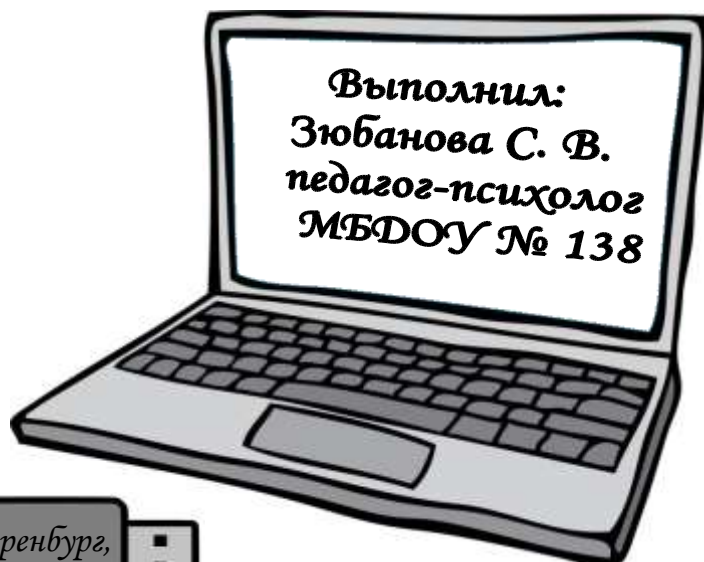
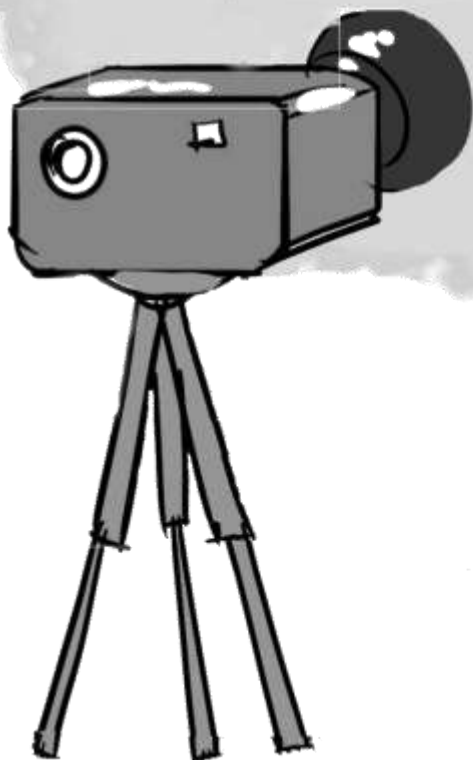


# Консультация

на тему:  
«Применение ИКТ  
педагогом-психологом  
в коррекционно-развивающей  
работе с детьми»



Выполнил:  
Зюбанова С. В.  
педагог-психолог  
МБДОУ № 138

г. Оренбург,  
2019 г.



Информатизация общества – это реальность наших дней. В условиях динамично меняющегося мира, стремительного роста информационного потока, развития новых информационных технологий, их возможностей – информатизация сферы образования приобретает фундаментальное значение. Имеющийся в настоящее время отечественный и зарубежный опыт информатизации среды образования свидетельствует о том, что она позволяет повысить эффективность воспитательно-образовательного процесса.

Сочетание ИКТ связано с двумя видами технологий: информационными и коммуникационными.

Информационные технологии – комплекс методов, приёмов, способов и средств, обеспечивающих хранение, обработку, передачу и отображение информации.

Коммуникационные технологии – методы, способы и средства взаимодействия человека с внешней средой.

Информационно-коммуникационные технологии в дошкольном образовании – это комплекс учебно-методических материалов, технических и инструментальных средств вычислительной техники в учебном процессе, формы и методы их применения для совершенствования деятельности специалистов учреждения (администрации, воспитателей, специалистов), а также для образования, развития, диагностики и коррекции детей.

Надо понимать, что ИКТ это не только компьютеры и их программное обеспечение. Здесь подразумевается использование компьютера, Интернет-ресурсов, телевизора, видео, DVD, CD, мультимедиа, аудиовизуального оборудования и др.

ИКТ открывают для педагога-психолога широкие возможности в коррекционно-развивающей работе с детьми. Применение ИКТ способствует:

- стимуляции интеллектуальной деятельности ребенка;
- формированию и совершенствованию его высших психических функций (внимания, памяти, пространственных и конструктивных представлений, речи, логического мышления);
- развитию у дошкольников исследовательских способностей, познавательной активности, навыков и талантов;
- учёту индивидуальных особенностей и возможностей каждого ребенка.

Возможности и преимущества применения ИКТ в работе педагога-психолога:

- повышение эффективности образовательного процесса за счёт высокой степени наглядности: материал преподносится в доступной форме, ярко, образно, что соответствует наглядно-образному мышлению детей дошкольного возраста;
- предъявление информации на экране в игровой форме, что вызывает у детей огромный интерес, так как это отвечает основному виду деятельности дошкольника – игре;
- повышение мотивации, которая возрастает за счет мультимедийных эффектов;



- облегчает процесс развития и коррекции, обогащает занятия эмоциональной окрашенностью;
- широкие мультимедийные возможности (графика, звук, трехмерное изображение);
- виртуальное общение во многом повторяет реальное, здесь действует принцип переноса, т. к. взаимодействие протекает в системе «человек-человек»;
- моделирование продуктивных видов деятельности детей (классификация, конструирование, экспериментирование, прогнозирование), необходимых для освоения развивающих и коррекционных задач;
- позволяет моделировать различные жизненные ситуации, которые нельзя или сложно показать и увидеть в повседневной жизни (извержение вулкана, полет ракеты, половодье, неожиданные и необычные эффекты), максимально раздвинуть образовательное пространство;
- выбор индивидуального темпа, объема получаемой информации и времени обучения;
- компьютер позволяет исправить допущенные ошибки.

Главная идея применения ИКТ в том, что основные упражнения предъявляются детям не в устном или печатном виде, а на экране. Дети получают эмоциональный и познавательный заряд, вызывающий у них желание рассмотреть, действовать, играть, вернуться к этому занятию вновь.

Спектр применения ИКТ педагогом-психологом в коррекционно-развивающей работе с детьми достаточно широк, но зачастую он ограничивается недостаточной технической оснащенностью дошкольных учреждений и компетенцией педагога в работе с компьютером.

Имеющееся техническое оборудование (аудиоколонка, ноутбук, проектор, маркерная доска, экран) позволяет мне применять ИКТ в коррекционно-развивающей работе с детьми, включая в занятие:

**1. Музыкальное сопровождение.** Использование музыки является одним из доступных и эффективных методов психолого-педагогического воздействия на ребенка в условиях дошкольного учреждения. Я использую музыку на занятиях для:

- создания благоприятного эмоционального фона;
- переключения внимания детей;
- развития воображения детей в процессе творческой деятельности, повышения активности;
- психологической и физической разрядки.

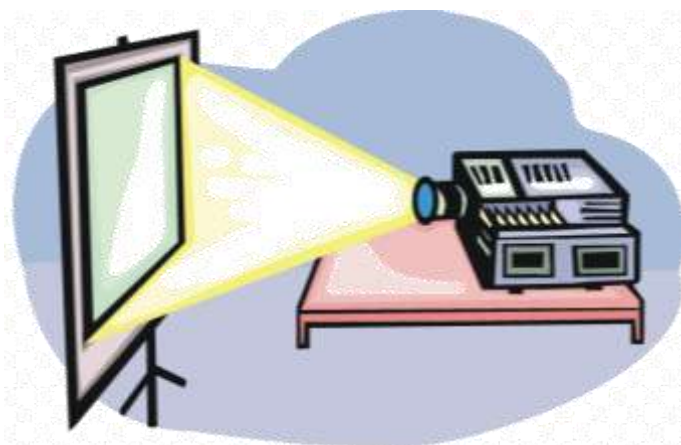
Для расслабления, снятия эмоционального напряжения во время релаксации использую мелодичную классическую или релаксационную музыку, наполненную звуками природы (шелест листьев, голоса птиц, стрекотание насекомых, шум морских волн и крик дельфинов, журчание ручейка). Для физической разрядки во время подвижных игр, физкультурных минуток использую активную, веселую музыку.



**2. Мультимедийные презентации, картинки.** С помощью мультимедийной презентации можно предоставить демонстрационный материал в большом размере с хорошим графическим разрешением, и при этом полностью решается проблема нехватки демонстрационного материала, и материальных затрат на приобретение или распечатывание нужных в работе материалов. В отличие от обычных распечатанных

картинок, картинки на экране могут ожить и заговорить с ребенком, что делает занятие интереснее и познавательнее.

Я применяю презентации как способ мотивации детей, создания проблемной ситуации и поддержания интереса детей во время занятия. Ситуации могут быть связаны с удивлением, с затруднением, или диалогом с каким-либо персонажем, подводящим детей к желанию решить проблему, помочь и т.д. Например, на картинке вдруг все перепуталось, оказывается, это сделал один из сказочных персонажей, у которого нет друзей. Использую такой приём как «шторка»,



когда часть изображения закрывается и детям нужно узнать, кто к ним пришел.

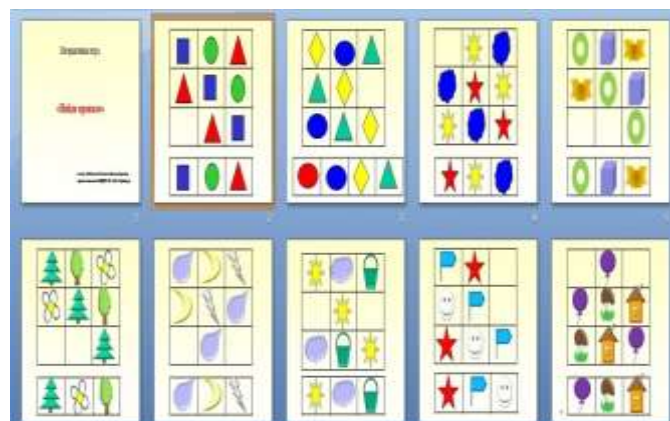
Так же я использую мультимедийные презентации для наглядного сопровождения бесед и при составлении рассказов по картине.

### **3. Интерактивные игры, которые я сделала сама в программе презентаций:**

– игры, цели которых: развитие памяти, внимания, мышления, речи, развитие анализа, синтеза и обобщения, умения классифицировать, развитие логического мышления, умения устанавливать причинно-следственные, логические связи в ряду событий,

#### **«Найди правило»**

Инструкция: «Художник нарисовал рисунки, но не просто так, а по правилам. Вам нужно догадаться какие правила использовал художник и что будет нарисовано в пустой клеточке. Но он оставил вам подсказку, правила могут быть разные и их может быть несколько». По щелчку нужная картинка перемещается в пустую клетку.



#### **«Последовательные картинки»**

Инструкция: «Художник нарисовал историю в картинках, но перепутал порядок их расположения. Помогите художнику восстановить последовательность картинок и придумать интересную историю». По щелчкам картинки последовательно перемещаются на нужное место.



#### **«Найди отличия»**

Инструкция: «От домика учителя Ежа к лесной школе ведут две дороги. На первый взгляд они одинаковые, но это не так. Рассмотрите картинки и найдите отличия. По щелчку отличия обводятся кружками».

В лесной школе сделали ремонт. Рассмотрите картинки и найдите отличия. По щелчку отличия обводятся кружками. Как вы думаете, какой школа стала после ремонта та, что слева или справа? По щелчку Ёж перемещается в сторону нужного домика.

Зверята пришли в школу, учитель Ёж рассадил их по местам. Посмотрите кто где сидит. Во время перемены учитель вышел из класса. *По щелчку Ёж уходит. Далее по щелчку смена слайда.* К началу следующего урока учитель вернулся в класс. *по щелчку Ёж входит.* Но пока его не было зверята поменялись местами. Помогите



учителю рассадить зверят на свои места. *По щелчку все зверята исчезают, затем начиная с первой парты слева по щелчкам зверята появляются на своих местах.*

После уроков зверята пошли домой. Двоих из них дома ждал сюрприз, пока они учились их домики изменились. Рассмотрите домики и найдите отличия. *По щелчку отличия обводятся кружками.* Как вы думаете, чей это домик? *По щелчку появляется зайчик.* *По щелчку смена слайда.* Рассмотрите домики и найдите отличия. *По щелчку отличия обводятся кружками.* Как вы думаете, чей это домик? *По щелчку появляется белочка».*

### «Четвертый лишний»

Инструкция: «Перед вами четыре картинки, три из них подходят друг другу, по какому-то признаку, их можно назвать одним словом, а четвёртая лишняя. Какая картинка лишняя? Объясните свой выбор». *По щелчку лишняя картинка исчезает.*



### «Прятки»

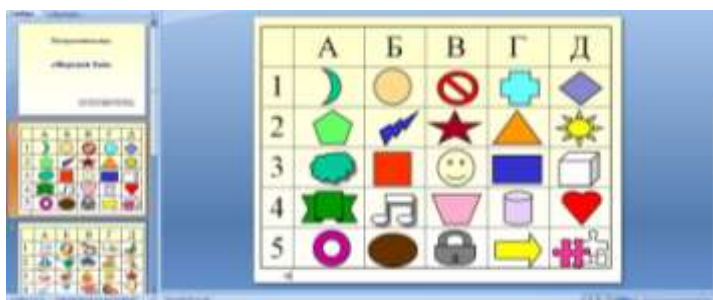
Инструкция: «Зверята пришли на полянку, они хотят поиграть с вами в прятки. Постарайтесь запомнить всех зверят. А теперь угадайте, кто спрятался в траве? *По щелчку спрятавшийся зверёк возвращается на своё место.*

(усложнение) Посмотрите ребята к нашим зверятам пришли ещё крот, ёж и сорока. Они тоже хотят поиграть. Теперь они будут прятаться по двое. Угадайте, кто спрятался в траве? *По щелчку спрятавшиеся зверьки возвращаются на свои места».*



### «Морской бой»

Инструкция: «Предлагаю вам поиграть в «Морской бой». Я буду называть адрес картинки, а вы должны сказать, что на ней изображено». *По щелчку нужная картинка моргает.*



– игры серии «Человечки-чувства» цели которых: формирование представления детей о различных эмоциональных состояниях людей, развитие способности узнавать, понимать и дифференцировать эмоциональные состояния.

### «Угадай эмоцию»

Инструкция: «Человечки-чувства спрятались за маски. Угадайте по позе и жестам, какое у них настроение. При щелчке мышкой маска исчезает и становится видно лицо человека.

А теперь попробуйте угадать эмоцию по выражению глаз. При щелчке мышкой на лице появляются глаза и нос. При следующем щелчке появляется рот. Затем по щелчку появляется соответствующий человек-чувство».



### «Тайное послание»

Инструкция: «Человечки-чувства спрятались за маски. Угадайте по позе и жестам, какое у них настроение. При щелчке мышкой маска исчезает и становится видно лицо человека.

Человечки-чувства оставили вам тайное послание. Давайте попробуем его разгадать. Я буду читать вам письмо, а вы должны угадать, какая эмоция там спрятана. При щелчке мышкой «открывается» конверт с письмом. Появляется часть текста. По щелчку появляется соответствующий человек-чувство. Далее по щелчкам появляются продолжение письма и человек-чувства.



А теперь человек-чувства предлагают вам самим написать письмо. При щелчке мышкой «открывается» конверт с письмом. Далее по щелчкам появляются человек-чувства».

### «Цвет настроения»

Инструкция: «Человечки-чувства спрятались за маски. Угадайте по позе и жестам, какое у них настроение. При щелчке мышкой маска исчезает и становится видно лицо человека.

Далее появляется полоска из различных цветных квадратов. Какое настроение можно нарисовать, используя эти цвета? По щелчку появляются человек-чувства.



На экране появляется картина. Расскажите, что нарисовано на картине, какое настроение у картины. Выберете соответствующего человека. По щелчку на выбранного человека раздается звук правильного и не правильного ответа».

### «Оцени ситуацию»

Инструкция: «Человечки-чувства спрятались за маски. Угадайте по позе и жестам, какое у них настроение. При щелчке мышкой маска исчезает и становится видно лицо человека.

Посмотрите на картинку, расскажите, что на ней происходит. Определите, какое выражение лица должно быть у детей на картинке. По щелчку на лица человечков раздается звук правильного и не правильного ответа, при выборе правильного ответа лицо человечка перемещается на картинку».



#### «Угадай мелодию»

Инструкция: «Человечки-чувства спрятались за маски. Угадайте по позе и жестам, какое у них настроение. При щелчке мышкой маска исчезает и становится видно лицо человечка.

Послушайте музыкальное произведение и определите, какое у него настроение. По щелчку на картинку воспроизводится музыкальный файл. При щелчке в левый нижний угол появляется человечек-чувство с «правильным» настроением и название произведения».



При создании интерактивных игр стараюсь делать фон не слишком ярким, подбирать изображения высокого качества и в одном стиле, учитывать соразмерность объектов относительно друг друга, не перегружаю слайд несущественными деталями, отвлекающими детей от главного. Смену слайдов делаю по щелчку мыши, чтобы иметь возможность остановить презентацию в случае необходимости, отреагировав на вопросы детей или другие ситуации. Благодаря последовательному появлению изображений на экране, дети имеют возможность выполнять упражнения более внимательно и в полном объеме. Дети получают одобрение не только от педагога, но и со стороны компьютера в виде звуковых эффектов, что делает занятие интересным и выразительным.

**4. Просмотр мультфильмов.** Мультфильм — наиболее эффективный воспитатель от искусства и медиа-среды, поскольку сочетает в себе слово и картинку,

т.е. включает два органа восприятия: зрение и слух. Совместный с детьми анализ увиденного, делает мультфильм мощным воспитательным инструментом и одним из авторитетных и эффективных наглядных материалов. Через мультфильмы дети усваивают модели поведения, способы действий, алгоритмы достижения цели. В своей работе я использую советские мультфильмы, так как в них герои прозрачно делятся на положительных и отрицательных. Ребенок способен определить, кто делает правильно, а кто — нет, и какие последствия могут быть у таких поступков.



Примеры мультфильмов: «Колобок» (непослушание), «Хочу бодаться» (драчливость), «Нехочуха» (лень), «Грибок теремок», «Он попался!» (взаимовыручка, доброта) «А вдруг получится?» (умение поддерживать друг друга), «Цветик-семицветик» (по сказке В. Катаева) (умение осознанно определять цель), «Наш друг

Пишичитай» и «Остров ошибок» (формирование положительного отношения к школе),

**5. Видео-релаксации,** которые помогают каждому ребёнку избавиться от накопившегося внутреннего негатива, плохого настроения, обид и сомнительных мыслей. Во время расслабления приходит ощущение свободы, лёгкости и спокойствия. Такое состояние, помогает ребёнку легко воспринимать и усваивать новый материал, радоваться жизни, быстрее забывать неудачи. Расслабляясь, возбужденные, беспокойные дети постепенно становятся более уравновешенными, внимательными и терпеливыми. Дети заторможенные, скованные, вялые и робкие приобретают уверенность, бодрость, свободу в выражении своих чувств и мыслей.



При использовании ИКТ в коррекционно-развивающей работе необходимо соблюдать требования СанПин и психологического комфорта детей.

Требования СанПин по работе дошкольников с компьютерной техникой:

- одноразовая длительность работы ребенка за компьютером в 5 лет не более 10 минут в день, в 6-7 лет не более 15 минут в день. При этом в конце занятия обязательно отводится время для проведения зрительной гимнастики;
- в течение дня допускается проведение не более одного занятия с использованием компьютера;
- максимальная кратность работы с компьютером в течение недели в 5-7 лет максимально допустимо 3 раза в неделю (оптимально 1-2 раза);
- рекомендуемые дни недели для занятий на компьютере (вторник, среда, четверг);
- рекомендуемое время для занятий: первая половина дня – оптимально, вторая половина дня – допустимо (но лучше в интервале с 15:30 до 16:30 после дневного сна и полдника).

Для детей имеющих хроническую патологию и часто болеющих (более 4 раз в год) время работы за компьютером сокращается до 7 – 10 минут в соответствии с возрастом.

Психологический комфорт достигается отсутствием ярко мерцающих и быстро сменяющихся изображений, резких и громких звуковых сигналов, или наоборот, нарочито медлительных и затяжных смен картинок. Важно использовать только положительно эмоционально окрашенные образы. Компьютерные игры должны быть «послушными» — подчиняющимися сигналам и командам ребенка, а не протекающим независимо от действий ребенка, чем может вызывать раздражение или негативную реакцию.

В заключении хочется сказать, что использование ИКТ в работе педагога-психолога с дошкольниками позволяет осуществлять психологическое сопровождение образовательного процесса в соответствии с требованиями стандарта. Интерактивные технологии создают ситуацию успеха для детей, повышают работоспособность, поддерживают интерес, способствуют реализации деятельностного подхода.

Недаром английская пословица гласит:

***«Я услышал – и забыл, я увидел – и запомнил».***