**Применение интерактивного оборудования в коррекционной работе учителя -логопеда.**

Одним из важнейших стратегических направлений модернизации российского образования является внедрение в учебный процесс средств информационных и коммуникационных технологий, обеспечивающих условия для становления образования нового типа, отвечающего потребностям развития и саморазвития личности в новой социокультурной ситуации.

В своей работе я применяюучебно-игровой терминал «Волшебный экран»,о котором бы хотелось рассказать.

Электронный образовательный ресурс нового поколения рассчитан на то, что школьник сам управляет происходящим, а не является пассивным зрителем или слушателем. Учащиеся вовлечены в увлекательный процесс познания, где самостоятельно добывают информацию, анализируют ее, обмениваются мнениями, делают выводы для себя.

**Новизна**  состоит в том, что учебно –игровой терминал, «Волшебный экран» повышает мотивацию ребёнка, способствует активизации сенсорных систем на занятиях, поддерживает познавательную активность, делает образовательный процесс нестандартным, занимательным, дифференцированным и индивидуальным.

**Цель**: Создать условия для эффективной мотивации и индивидуализации обучения, для благоприятного эмоционального фона»

**Задачи:** 1. Расширять кругозор и словарный запас, учить детей самостоятельно и последовательно выстраивать алгоритм действий .

2. Развивать коммуникативные умения и навыки, эмоциональную сферу, воображение, память, мышление, речь, развивать мелкую моторику, способствовать снятию мышечного напряжения, поддерживать детскую инициативу в решении проблемных ситуаций.

3.Вызвать интерес к совместной деятельности, умение договариваться, помогать друг другу и воспитывать культуру деятельности.

Планируемый результат:

1. Психологическая готовность детей к общению.
2. Привлечение произвольного внимания..
3. Активизация речевой и познавательной активности.
4. Снятие напряжения, эмоциональная и физическая разрядка.
5. Овладение конструктивными возможностями, взаимодействие с детьми и взрослыми.
6. Поддержка интеллектуальной одарённости .

В сенсорном учебном игровом терминале «Волшебный экран» представлены следующие тематические блоки: Познавательноеразвитие:Природоведение;Экология;Экономика;Единицы измерения; Созвездия; ОБЖ.

Речевое развитие: Начертания букв; Алфавит; Слоги и слова; Предложения и понятия; Звуки и схемы; Стихи и загадки.

Математические представления: Начертания цифр; Числовые ряды; Считалки;

Арифметические действия; Сравнения; Последовательности. Формы и конструирование: Изучение фигур; Сортер; Тени и проекции Соответствие цвет/форма; Конструкторы.

Развитие психических функций:

Развитие моторики; Пазлы и лабиринты; Последовательности;

Развитие мышления; Развитие памяти. Эстетическое развитие:

***Познавательное развитие*** Игровое поле заполнено листиками. Под одним из них спрятана клубничка, которую и нужно найти. При касании любого листика он окрашивается в один из цветов радуги. Необходимо , последовательно окрашивая листики, найти направление от более холодного цвета , к теплому и далее к горячему. Под ним и прячется клубничка. (Обсуждение понятий теплых и холодных цветов)

***Речевое развитие***

Игра закрепляет навыки чтения, понимание деления звуков на гласные и согласные, твердые и мягкие, глухие и звонкие, развивает внимание , память и пространственно-зрительное восприятие.

**"Составь предложение"**

Игра позволяет ребенку закрепить знание образов букв и их правильное произношение. В конце задания ребенок должен прочесть составленное предложение, тем самым тренируя навыки чтения.

***Конструирование* "Тетрис"**

Игра развивает у ребенка мелкую моторику , требует от него сообразительность и способность к логическому мышлению, т.к перемещая очередную фигуру, необходимо просчитать куда будет помещена следующая.

Логика **"Лабиринт"**

Сложное переплетение дорожек развивает в процессе игры смекалку, внимательность, умение ориентироваться на пространстве виртуальной плоскости. В ряде заданий может быть не один, а несколько путей к цели и можно попытаться найти кратчайший из них. Это обучает ребенка сравнивать и анализировать различные варианты решения задачи.

**Слоги и слова. "Вставь букву"**

На игровом поле изображены картинки, под которыми расположены слова из нескольких букв, одна из которых пропущена. Ниже- гусеница с набором букв для подстановки. Нужно назвать то, что нарисовано на картинке, догадаться, какая именно буква пропущена, и заполнить пропуски.

**"Предлоги»**

В процессе игры ребенок расширяет знания о предлогах как части речи, развивает устную и письменную речь.На примерах можно продемонстрировать ребенку важность предлогов как связующих элементов, так же обращаем внимание на то, что все предлоги пишутся отдельно.

**"Порядок фигур"**

Игра способствует развитию творческой фантазии и навыков логического мышления, необходимые для анализа результата своих действий на несколько шагов вперед. Расширяется и закрепляется знание образов и названий геометрических фигур, а также цветов палитры.

Использование ЭОР на уроках делает процесс обучения творческим, интересным и мотивирует учащихся на получение новых знаний, открытий. Одно дело – изучать текстовые описания объектов, процессов, явлений, совсем другое – увидеть их и исследовать в интерактивном режиме.