

## **Интерактивные развивающие игры в коррекционной работе с детьми с ОВЗ.**

Информационные технологии имеют немаловажную роль в современном обществе. Компьютерные средства обучения, предназначенные для специального образования, основаны на научно - обоснованных методах коррекции нарушений развития, учитывают общие закономерности и специфические особенности детей с ОВЗ.

Применение компьютерных технологий при работе с ними позволяет активировать компенсаторные возможности и достичь оптимальной коррекции нарушенных функций. Они открывают новые, малоисследованные технологические варианты обучения, связанные с уникальными возможностями современных компьютеров. При использовании компьютерных технологий создается благоприятная психологическая атмосфера, при этом вырабатывается правильная реакция ребенка на ошибку.

Компьютерные технологии качественно индивидуализируют процесс образовательной деятельности, обеспечивают индивидуальный темп и количество повторений. Поэтому применение в коррекционно-воспитательном процессе специализированных компьютерных технологий, учитывающих закономерности и особенности развития детей с ОВЗ, позволит повысить эффективность коррекционно-развивающей деятельности, снизить риск социальной дезадаптации.

Термин *«интерактивность»* происходит от английского слова *interaction*, которое в переводе означает *«взаимодействие»*.

**Интерактивность** – это способность взаимодействовать или находиться в режиме беседы, диалога с кем – либо, или непосредственно с самим человеком, это - одна из характеристик диалоговых форм познания.

Компьютер значительно расширяет возможности предъявления учебной информации. В зависимости от возраста и особенностей ребенка можно подобрать, создать игру, соответствующую потребностям и решаемым образовательным и коррекционно-развивающим задачам.

**Использование интерактивных технологий в образовательном процессе даёт следующие возможности:**

- \* индивидуализация процесса коррекционного обучения по темпу, содержанию и уровню сложности;
- \* повышение качества демонстрационного материала;
- \* высокая скорость обновления материала на экране экономит время на занятии;
- \* экономия времени педагога;
- \* выравнивание возможностей детей;
- \* контроль, коррекция, возможность самопроверки;
- \* эффективное игровое средство обработки многократных повторений заданий;
- \* оперативность управления и возможность компактного хранения больших объёмов информации в текстовой и образной форме;
- \* тесный контакт в цепи: педагог – ребёнок – родитель.
- \* использование интерактивных игр позволяет включаться трем видам памяти: зрительной, слуховой, моторной;
- \* высокая динамика способствует эффективному усвоению материала, памяти, воображения, творчества у детей;
- \* данные технологии позволяют моделировать такие жизненные ситуации, которые

нельзя увидеть в повседневной жизни (полет ракеты или спутника и другие неожиданности, и необычные эффекты).

*Существует много вариантов интерактивных игр, но способ их проведения достаточно универсален и основывается на следующем алгоритме:*

\* Подбор педагогом заданий и упражнений для детей. (возможно проведение подготовительного занятия).

\* Детей знакомят с проблемой, которую предстоит решить, с целью, которой надо достичь.

\* Проблема и цель задания должны быть четко и доступно сформулированы педагогом, чтобы у детей не возникло ощущение непонятности и ненужности того, чем они собираются заниматься.

\* Детей информируют о правилах игры, дают им четкие инструкции.

\* В процессе игры дети взаимодействуют друг с другом для достижения поставленной цели. Если какие-то этапы вызывают затруднение, педагог корректирует действия дошкольников.

\* По окончании игры (после небольшой паузы, призванной снять напряжение) анализируются результаты, подводятся итоги.

\* Анализ состоит из концентрации внимания на эмоциональном аспекте — на чувствах, которые испытали школьники, и обсуждения содержательного аспекта (что понравилось, что вызвало затруднение, как развивалась ситуация, какие действия предпринимали участники, каков результат).

Интерактивные игры можно широко использовать как на фронтальной, так и во время индивидуальной образовательной деятельности.

Применение интерактивных игр в процессе коррекционно-развивающей работы является чрезвычайно эффективным, т. к. они позволяют корректировать психические функции, осуществляя традиционную деятельность по-новому.

На базе ГБОУ СОШ с. Утевка с нового учебного года создан и оснащен высокотехнологичным оборудованием мини-техно парк «Кванториум». под руководством ПРЕЗИДЕНТА РФ В.В. Путина Национального проекта «Образование»- развития школьников на основе современной инженерно - технической образовательной среды.

На уроках в IT-квантуме школьники учатся создавать презентации, интерактивные тренажеры и игры для начальной школы, по шаблонам и материалам выполненными учителями, а также молодыми, творчески работающими специалистами. Презентации выполнены в программе PowerPoint или в других приложениях. Эти разработки помогут нам разнообразить свои уроки и внеклассные мероприятия, сделать их более увлекательными и захватывающими, а также достичь поставленных целей.

В **ПРИЛОЖЕНИЕ** представлен один из вариантов интерактивной игры.