**Эффективное использование интерактивных игр в работе**

**логопеда**

В наше время компьютеры так глубоко проникли во все сферы нашей жизни, что жизнь без этой умной машины сложно себе. Наши дети родились и растут в мире, где компьютер - такая же привычная вещь, как телевизоры, автомобили, электрическое освещение. То, что нам, взрослым совсем недавно казалось чудом техники, для них – вовсе не чудо, а просто любопытная вещь, с которой можно возиться как со всякой новой игрушкой. Однако родителей очень волнует влияние компьютера на здоровье их детей. Безопасен ли он? Этим опасениям есть основания, но не потому, что компьютер «излучает что-то страшное» и «может ударить током» (современные модели компьютеров, давно ничем подобным не грозят). Самый большой вред компьютера в том же, в чём и его достоинство - в его бесконечной увлекательности. Вред компьютер приносит в том случае, когда дети (да и многие взрослые) не соблюдают простые правила, предназначенные для того, чтобы свести к минимуму дурное влияние компьютера на своё здоровье (не испортить зрение, не искривить позвоночник, не впасть в психологическую зависимость от электронной игрушки). Вот именно поэтому, предлагая ребенку компьютер – вещь, вне сомнения, очень полезную - мы должны понимать, что на нас ложится ответственность за то, пользу или вред принесёт компьютер.

На сегодняшний день есть немало компьютерных средств обучения, предназначенных для специального образования, обоснованных научными методами коррекции нарушений развития, учитывающих общие закономерности и специфические особенности детей с ОВЗ. Применение компьютерных технологий при работе с ними позволяет активизировать компенсаторные возможности и достичь оптимальной коррекции нарушенных функций.

Кроме того компьютерные технологии открывают новые, малоисследованные технологические варианты обучения, связанные с уникальными возможностями современных компьютеров. Как показывает практика, компьютерные программы имеют множество преимуществ перед традиционными методами обучения. Они обеспечивают создание коммуникативной ситуации, личностно значимой для каждого ребенка, повышая мотивацию к выполнению трудных для ребенка видов деятельности. При использовании интерактивных технологий создается благоприятная психологическая атмосфера, вырабатывается правильная реакция ребенка на ошибку. Качественно индивидуализируются процессы образовательной деятельности, обеспечивают индивидуальный темп и количество повторений.

Учитывая все выше сказанное, можно сказать, что применение в коррекционно-воспитательном процессе специализированных компьютерных технологий, учитывающих закономерности и особенности развития детей с ОВЗ, позволяет повысить эффективность коррекционно-развивающей деятельности и снизить риск социальной дезадаптации.

Интерактивные игры, используемые в процессе коррекционно-развивающей работы, являются чрезвычайно эффективным, т.к. они позволяют корректировать психические функции, осуществляя традиционную деятельность по-новому. В зависимости от возраста и особенностей ребенка можно подобрать или создать игру, соответствующую потребностям и решаемым образовательным и коррекционно-развивающим задачам. Интерактивные игры учитывают основной вид деятельности ребенка дошкольного возраста - игра, создают проблемную ситуацию с опорой на его жизненный опыт, позволяет наиболее эффективно учитывать возрастные, психические и интеллектуальные особенности детей. При создании интерактивных игр применяется принцип моделирования среды, в рамках которой ребенок самостоятельно (или с помощью взрослого) осуществляет образовательную деятельность, тем самым, развивая способность принимать решения, учиться доводить начатое до конца. Использование компьютерных игр повышает мотивацию за счет игровой стратегии, за счет получения обратной связи в виде одобрения со стороны компьютера и ведущего взрослого, ребенок видит результат свои действий на экране.

Поскольку у дошкольников с ОВЗ внимание, как правило, непроизвольное, имеются трудности концентрации, переключения, то применение интерактивных игр становится особенно целесообразным, так как позволяет представлять информацию, задания в привлекательной форме. Общение с компьютером вызывает у них живой интерес, который лежит в основе формирования познавательной мотивации, произвольности психических процессов.

Образовательная деятельность на компьютере имеет большое значение не только для развития высших психических функций, но и для развития зрительно-моторной координации, произвольной моторики пальцев рук. С помощью компьютерных игр совершенствуется пространственная ориентировка, таким образом, обеспечивается совместная деятельность различных анализаторов (слухового, зрительного, моторного).

В процессе образовательной деятельности с применением компьютера дети с ОВЗ учатся преодолевать трудности, контролировать свою деятельность, оценивать результаты; дети учатся целеполаганию, планированию и контролю через сочетание различных приемов. Решая заданную в игре проблемную ситуацию, ребенок стремится к достижению положительных результатов, подчиняя свои действия поставленной цели.

Для педагога использование интерактивных игр представляет следующие возможности: избавляет от рутинной работы по подготовке дидактических и наглядных пособий, материалов, карточек, открывают новые возможности использования педагогических приемов в традиционной коррекционной методике, а также позволяет взглянуть на свою работу с новых позиций, переосмыслить методические приемы, обогатить знания и умения, которыми он владеет.

С помощью компьютера можно создавать мультимедийные презентации для решения различных целей и задач. Также с помощью данного редактора можно создавать развивающие интерактивные игры. Отличительной особенностью такой игры от обычной презентации является наличие особого алгоритма, который с помощью системы гиперссылок позволяет управлять процессом игры, обеспечивая обратную связь с ребенком. При активном внедрении интерактивных игр и других мультмедийных средств, качественно меняется использование наглядно-иллюстративных методов, при этом происходит стимуляция интеллектуальной деятельности, эмоциональности и работоспособности детей с ОВЗ.

Интерактивные игры можно широко использовать как на фронтальной, так и во время индивидуальной образовательной деятельности. Каждый специалист сможет смоделировать игры на конкретном учебном материале в соответствии с изучаемой темой.

На сегодняшний день существует множество интерактивных платформ (например, Padlet) и программ (например, Power Point), которые позволяют создавать и использовать интерактивные игры в детском саду и дома. Эти игры можно не только предлагать в записи на флешносителе, но и пересылать через социальные сети, электронную почту, выкладывать в хранилище «Облако», что создает дополнительные удобства в использовании материала и общения родителей и педагогов.

Противопоказаниями к занятиям с такими играми являются: сенсорная гиперсензитивность, нарушение зрения, частные противопоказания.

Безусловно, интерактивные игры могут стать нашими незаменимыми, интересными и современными помощниками в образовательном процессе, если педагог сможет правильно ориентировать на их использование родителей.

***Литература:***

1. Арнаутова Е. П. Зубова Г. Г. Преемственные связи ДОУ, школы и родителей будущих первоклассников: Методическое пособие. - М. : ТЦ Сфера, 2006.

2. Бабынина Т. Ф., Гильманова Л. В., Головенко В. Э. Диалог с родителями. Методический аспект взаимодействия детского сада и семьи. - М. : ТЦ Сфера, 2016.

3. Кочетова Н. А., Жёлтикова И. А., Тверенина М. А. Взаимодействие семьи и ДОУ. - Волгоград: «Учитель», 2014.

4. Сертакова Н. М. Инновационный формы взаимодействия дошкольного образовательного учреждения с семьей. Методическое пособие. - С – Пб. : Детство – пресс 2013.

5. Сертакова Н. М. Инновационный формы взаимодействия ДОУ с семьей. – М. : Издательство «Учитель», 2014.

6. Цветкова Т. В. Социальное партнёрство детского сада с родителями. - М. : ТЦ Сфера, 2013.