**Интерактивная игра «Домашняя ферма»**

 **для детей с задержкой психического развития**

 **дошкольного возраста.**

**Актуальность:** К сожалению, с каждым годом неуклонно растет количество детей с ОВЗ в ДОУ, имеющие определенные недостатки в развитии, и перед педагогами стоит задача, найти наиболее эффективные и действенные, для данной категории детей, приемы, методы обучения. В связи с этим появляется вопрос, какие формы и методы применять педагогам, чтобы увлечь, замотивировать дошкольника с ОВЗ, заинтересовать его, но и в тоже время, чтобы они были доступны и интересны? Ведь важно сделать именно сложное обучение, для детей с ОВЗ, занимательным, увлекательным, не заставлять, а организовать так работу, чтобы у ребенка появилось самостоятельное желание понять и изучить что-то новое.

Для детей имеющих трудности в освоении образовательных областей, это наиболее важно, ведь у дошкольников с ОВЗ внимание, как правило, непроизвольное, имеются трудности концентрации и переключения, новый материал требует постоянного закрепления, снижение всех видов памяти и проблемы в восприятии информации, ведут к тому, что изучение новых тем затягивается на продолжительное время. И применение интерактивных технологий становится для них особенно целесообразным, так как позволяет представлять информацию не только в обучающих ситуациях, но и игровых.

В последнее время, практически каждый педагог ДОО, идущий в ногу со временем, использует на своих занятиях интерактивные технологии, позволяющие использовать текстовый, графический, звуковой материал одновременно, что является эффективным средством в работе с детьми. Поэтому включение в коррекционно-развивающую работу с детьми с ОВЗ интерактивных средств обучения, в виде игр-презентаций, является актуальным. Общение с компьютером вызывает у детей живой интерес, который лежит в основе формирования познавательной мотивации, произвольности психических процессов.

Актуальность данной игры в том, что игры в формате видео презентации, где картинки исчезают или появляются, все сопровождается звуком очень увлекательны, познавательны, интересны для детей, и доступны в работе с детьми разного возраста. Интерактивная игра «Домашняя ферма» разработана с учетом современных электронных технологий, способствующих активизации деятельности дошкольников, индивидуализации обучения и воспитания. Игра создана для детей 3-х лет. Эта увлекательная игра тренирует память, наглядно-образное мышление, наблюдательность, расширяет кругозор ребенка и активизирует речевую активность. С помощью данной игры ребенок получает более углубленные знания о домашних животных и особенностях их питания. Игра предназначена для индивидуальной, совместной работы и самостоятельной деятельности ребенка. Использование игр значительно поднимает мотивацию у детей и делает работу педагога более эффективной и интересной.

**Цель игры:** Закрепить знания детей о домашних животных и особенностях их питания.

**Задачи:**

**Образовательная:** Закрепить знания детей о домашних животных и особенностях их питания через просмотр слайдов и обобщение понятий «Домашние животные» и «продукты питания»;

**Развивающая:** Активизировать речь детей путем называния животных (собака, кошка, курица, корова, коза, лошадь, свинья, гусь, кролик) Развивать умение назвать правильный предмет из предложенных продуктов питания для каждого из животных;

**Воспитательная:** Воспитывать бережное отношение, желание «правильно» накормить животных.

**Оборудование:** экран и ноутбук, видео презентация игры «Накорми животных»

**Ход игры**: В гостях у детей персонаж - Хрюша. Ему поручено накормить своих друзей, а он не знает, какими продуктами можно кормить домашних животных. Просит помощи у детей.

**Дети просматривают слайды по очереди (всего 10 слайдов с домашними животными)**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 1 слайд | Название игры | «Домашняя ферма» |
| 2 слайд | Собака | Яблоко, косточка, орехи |
| 3 слайд | Кошка | Рыба, бананы, морковь |
| 4 слайд | Курица | Кукуруза, мясо, зерно |
| 5 слайд | Корова | Сено, косточки, мед |
| 6 слайд | Коза | Апельсины, капуста, батон |
| 7 слайд | Свинья | Комбикорм, косточка, рыба |
| 8 слайд | Лошадь | Лимон, яблоко, сено |
| 9 слайд | Гусь | Рак, бабочка, червячок |
| 10 слайд | Кролик | Чипсы, морковь, мороженое |
| 11 слайд | Итог  | Молодцы! |

**Вопросы**:

* Кто это? (собачка, кошка, курица и др.)
* Какие продукты предложил, Хрюша, своему другу? (яблоко, косточка, орехи …)

Дети называют предметы, представленные на слайде. После делают вывод «о пищевых» предпочтений животного. Называют правильный продукт, остальные исчезают с экрана. Если все названо правильно, животное «благодарит» (звук лая, мяуканья, кудахтанья и т.д.)И появляется значок-галочка на правильный ответ.

В конце игры «Хрюша» благодарит детей за помощь и просит повторить «что же любит каждый из его друзей. Просит напомнить, чтоб не забыть, какими продуктами нельзя кормить собаку, кошку и т.д.»