***ФИО авторов: Китаева Эльвира Геннадьевна***

***Короткова Татьяна Ивановна***

**«Использование интерактивных компьютерных игр в образовательной деятельности специалистов детского сада с детьми с ОВЗ»**

*Название учебного заведения и город: муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение детский сад № 138 «Дубравушка»*

*городского округа Тольятти*

Контактный электронный адрес: elvira-333@mail.ru

 tata-log130975@mail.ru

В настоящее время педагогам детского сада вовлечь ребенка в процесс обучения становится всё труднее. И связано это с тем, что родители редко читают своим детям, мало беседуют с ними на разные темы, дети почти не играют в настольно-печатные, сюжетно-ролевые игры. Почему так происходит?

Современный ребёнок с рождения окружён насыщенной медиа - средой. Электронные игрушки, игровые приставки, компьютер занимают всё большее место в свободной деятельности дошкольников, накладывая определённый отпечаток на формирование их психофизических качеств и развитие личности.

 В процессе компьютерных игр дети получают определенный объем знаний, учатся применять его в различных ситуациях. Однако игры могут носить не только образовательный, но и коррекционно – развивающий характер. Этим объясняется активное использование компьютера при обучении детей с особыми потребностями, в частности с ограниченными возможностями здоровья.

Детям с ограниченными возможностями здоровья (далее–ОВЗ) нужны «особые» условия обучения и воспитания. Психологические особенности таких детей предполагают несколько иной подход к отбору содержания изучаемого материала при обучении - выдвигая на первый плантосодержание, которое обеспечивает формирование положительных мотиваций к занятию, яркие эмоциональные проявления, расширение кругозора детей.

Применение разнообразных компьютерных технологий способствует эффективной коррекции нарушений и создает особую среду, стимулирующую развитие личности каждого ребенка, позволяет использовать новые возможности в обучении. В последние годы компьютер все чаще применяется в области специального образования как наиболее адаптивное и легко индивидуализируемое средство обучения.

Использование компьютерных технологий на занятиях с детьми, в том числе с ОВЗ, позволяет перейти от объяснительно-иллюстрированного способа обучения к деятельному. При этом ребенок остается активным субъектом учебной деятельности, оставаясь в игре. Экран монитора притягивает внимание, выступая визуальным стимулом.

Эти игры выполнены в виде презентаций в программе Microsoft Power Point Они имеют ряд преимуществ:

* + Предъявление информации на экране компьютера в игровой форме вызывает у детей огромный интерес; движения, звук, анимация надолго привлекают внимание ребенка;
	+ Проблемные задачи, поощрение ребенка при их правильном решении самим компьютером являются стимулом познавательной активности детей;
	+ Ребенок сам регулирует темп и количество решаемых игровых обучающих задач;
	+ В процессе своей деятельности за компьютером дошкольник приобретает уверенность в себе, в том, что он многое может;
	+ Компьютер очень «терпелив», никогда не ругает ребенка за ошибки, а ждет, пока он сам исправит их;
	+ Игровые обучающие программы приучают дошкольника к самостоятельности, развивают навык самоконтроля;
	+ маленькие дети требуют большой помощи взрослого при выполнении заданий и пошагового подтверждения своих действий, а автоматизированный контроль берет эту функцию на себя.

Во всех играх есть информация для взрослого: цель игры, правила, возрастные рамки и рекомендации как правильно играть в игру, практические

советы.

 **(рис. 1)**

В начале игр перед ребенком ставится проблемная ситуация и звучит просьба о помощи героям игры, что мотивирует детей к действию. Заканчиваются игры каким-то приятным сюрпризом или подарком для ребенка.

Перед тем, как взрослый представит игру ребенку, ему необходимо самому внимательно изучить ее правила, поиграть в нее и составить алгоритм использования данной игры в образовательной деятельности. Алгоритм включает в себя несколько важных пунктов:

1. Продумайте, в какой образовательной деятельности вы будете использовать игру (НОД, режимные моменты). Какие решать задачи.
2. Продумайте организационный момент, мотивацию детей для начала игры.
3. Включите игру и выслушайте задание.
4. Убедитесь, что ребенок понял задание, задайте наводящие вопросы.
5. Во время выполнения задания можно провести беседу о предметах и явлениях, которые задействованы в игре.
6. Во время игры мотивировать на правильный ответ, поддерживать ободряющими фразами *(Ситуация успеха).* Если дети играют подгруппой или всей группой, просить помощи (мнение) у других детей.

Играть в игры можно индивидуально, подгруппами или фронтально.

Эти игры хорошо использовать во время закрепления лексической темы или как отработку определенного навыка. Использовать игры можно в НОД, взяв всю игру или только ее часть, в совместной деятельности педагога и детей в режимных моментах.

 Например, игра **«Кто, где спрятался»** учит детей понимать и использовать в речи простые и сложные предлоги, обозначающие пространственное расположение предметов, в сочетаниях с соответствующими падежными формами существительных (простые предлоги: на, в, с, из, за, под, сложные предлоги: из-под, из-за); отвечать на вопросы полным предложением, правильно употребляя нужный предлог. Игра развивает память, внимание, словесно-логическое мышление, зрительное и слуховое восприятие.

В нее входит две игры: **«Найди червячка» и «Прятки с котятками»**

 **(рис. 2) ( рис. 3)**

В играх необходимо внимательно слушать задания и отвечать на вопросы, нажимая «мышкой» на правильный вариант ответа. Например: «Найди котенка, который вылезает из-под стола?» Если ответ верный, то появится картинка с звуковым сопровождением и предложением проговорить, откуда вылезает котенок. Чтобы перейти на следующий слайд нужно нажать на стрелку в правом нижнем углу.



 **(рис. 4) (рис. 5)**

Например: «Найди червячка, который сидит НА яблоке. И нажми на это яблочко!», далее предложение проговорить, где сидит червячок.

 

 **(рис. 6) (рис. 7)**

Закрепить навыки образования притяжательных прилагательных мы предлагаем в игре **«Однажды в зимнем лесу…»** В ней необходимо активизировать словарь по данной теме и систематизировать знания детей о диких животных, закрепить названия их жилищ, предложно-падежные конструкции. Игра развивает речь детей, словесно-логическое мышление, память, внимание, восприятие.

Перед игрой нужно провести предварительную работу: побеседовать с детьми о диких животных, их повадках, поведении, питании, жизни в разное время года, детенышах.



 **(рис. 8)**

В заданиях необходимо внимательно слушать вопросы и стараться отвечать полным предложением. Например: «Выбери картинку, чьи следы ведут к берлоге, и нажми на нее», далее предлагается ребенку проговорить, чьи это следы. После выполнения задания нужно нажать на стрелочку в нижнем правом углу, и продолжать игру.

 **(рис. 9) (рис. 10)**

Например: «Найди на желтом поле животного, чья голова находится насинем поле. Нажми на этого животного», далее предлагается проговорить, чья это голова.

 

 **(рис. 11) (рис. 12)**

В конце игры поощрительным призом для детей является мультфильм «Хвосты». После просмотра можно провести беседу по сюжету мультфильма.

Каждая авторская мультимедийная игра рассчитана на правильное выполнение заданий, а не на скорость, поэтому в процессе игр при сложных ситуациях детям даются разъяснения, предоставляется возможность проговаривания вместе с взрослым. Таким образом, любая игра проходит на фоне эмоционального подъема и заинтересованности, что способствует лучшему усвоению материала, раскрепощению детей, преодолению речевой скованности.

Использование компьютерных игр при работе с детьми ОВЗ улучшает усвоение материла, увеличивает речевую активность, формирует и совершенствует межличностное общение, а кроме того, дает возможность индивидуально подойти к каждому ребенку сучетом его потребностей, позволяет воспитаннику осознанно контролировать и исправлять свои ошибки, ориентирует на успех.

Список литературы:

1. Ахальцева Е.Н. Формирование пространственных представлений у старших дошкольников с общим недоразвитием речи//Логопед—2008.—

№4.—С.4–21.

1. Бартенева Т.П. Использование информационно –коммуникационных технологий в процессе развития и обучения дошкольников.
2. Бурачевская О.В. Приемы и методы психолого-педагогической работы по развитию пространственного восприятия и пространственных представлений у дошкольников с общим недоразвитием речи /О.В. Бурачевская/ /Молодой ученый.—2015.—№9. —С.1235–1238.
3. Габдуллина З.М. Развитие навыков работы с компьютером у детей 4-7 лет. Волгоград, 2010.
4. Ильюшонок Н.Н. Анализ возможностей интерактивных и компьютерных технологий для повышения качества обучения
5. Кочергина Г.Д., Оценка эффективности использования мультимедийных презентаций в педагогическом процессе http:

//rrrc.roslobr.ru/

1. Моторин В. Воспитательные возможности компьютерных игр

/Дошкольное воспитание/ .-2000. -№ 11 Россия 2000

 8. Репина З. Лизунова А. Информационные технологии: специализированная компьютерная программа «Игры для тигры» / Вопросы гуманитарных наук /. 2004. № 5 (14). С. 285–287.

 9. Материал с сайта Фестиваль педагогических идей "Открытый урок" и "Интернет- Гномик" (i-Gnom.ru).

 10.Развивающий портал «Мерсибо»: [Электронный ресурс] URL: https:// mersibo.ru/voxflex (дата обращения:14.04.2015)