

Таблица 8

**Пример процесса обучения  
ребенка с ОВЗ в цифровой среде  
в сопровождении взрослого**

Содержание работы	Форма
1. Массаж пальчиков и/или одно упражнение пальчиковой гимнастики в сопровождении стихотворного текста (лучше по теме занятия) перед работой с компьютером	Индивидуальная, совместная
2. Непосредственная работа в цифровой среде за компьютером с использованием одной или двух рук (с поддержкой взрослого или без) в зависимости от уровня владения компьютером	Совместная, с постепенным возрастанием самостоятельности учащегося с ОВЗ
3. Релаксационное упражнение для рук, глаз и тела после выполнения упражнения в цифровой среде	Индивидуальная, совместная

## **Примеры интерактивных игр для решения задач познавательного развития**

### **«Прятки»**

*Цель* — развитие самоконтроля и слухового внимания, формирование познавательной мотивации.

*Описание и правила игры:* на экране появляется интерактивная заставка — окошко с закрытыми ставнями — и раздаётся звук голоса животного, которое нужно угадать. Ребенок «отвечает», выбрав нужное изображение, педагог вместе с ним активирует вкладку «Я знаю!». Ставни окош-



ка открываются, показывая, какое именно животное издавало звук. Происходит сличение ответа ребенка и животного на экране, поощрение или напутствие попробовать свои силы еще раз. Ребенок учится быть внимательным, принимая правила игры и контролируя себя при неправильном ответе.

### «Не будить до весны»

*Цель* — моделирование педагогических ситуаций в соответствии с речевой инструкцией.

*Задачи:*

- образовательные: формирование представлений об окружающем мире, поведении животных после периода зимней спячки;
- развивающие: готовность действовать в предложенной ситуации по словесной инструкции, развитие слухового внимания, мотивации;
- коррекционно-развивающие: развитие самоконтроля и способности воспроизводить последовательность по образцу.

Игра предполагает прохождение нескольких уровней от простого (запомнить и найти один звук) до сложного (запомнить и найти последовательно четыре звука).

Методические указания включают несколько этапов:

- подготовку к игре в эмоциональном плане и посредством инструкции (педагог дублирует инструкцию для ребенка с ОВЗ);
- обучающую игру на компьютере;
- проблемное общение с ребенком во время игры посредством наводящих вопросов, повторной попытки выполнить задание по инструкции;
- окончание игры. Ребенок наблюдает развитие сюжета в благоприятном ключе;
- перенос усвоенных умений в реальную обстановку, закрепление полученных навыков. Например, возможно

организовать подобную игру с музыкальными игрушками.

### «Отпадный пряник»

*Цель* — развитие умения различать фигуры по форме и размеру.

*Задачи:*

- образовательные: дать представление о форме и размере предметов; научить узнавать и называть геометрических фигур;
- развивающие: развивать зрительное и слуховое внимание, мотивацию; формировать навыки анализирующего восприятия;
- коррекционно-развивающие: формировать умение мыслительных операций (анализ, сравнение, сопоставление).

Игра предполагает прохождение нескольких уровней от начального (простая для выполнения инструкция) до продвинутого (предполагает очередность в игре и взаимопомощь).

Методические указания также включают пять этапов и идентичны указаниям игры «Не будить до весны», предложенной выше.

### «Цифры с дракончиком»

*Цель* — формирование соотношения слухового и зрительного восприятия цифр от 0 до 10.

*Задачи:*

- образовательные: научить ребенка находить нужную цифру в соответствии со словесной инструкцией;
- развивающие: развитие познавательной активности, мотивации, восприятия на слух и зрительной памяти;
- коррекционно-развивающие: формирование правильных представлений о способе написания цифры, коррекция операции процесса перекодирования информации из слуховой в зрительную.



Игра предполагает прохождение нескольких уровней от начального (простая для выполнения инструкция) до продвинутого (предполагает увеличение числа побед до максимума — 10).

Методические указания включают несколько этапов:

- подготовку к игре в эмоциональном плане и посредством инструкции (педагог дублирует инструкцию для ребенка с ОВЗ). Возможна «репетиция» игры без использования компьютера для отработки понятий больше/меньше;
- обучающую игру на компьютере с усложнением инструкции;
- проблемное общение с ребенком во время игры посредством наводящих вопросов, повторной попытки выполнить задание по инструкции;
- окончание игры. Ребенок наблюдает развитие сюжета в благоприятном ключе, если его действия были верными;
- перенос усвоенных умений в реальную обстановку, закрепление полученных навыков. Например, возможно организовать подобную игру с тактильными цифрами.

Отметим, что количество интерактивных игр, включаемых педагогом в занятие, не должно превышать одной-двух, отбираемых заранее на основании индивидуальных особенностей ребенка с ОВЗ и целей конкретного занятия.

На основании вышеизложенного материала можно сформулировать выводы о том, что компьютерные интерактивные коррекционно-развивающие игры выполняют несколько функций: обучают, развивают и корректируют процесс развития ребенка, формируя навыки познавательной деятельности на основе игровых обучающих ситуаций, тем самым устраняя противоречие между пониманием важности поиска эффективных средств развития познавательной деятельности школьников и использованием методических разработок и цифровых технологий обучения и коррекции.

Родители детей с ОВЗ являются непосредственными участниками процесса педагогического сопровождения их ребенка в цифровой среде. Вот почему так важно проводить работу по формированию их цифровой грамотности ввиду того, что ребенку в домашних условиях необходима поддержка родителей при выполнении домашних заданий в цифровой образовательной среде.

## **Педагогическое сопровождение учащегося с ОВЗ в цифровой среде: работа с родителями**

Работа с родителями учащихся с ОВЗ ведется в период всего обучения в школе. Ниже приводится пример опросника, который можно использовать для диагностики уровня цифровой грамотности родителей, чтобы сделать вывод о результативности проводимой с ними работы. О содержании такой работы речь пойдет ниже, сразу после опросника в таблице 9.

*Таблица 9*

### **Примерный перечень вопросов для оценки уровня цифровой грамотности родителей учащихся с ОВЗ**

<b>Вопросы</b>	<b>Варианты ответов</b>
1	2
1. Оцените уровень вашей осведомленности о проблеме вашего ребенка с ОВЗ по шкале от 1 до 3	не осведомлен
	частично осведомлен, но есть вопросы
	полностью владею информацией о проблеме своего ребенка