Тема: Алгоритм создания интерактивных игр в коррекционной работе учителя – дефектолога.

Выполнила: Горенкова И.С.

учитель – дефектолог.

Одной из проблем в коррекционной работе является проблема мотивации: как заинтересовать ребенка, привлечь его внимание, чтобы он с удовольствием ходил на занятия с педагогом и с желанием выполнял задания.

Современного ребенка сложно удивить обычными традиционными средствами наглядности (картинками, игрушками), так как с раннего детства он включен в видеосреду. Поэтому современному учителю-дефектологу необходимо владеть целым арсеналом педагогических технологий и методик, позволяющих не только мотивировать ребенка к обучению, но и обогащать уровень представлений детей, стимулировать их познавательную активность, способствовать развитию когнитивных функций. Такие задачи специалистам поможет решить применение интерактивных технологий.

С помощью интерактивных средств создается игровая ситуация, актуализируются знания детей, объясняются правила, формируется дополнительная стимуляция игровой и речевой активности, создаются условия для возникновения и усиления познавательных мотивов, развития интересов, формируется положительное отношение к обучению. Сам процесс обучения становится эмоциональным, действенным, позволяющим ребенку усвоить свой собственный опыт, активизируя познавательную деятельность.

Применение игровых интерактивных технологий в работе дефектолога позволяет повышать успешность обучения детей с речевыми нарушениями. Использование специально подобранных игр на коррекционных занятиях создает максимально благоприятные условия для развития детей и позволяет решать педагогические и коррекционные задачи в естественных для ребенка условиях игровой деятельности.

Главными плюсами применения ИКТ на занятиях являются:

-Обучение преподносится в интересной и ненавязчивой форме;

- Компьютер несёт в себе образный тип информации, понятный детям;

-Движения, звук, мультипликация надолго привлекают внимание детей;

-ИКТ позволяют воспринимать материал на качественно новом уровне, что значительно повышает познавательную активность детей:

-В процессе своей деятельности за компьютером ребёнок приобретает уверенность в себе, в том, что он многое может.

Использование компьютерных игр делает коррекционно-развивающий процесс интересным и выразительным. Дети получают одобрение не только от педагога, но и со стороны компьютера в виде картинок-призов, сопровождающихся звуковым оформлением.

Таким образом, использование информационных технологий в коррекционном процессе позволяет разумно сочетать традиционные и современные средства, методы обучения, увеличивая тем самым интерес к изучаемому материалу.

**Добрый день, уважаемые коллеги все мы знаем, что ведущей деятельностью детей дошкольного возраста является игра. Хочу сейчас рассказать вам, об интерактивных играх, которые не изолированы от педагогического процесса, а предлагают в сочетании с традиционными играми дополняя их обогащая педагогический процесс новыми возможностями. Для повышения познавательной активности детей на занятиях, я использую интерактивные игры, которые создаю в презентации Power Point. В процессе игры у ребенка развивается восприятия, зрительно – моторная координация, произвольная память и образное мышление. Такая форма деятельности у детей вызывает особый интерес, помогает лучше усвоить материал. Сейчас я вам продемонстрирую, как можно сделать одну из самых простых игр в программе Power Point. Игра называется «Собери овощи в корзину».**

**Заключение**

**И в заключении хочу сказать, что использование интерактивных игр в образовательной деятельности с дошкольниками дает возможность существенно обогатить, качественно обновить образовательный процесс в детском саду и повысить эффективность.**

**Для этого мы должны подготовить картинки с овощами и фруктами. Картинки я скачиваю с интернета и определяю в отдельную папку. Теперь на рабочем столе с помощью правой клавиши мыши выбираем создать презентация майкросовт повер поинт открываем, выбираем создать слайд –пустой слайд, теперь мы должны сделать следующее выбираем – вставка (рисунки), выбираем папку, где хранятся все наши рисунки (с фоном) выделили нажимаем и вставили, на слайде картинку можно растянуть взяв за края картинки. Теперь можно выбрать главного героя. Вставка - рисунки, главный герой у нас Незнайка - вставить. Теперь немного его уменьшим с помощью левой клавиши мыши, поместим его в угол. Теперь вставляем таким же образом корзинку. Подгоняем ее под тот размер который нужен, а теперь по очереди вставляем картинки с овощами и для того , чтобы игра не была такая легкая добавляем еще и фрукты. Располагаем картинки на слайде соответственно задавая нужный размер, делать это нужно за уголочки картинок, чтобы сохранить пропорции. Картинки лучше выбирать на прозрачном фоне, так фон от картинок не будет перекрывать основной фон, но если это не получается ……………………. Все картинки вставлены, теперь нужно определить задачи для каждой из них. Начнем с овощей, сделаем так что при нажатии овощ перемещался в корзинку.**

**Для этого в главном меню выбираем: Выделить – область выделения - справа отобразились названия картинок на слайде, я предлагаю их переименовать по названиям овощей и фруктов. Теперь с помощью левой клавиши мыши выделяем любой овощ, например огурец. Выбираем в меню Анимация – Пути перемещения – выбираем линии. Захватив за стрелочку перемещаем картину в нужное место корзинки, переместили щелкнули левой клавиши мыши. Вы видите, стрелку указывающую на путь перемещения. Далее снова выделяем картинку с огурцом выбираем триггер – по щелчку и нажимаем на соответствующее название картинки (огурец) и повторяем эти действия для всех овощей.**

**Выделяем картинку Анимация - пути перемещения – линии – задаем путь (за стрелочку) триггер по щелчку название картинки итд. Теперь по работаем с фруктами. Выделяем, фрукт например яблоко в меню анимация - выбираем выделение – вращение – триггер – по щелчку название картинки (яблоко) и далее все тоже самое проделываем с фруктами. Основная работа сделана. Что дальше наш герой должен разговаривать. Выбираем вставка – звук – запись звука – выходит диктофон нажимаем на правый кружок и говорим «Ребята помогите мне, собрать овощи в корзину!» нажимаем «Ок» перетаскиваем. Игра готова. Сохраняем ее в папку с нашими картинками. Теперь по смотрим ,что у нас получилось. Нажимаем слайд шоу. Сначала нажимаем на значок звука. Ребенок выходит к доске и выбирает овощи, если он выбирает фрукты, то они вращаются. Игра готова.**