**"Применение интерактивных технологий**

**в работе с детьми с ОВЗ"**

В последнее время наблюдается увеличение количества детей с различными нарушениями развития – это и речевые патологии, и нарушения опорно-двигательного аппарата, зрения, слуха, интеллекта. При работе с детьми с ОВЗ применяются особые коррекционно - развивающие педагогические технологии, позволяющие добиваться положительной динамики в обучении и воспитании. Применение специализированных компьютерных технологий при работе с такими детьми позволяет активизировать компенсаторные механизмы и достичь оптимальной коррекции нарушенных функций.

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.

Введение информационных технологий во все области специального образования подчинено задаче максимально возможного развития ребенка, преодоления уже имеющихся и предупреждения новых отклонений в развитии. Занятия с использованием ИКТ имеют большой потенциал для проведения коррекционной работы, направленной на концентрацию внимания, развитие мышления, воображения, мелкой моторики руки. Они решают следующие задачи:

* коррекция психического здоровья,
* индивидуализация и дифференциация обучения,
* интеграция детей в информационное общество,
* повышают мотивацию обучения,
* облегчают процесс усвоения и запоминания материала,
* оживляют учебный процесс,
* расширяют и закрепляют полученные знания,
* активизируют самостоятельную деятельность,
* развивают коммуникативные способности.

Применением мультимедийного оборудования на занятиях делает их более наглядными и эффективными.

О.Б. Кремер разработала специальные компьютерные игры, которые предназначены для обучения детей с нарушением интеллекта и способствуют решению задач коррекционного обучения, диагностики, контроля.

«Ромашка» – игра для отработки навыка устного счета.

«Словарные слова» – игра для закрепления правописания словарных слов и пополнения словарного запаса.

«Правильный ответ» – игра для тестирования по различным предметам, где перечень ответов представлен в текстовом виде.

«Подпиши конверт» – игра для отработки навыка заполнения деловых бумаг.

«Вставь математический знак» – развивающая и обучающая игра для отработки навыков устного счета, сформированных на уроке математики.

Условием, а также результатом успешного применения интерактивных методов обучения является способность к коллективной работе и партнерскому общению учащихся между собой и с педагогом. Данный метод интересен еще и тем, что при проведении занятий, в зависимости от целей и временных возможностей, можно ограничиться использованием его отдельных элементов (этапов). Примером могут служить:

– ролевые игры;

– групповая работа (мелкими группами);

– анализ конкретных ситуаций.

При организации любой образовательной ситуации, любого занятия в воспитателю нужно:

- продумывать организацию разных способов совместной с взрослым и самостоятельной деятельности детей;

- уметь видеть ресурсы разных этапов занятия для развития коммуникативной компетентности детей.

Результат применения мультимедийного оборудования:

* подготовка детей к овладению современными компьютерными технологиями;
* способность актуализировать полученную информацию для дальнейшего самообразования;
* получение качественного образования;
* успешная адаптация в современном мире.