

Рецензия
на методическую разработку «Компьютерные игры», разработанную
учителем-логопедом МБДОУ общеразвивающего вида №8
Алисовой Е.И.

В настоящее время одной из актуальных задач специальной педагогики является повышение эффективности процесса коррекции нарушений языкового и речевого развития у детей. А информатизация дошкольного образования через различные возможности и непосредственное использование ИКТ, открывает специалистам новые возможности для широкого внедрения в педагогическую практику новых методических разработок, направленных на интенсификацию и реализацию инновационных идей воспитательно-образовательного процесса. Л.С. Выготский писал, что «детская игра рождается из противоречия: ребенок хочет действовать как взрослый, но не может, так как еще мал, и тогда, вместо того, чтобы скакать на лошади или управлять настоящим автомобилем, он садится верхом на палочку или даже просто гудит сам как автомобиль или поезд, т.е. играет, замещает действительность в игре». В случае использования компьютера и специального информационного продукта (или компьютерную игровую программу) появляется мотивационная готовность к вхождению в познавательную деятельность, появляется желание освоить «компьютерные премудрости». Все это связано с возможностью использования мультимедийных технологий, так как возникающие и меняющиеся на экране изображения вызывают у детей больший интерес, чем традиционные иллюстрации в книге и, благодаря динамичной смене изображений, цвета фона, возникновения и исчезновения анимированного персонажа, от лица которого ведется речь, внимание детей удерживается дольше.

Важное место при устранении нарушений речи, как основной формой коррекционного обучения занимают логопедические занятия, способствующие постепенному развитию всех компонентов речи. Так как обучение правильной речи требуют регулярных, последовательных занятий, которые позволяют сформировать у ребенка определенный динамический стереотип, то сложная структура речевых нарушений определяет необходимость проведения планомерной системной коррекционной работы с опорой на объекты визуального восприятия. Поэтому целесообразно использовать программы визуализации информации для создания информационных продуктов (на основе программы Microsoft Office Power Point) для использования в воспитательно-образовательном процессе ДОУ. Так же, этому способствует и технология создания презентаций в программе Microsoft Office Power Point, так как не требует от создателя особых теоретических знаний и навыков программирования, что немало важно, самому педагогу. А использование слайдовой презентации значительно облегчает подготовку к занятиям и улучшает качество коррекционного процесса, так как низкий словарный запас у детей с общим недоразвитием речи и наглядно-образное мышление дошкольников требуют большого количества наглядного материала.

Дидактическое пособие «Компьютерная игра» состоит из следующих компонентов: «Звуковые дорожки», «Игры – бродилки», «Слоговые дорожки». Каждый компонент по сути является набором компьютерных файлов-презентаций (например, в «Звуковые дорожки» входят «Заведи мотор», «Змейка», «Колокольчик», «Маленький насос», «Паровозик», «Песенка комарика» и др.), которые разработаны с учетом норм и правил создания презентаций для целевой аудитории (для воспитанников ДОУ данной возрастной группы). Автором целесообразно использовано создание «коротких игр» (чем одной длинной), так как это методически обосновано при использовании разработанного инфопродукта с учетом методики использования ИКТ на занятиях В ДОУ. Так же методически правильно то, что каждая презентация разработки «Компьютерная игра» посвящена какому-то одному звуку. С позиции эстетического оформления данные презентации - игры, можно сказать, что автором оформлены правильно (использованы цвета, удерживающие непроизвольное внимание детей на содержании слайда; иллюстрации достаточно крупны и реалистичны; слайды не перегружены лишними деталями и спецэффектами). Умеренное использование спецэффектов позволяет удерживать внимание на объектах контента (экране компьютера), способствует появлению интереса, создают положительный эмоциональный настрой. Все это способствуют созданию ситуации успеха в аспекте логопедической работе при их использовании (а именно, развитие когнитивных функций, формирование понятий и представлений, формирование фонематического слуха, навыков звукового анализа и синтеза, развитие речевого дыхания, обогащение словаря, развитие грамматических структур, совершенствование связной речи, обучение грамоте и знакомству с буквами).

Автором - учителем-логопедом МБДОУ общеразвивающего вида №8 Алисовой Е.И. проделана большая работа при создании данного мультимедийного пособия «Компьютерные игры». Мультимедиа презентации, входящие в состав компонентов, выполнены по одной схеме, допускают только линейный способ при воспроизведении слайдов, что не всегда является преимуществом при использовании на занятии (поэтому, при создании целесообразно было использовать возможности триггеров для обеспечения возможности большей функциональности при эксплуатации). Данная разработка - пособие свидетельствует о владении автором ИКТ компетенциями, а новизна, и практическая значимость работы не вызывает сомнений, так как позволяет разнообразить и оптимизировать коррекционно-образовательный процесс, решать одновременно несколько задач, направленных на разностороннее развитие ребёнка.

Преподаватель информатики и ИКТ
высшей квалификации категории
ГАПОУ КК ЛСПК



 О.Л. Рожкова