**«Роль интерактивных игр в коррекционной работе логопеда с детьми с ОВЗ».**

Использование ИКТ является одним из приоритетов образования. Согласно новым требованиям ФГОС, внедрение инновационных технологий призвано, прежде всего, улучшить качество обучения, повысить мотивацию детей к получению новых знаний и ускорить процесс их освоения. Одним из инновационных направлений являются компьютерные и мультимедийные технологии. Эти технологии призваны стать неотъемлемой частью целостного образовательного процесса, значительно повышающей его эффективность, что определяется нормативно- правовыми документами, регламентирующими применение ИКТ на уровне начального общего образования (НОО).

В наш век компьютерных технологий логопеды все чаще применяют на своих занятиях интерактивные игры.

**Интерактивные-** от англ. (inter – “между”; act – “действие”), таким образом, дословный перевод обозначает интерактивные методы – позволяющие учится взаимодействовать между собой; а **интерактивное** **обучение** – обучение, построенное на взаимодействии всех обучающихся, включая педагога. С помощью интерактивных игр можно организовать как диагностику речевого развития, так и логопедическую работу по коррекции и развитию различных компонентов речи.

**Интерактивная игра-** современный и признанный метод обучения и воспитания, обладающий образовательной, развивающей и воспитывающей функциями.

Главным преимуществом интерактивных игр является наглядность –инструмент усвоения новых понятий, свойств, явлений.

**Целью** применения интерактивных игр на коррекционных занятияхявляетсясоздание комфортных условий обучения, при которых ребенок с ОВЗ чувствует свою успешность, а также повышение мотивации к обучению.

**Задачи:**

- развитие основных психических функций: мышление, внимание, память;

- формирование общеинтеллектуальных умений (операции сравнения, обобщения, выделение существенных признаков и закономерностей, анализа, гибкость мыслительных процессов);

- развитие пространственного восприятия и сенсомоторной координации;

- развитие речи и словарного запаса учащихся;

- развитие быстроты реакции.

Современного ребёнка, с раннего возраста, включённого в аудио-и видео-среду, очень трудно привлечь и удивить традиционными средствами обучения. Так как **компьютер** очень плотно вошел в нашу жизнь и в педагогический процесс, в частности, то актуальность данной темы очевидна. Интерес детей к **компьютеру огромен**, и дело взрослых, обратить его в полезное русло. Поэтому, целесообразно, строить занятия с учетом использования ИКТ.

Интерактивная дидактическая игра имеет определенный результат, который является финалом, придает игре законченность. Она выступает, прежде всего, в форме решения поставленной задачи и дает школьникам моральное и умственное удовлетворение. Для педагога результат является показателем уровня достижений детей, или усвоения знаний или их применения.

**Преимущества использования интерактивных игр на коррекционных занятиях:**

– осуществляется повышение мотивации к логопедическим занятиям;

– предотвращается утомляемость детей на занятии;

– развиваются внимание, зрительно-моторная координация, познавательная активность;

– расширяется сюжетное наполнение традиционной игровой деятельности;

– визуализируются акустические компоненты речи;

– происходит незаметный для ребёнка переход от игровой деятельности к учебной;

– осуществляется быстрый перевод изучаемого материала в долговременную память.

Целесообразность использования онлайн игр, по федеральным государственным требованиям (ФГТ), на разных этапах образовательной деятельности различна. А определение места интерактивной дидактической игры в структуре ОД во многом зависит от правильного понимания педагогом функции дидактических игр и их классификации. Можно выделить: игры обучающие, контролирующие, обобщающие.

Обучающая, участвуя в ней школьники, приобретают новые знания, умения и навыки или вынуждены приобрести их в процессе подготовке к игре.

Контролирующая, цель этой игры состоит в повторении, закреплении, проверке ранее полученных знаний. Для участия в ней каждому ребенку необходима определенная подготовка.

Обобщающая, требует интеграции знаний. Она способствует установлению межпредметных связей, направленных на приобретение умений действовать в различных ситуациях.

Интерактивные игры повышают мотивацию ребенка к процессу познания, создают благоприятный эмоциональный фон, развивают также творческие способности ребенка. Применение интерактивных игр на занятиях вызывает у детей стремление к поиску правильного решения к размышлению. Главным преимуществом таких игр является наглядность, а так же восприятие новой информации на слух, с помощью движения объектов.

**Используя в своей практике интерактивные игры, учитель-логопед должен учитывать требования при подборе интерактивных игр для детей с ОВЗ:**

* Соответствие игры возрасту ребенка или его актуальному уровню развития.
* Учет структуры дефекта.
* Подбор игрового материала с постепенным усложнением.
* Связь содержания игры с системой знаний ребенка.
* Соответствие коррекционной цели занятия.
* Учет принципа смены видов деятельности.

**«Мерсибо» -** интерактивный педагогический портал для специалистов и родителей, на котором можно найти увлекательные игры для преодоления недостатков устной и письменной речи, а также для развития познавательных процессов – внимания, памяти, мышления.

Преимущества игр «Мерсибо»

* Безопасны для детского здоровья т.к. длятся 2-3 минуты, ребенок не устает и полностью сосредоточен на игре.
* Адаптируются под индивидуальные возможности детей (можно настроить сложность, скорость и продолжительность игры под свои задачи).
* Повышают вовлеченность и мотивацию.
* Подходят для групповых занятий (можно выводить игры на интерактивную доску, стол, проектор).
* Возможность выбора игры под конкретные педагогические задачи (звукоподражание, артикуляционная гимнастика, речевое дыхание, связная речь, моторика, лексика).

**LearningApps.org** позволяет быстро и просто создавать игровые упражнения с мультимедийными эффектами, оформленные в единый модуль. Он-лайн сервис LearningApps.org является приложением Web 2.0 для поддержки обучения и процесса преподавания с помощью интерактивных модулей.

Целью данного приложения является собрание интерактивных блоков и возможность сделать их общедоступным.

Сервис позволяет создавать разные типы упражнений: «Хронологическая линейка», «Классификация», «Кроссворд», «Заполнить пропуски», «Викторина с выбором правильного ответа» и другие.

Можно создать упражнения самостоятельно по шаблону или выбрать подходящее из каталога и добавить его в свой курс.

**LearningApps.org**  это бесплатный сервис для создания обучающих игр и игровых упражнений. Является одним из самых популярных онлайн-сервисов, которые используют в своей работе преподаватели.

Плюсы сервиса:

- Регистрация на сайте требуется только для создания собственных упражнений.

- Позволяет создать, используя шаблоны, более 20 видов игровых упражнений и онлайн-игр.

- Позволяет использовать чужие упражнения как шаблон для создания своих.

**Логозаврия –**  на данной портале можно найти обучающие и развивающие компьютерные игры и флеш-игры для дошкольников и младших школьников, которые могут использоваться в образовательных учреждениях и дома.

**Шкатулка логопеда.** Здесь автор дает нам рекомендации по развитию речи детей, различные онлайн игры по формированию речевых компонентов.

**Joyteka –** сервис разработанный для разных форм обучения: от проведения занятия в классе до выдачи увлекательного домашнего задания.

**Методические рекомендации по применению здоровьесберегающих технологий на коррекционных занятиях с применением ИКТ:**

– использование новых моделей компьютера;

– работа с компьютером не более 2х раз в неделю;

– проведение гимнастики для глаз;

– работа за компьютером не более 5-7 мин. в зависимости от возраста ребенка;

– в течение коррекционного занятия необходимо применять разнообразные минутки релаксации, а конце урока элементы рефлексии.

Т.о мы видим, что интерактивные игры способны:

- повысить эффективность занятий, помочь добиться динамики даже с неговорящими и гиперактивными детьми;

- наладить эмоциональный контакт, снизить беспокойство и страх ребенка перед специалистом;

- вызвать живой интерес, желание играть и заниматься без дополнительных уговоров.

Основываясь на личном опыте, можно сказать, что применение интерактивных игр в коррекционно-образовательном процессе в сочетании с традиционными методами значительно повышают эффективность восприятия и обучения детей с ОВЗ.

Автор статьи учитель-логопед Абдурахманова О.Ш.