**Еремеева Инна Владимировна,**

**Еремеева Полина Васильевна**

**Комплекс интерактивных презентаций для развития психических процессов и словарного запаса у детей с ОВЗ по теме «Одежда»**

*Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение Самарской области «Школа-интернат для обучающихся с ограниченными возможностями здоровья городского округа Отрадный»*

innamarchukk@yandex.ru

В структуре психики обучающихся с ОВЗ (умственной отсталостью (интеллектуальными нарушениями)) в пер­вую очередь отмечается недоразвитие познавательных деятельности и снижение по­зна­вательной активности, что обусловлено замедленностью темпа пси­хи­че­с­ких процессов, их слабой под­вижностью и переключаемостью, узким объемом словарного запаса.

Одним из способов развития психических процессов у обучающихся являются игровые технологии. Они позволяют монотонную, трудоемкую работу на уроке или занятии сделать увлекательной и интересной. К тому же, игровая деятельность у обучающихся с умственной отсталостью (интеллектуальным нарушениям) остается ведущей почти весь период обучения в начальной школе, она способна вызвать положительные эмоции и учебную мотивацию к познанию неизведанного. Игра в учебном процессе становится не только развлекательным средством, а еще и образовательным, облачённое в занимательную форму.

Игровые технологии решают не только учебные задачи, но и вырабатывают выдержку, умение подчинятся правилам, быстро ориентироваться, находить правильное решение. Игровая обстановка на уроке или занятии даёт возможность активнее участвовать в  обсуждении,   позволяет многократно повторять материал без усталости, монотонности и скуки.

Особенно интересной становится игра, когда она содержится на электронном носителе и является интерактивной.

Представляю вашему вниманию комплекс интерактивно – дидактических игру по теме «Одежда».

Разработанные интерактивные презентации предназначены для широкого круга потребителей:

- учителей, реализующих адаптированные основные общеобразовательные программы;

- узких специалистов (учитель-логопед, учитель-дефектолог, педагог-психолог);

- воспитателей;

- родителей.

Наиболее актуальное значения для обучения детей интерактивные презентации приобрела во время дистанционного обучения, так все игры просты в использование, включают звуковой инструктивный контент.

Все презентации подчинены правилам:

- не перегружены количеством слайдов (не более 10-ти игровых слайдов (с заданиями));

- простая, доступная навигация для принятия детьми с ОВЗ:

 красная анимированная стрелка указывает на переход к следующему заданию (иногда встречается кнопка;

 яркая зеленая кнопка указывает на инструкцию к игре;

 - слайды имеют звуковое сопровождение (так как не все дети умеют читать);

- задания игровых презентаций выполнены на полупрозрачном тематическом фоне;

- все вопросы заданий предполагают зрительную (иллюстративную) опору, так как мышление у детей с ОВЗ (умственной отсталостью) преимущественно наглядное или образное;

- все слайды интерактивных игр выполнены в одном стиле;

- последний слайд имеет мотивационную направленность, на нем изображена картинка и звуковое сопровождение-похвала ребенка за проделанную работу.

Интерактивными игровыми презентациями может управлять как сам обучающийся, так и взрослый, в зависимости от сформированности простейших навыков работы на компьютере у ребенка, от способа управления игрой дидактический материал не теряет своей обучающей и развивающей направленности.

Для корректного воспроизведения игрового контента, необходимо:

- скачать игру на рабочий стол из облачного хранилища;

- при запросе, дать команду «включить содержимое»;

- разрешить, при необходимости, запуск макросов;

- при завершении игры, «не сохранять» изменения, при запросе PowerPoint.

В презентациях вставлен макрос drag-and-drop[, который позволяет перетаскивать изображения предметов на слайде презентации в нужное для пользователя место.](http://didaktor.ru/ispolzovanie-shablona-s-makrosom-drag-and-drop/%22%20%5Ct%20%22_blank)

На первом слайде – название игры. Ребенок нажимает кнопку перехода на следующий слайд, прослушивает инструкцию. Для этого необходимо левой кнопкой мыши щелкнуть на изображение – происходит захват изображения, затем перетаскивает картинку в нужное место и снова выполняет щелчок левой кнопкой мыши, происходит открепление изображения. После игры звучит реплика «Ты хорошо постарался! Молодец!».

**Каждой вещи свое место**

[**https://disk.yandex.ru/i/1jkGZiDu3je0Yg**](https://disk.yandex.ru/i/1jkGZiDu3je0Yg)

*Цель:* Развивать произвольное осознанное полное, точное восприятие и внимание.

*Описание:* Игра содержит 5 игровых слайдов на тему «Одежда». Ребенок работает с видами одежды: летняя, зимняя, нижняя, демисезонная, деловая.

**Наведи порядок**

[**https://disk.yandex.ru/i/wUMD2ZvN46ruGQ**](https://disk.yandex.ru/i/wUMD2ZvN46ruGQ)

*Цель:* Развивать умения классифицировать, обогащать активный предметный словарь.

*Описание:* Игра содержит 8 игровых слайдов с заданиями на классификацию видов одежды: нижняя, летняя, демисезонная, верхняя, домашняя, деловая, спортивная, праздничная.

**Подбери наряд**

[**https://disk.yandex.ru/i/fXYVcFz\_oRPASA**](https://disk.yandex.ru/i/fXYVcFz_oRPASA)

*Цель:* Развивать умения правильно подбирать одежду.

*Описание:* Игра содержит 6 игровых слайдов с заданиями на подбор соответствующей к жизненной ситуации одежды: одежда для похода в гости; одежда, чтобы спать; одежда для осенней прогулки; одежда для зимней прогулки; одежда для карнавала; одежда для летней прогулки.

**Подчини одежду**

[**https://disk.yandex.ru/i/gZt\_c8XbAdwFKQ**](https://disk.yandex.ru/i/gZt_c8XbAdwFKQ)

*Цель:* Развивать осознанное зрительно восприятие и внимание.

*Описание:* Игра содержит 4 игровых слайдов с заданиями для подбора к фактуре ткани одежды подходящей заплатки.

**Собери чемодан**

[**https://disk.yandex.ru/i/lI7m3ADzLtjCJQ**](https://disk.yandex.ru/i/lI7m3ADzLtjCJQ)

*Цель:* Развивать умения распределять одежду по половому признаку - на мужскую и женскую.

*Описание:* Игра содержит 2 игровых слайдов с заданиями собрать чемодан в поездку для мальчика и для девочки.

В настоящее время у педагогов есть возможность идти в ногу со временем, на пути к взаимодействию с захватывающими и привлекательными для обучающихся с ОВЗ  интерактивными играми-презентациями, которые можно создать самостоятельно, опираясь на образовательные нужды, индивидуальные и возрастные особенности ребенка.