Управление по образованию Молодечненского райисполкома

Государственное учреждение образования

«Ясли-сад №32 г. Молодечно»

ОПИСАНИЕ ОПЫТА ПЕДАГОГИЧЕСКОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

«ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИНТЕРАКТИВНЫХ ИГР

В КОРРЕКЦИОННО-РАЗВИВАЮЩЕЙ РАБОТЕ

ПО ФОРМИРОВАНИЮ СИСТЕМЫ ПРЕДСТАВЛЕНИЙ

О НЕСТЕРЕОСКОПИЧЕСКИХ ПРИЗНАКАХ

ГЛУБИНЫ ПРОСТРАНСТВА

У ДЕТЕЙ СТАРШЕГО ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА

С АМБЛИОПИЕЙ И КОСОГЛАЗИЕМ»

Целуйко Екатерина Владимировна,

учитель-дефектолог (тифлопедагог)

первой квалификационной категории

+375 (33) 340-16-92

E-mail: Kotiara456@mail.ru

***Информационный блок***

**1.1. Название темы опыта**

Использование интерактивных игр в коррекционно-развивающей работе по формированию системы представлений о нестереоскопических признаках глубины пространства у детей старшего дошкольного возраста с амблиопией и косоглазием.

**1.2. Актуальность опыта**

**В настоящее время отмечается тенденция к увеличению количества детей дошкольного возраста с функциональными (амблиопия и косоглазие) нарушениями зрения. Основной характеристикой нарушения зрительного восприятия при амблиопии и косоглазии является нарушение бинокулярного (стереоскопического) зрения, которое обеспечивает трехмерное восприятие пространства [5].** Монокулярный характер зрения осложняет восприятие глубины пространства, рельефа, поверхности, правильную оценку взаиморасположения предметов в пространстве, снижает общий уровень ориентировки в пространстве **[6, 7]**.

Таким образом, для меня стала актуальной задача формирования у воспитанников с амблиопией и косоглазием системы представлений о нестереоскопических признаках глубины пространства, знание которых и умение использовать их для оценки пространственных отношений объектов обеспечит успешный анализ глубины пространства в условиях монокулярного зрения.

В результате анализа психолого-педагогической литературы и собственных наблюдений я отметила, что у дошкольников с функциональными нарушениями зрения значительно снижена мотивация к получению новых знаний об окружающем мире и пространстве **[2]**. Поэтому в качестве одного из средств достижения цели я выбрала интерактивные игры. Они интересны дошкольникам, повышают эффективность коррекционной работы за счет ее большей индивидуализации и дифференциации, дополнительных мотивационных рычагов.

**1.3. Цель опыта**

Разработать и апробировать систему интерактивных игр, направленных на формирование у старших дошкольников с амблиопией и косоглазием системы представлений о нестереоскопических признаках глубины пространства.

**1.4. Задачи опыта**

1. Изучить психолого-педагогическую, методическую литературу по вопросам формирования у старших дошкольников с амблиопией и косоглазием системы представлений о нестереоскопических признаках глубины пространства.

2. Разработать и реализовать в процессе коррекционно-развивающей работы систему интерактивных игр, способствующих формированию у старших дошкольников с амблиопией и косоглазием системы представлений о нестереоскопических признаках глубины пространства.

3. Оценить эффективность реализуемых интерактивных игр по формированию у старших дошкольников с амблиопией и косоглазием системы представлений о нестереоскопических признаках глубины пространства.

**1.5 Длительность работы над опытом**

1) Подготовительный этап (сентябрь 2018 - январь 2019) – изучение психолого-педагогической, методической, медицинской и специальной литературы.

2) Этап практической реализации (февраль 2019 - январь 2020) - разработка интерактивных игр, апробация на коррекционно-развивающих занятиях, анализ результативности и эффективности их использования.

3) Этап обобщения опыта (февраль – май 2020) – проведение серии открытых занятий с использованием системы интерактивных игр, представление эффективности использования их в процессе обучения на заседании методического объединения.

**2.** ***Описание технологии опыта***

***2.1. Ведущая идея опыта*** *–* используя разработанную систему интерактивных игр можно предположить успешное овладение воспитанниками системой представлений о нестереоскопических признаках глубины пространства, таких как: перекрытие контуров и наложение контуров воспринимаемых объектов; изменение видимых размеров предмета; линейная перспектива; воздушная перспектива и умениями использовать их для оценки пространственных отношений объектов, что обеспечит успешную ориентировку в пространстве в целом. Ведь несформированность умений ориентировки в пространстве к концу дошкольного возраста является ключевым фактором, вызывающим затруднения при овладении ребенком многоцелевыми учебными умениями в школе **[4]**.

Применение интерактивных игр обеспечит не только повышение уровня мотивации воспитанников к получению новых знаний и закреплению имеющихся, но и расширит сферу их самостоятельной деятельности, создаст условия для активизации внимания дошкольников за счет использования новых способов подачи материала, обеспечит реализацию индивидуально-дифференцированного подхода в обучении **[3]**.

**2.2 Описание сути опыта**

Изученные мною источники психолого-педагогической и методической литературы по вопросам формирования нестереоскопических способов восприятия глубины пространства у старших дошкольников с амблиопией и косоглазием раскрывают в основном только особенности восприятия глубины пространства и зрительно-пространственной ориентировки детей дошкольного возраста при монокулярном зрении (Плаксина Л.И., Григорян Л.А., Никулина Г.В.), но не описывают систему и методику работы по формированию у воспитанников системы представлений о нестереоскопических признаках глубины пространства.

При разработке и использовании на занятиях с воспитанниками с функциональными нарушениями зрения системы интерактивных игр я опиралась на рекомендации, предлагаемые в инструктивно-методическом письме «Об использовании информационных коммуникационных технологий в образовательном процессе с детьми с особенностями психофизического развития (2012 год)».

Для создания интерактивных игр я использовала программу Microsoft PowerPoint со встроенным макросом Drad-and-Drop, который позволяет перемещать изображения в плоскости слайда, фиксировать начальное и конечное положение изображения, что в свою очередь обеспечивает интерактивность создаваемой игры (при неправильном выполнении задания картинка вернется в изначальное положение, при правильном – зафиксируется в выбранной области). Использование триггеров и анимации объектов, дает возможность визуального изменения размеров, цвета изображений или их движения в случае верного или неверного выполнения задания, что дает возможность дошкольникам самостоятельно, без помощи взрослого, исправить недочеты, понять, где допущена ошибка, тем самым создает гарантированную ситуацию успеха.

Всю работу по формированию системы представлений о нестереоскопических признаках глубины пространства у детей старшего дошкольного возраста с амблиопией и косоглазием я разделила на три этапа:

1. Диагностический
2. Практический
3. Контрольно-оценочный

На первом этапе мною была проведена работа по выявлению актуального уровня сформированности представлений воспитанников о нестереоскопических признаках глубины пространства и умений использовать их для оценки пространственных отношений объектов. С этой целью я использовала ряд диагностических заданий, целью которых было:

* Определение уровня сформированности умений воспитанников анализировать глубину пространства сюжетного многопланового изображения, так как именно многоплановые сюжетные изображения в полной мере отражают нестереоскопические характеристики глубины пространства. Для этого я использовала сюжетное изображение «В городе». Ребятам необходимо было определить, какие объекты в изображении находятся близко, далеко, совсем далеко, найти и назвать те объекты, которые находятся дальше (ближе) указанных и т.д.
* Определение умения учитывать реальные размеры объектов при моделировании пространственных отношений между ними на плоскости с учетом линейной перспективы. С этой целью я предложила воспитанникам уже готовый фон для моделирования (лесная поляна) и набор плоскостных фигур диких животных (заяц, лиса, медведь), где фигуры лисы и медведя – одинаковой величины, заяц – больше, чем лиса и медведь. Задание требовало от воспитанников разместить фигуры животных возле пеньков, изображенных с учетом их удаленности в пространстве (линейная перспектива). При распределении животных воспитанники соотнесли реальный размер животного с воспринимаемой величиной пенька и расположили возле самого маленького пенька (находится дальше) зайца, возле самого большого (находится на переднем плане) – медведя, а между ними – лису, т.е. выполнили задание неправильно.
* Определение умения сличать и «использовать» нестереоскопические признаки глубины пространства при ориентировке в трехмерном пространстве в условиях монокулярного зрения. С этой целью я организовала на прогулке с воспитанниками игру «Зоркий глаз», в процессе которой ребятам нужно было определить, какие из воспринимаемых объектов находятся близко, какие далеко и совсем далеко, объяснить почему (понятие перекрытие контуров, воздушная и линейная перспектива).

Результаты диагностического обследования позволили сделать следующие выводы:

* для 9 из 10 воспитанников понятие «перекрытие контуров» доступно только если объект, находящийся ближе (тот, который перекрывает) выглядит ниже, чем тот, что находится за ним (т.е. ребята ориентируются на высоту воспринимаемых объектов). При условии, что перекрываемый объект не выше, а ниже и шире того, что его перекрывает, воспитанники воспринимали его как часть объекта, который находится ближе или утверждали (при условии, что видна большая часть объекта), что объекты находятся на одинаковом расстоянии от точки отсчета.
* 8 из 10 воспитанников затруднялись в установлении взаимосвязи между размером объекта и его удаленностью в пространстве, не учитывали реальную величину объекта (линейная перспектива).
* 10 из 10 воспитанников не использовали изменение насыщенности и четкости очертаний воспринимаемых объектов как показатель удаленности в пространстве (в том числе и при анализе сюжетного многопланового изображения). На вопрос, почему одни объекты на изображении нарисованы ярко и со всеми деталями (у деревьев на переднем плане видны ветки, листочки, они ярко окрашены), а другие видны нечетко, ребята ответили, что так решил художник.

Качественный анализ полученных данных свидетельствует о достаточно низком уровне сформированности у воспитанников с амблиопией и косоглазием моей группы системы представлений о нестереоскопических признаках глубины пространства и умений использовать их при оценке пространственных отношений объектов.

Полученные данные стали исходными при последующем определении эффективности проделанной работы и легли в основу содержания коррекционно-развивающей работы по формированию у воспитанников с амблиопией и косоглазием системы представлений о нестереоскопических признаках глубины пространства.

Я выделила 4 основных направления коррекционно-развивающей работы:

1. Уточнение представлений воспитанников о реальных размерах объектов и предметов окружающего мира. Ведь знание реальной величины объекта является хорошим признаком глубины пространства.
2. Формирование умений воспитанников определять удаленность предметов относительно себя и другого объекта с учетом «перекрытия и наложения контуров».
3. Формирование представлений о линейной перспективе.
4. Формирование представлений о воздушной перспективе.

Далее я перешла к реализации второго (практического) этапа своей работы, на котором мною была разработана и использована на индивидуальных коррекционно-развивающих занятиях система интерактивных игр, каждая из которых была направлена на реализацию цели одного из 4-х направлений коррекционно-развивающей работы по формированию у старших дошкольников с амблиопией и косоглазием системы представлений о нестереоскопических признаках глубины пространства.

Необходимо отметить, что интерактивные игры я использовала в комплексе с другими видами деятельности (сюжетное плоскостное моделирование, моделирование пространственных отношений объектов в макропространстве, рассматривание многоплановых сюжетных изображений, пейзажных картин, фотографий, ориентировка в большом пространстве и т.д.).

Визуальный компонент игры разрабатывался с учетом этапа лечебно-восстановительной работы. Так, в период ортоптического лечения вместе с цветными изображениями я использовала в играх и силуэтные изображения предметов. Обязательным условием использования интерактивных игр на коррекционно-развивающих занятиях с воспитанниками с амблиопией и косоглазием выступает проведение зрительной гимнастики после 6-8-минутной непрерывной работы за компьютером **[4]**.

Работу по формированию системы представлений о нестереоскопических признаках глубины пространства у старших дошкольников с амблиопией и косоглазием я начала с уточнения представлений воспитанников о реальных размерах объектов окружающего мира. Для этого я использовала такие интерактивные игры как «Узнай объект по тени и скажи, большой он или маленький», «Высокие и низкие предметы» «Транспорт Незнайки», «Кто может спрятаться за кустом?» и.тд (см. диск).

На одном из коррекционно-развивающих занятий, предполагающих анализ глубины пространства сюжетного изображения «Город» на этапе актуализации представлений я использовала интерактивную игру «Расположи объекты от самого низкого к самому высокому» (дом, машина, светофор и автобусная остановка), в которой воспитаннику необходимо было «обратиться» к своему прошлому опыту, вспомнить, какой же по величине на самом деле объект и в сравнении с другими предложенными определить его местонахождение в ряду. В случае неправильного определения местоположения объекта в ряду, объект возвращался в начальное положение, в случае верного расположения – фиксировался в выбранной области. Таким образом, мы актуализировали представления о реальной высоте объектов, что в дальнейшем обеспечило успешное определение удаленности этих объектов в пространстве при анализе глубины пространства сюжетного изображения «Город». Необходимо отметить, что не все воспитанники сразу правильно располагали объекты, но встроенные в игру «подсказки» создавали условия для успешного выполнения игровых заданий. Также отмечалась неуверенность работы с мышью и клавиатурой.

Далее я приступила к формированию умений воспитанников определять удаленность предметов с учетом «перекрытия и наложения контуров». С этой целью я разработала следующие интерактивные игры: «Кто спрятался за ветками?», «Поменяй местами», «Где прячется лебедь» (см. диск). Также использовала интерактивную игру «Кто спрятался в лесу» (см.диск). В качестве визуального компонента игры мною был использован многоплановый фон леса, силуэтные и цветные изображения зайца, ежа, улитки и волка. Воспитанникам необходимо было внимательно рассмотреть картину и отыскать всех, кто спрятался в лесу. Клик мыши превращал силуэтное изображение в цветное, что привлекало внимание дошкольника, способствовало созданию положительного эмоционального фона. После «обнаружения» каждого, кто спрятался в лесу, я использовала ряд вопросов: «Где спрятался заяц (волк, улитка, еж)? (за кустом)», «А теперь где находится заяц? (перед кустом)», «Какой объект сейчас находится ближе, куст или заяц? (заяц)», «А раньше какой объект был ближе? (куст)» «Ты видел его полностью (нет)? Почему», и т.д., таким образом отмечала, что предмет, который виден не полностью, находится дальше, чем тот, что виден полностью. Интерактивная игра использовалась на этапе формирования новых представлений.

Следующим этапом работы было формирование представлений воспитанников о линейной перспективе. Линейную перспективу сложно наблюдать с детьми с нарушениями зрения в реальной ситуации, поэтому знакомство с этим нестереоскопическим признаком глубины пространства я начала с использования картин и фотографий, последовательно объясняя детям как изменяются размеры домов, дороги, транспортных средств и т.д., акцентировала внимание на том, что все объекты, уходящие в глубину, стремятся в одну точку (параллельные линии вдали сходятся в одной точке), изменяются их размеры, четкость очертаний **[1,8]**. На данном этапе работы я использовала интерактивные игры «Расставь деревья вдоль дороги», «Расположи машины на дороге», «Помоги художнику закончить рисунок» (см. диск). Каждая из игр направлена на закрепление представлений о том, что чем дальше находится объект, тем, меньше он кажется. Также я обращала внимание дошкольников на то, что чем ближе находится объект, то тем ниже он изображен на картине (рисунке). Ребятам необходимо было правильно отразить принцип линейной перспективы при выполнении игровых заданий. Важно заметить, что с каждым разом воспитанники все увереннее пользовались компьютерной мышью, совершенствовали координацию в системе «глаз-рука».

Далее я перешла к формированию представлений воспитанников о воздушной перспективе, наблюдать которую в городских условиях возможно только с 3-4 этажа, поэтому для первичного ознакомления я использовала пейзажные картины, акцентируя внимание дошкольников с амблиопией и косоглазием на том, что по мере удаления объекта происходит изменение насыщенности его цвета (чем дальше, тем менее насыщенным становится цвет, постепенно переходит в серый), размывание его очертаний (чем дальше, тем менее четкий контур) **[9,10]**. С целью формирования представлений о воздушной перспективе я разработала и использовала интерактивные игры «Подбери краску», «Что неправильно нарисовал художник?», «Раскрась картину» (см. диск). В этих играх воспитанникам необходимо было самостоятельно с помощью перемещения объектов («Что неправильно нарисовал художник?») или выбора элемента из ряда предложенных вариантов («Подбери краску», «Раскрась картину») воссоздать признаки воздушной перспективы в изображении.

Целью контрольно-оценочного этапа стало проведение повторного диагностического обследования и сравнение его результатов с исходными данными, полученными при первом диагностическом обследовании. Качественный анализ данных, полученных при повторном диагностическом обследовании, позволил сделать следующие выводы: у всех воспитанников группы значительно увеличился объем пространственных представлений, ребята успешно определяют нестереоскопические признаки глубины пространства на многоплановых сюжетных изображениях, передают признаки линейной и воздушной перспективы в собственных рисунках и в процессе моделирования пространственных отношений объектов на плоскости. Дошкольники уверенно ориентируются в трехмерном пространстве в условиях монокулярного зрения, используя систему представлений о нестереоскопических признаках глубины пространства.

**2.3. Результативность и эффективность опыта**

Результативность и эффективность опыта заключается в том, что использование интерактивных игр в коррекционно-развивающей работе по формированию системы представлений о нестереоскопических признаках глубины пространства способствует:

1. Повышению мотивации воспитанников к усвоению новых знаний.
2. «Ускоряют» процесс усвоения детьми старшего дошкольного возраста с амблиопией и косоглазием системы представлений о нестереоскопических признаках глубины пространства за счет **использования**новых способов подачи материала.
3. Расширению объема получаемой информации.
4. Развитию самостоятельности в деятельности.

Благодаря использованию интерактивных игр я смогла осуществлять учет личностных особенностей каждого воспитанника, ориентироваться на особенности зрительного восприятия детей.

***3.Заключение***

Использование разработанных интерактивных игр на различных этапах коррекционно-развивающих занятий обеспечит не только прочное усвоение воспитанниками старшего дошкольного возраста с амблиопией и косоглазием системы представлений о нестереоскопических признаках глубины пространства, но и способствует повышению их активности к познанию окружающего мира, обеспечит формирование положительной мотивации к деятельности и уверенности в себе, способствует овладению первичными навыками работы с компьютером.

В дальнейшем я планирую разработать систему интерактивных квест-игр. Визуальный компонент каждой из них будет соответствовать одной из лексических тем и отражать в своем содержании игры на усвоение воспитанниками всей системы представлений о нестереоскопических признаках глубины пространства. Каждое последующее задание квест-игры будет направлено на использование полученных в предыдущей игре представлений или умений, таким образом, обеспечит закрепление усвоенного материала каждого этапа квест-игры. Вместе с этим квест-игры будут способствовать обогащению представлений воспитанников об объектах и предметах окружающего мира, позволят решать сразу ряд дидактических задач.

**Список литературы**

1. Алиева, Н. З. Зрительные иллюзии. Не верь глазам своим / Н.З. Алиева. - М.: Феникс, 2007. - 352 c.
2. **Ермаков, В. П. Основы тифлопедагогики** : развитие, обучение и воспитание детей с нарушениями зрения : учебное пособие для студентов высших учебных заведений / В. П. Ермаков, Г. А. Якунин. — М. : ВЛАДОС, 2000. — 240 с. — (Коррекционная педагогика).
3. Инструктивно-методическое письмо «Об использовании информационных коммуникационных технологий в образовательном процессе с детьми с особенностями психофизического развития». – Минск, 2012.
4. Никулина Г.В., Волкова И.П., Фещенко Е.К. Оценка готовности к школьному обучению детей с нарушениями зрения: учебное пособие /Г.В. Никулиной. - СПб.: Изд-во РГПУ им. А.И. Герцена, 2001. - 84 с.
5. Плаксина Л.И. Психолого-педагогическая характеристика детей с нарушением зрения: Учебное пособие. –– М.: РАОИКП, 1999.
6. Плаксина Л.И. Развитие зрительного восприятия в процессе предметного рисования у детей с нарушением зрения: учебно-методическое пособие для педагога-дефектолога. – М.: Гуманитар. изд. центр Владос, 2008. – 87 с.
7. Плаксина, Л. И. Содержание медико-педагогической помощи в дошкольном учреждении для детей с нарушением зрения / Л. И. Плаксина, Л. А. Григорян. — М. : ГороД, 1998. — 56 с.
8. Проект программы коррекционно-развивающей работы «Воспитание и обучение детей с нарушениями зрения».
9. Развитие восприятия у ребёнка / Л. П. Григорьева [и др.] // Приложение к журналу «Дефектология». Вып. 6. — М. : ШколаПресс, 2001.
10. Развитие восприятия у ребёнка : пособие для коррекцион. занятий с детьми с ослаблен. зрением в семье, дет. саду, нач. шк. / Л. П. Григорьева [и др.]. — М.: Школа-Пресс, 2001. — 96 с.