

**Муниципального конкурс  
«Ярмарка педагогических идей и технологий»**

**«Интерактивные игры, как средство развития психических процессов у обучающихся с ОВЗ (ЗПР, ТНР) и повышение качества коррекционного-развивающего процесса»**

Автор: Говорина Елена Михайловна,  
учитель-дефектолог,  
высшая квалификационная категория,  
педагогический стаж 32 года,  
МБОУ «СОШ №6»

г. Тулун, 2022

Организация учебно-воспитательного процесса в современных условиях требует от учителя - дефектолога совершенствования практической деятельности путем поиска новых ценностных приоритетов в определении содержания, форм и методов организации познавательной деятельности детей, использование современных образовательных технологий.

Мы живем в 21 веке. Компьютерные технологии прочно вошли в нашу жизнь. Особенно важна современная развивающая предметно-пространственная среда в работе с детьми с ограниченными возможностями здоровья.

Интерактивные игры принадлежат к числу эффективных средств обучения, все чаще применяемых в специальной педагогике. Коррекционно-развивающая работа с обучающимися, имеющими отклонения в развитии, предполагает использование специализированных или адаптированных компьютерных программ (обучающих и развивающих). Эффект их применения зависит от умения педагога использовать новые возможности, включать ИКТ в систему обучения каждого ребенка, создавая большую мотивацию и психологический комфорт, а также развития способностей ребёнка с ЗПР и ТМНР и повышения качества коррекционного процесса.

Использование интерактивных игр на дефектологических занятиях заметно усиливает эффект коррекционного обучения. Дети с большей мотивацией вовлекаются в процесс, проявляют активность при выполнении упражнений, интересные задания-игры создают положительный эмоциональный фон, что в совокупности приводит к положительной динамике обучения.

Интерактивные развивающие и обучающие игры «АЛМА» открывают удивительные возможности для проведения продуктивных и при этом увлекательных занятий с детьми младшего школьного возраста.

«АЛМА» – современный инструмент, позволяющий педагогу превратить обычное занятие в приключение, интересное, захватывающее, интригующие. При использовании «АЛМА» полностью раскрывается потенциал обучающихся, каждый из них вовлечен в учебный процесс и получает от него удовольствие.

Каждый мотивирован на получение новых знаний и навыков. Все это создает оптимальные условия для организации активной учебно-познавательной деятельности, формирования у обучающихся готовности к непрерывному развитию и обучению. В итоге удастся улучшить личностные, метапредметные и предметные результаты освоения образовательной программы, что соответствует требованиям ФГОС.

Образовательные игры «АЛМА» подготовят детей к базовым знаниям по математике, окружающему миру, русскому и чтению. Освоение данных дисциплин происходит в игровой форме, что позволяет, не перегружая ребенка, добиться отличных результатов. Ребенок научится быстрее читать, считать, размышлять, а также многому другому, благодаря играм, направленным на развитие:

- внимания;
- памяти;
- мышления;
- логики;
- творческих способностей;
- мелкой моторики;
- абстрактно-логического мышления;
- воображения.

«АЛМА» предлагает большое разнообразие игр, которое можно использовать как для индивидуальных, так и для групповых занятий. Таким образом, применять игры можно и на занятиях, и дома, и в классе образовательного учреждения.

Каждая игра – это удивительные персонажи, захватывающие сюжеты, яркие эмоции и новые впечатления. Благодаря этому ребенок не воспринимает игру как часть обязательного урока, он не только играет и получает удовольствие от процесса игры, но учится играя. Достигает победы и достижения.

Игры прекрасно подойдут для ознакомления с новой темой, закрепления пройденного материала или организации перерыва между занятиями.

Каждая игра сопровождается подобным описанием и инструкцией. А для специалистов и родителей, которые будут контролировать обучающий процесс, разработаны ценные рекомендации и видео уроки.

Исходя из вышеизложенного, использование интерактивных игр на коррекционно-развивающих занятиях способствует развитию способностей у обучающихся с ЗПР и ТМНР и способствует повышению качества коррекционного процесса.

Данная разработка предназначена для оказания помощи детям младшего школьного возраста с ограниченными возможностями здоровья (ЗПР, ТНР), обучающимся общеобразовательных школ, испытывающих затруднения в развитии психических процессов и ликвидации пробелов знаний по основным предметам. Может использоваться в качестве развивающих заданий. Материалы могут быть полезны педагогам инклюзивных классов, учителям-дефектологам, логопедом, родителям. В методической разработке включены игры, задания и упражнения, способствующие развитию психических процессов.

А чтобы развитие психических процессов было интересным, познавательным и нескучным для обучающихся, предлагаю использование интерактивных игр «Алма».



## **Описание игр:**

### **1. Игра «Логические круги»**

Развивающая игра для детей, формирует логическое мышление, обучает ребенка сопоставлять, обобщать, группировать. Логические круги – это геометрическая схема, с помощью которой наглядно отображены отношения между понятиями. Игра делится на уровни сложности. На доске с пересекающимися кругами написаны признаки предметов, и только их сочетание должно подсказать, какой предмет из предложенных, необходимо выбрать.

### **2. Игра «Семья русская»**

Обучающая игра направлена на формирование понятий «семья», «родственники», «родственные отношения», развитие логики, мышления, внимательности, навыков чтения. В игровой форме ребенок с легкостью сумеет разобраться в непростых родственных отношениях, а также запомнить названия членов семьи.

В игре предложено родословное древо с фотографиями, к которым необходимо подобрать соответствующие имена. На табличках должны быть написаны имена всех родственников. Ребенок, читая задание, должен расположить таблички с именами под нужными фотографиями.

### **3. Игра «Музей»**

Обучающая игра направлена на развитие навыков чтения, мышление, внимание, активизацию словаря детей, закрепление умения выделять существенные признаки предметов, развитие любознательности. В музее происходят странные события – кто-то постоянно снимает картины со стен.

Задача игрока – развесить картины по местам. На табличках написаны названия картин, которые необходимо правильно расположить. Для этого нужно прочитать надписи на табличках. А загадки-подсказки должны помочь в трудной ситуации.

### **4. Игра «Танграм»**

Это игра для детей, которая развивает пространственные представления, конструктивное мышление, логику, воображение, сообразительность, комбинаторные способности, формирующая элементарные математические представления. Так же игра воспитывает терпение и усидчивость. Танграм – старинная восточная головоломка из геометрических фигур, в результате складывания которых должны получаться плоскостные изображения, контуры которых напоминают различные предметы.

### **5. Игра «Танграм»**

Это обучающая игра для детей, позволяющая узнать и запомнить названия различных профессий. Игра направлена на уточнение представлений детей о труде взрослого, знакомство с предметами, необходимыми для каждого вида деятельности. Игра разделена по уровням сложности. Усложнение достигается за счет увеличения количества предлагаемых профессий. В игре встретятся пожарный, учитель, инженер и другие.

Задача игрока – распознать, кто изображен на картинке и подобрать соответствующее слово на карточке.

### **6. Игра «Кот»**

Обучающая игра, которая направлена на развитие навыков счета в пределах десяти, формирование понятия предыдущего и следующего числа, понятий «больше на ...», «меньше на...». Играя с котенком, ребенок должен учиться считать в пределах десяти методом увеличения или уменьшения числа на один. Задача игрока состоит в том, чтобы помочь котенку, любителю лазать по лестнице, выбрать нужную ступеньку. Для этого

нужно будет правильно посчитать. Веселое задание, красочные иллюстрации, подсказки диктора должны помочь ребенку с легкостью освоить новый учебный материал.

### **7. Игра «Путешествие»**

Обучающая игра, направлена на формирование слоговой структуры слов, буквенного анализа слов, развитие речи, пополнение словарного запаса, запоминание правильного написания словарных слов.

Ребенку предлагается стать машинистом поезда и собирать составы из вагончиков с буквами или слогами, составляя название следующей станции. Добродушный голос диктора должен подбадривать игрока даже в случае ошибки, а красочные пейзажи должны радовать глаз и повышают мотивацию ребенка.

### **8. Игра «Старый телевизор»**

Дидактическая игра, направлена на развитие речи, обучающая умению делить буквы на гласные и согласные, способствующая запоминанию букв русского алфавита. На экране старого телевизора появляются буквы русского алфавита. Задача ребенка кликать на кнопки: если на экране высвечивается гласная буква, кликаем на красную кнопку, если согласная – на синюю. Если всё выполнять правильно, то должен начаться следующий уровень, а «градусник» должен подсказать, сколько еще осталось до конца уровня. Играя в эту занимательную игру, ребенок должен научиться отличать согласные буквы от гласных.

### **9. Игра «Умный доктор»**

Дидактическая игра для детей, направлена на развитие логического мышления, внимания, памяти детей, развитие умения классифицировать предметы по одному признаку, умения сопоставлять, выделяя черты схожести и различия предметов, обогащает знания об окружающем мире. Ребенку демонстрируется 4 карточки с картинками, на трех из которых изображены предметы, связанные по смыслу, а четвертая лишняя. Если уровень развития логического мышления и кругозор ребёнка находятся на должном уровне, то эти задания не вызовут затруднений. Также ребенку предлагается объяснить свой выбор, в таком случае игра будет являться и пособием по развитию речи.

### **10. Игра «Тело человека»**

Игра знакомит детей с основами анатомии человека, направлена на формирование представлений о внешнем строении тела человека, пространственном расположении его частей, развитие речи, пополнение словарного запаса.

Перед нами на экране нарисован мальчик, возле каждой части его тела должны находиться рамочки, в которую нужно поместить правильное название нужной вам части тела. Игра разделена на уровни. За счет этого будет усложняться.

### **11. Игра «Альфа дед»**

Дидактическая игра направлена на развитие словарного запаса, обучение чтению, запоминанию и узнаванию букв русского алфавита, запоминанию правильного написания слов. В игре ребенка встречает дедушка, который очень любит рассказывать старые истории, он же должен рассказать инструкцию к выполнению заданий. Ребенку предстоит определить первые буквы в словах на фотографиях, которые покажет Альфа дед. Нажимая на кнопку «Алфавит», можно выбрать подходящую букву. Если же ребенок ошибается, дедушка добродушно сообщит об этом.

### **12. Игра «Облачные слоги»**

Игра направлена на формирование слоговой структуры слов, умение правильно разделить слово на слоги, знакомство с животными и их детёнышами.

В игре предлагается внимательно посмотреть на рисунок животного, назвать его и поделить слово на слоги с учетом правил русского языка. После этого легким касанием руки можно перетаскивать слоги с облаков на свои места в слове. Если всё выполнено верно, происходит переход к следующему персонажу, если же случается ошибка, диктор должен сообщить об этом игроку.

### **13. Игра «Счет с Гиппо»**

Развивающая игра формирует элементарные математические представления, навык счета в прямом и обратном порядке в пределах десяти, внимание. Главным герой – бегемотик. Задача ребенка нажимать на числа, расположенные по зоопарку, по команде диктора сначала в прямом порядке, а затем в обратном. При правильной последовательности чисел карточки, на которых они написаны, загораются зеленым кружочком, и диктор озвучивает названия чисел. В случае ошибки – карточка загорается красным цветом, а диктор должен подсказывать, что нужно исправить.

### **14. Игра «Тренировка памяти»**

Это обучающая игра для детей позволит узнать и запомнить названия геометрических фигур, цветов, чисел на английском языке. Есть три режима игры. Один из них это режим Learn shapes. Предлагается несколько круглых карточек, перевёрнутых «рубашкой» вверх. Если вы кликните на перевернутую карточку, будет показана картинка, вам следует найти пару для этой карточки. Если следующим кликом вы угадали пару, то будет произнесено название фигуры, а карточки исчезнут. Если новая карточка не совпадает с уже открытой, то карточки, не являющиеся парными, будут перевернуты «рубашкой» вверх. Каждый следующий этап игры должен усложняться за счет увеличения количества предъявляемых карточек.