**Компьютерные дидактические игры в коррекционно –образовательном процессе**

В период модернизации дошкольного образования, активной компьютеризации образовательного процесса в дошкольную практику все чаще внедряются информационно –коммуникационные технологии, а именно компьютерные дидактические игры. Мы знаем, что дидактическая игра является главной формой усвоения знаний и умений, является основой общего психического развития ребенка. На смену ей приходят компьютерные дидактические игры, которые привлекают детей своей яркостью, динамичностью, неповторимостью образов. Но как и простым дидактическим играм компьютерным игра нужно учить. Для начала необходимо начинать с обычных игр с игрушками. Здесь дети учатся простым игровым умениям, приобщаются к действиям в воображаемом, представляемом плане. Постепенно учатся заменять реальные образы определенными символами и знаками. Так постепенно формируются игровые умения, которые нужны и в игре на компьютере. Постепенное дозированное поэтапное введение компьютерных игр побуждает детей к познавательной активности, к постановке и решению образовательных задач, способствует активному саморазвитию ребенка. Детей может привлекать все, поэтому роль грамотного педагога с помощью запрограммированных игр создавать разнообразные проблемные ситуации, где дети учатся не только решать игровую задачу, но и переносить эти решения в новые условия, но уже в жизни. Неоценима роль взрослого общения по отношению к играющему ребенку. Здесь только должно быть содержательное сотрудничество, а не авторитарно –назидательный стиль. Взрослый косвенно побуждает ребенка к самостоятельному поиску игровых задач, поиску и совершенствованию игровых способов и средств.

В зависимости от целей, сложности компьютерной игры возможны разные подходы при организации образовательной деятельности. Т.е. игра может выступать как обучающий этап по ознакомлению воспитанников с природой, по математике, по ознакомлению с окружающим миром, а может выступать и как заключительная часть по выявлению уровня знаний сформированных у воспитанников по данной теме.

Компьютерные дидактические игры разработаны для осуществления в интересно и увлекательной форме решения задач адаптированной основной образовательной программы дошкольного образования для детей с задержкой психического развития. Все представленные игры имеют четкую структуру: задачу, правило, деятельность, результат.

**Задача:** Во всех представленных дидактических играх заложена четко сформулированная задача. Детям предлагается решать такие задачи, которые требуют от детей интеллектуального напряжения, умственной работы. Решая задачи, ребенок развивает свое логическое мышление, произвольную память, творческое воображение. Играх представлены такие задачи:

1. Сравнивать и выбирать предметы по различающимся или одинаковым признакам.
2. Классифицировать или распределять предметы по определенным признакам.
3. Учить подбирать признаки предметов к представленным предметам, учить описывать предметы, перечисляя характерные признаки.
4. Развивать все виды памяти: произвольную, долговременную. Учить удерживать в памяти как можно больший объем информации.

**Правило:** В любой дидактической, в том числе и компьютерной игре есть правило. Здесь четко определено что и как должен делать ребенок во время игры что бы получить положительный результат. Правила представленных игр четко соответствуют программным и возрастным требованиям, интересны детям и прежде всего носят развивающий характер.

**Деятельность детей во время игры:** В разработанных инструкциях к каждой компьютерной игре прописано действие детей и взрослых. Деятельность разработана таким образом, что удерживается интерес воспитанников на протяжении всей игры, повышается положительный эмоциональный настрой и желание играть. Деятельность в представленных играх четко подчинена учебной задаче занимательна и увлекательна.

**Результат:** Это выполнение правил деятельности, решение поставленных задач и получение положительного эмоционального настроя. Результат оценивается с точки зрения воспитателя: решены ли поставленные задачи, деятельность каждого ребенка во время игры, уровень сформированных знаний у воспитанников по данному вопросу и принесла ли игра эмоциональное удовлетворение детям.

Создание игр начинается с разработки тематики: что требует образовательная программа в соответствии с индивидуальными особенностями и возрастом детей, интересами детей. Далее продумывается какие программные задачи будет решать та или иная игра , продумывается с помощью каких средств будут решаться данные задачи. Далее разрабатывается презентация с помощью программного средства - Power Point.: выбираются реалистичные картинки –образы, соответствующие тематике презентации, учитывается размер их размещения (оптимальный, не мелкий, и не очень крупный) отсутствует второстепенная зашумленность (которая бы только отвлекала внимание детей от поставленной задачи). Далее на слайде на выбранные картинки накладываются триггеры (способы перемещения картинок по слайду). В соответствии с поставленной задачей, при кликаньи мышкой, картинки перемещаются в необходимое правильное место. Таким образом при проведении игры педагог читает инструкцию, задает наводящие вопросы детям, воспитанники отвечают, как они думают, а полученный ответ проверяют с помощью нажатия мышки и перемещением картинки в нужное место. Количество слайдов в каждой игре от 6 до 10 , так как большее количество может вызвать у воспитанников переутомление, повышенное напряжение и как следствие результат будет не объективен (т.е. тяжело отследить дети либо не знают, либо устали). Так же работа с большим количеством слайдов может занять больше времени, чем регламентировано СаНПиН, что противоречить требованиям.

Компьютерные дидактические игры, созданные педагогом, вызывают у детей особое эмоциональное отношение, интерес, а это способствует более успешному усвоению занятий. Даже самые пассивные дети становятся активными участниками процесса и способны быстрее воспринимать новое и связывать его с известным старым.