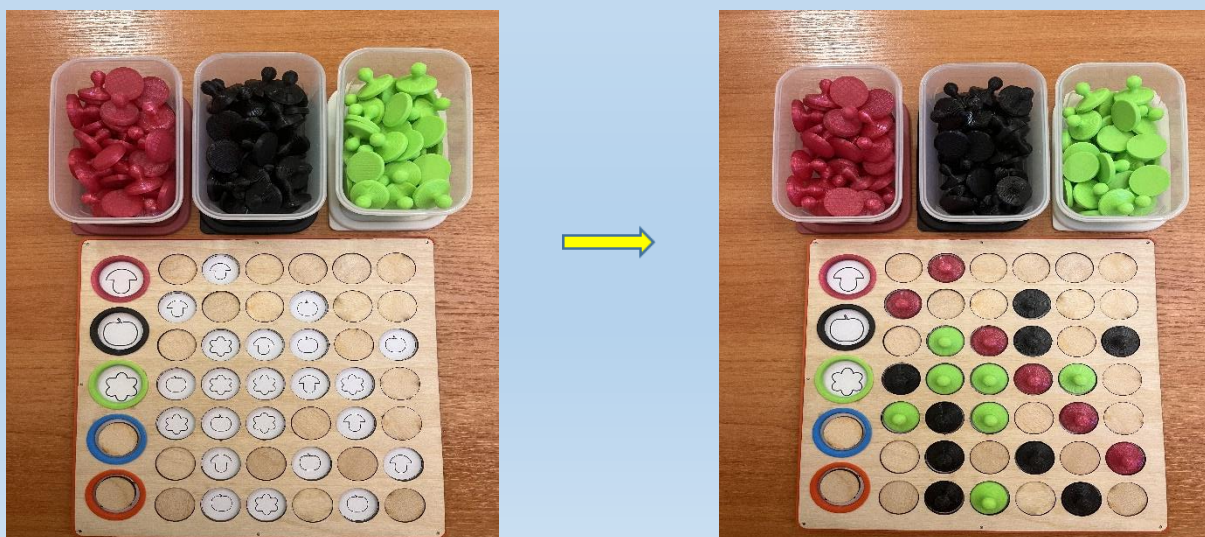
Ребенку предлагают закрыть сначала грибы розовыми фишками, потом яблоки черными.

Вариант 2.

Ребенку предлагают закрывать изображения по порядку, начиная с верхней строчки.

Завершение игры

После выполнения задания, ребенку предлагают убрать пластиковые фишки с планшета в контейнеры, сортируя их по цвету.



Игровой планшет- тренажер «Прятки». Методические рекомендации.

Игры 2 этапа.

Средний уровень. Игры второго этапа доступны для освоения детьми начиная со среднего дошкольного возраста (с 4-х лет).

Алгоритм игры.

Все изображения на планшете открыты, кроме ряда с условиями. В нем открываем одно изображение (например, в зеленой рамке), остальные закрыты деревянными фишками.

1. Ребенку предлагают закрыть фишками одного цвета все изображения, соответствующие цвету рамки (например, зелеными фишками ежей).

Важно акцентировать внимание ребенка на соответствии цвета рамки изображения и фишек, которыми он закрывает изображение.

2. Далее педагог по очереди открывает изображения в рамках и предлагает ребенку закрывать изображение фишками на планшете в соответствии с цветом рамки до тех пор, пока все игровое поле не будет заполнено.

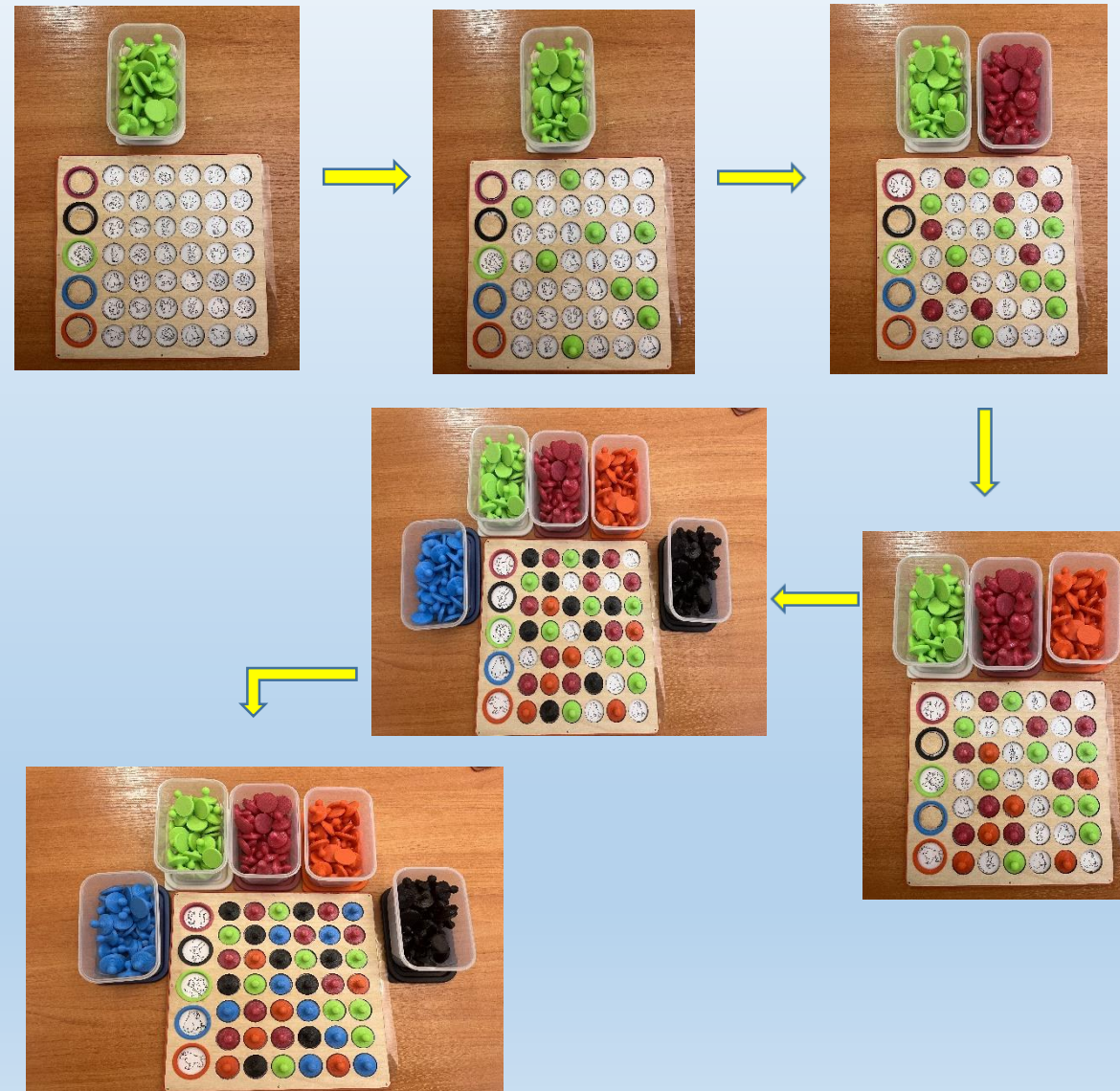
Возможные варианты :

- педагог предлагает ребенку цвет фишек в соответствии с цветом рамки (простой вариант);
- перед ребенком расположены фишки всех цветов (или они перемешаны) и ребенок самостоятельно выбирает необходимые фишки (усложненный вариант).

Завершение игры

После выполнения задания, ребенку предлагают убрать пластиковые фишки с планшета в контейнеры, сортируя их по цвету.

Можно предложить ребенку убирать фишки двумя руками одновременно, тренируя таким образом межполушарное взаимодействие.



Игровой планшет- тренажер «Прятки». Методические рекомендации.

Игры 3 этапа.

Продвинутый уровень. Игры второго этапа доступны для освоения детьми начиная со старшего дошкольного возраста (с 5 - 6 лет).

Алгоритм игры.

Все изображения на планшете открыты. Педагог дает ребенку словесную инструкцию, в которой озвучивает условие что цвета фишек, которыми ребенок закрывает изображения, должны соответствовать цветам рамок, в которых они расположены. На этапе освоения уровня можно проговаривать какому изображению какой цвет рамки соответствует.

На этом этапе вводим выполнение заданий на время (песочные часы). При подгрупповой работе возможны варианты игр «Кто быстрее» с использованием песочных часов и звонка.

На данном этапе **важно** выполнять проверку корректности выполнения заданий и стимулировать ребенка на самостоятельный поиск и исправление ошибок.

Вариант 1.

Ребенку предлагают закрывать фишками изображения в любой последовательности, не придерживаясь никаких условий. Правило одно – каждое изображение закрывать только фишкой определенного цвета, в соответствии с изображением в рамке.

Вариант 2.

Ребенку предлагают закрывать фишками все изображения по очереди, сначала розовые, потом черные, затем зеленые, голубые и оранжевые. Можно менять правила очередности, тем самым усложняя игру, так как ребенку будет необходимо удерживать в памяти последовательность и следовать ей.

Важно акцентировать внимание ребенка на соответствии цвета рамки изображения и фишек, которыми он закрывает изображение.

В этом варианте игры можно использовать звонок, в который ребенок должен не забыть позвонить после заполнения каждого варианта изображений.

Вариант 3.

Ребенку предлагают закрывать фишками все изображения по очереди, слева направо, переходя с верхнего ряда на нижние, выбирая фишки необходимых цветов в соответствии с цветом рамки, в которой размещено изображение.

Завершение игры

После выполнения задания, ребенку предлагают убрать пластиковые фишки с планшета в контейнеры, сортируя их по цвету. Можно предложить ребенку убирать фишки двумя руками одновременно фишки разных цветов (правой рукой розовые, левой – голубые), тренируя таким образом межполушарное взаимодействие.



Игровой планшет- тренажер «Прятки».

Из опыта использования дидактического пособия.

- Опыт использования пособия показал его успешное применение в индивидуальной и подгрупповой работе с детьми ОВЗ. Также, при определенном уровне освоения алгоритмов игровых действий, планшет может быть использован не только в организованной педагогом, но и самостоятельной деятельности дошкольников.
- Вариативность содержания возможных заданий с использованием планшета-тренажера позволяет применять его не только в рамках психологического сопровождения, осуществляемого педагогом-психологом в ДОУ, но и в коррекционной-развивающей работе других специалистов, педагогов-дефектологов и учителей-логопедов.
- Возможность адаптировать задания под индивидуальный уровень развития каждого ребенка определяет широкий развивающий потенциал представленного пособия.
- Игровая форма делает процесс использования планшета-тренажера интересным и увлекательным, что способствует формированию когнитивного и психо-эмоционального статуса ребенка.



Важная информация!

- Дидактическое пособие **Игровой планшет- тренажер «Прятки»** является авторской разработкой и объектом интеллектуальной собственности автора, педагога-психолога ГБДОУ детского сада №38 компенсирующего вида Невского района Санкт –Петербурга **Семченковой Виктории Владимировны**.
- Копирование, использование без разрешения автора запрещено.