

Заявка на участие в конкурсе дидактических материалов тифлопедагогов «ИРИС»

Полное наименование образовательного учреждения, город, край/область, район	Государственное бюджетное дошкольное образовательное учреждение детский сад №13 компенсирующего вида Кировского района Санкт-Петербурга
ФИО участника (полностью)	Буглаева Нина Анатольевна, Панова Светлана Васильевна
должность,	Учитель-дефектолог (тифлопедагог)
контактный телефон участника	+7 911 943 80 28 +7 911 936 92 43
электронный адрес	Ninelka123@mail.ru Panova1972@mail.ru
вид разработки (номинация)	Номинация 8 «Компьютерные средства обучения»
тема разработки (название)	Mimio проект – Интерактивные игровые задания для проведения коррекционного занятия по развитию зрительных функций для детей старшего дошкольного возраста с нарушением зрения: Занятие – квест «Путешествие на таинственный остров»
контингент (слепые, слабовидящие и др.)	Дети с нарушением зрения (дети с амблиопией, с косоглазием)
ФИО руководителя ОУ (полностью)	Ергина Елена Николаевна

Аннотация компьютерной игры

Ф.И.О. автора, район, ОУ:

Буглаева Нина Анатольевна – учитель-дефектолог (тифлопедагог), Панова Светлана Васильевна – учитель-дефектолог (тифлопедагог),

Государственное бюджетное дошкольное образовательное учреждение детский сад №13 компенсирующего вида Кировского района Санкт-Петербурга

Реализуемые программы:

Адаптированная основная образовательная программа дошкольного образования детей с амблиопией, с косоглазием ГБДОУ детский сад №13 компенсирующего вида Кировского района Санкт-Петербурга

Контингент:

Дети с нарушением зрения (дети с амблиопией, с косоглазием)

Номинация 8

«Компьютерные средства обучения».

Тема:

Mimio проект – Интерактивные игровые задания для проведения коррекционного занятия по развитию зрительных функций для детей старшего дошкольного возраста с нарушением зрения: Занятие – квест «Путешествие на таинственный остров»

Технические рекомендации по использованию

Проект выполнен помощью интерактивных технологий Mimio.

Необходимое оборудование:

1. Компьютер (ноутбук).
2. Интерактивная система MimioME78

Задачи, поставленные авторами разработки:

Данный mimio проект **направлен на решение следующих задач:**

Коррекционно-образовательные задачи:

1. Закрепить ранее полученные представления детей о животных жарких стран.
2. Развивать вариативное мышление, а так же творческие способности, воображение, фантазию, способность к моделированию и конструированию.
2. Формировать умения выявлять свойства в объектах, называть их, обобщать по четырем свойствам, закреплять навык классификации предметов.

3. Формировать учебные умения и навыки (обдумывать и планировать свои действия, осуществлять решение в соответствии с заданными правилами, проверять результат своих действий и т.д.).

4. Способствовать развитию речи, умению аргументировать свои высказывания, строить простейшие умозаключения, развивать связную, эмоциональную речь. Активизировать и закреплять словарь по теме «Животные жарких стран».

Коррекционно-развивающие задачи

1. Развивать ориентировку на вертикальной и горизонтальной плоскости, в малом и в большом пространстве.
2. Развивать зрительное восприятие и внимание.
3. Развивать восприятие цвета, формы, величины.
4. Развивать мыслительные операции, сообразительность, смекалку.
5. Развивать контролирующую функцию зрения при выполнении разных видов заданий, развивать прослеживающую функцию глаза.

Воспитательные задачи:

1. Воспитывать самостоятельность, умение понимать учебную задачу и выполнять её до конца.
2. Продолжать формировать позитивное отношение детей друг к другу, воспитывать чувство общности с другими детьми, умение слышать и понимать сверстников, помогать им, если надо, решать задачи в команде, сообща.

Эффективность:

Применение анимационных технологий и создание различных мультимедийных продуктов детской деятельности, является универсальным средством стимулирования познавательной, творческой, речевой активности ребенка и несет в себе возможность развивать все компетенции ребенка для его дальнейшего успешного обучения в школе и социализации в обществе. Особенно это актуально для детей с ограниченными возможностями здоровья. Интерактивная доска в mímio проекте – это универсальный инструмент, позволяющий сделать занятие с детьми дошкольного возраста с нарушением зрения, более интересными, наглядными и увлекательными. Интерактивная доска, с помощью специального маркера «стилуса», позволяет перемещать по своей поверхности рисунки, фотографии. Копировать их, вращать, изменять их размер, форму, оттенки и др. С помощью «стилуса» интерактивной доски можно не только рисовать на ее поверхности, но и управлять компьютерными программами, нажимать кнопки, выделять и перемещать

объекты. А самое главное, что все это ребенок делает самостоятельно, не сидя за компьютером, а двигаясь в пространстве, что позволяет сохранить ему зрение.

В проекте имеются гиперссылки, звуковые эффекты. Проект – это самостоятельный продукт, имеющий методические рекомендации по его использованию.

Методические рекомендации педагогам по использованию компьютерной презентации.

Нарушения зрения, особенно возникающие в раннем возрасте, отрицательно влияют на процесс формирования пространственной ориентировки детей.

Для дошкольников с нарушением зрения характерны недостатки развития движений и малая двигательная активность; у них, по сравнению с нормально видящими сверстниками, значительно хуже развиты пространственные представления, возможности практической микро-и макроориентировки, словесные обозначения пространственных отношений. Нарушение глазодвигательных функций вызывает ошибки определения детьми формы, величины, пространственного расположения предметов.

Развитие ориентировки в пространстве слабовидящих детей требует специального обучения активному использованию нарушенного зрения и всех сохранных анализаторов (слуха, тактильно-двигательного восприятия, обоняния и т. д.) Только в этом случае возможно создание у детей целостного обобщенного образа освоенного пространства.

Одним из важнейших направлений работы ДООУ для детей с нарушениями зрения является формирование пространственных представлений и развитие навыков ориентировки на плоскости.

Дошкольники в большей степени, чем дети старшего возраста, нуждаются в том, чтобы занятия были интересны и увлекательны, им нужна дополнительная мотивация, большая наглядность. Совместная деятельность с дошкольниками немыслима без элементов игры, в которой они всегда принимают самое активное участие, поэтому в этом возрасте нельзя обойтись просто красочной и информативной презентацией, именно здесь востребованы возможности интерактивной технологии MIMIO.

Одним из основных направлений информатизации современного образования является использование компьютерных технологий, как метод эффективного воздействия на зрительное восприятие ребенка. Поэтому коррекционные тифлопедагогические занятия нельзя представить без применения компьютерных технологий. В рамках реализуемой в нашем ДООУ адаптированной образовательной программы для детей с ограниченными возможностями здоровья мы разработали проект с помощью интерактивных технологий Mimio для развития зрительных функций.

Данный электронный ресурс рекомендуется для использования в игре с детьми старшего дошкольного возраста, имеющими нарушения зрения (т.к. упражнения будут полезны для детей данной категории), при соблюдении офтальмо-гигиенических требований.

Проект создан с помощью программного обеспечения MimioStudio, может использоваться на занятиях по развитию ориентировки в пространстве или как игровой материал в индивидуальной работе с ребенком.

Проект состоит из 18 страниц. Для удобства работы применяются значки-помощники, оснащенные гиперссылками.

Слайд 1	Титульный лист
Слайд 2	Условные обозначения, используемые в проекте
Слайд 3	Начало занятия - квеста. Цель: Вызвать интерес к содержанию занятия, создание проблемной ситуации. Педагог обращает внимание детей на изображение острова и плавающую бутылку в море. Нажав стилусом на свиток внутри бутылки, взрослый запускает звуковой файл со звуком морских волн, а затем, нажав стилусом по горлышку бутылки, «разворачивает» свиток с посланием о таинственном кладе. После того, как будет прочитано послание, педагог предлагает детям отправиться в морское путешествие. На чем можно отправиться в путешествие? Для этого нужен корабль. (Переходим к следующему слайду).
Слайд 4	«Построй корабль из геометрических фигур» (танграм) Цель: развитие мелкой моторики, внимательности, воображения, логического, пространственного и конструктивного мышления, комбинаторные способности. Педагог предлагает одному из детей «построить» корабль из геометрических фигур. <i>Для этого необходимо перетаскивать стилусом геометрические фигуры в соответствии с образцом. По окончании выполнения задания, переходим к следующему слайду.</i>
Слайд 5	«Восстанови числа и проложи путь» Педагог озвучивает задание: «Мы приблизились к острову, но подплыть к нему очень трудно, острые камни могут повредить корабль. У нас есть карта, но на ней не обозначен безопасный путь, его можно проложить, воспользовавшись зашифрованной схемой с цифрами. Восстанови цифры и проложи путь».

	Цель: Развивать внимание, мышление, сообразительность. Закрепить умение считать в пределах 20. Первое задание на данном слайде представляет собой математическую головоломку Нумбрикс: числовая змейка, состоящая из порядковых чисел. Первое и последнее число змейки выделено цветом. Задача головоломки — восстановить все числа из змейки по подсказкам. Змейка ползает только по вертикали и горизонтали — по диагонали не умеет. <i>Для выполнения данного задания ребенку необходимо в нужной последовательности кликнуть стилусом по ячейкам и назвать появившуюся цифру от 1 до 20.</i> Второе задание на данном слайде «Проложи путь по схеме» Цель: Развивать пространственное мышление, внимание, восприятие. Закреплять умение работать со схемой, маршрутом. <i>Для выполнения этого задания на панели инструментов необходимо выбрать маркер и в соответствии с числовой змейкой соединить точки на схеме линией.</i> <i>Для проверки выполнения задания, нажимаем на спасательный круг. По окончании выполнения задания, переходим к следующему слайду.</i>
Слайд 6	«Составь карту» (Часть 1) Цель: закреплять умение визуально сравнивать детали, правильно соединять их в единое целое, развивать образное мышление, внимание, зрительное восприятие. Педагог озвучивает задание: «Высаживаемся на остров. Смотрите, нам кто-то оставил кусочек карты, она подскажет, куда нам идти. Найди этому кусочку место на целой карте». <i>Необходимо кусочек карты «перенести» на соответствующее место. Затем переходим к следующему слайду.</i>
Слайд 7	«Помоги обезьянам найти свою тень» Цель: Развивать умение соотносить цветное изображение с силуэтным, развивать зрительное внимание, наблюдательность, мелкую моторику. Совершенствовать умения накладывать силуэт на контур. Закреплять умение обозначать в речи расположение предметов в ближайшем пространстве с точкой отсчета «от себя» соответствующими терминами:

	«справа», «слева», «вверху», «внизу», «вперед», «сзади». Задание: «Чтобы получить следующий кусочек карты, помоги обезьянам найти свою тень». <i>Для выполнения этого задания необходимо соотнести цветное изображение обезьянок с их силуэтным изображением, проваривая их место расположения.</i> <i>После выполнения данного задания рекомендуем провести зрительную гимнастику «Мартышка» (см. Приложение 1), а затем перейти к следующему слайду.</i>
Слайд 8	«Составь карту» (Часть 2) Цель: закреплять умение визуально сравнивать детали, правильно соединять их в единое целое, развивать образное мышление, внимание, зрительное восприятие. Педагог озвучивает задание: «За нашу помощь, обезьяны дали нам еще один кусочек карты. Наш путь продолжается!» <i>Ребенок подставляет кусочек на необходимое место и переходим к следующему слайду.</i>
Слайд 9	«Пройди лабиринт» Цель: развивать умение ориентироваться на микроплоскости в соответствии со зрительным ориентиром, развивать мышление и зрительное восприятие. Задание: «В лабиринте множество ловушек, чтобы его пройти необходимо воспользоваться подсказкой и двигаться точно по ориентирам: » <i>Для выполнения этого задания на панели инструментов необходимо выбрать маркер и на карте «пройти путь» в соответствии со зрительным ориентиром. По окончании выполнения задания, нажав на спасательный круг проверяем правильность выполнения задания, затем переходим к следующему слайду.</i>
Слайд 10	«Составь карту» (Часть 3) Цель: закреплять умение визуально сравнивать детали, правильно соединять их в единое целое, развивать образное мышление, внимание, зрительное восприятие. Педагог озвучивает задание: «Молодцы! Вы прошли испытание и заработали еще один кусочек карты».

	<i>Ребенок подставляет новый кусочек на необходимое место на карте, и переходим к следующему слайду.</i>
Слайд 11	«Переставь черепах» Цель: развивать логическое мышление, комбинаторные способности, закреплять умение работать по заданной схеме. Педагог озвучивает задание: «Следующий кусочек карты лежит на камне, где спит семья из трех черепах: большая, средняя и маленькая. Надо переставить черепах на соседний камень, тогда можно будет взять следующий кусочек карты. Но есть важное условие: сон черепах потревожить нельзя, значит, на новом месте они должны лежать в том же порядке. Перекладывать черепах на соседние камни можно только по одной, при этом большую черепаху на маленькую ставить нельзя». <i>Ребенок выполняет задание, перетаскивая в нужной последовательности черепах. При затруднении выполнения задания можно воспользоваться подсказкой, нажав на спасательный круг.</i>
Слайд 12	«Составь карту» (Часть 4) Цель: закреплять умение визуально сравнивать детали, правильно соединять их в единое целое, развивать образное мышление, внимание, зрительное восприятие. Педагог озвучивает задание: «Добавьте фрагмент на карту и отправляйтесь на поиски оставшегося кусочка карты в Птичий парк». <i>Ребенок подставляет новый кусочек на необходимое место на карте, и переходим к следующему слайду.</i>
Слайд 13	«Накорми птиц» Цель: Развивать логическое мышление, умение выделять свойства объектов, умения разбивать множество по двум совместимым свойствам. Закреплять представления о сенсорных эталонах. Педагог озвучивает задание: «Чтобы получить кусочек карты надо покормить птиц с учетом их предпочтений: одна любит только треугольные кусочки, вторая – только красные, третья предпочитает круглые плоды». <i>Ребенок выполняет задание, после выполнения задания, педагог предлагает нажать на спасательный круг, чтобы появился рисунок с правильным ответом. Обсуждают результат и затем переходят к следующему слайду.</i>

Слайд 14	«Составь карту» (Часть 5) Цель: закреплять умение визуально сравнивать детали, правильно соединять их в единое целое, развивать образное мышление, внимание, зрительное восприятие. Педагог читает: «Все кусочки собраны. Теперь мы знаем, где находится клад. <i>Ребенок подставляет последний кусочек карты. И переходим к следующему слайду.</i>
Слайд 15	«Подбери код к замку» Цель: развитие внимания, пространственного и логического мышления. Мы видим сундук, который закрыт на замок. <i>Педагог предлагает перед выполнением задания выполнить пальчиковую гимнастику «Замок» (См. Приложение 2).</i> После ее выполнения педагог озвучивает задание: «Чтобы открыть замок расставь фигуры так, чтобы они не повторялись ни в столбцах, ни в рядах». <i>Ребенок выполняет задание, после выполнения задания, педагог предлагает нажать на спасательный круг, чтобы появился рисунок с правильным ответом. Обсуждают результат и затем переходят к следующему слайду.</i>
Слайд 16	«Ура! Мы нашли клад!» Педагог предлагает детям выполнить физминутку «Клад» (См. Приложение 3). Затем, нажав стилусом в центр кольца на сундуке , запускает звуковой файл с песней «Клад, наш клад» и предлагает детям выполнить танцевальные движения под музыку. По окончании музыки обращает внимание детей, что пора возвращаться в детский сад, а на вертолете это получится быстрее всего.
Слайд 17	«Построй вертолет из геометрических фигур» (танграм) Цель: развитие мелкой моторики, внимательности, воображения, логического, пространственного и конструктивного мышления, комбинаторных способностей. Педагог озвучивает задание: «Клад найден и нам пора возвращаться домой. Для этого собери вертолет из геометрических фигур». <i>Ребенок составляет вертолет, перетаскивая стилусом фигуры.</i>
Слайд 18	Окончание занятия.

	На последнем слайде нажав на обезьянку, запускается звуковой файл с аплодисментами. После чего педагог предлагает детям вспомнить путешествие на таинственный остров и рассказать о своих впечатлениях.
--	---

Используемые ресурсы:

<https://www.maam.ru/kartinki/matematika/nubriks-1-20-izuchaem-porjadkovyi-schet-do-20.html>

<https://www.maam.ru/stati/zanjatija-s-detmi/hanoiskaja-bashnja.html>

<https://www.maam.ru/detskijsad/master-klas-ispolzovanie-krugov-yeilera-dlja-razvitija-logicheskogo-myshlenija-doshkolnikov-1381918.html>

https://yandex.ru/images/search?pos=6&img_url=http%3A%2F%2Fclipartmax.com%2Fpng%2Fmiddle%2F259-2598905_tangram-helicopter-helicopteros-de-figuras-geometricas.png&text

https://yandex.ru/images/search?pos=6&img_url=http%3A%2F%2Fvospitatelyu.ru%2Fwp-content%2F

<https://top.limuzika.pro/search/Из%20м%20ф%20%22По%20дороге%20с%20облаками%22>

<https://noisefx.ru/skachat-zvuk-aplodismentov.html>

[https://yandex.ru/images/search?text=%D0%BE%D0%B1%D0%B5%D0%B7%D1%8C%D1%8F%D0%BD%D1%8B%20%D0%BD%D0%B0%20%D0%BB%D0%B8%D0%B0%D0%BD%D0%B0%D1%85%20%D0%BA%D0%B0%D1%80%D1%82%D0%B8%D0%BD%D0%BA%D0%B8%20%D0%B4%D0%BB%D1%8F%20%D0%B4%D0%B5%D1%82%D0%B5%D0%B9&stype=image&lr=2&source=serp&pos=10&img_url=http%3A%2F%2Fi.pinimg.com%2foriginals%2F7b%2F67%2F6c%2F7b676c07a8a9e6da25a76934d385d01e.jpg&rpt=simage](https://yandex.ru/images/search?text=%D0%BE%D0%B1%D0%B5%D0%B7%D1%8C%D1%8F%D0%BD%D1%8B%20%D0%BD%D0%B0%20%D0%BB%D0%B8%D0%B0%D0%BD%D0%B0%D1%85%20%D0%BA%D0%B0%D1%80%D1%82%D0%B8%D0%BD%D0%BA%D0%B8%20%D0%B4%D0%BB%D1%8F%20%D0%B4%D0%B5%D1%82%D0%B5%D0%B9&stype=image&lr=2&source=serp&pos=10&img_url=http%3A%2F%2Fi.pinimg.com%2Foriginals%2F7b%2F67%2F6c%2F7b676c07a8a9e6da25a76934d385d01e.jpg&rpt=simage)

Собственные методические разработки

Используемая литература:

- Васюкова Н. Е., Банару Г.А. Там, где всегда жара. - М.: Карапуз, 2007.

- Дружинина Л.А. Занятия по развитию ориентировки в пространстве у дошкольников с нарушениями зрения: методич. рекомендации / сост. Л.А. Дружинина – Челябинск: АЛИМ, 2008.
- Крушельницкая О.И., Третьякова А.Н. Вправо – влево, вверх – вниз: Развитие пространственного восприятия у детей 6 – 8 лет – М.: ТЦ Сфера, 2004.
- Люблинская А.А. Особенности освоения пространства детьми дошкольного возраста / – М.: Известия АПИ РСФСР, 2006.
- Лысова А.А. Методика развития пространственной ориентировки детей с нарушениями зрения: учебно-методическое пособие / Челябинск: Рекпол, 2011.
- Нагаева Т.И. Нарушения зрения у дошкольников: Развитие пространственной ориентировки. Ростов издательство: Феникс 2010 г.
- Подколзина Е.Н. Особенности пространственной ориентировки дошкольников с нарушением зрения // Дефектология. – 2008. – № 4. – С. 64-68.
- Пройди лабиринты: Задания на зрительное восприятие и мелкую моторику рук: 4-5 лет. Солнечные ступени. Издательство: [УДИВиТ](#), 2013г. Серия: Папка дошкольника
- Ремезова Л.А. Развитие конструктивной деятельности у старших дошкольников с нарушением зрения. — Самара: Издательство ООО "НТЦ", 2002.
- Рудакова Л.В. Программа по развитию зрительного восприятия детей с недостатками зрения // Обучение и коррекция развития дошкольников с нарушенным зрением / Под ред. Л. М. Шипицыной. – СПб., 1995.
- Рудакова Л.В. Развитие зрительного восприятия для детей с нарушением зрения. Санкт-Петербург, 1989г.
- Семаго, Н.Я. Методика формирования пространственных представлений у детей дошкольного и младшего школьного возраста: практ. Пособие / Н.Я. Семаго. – М.: Айрис-пресс, 2007.

Зрительная гимнастика «Мартышка»

Используем зрительный стимул «Обезьянка»

До чего ж резва малышка – Чуть подросшая мартышка!	<i>Движение глазами «по кругу».</i>
Настоящий акробат – Прыг вперед и прыг назад!	<i>Движение глазами «ближе - дальше»</i>
От ствола на кончик ветки Перелет на редкость меткий,	<i>Движение глазами «вверх-вниз» на каждое слово</i>
Вправо – влево, руль как хвост В управление очень прост.	<i>Движение глазами «влево-вправо» на каждое слово</i>
Вечереет. День окончен. Спать малышка очень хочет. Надо спать, а спозаранку	<i>Закрывать глаза</i>
Будем прыгать мы опять И резвиться и играть".	<i>Поморгать.</i>

Пальчиковая гимнастика «Замок»

На сундуке висит замок	<i>ритмичные, быстрые соединения пальцев рук в замок</i>	
Кто его открыть бы смог?	<i>(повторение движений)</i>	
Мы замочек потянули,	<i>пальцы сплетены в «замок», руки потянуть сначала в одну, потом в другую сторону</i>	

Покрутили,	<i>движения кистями рук со сплетенными пальцами от себя, к себе</i>	
Постучали	<i>пальцы сплетены, основания ладоней постучать друг о друга</i>	
И - открыли!	<i>пальцы расцепить, ладони в стороны</i>	

Приложение 3.

Физминутка «Клад»

Мы нашли богатый клад,	<i>изображают, как копают клад</i>
Каждый кладу очень рад,	<i>дети улыбаются друг другу</i>
Стали думать, как нам быть?	<i>повороты головой</i>
Как же клад нам разделить?	<i>руки в стороны</i>
Чтоб хватило всем друзьям, делим ровно пополам.	<i>педагог раздает детям шоколадные монетки.</i>



Государственное бюджетное дошкольное образовательное учреждение детский сад №
13 компенсирующего вида Кировского района Санкт-Петербурга

Мімію проект
Интерактивные игровые задания для проведения
коррекционного занятия по развитию зрительных
функций для детей старшего дошкольного возраста с
нарушением зрения:
Занятие – квест «Путешествие на таинственный остров»

Авторы проекта:

Буглаева И.А., учитель-дефектолог (тифлопедагог)

Павлова С.В., учитель-дефектолог (тифлопедагог)

2023 г.

Условные обозначения:



Для начала квеста необходимо кликнуть стилусом по горлышку бутылки.

При нажатии стилусом по свитку внутри бутылки, запустится звуковой файл со звуком морских волн.



Кликув стилусом на компас, появится задание, которое необходимо озвучить.



Кликув стилусом на спасательный круг, появится подсказка с правильным ответом.

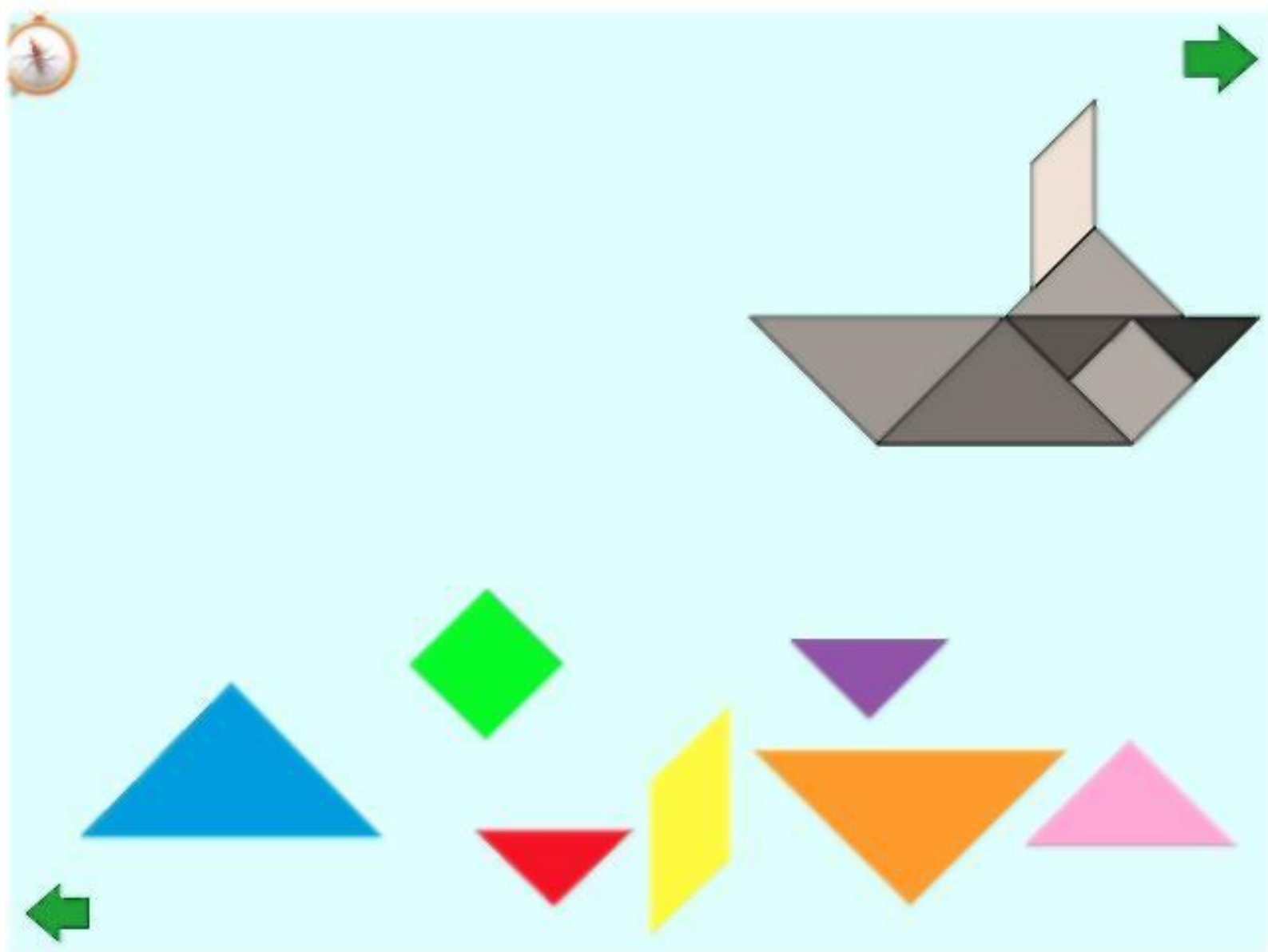


Кликув стилусом на стрелку будет совершен переход к следующей или предыдущей странице.

P.s. Если данный квест используется без использования Mimio доски, то вместо стилуса используем левую кнопку мыши.

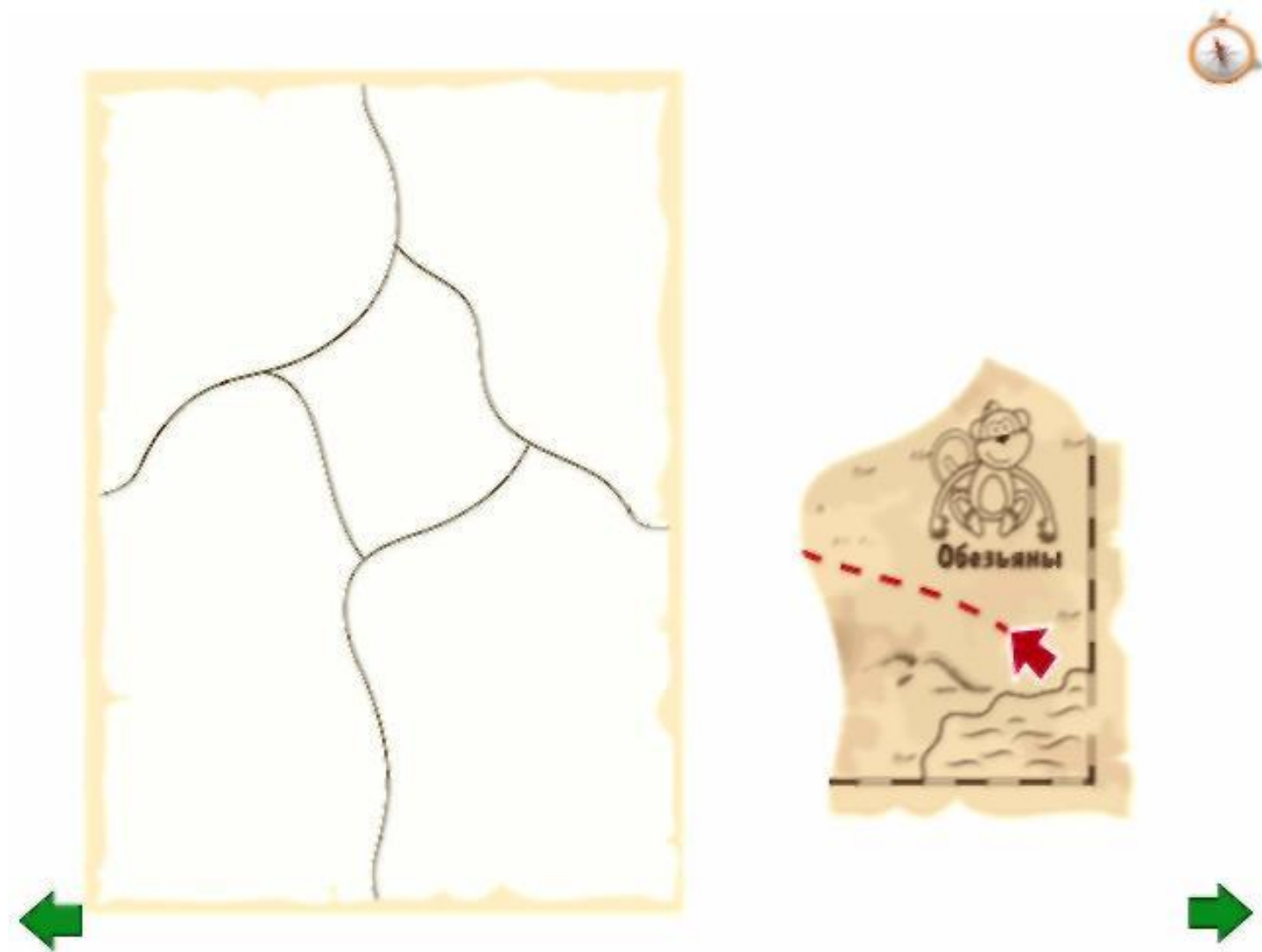




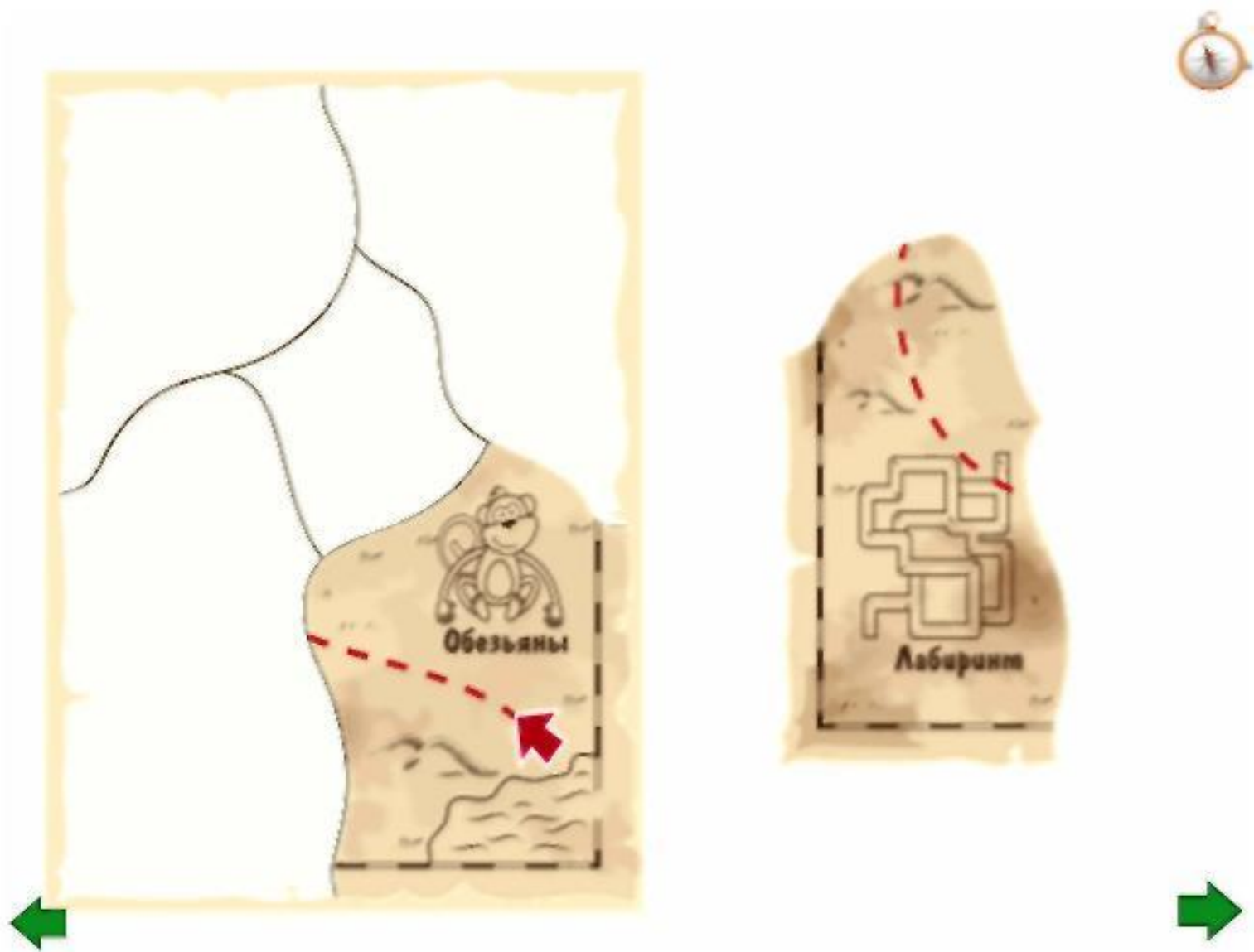




		4	1	
7	8			
10				
	14		18	
				20





















Ура! Мы нашли клад!



