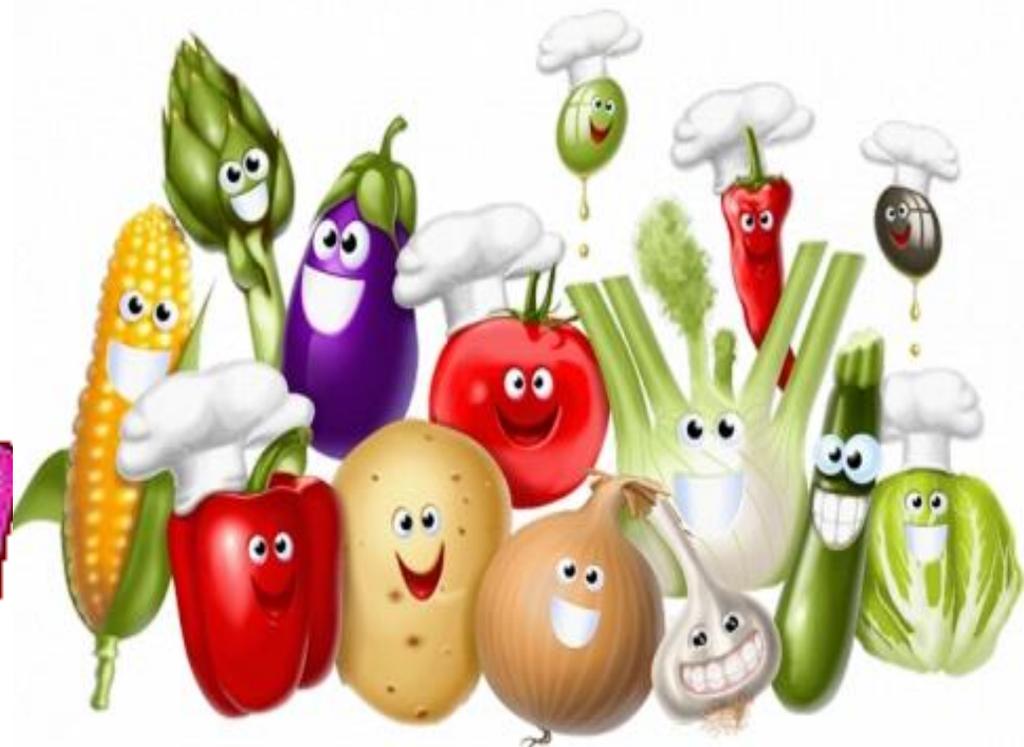


Компьютерная игра «Во саду ли в огороде...»



Интерактивная модель профессиональной деятельности дефектолога «Диагностика – Планирование коррекционной работы – Заключение»

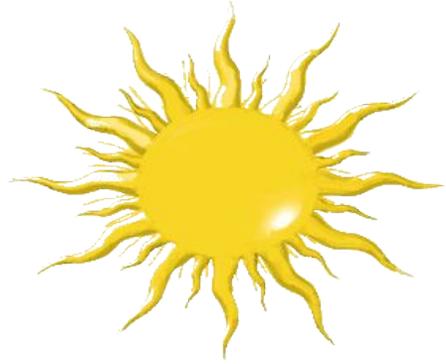
- Интерактивная модель профессиональной деятельности дефектолога «Диагностика – Планирование коррекционной работы - Заключение» позволяют не просто показать работу дефектолога с ребенком, а раскрыть логику мышления и профессиональные действия дефектолога при работе с детьми с ОВ.
- Результатом обучения и развития видится не накопление теоретических представлений о нормативном развитии, а умение использовать это знание как динамическую систему координат, в которой осмысливается развитие ребенка с ОВЗ и только благодаря этому становится возможным обоснованно определять задачи, логику и содержание коррекционной работы – того обучения, которое и поведет за собой развитие ребенка.
- Приоритетным в данном случае является старший дошкольный возраст, поскольку доказано, что это оптимальный возраст для наиболее эффективного предупреждения рисков развития вторичных нарушений и их коррекции.

Автор идеи компьютерной игры «Во саду ли в огороде...» олигофренопедагог
КГУ КПШК№3 Каратальского района, Алматинской области.

Исламбакиева Мая Султановна

Техническое оформление педагог-психолог КГУ КПШК№3

Исхакова Айгуль Нурлыбековна



«Какова бы ни была причина умственной отсталости ребёнка,
как бы тяжела ни была болезнь его нервной системы,
наряду с распадом происходит и развитие»

С. Я. Рубинштейн.





Цель игры: упражнять детей в выполнении арифметических действий в пределах 10, создавать предпосылки для усвоения идей информационных технологий при помощи дидактической -компьютерной игры « Во саду ли в огороде». Обеспечить принятие ребёнком нового вида деятельности как привычного посредством компьютерного - игрового оборудования.



- Игра - авто дидактическая. Ребенок сам находит и запоминает правильные ответы. Включаются сразу несколько анализаторных систем: ребенок видит, слышит, действует, эмоционально подкрепляет правильные решения, осваивает работу с манипулятором – мышь.
- Выполнив все задания, ребенок может повторять их опять предлагается педагогу самому менять в кружочках цифры, только правильный ответ не трогать – это несколько разнообразит игру, Так же можно менять кружки местами в рабочем режиме, чтобы ребенок не привыкал нажимать на один и тот же кружок.
- Звуковой сигнал, анимированная картинка, поощрение стимулирует работу ребенка, позволяет оценить свои действия.

Задачи компьютерной игры:

1. Интеллектуальное и познавательное развитие:

- формирование у детей старшего дошкольного возраста способности к пониманию и решению интеллектуальных задач.
- развитие высших психических процессов: восприятия, внимания, памяти
- развитие сенсорных способностей
- пополнение математических знаний и умений
- пополнение словарного запаса и развитие речи
- расширение представлений об окружающем мире

2. Развитие компьютерных умений:

- развитие навыков управления компьютером
- развитие умения понимать интерфейс игрового поля
- развитие мелкой моторики рук
- развитие пространственного мышления
- пополнение знаний об устройстве компьютера

3. Воспитательные задачи:

- бережно относиться к компьютерному оборудованию.
- после игры закрыть вкладку игрового поля.

Принципы построения игры.

- Игра разработана в соответствии с общепедагогическими и специфическими принципами коррекционной педагогики.

А именно:

- *принцип единства коррекционных, профилактических и развивающих задач;*
- *принцип единства диагностики и коррекции;*
- *принцип учёта индивидуальных и возрастных особенностей ребёнка;*
- *принцип комплексного использования методов и приёмов коррекционно-педагогической деятельности;*



Правила игры:



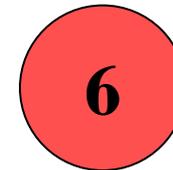
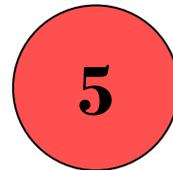
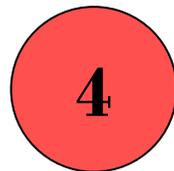
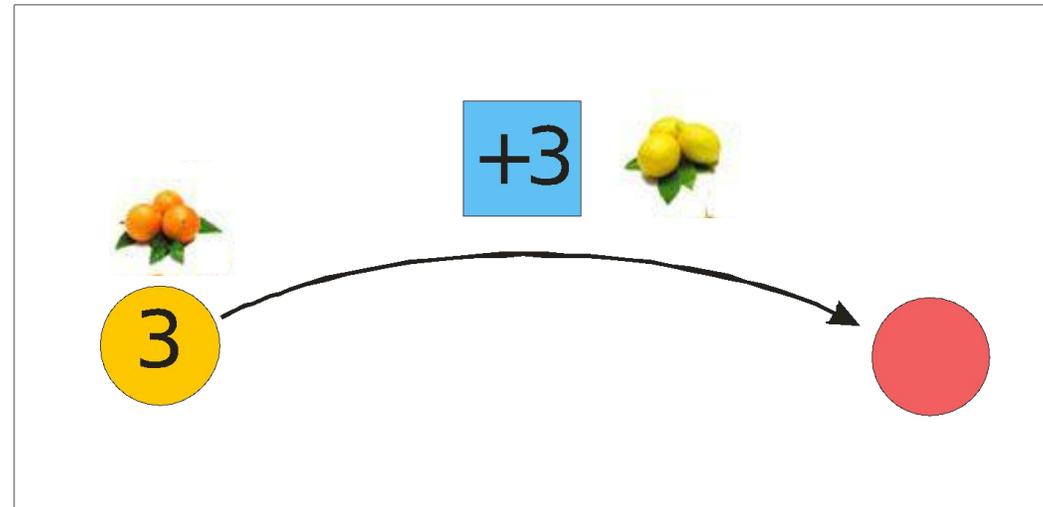
- 1 вариант
- Ребенок выполняет роль вычислительной машины. На "вход" игры помещается число, машина выполняет указанное действие и ставит нужное число на "выходе".
- 2 вариант
- Ребенок выполняет действие со стоящим на "входе" числом, и показывает результат на "выходе".
- 3 вариант
- Требуется выбрать такое действие, чтобы из числа на "входе" получилось то число, которое указано на "выходе".



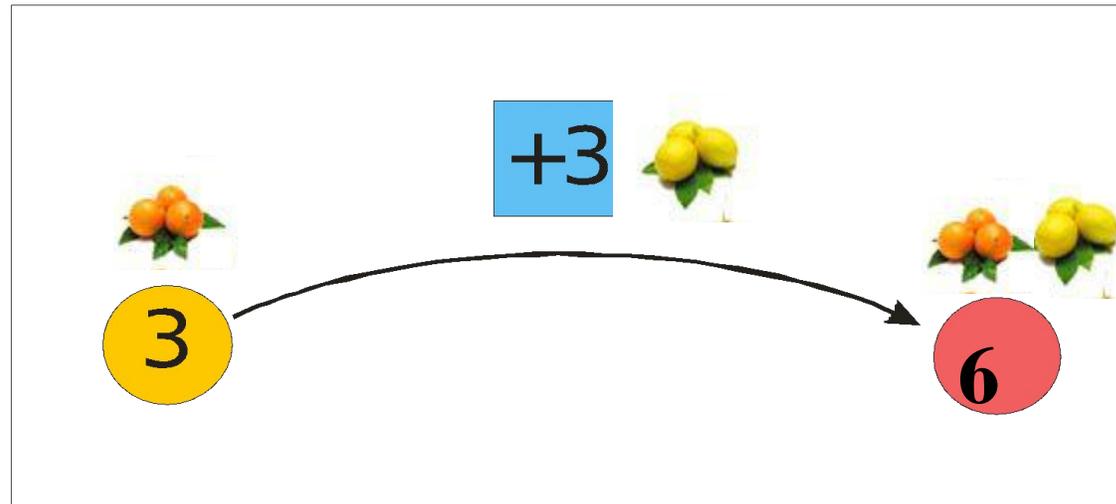


Посчитай сколько мандаринов и сколько лимонов. Выполни указанное действие, сложи мандарины и лимоны. Покажи число, которое должно получиться на «выходе». Скажи если лимоны сложить с мандаринами в одну вазу, что получится ваза с овощами или ваза с фруктами? Обоснуй свой ответ. Подумай и скажи с какой геометрической фигурой можно сравнить мандарин? И почему?

Старт!

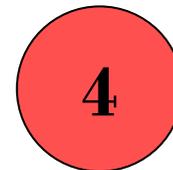
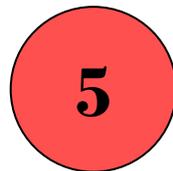
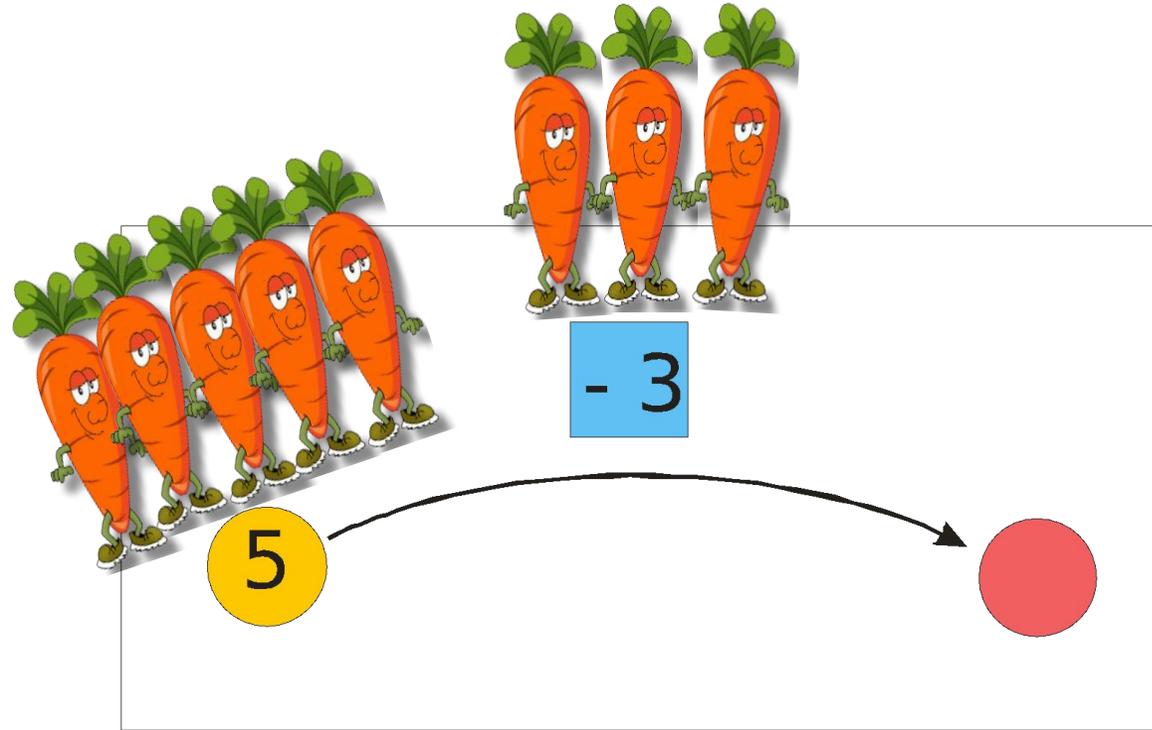


Правильно! «6» получится на «выходе». Если лимоны сложить с мандаринами в одну вазу, то получится ваза с фруктами. Потому что мандарины и лимоны относятся к фруктам? А не к овощам. Мандарин можно сравнить с кругом. Потому что мандарин круглый как круг.

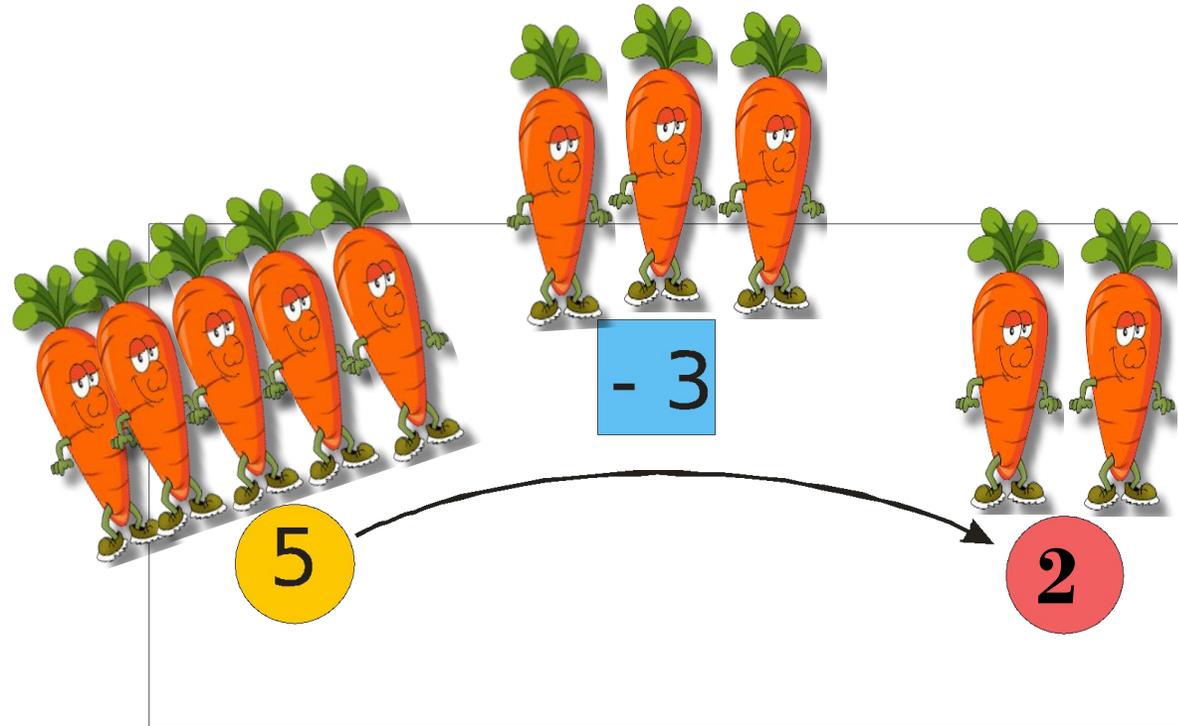




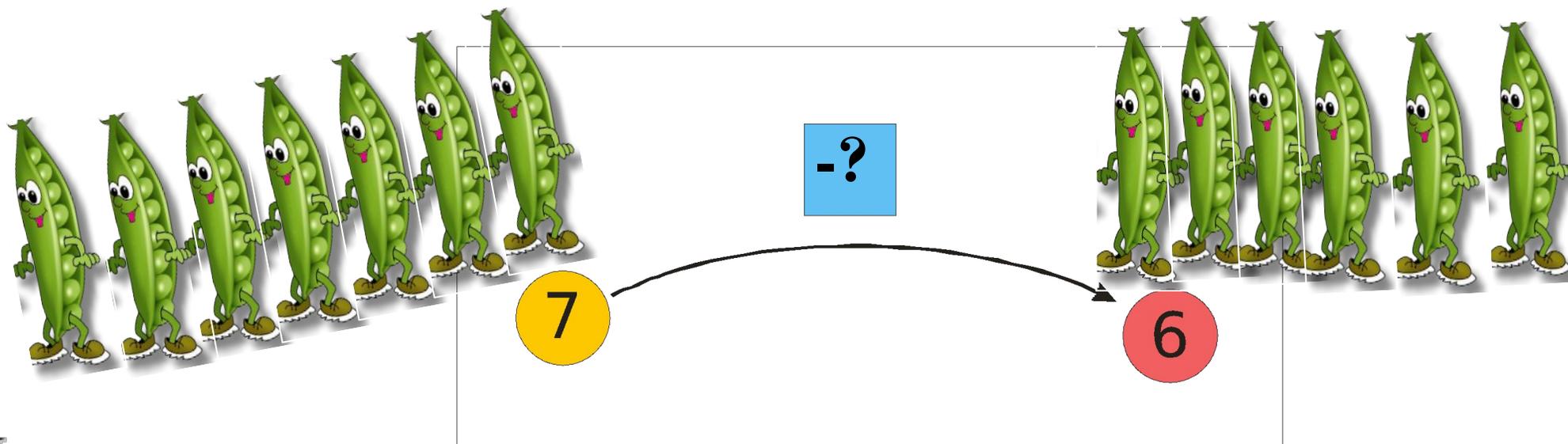
Внимательно посчитай сколько моркови было. Выполни указанное действие. Покажи сколько моркови должно быть на «выходе». Скажи, морковь это овощ или фрукт? Скажи какого цвета морковь? Где растет морковь в саду или на грядках в огороде? Как ты думаешь, с какой геометрической фигурой можно сравнить морковь?



Молодец! Ты правильно решил на «выходе» будет две моркови. Морковь это овощ. Морковь оранжевого цвета. Растет на грядках в огороде. Правильно, морковь можно сравнить с геометрической фигурой – треугольник.



Посчитай сколько горохов было. Какое действие надо выполнить, чтобы горохов стало шесть. Скажи, горох какого цвета? А что еще ты знаешь такого же цвета? Где растет горох?

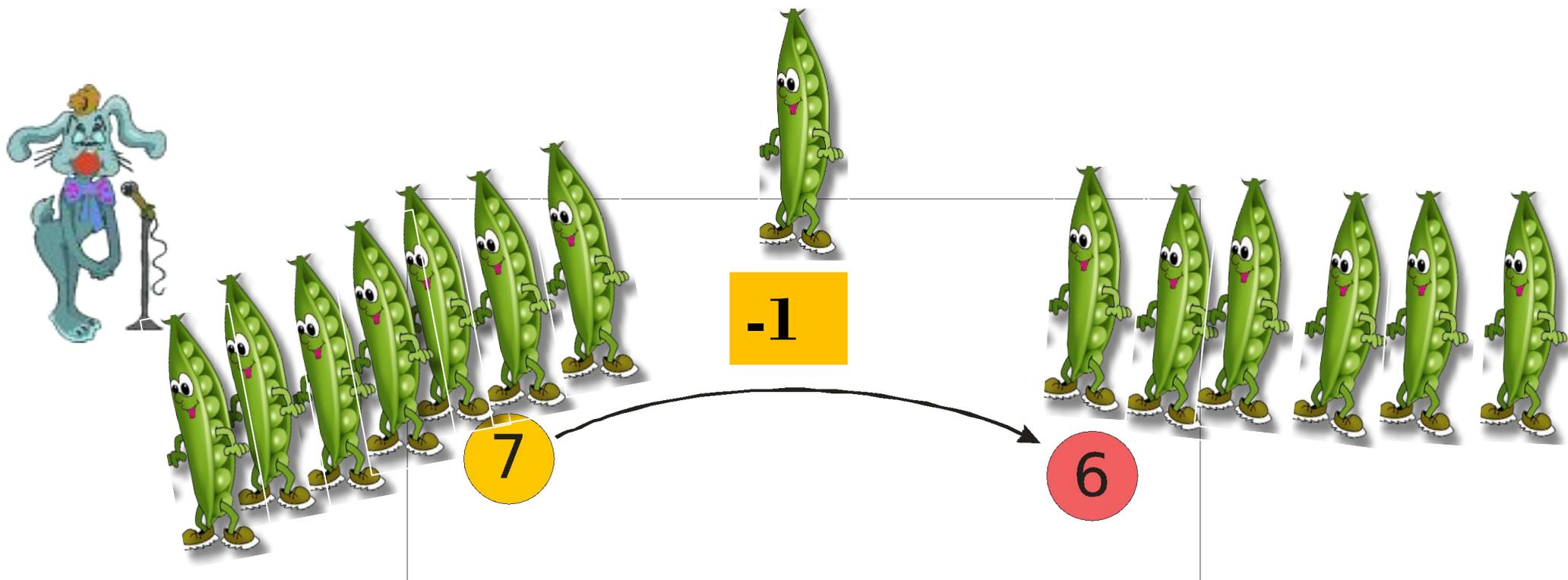


+1

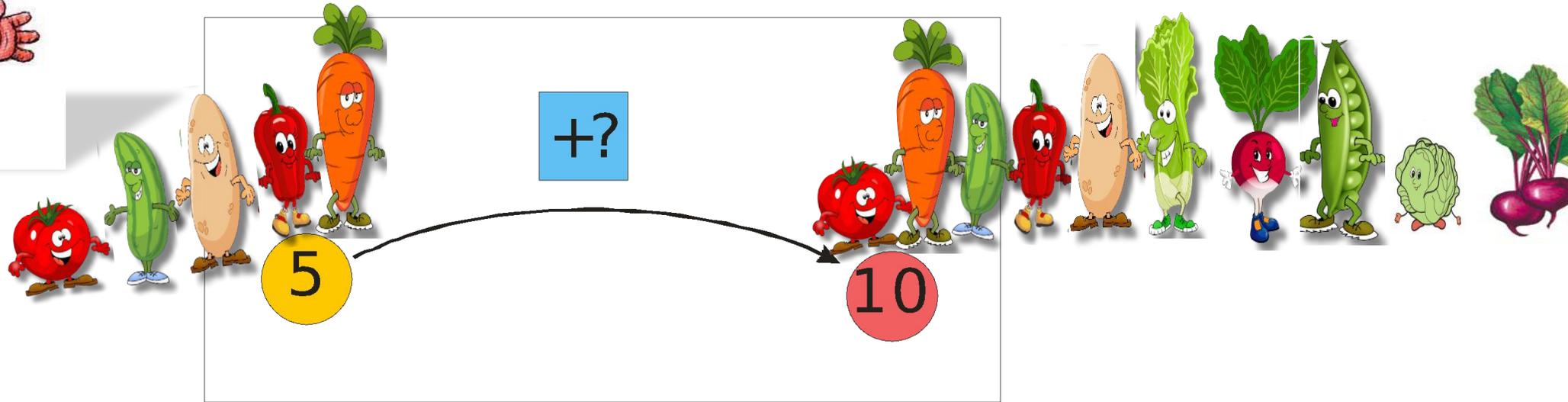
-1

+2

Ты просто умница! Конечно минус один горох! Горох зеленого цвета. Такого же цвета бывает трава, листья на деревьях летом. Растет горох на грядках в огороде.



Внимательно посмотри! Скажи, овощи или фрукты изображены на картинках? Покажи какое действие нужно выполнить, чтобы у нас на выходе получилась цифра «10». Скажи какие овощи добавились.

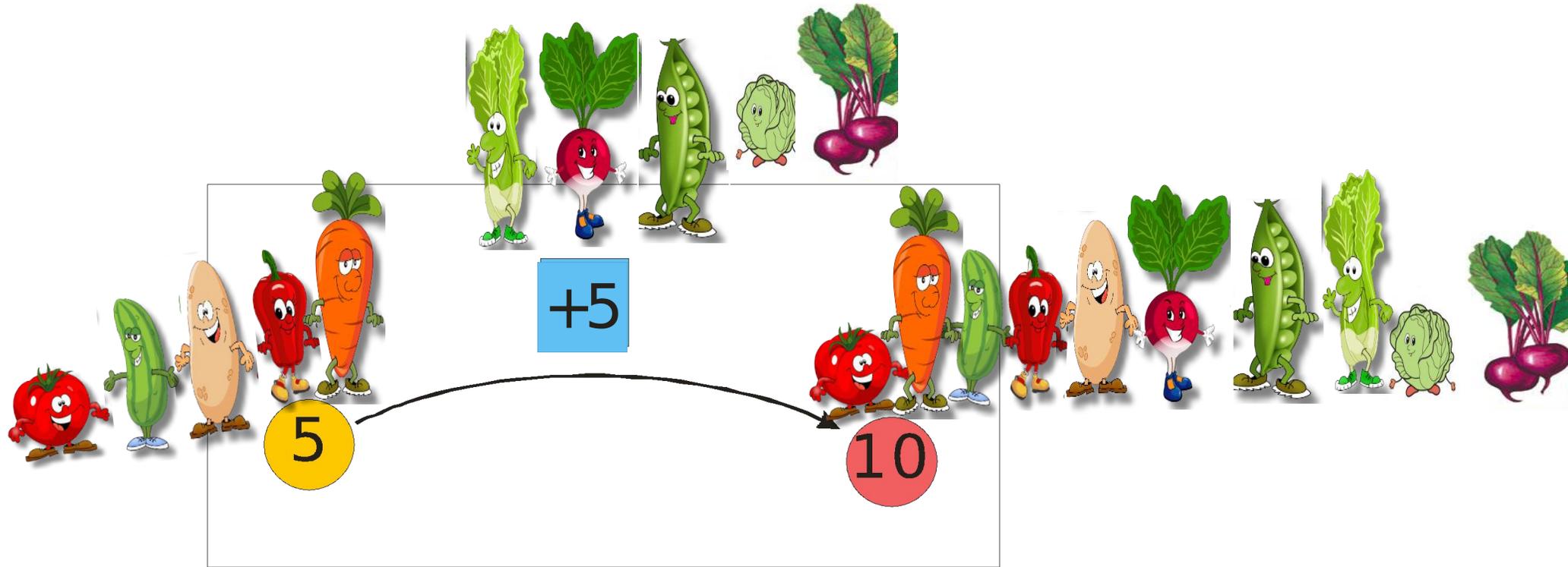


+3

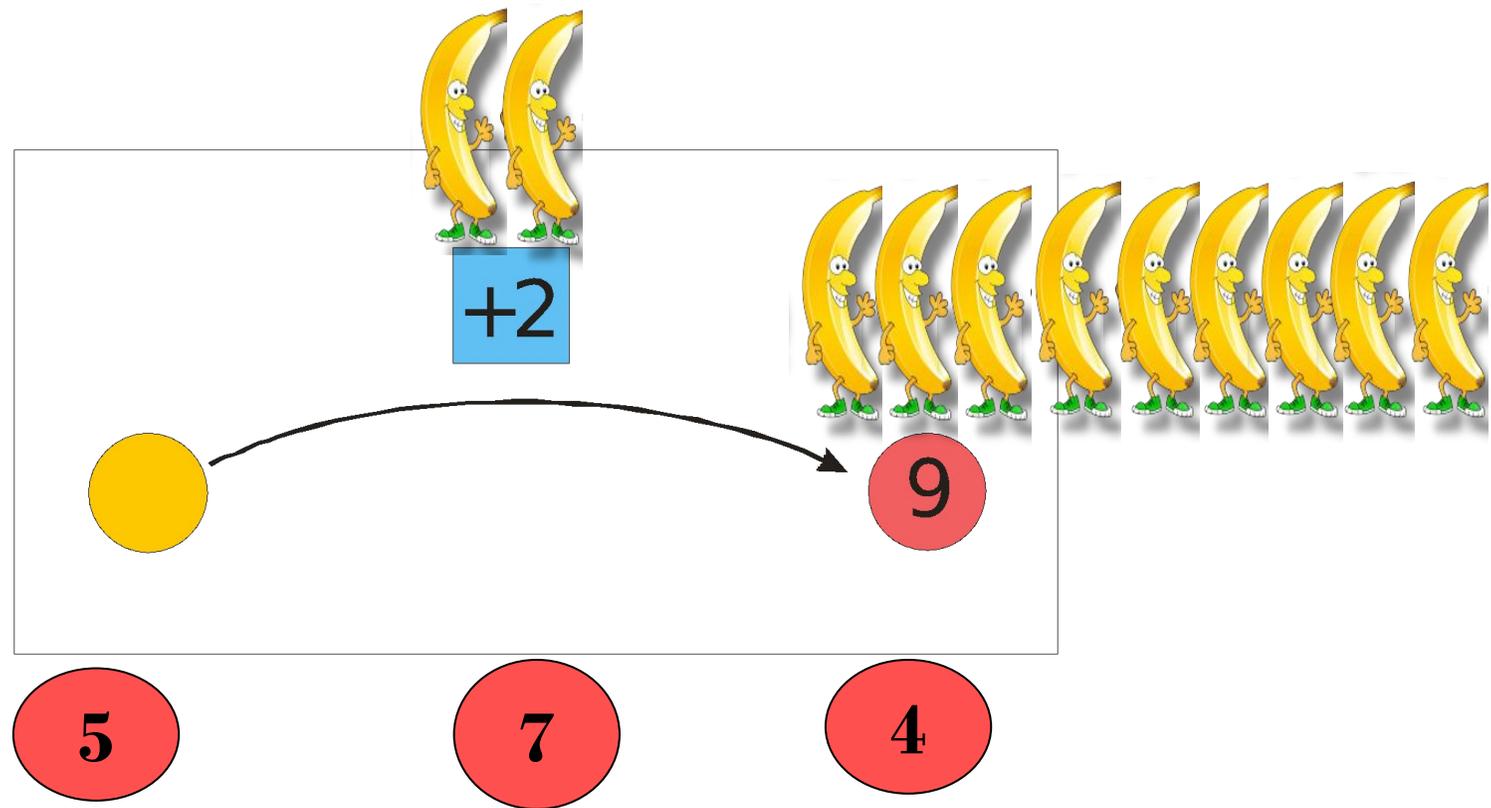
+5

+4

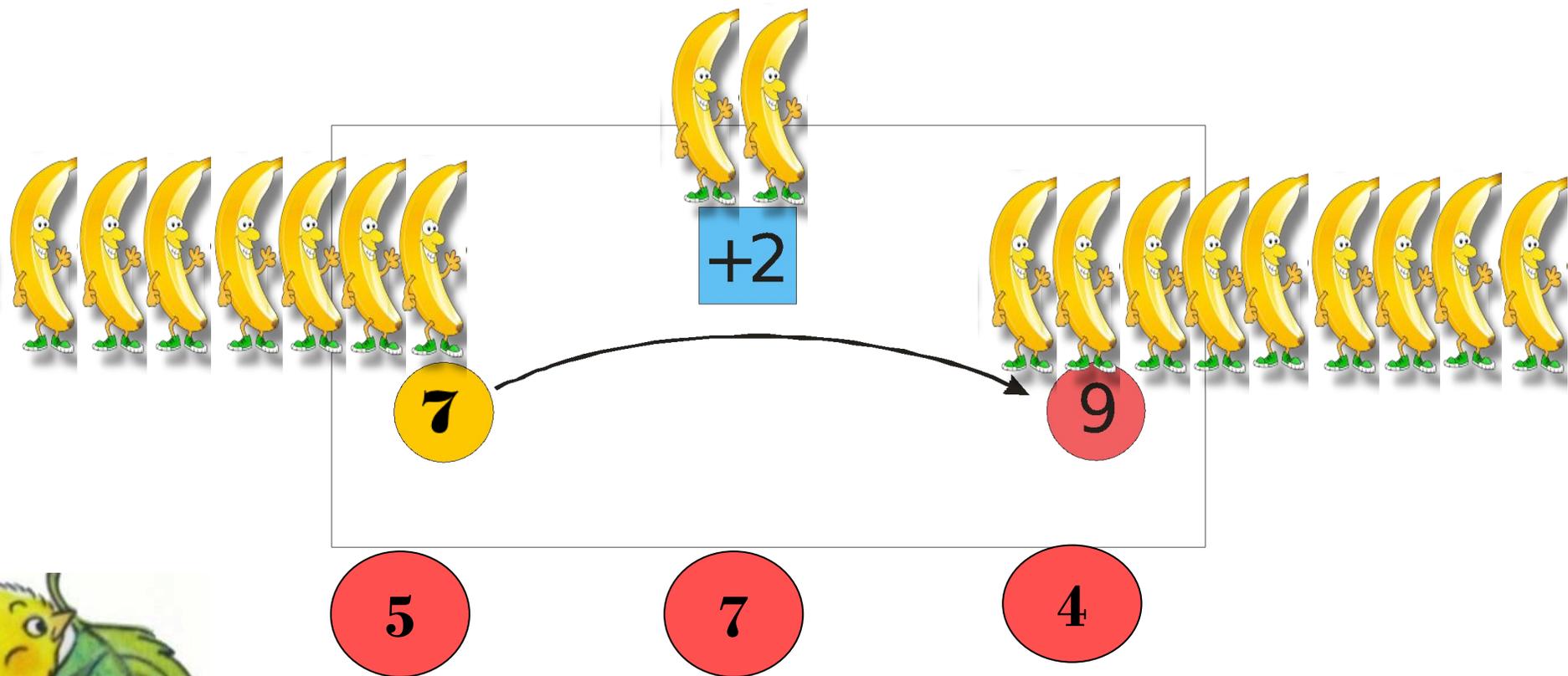
Умница! На картинке изображены овощи. Правильно плюс пять действие нужно выполнить, чтобы у нас на выходе получилась цифра «10». Салат, редис, горох, капуста и свекла добавились.



Внимательно посмотри! Скажи, какая цифра должна стоять у «входа»? Чтобы на выходе если мы выполним простое арифметическое действие, получилось цифра девять на «выходе». Или можно сказать сколько бананов должно стоять на «входе», если к нему прибавить два банана получилось девять бананов на «выходе»? Скажи какого цвета банан? Банан – фрукт или овощ?



Молодец! Цифра семь должна стоять у «входа»! Чтобы на «выходе» при выполнении простого арифметического действия, получилось цифра девять. Или можно сказать семь бананов должно стоять на «входе», при прибавления двух бананов получилось девять бананов на «выходе». Банан желтого цвета. Банан – фрукт, а не овощ. **ФИНИШ!**



У ТЕБЯ ВСЕ ПОЛУЧИЛОСЬ!
МОЛОДЕЦ!

