**ИСПОЛЬЗОВАНИЕ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИНТЕРАКТИВНЫХ ИГР   
В КОРРЕКЦИОННО-РАЗВИВАЮЩЕЙ РАБОТЕ С ДЕТЬМИ, ИМЕЮЩИМИ АУТИСТИЧЕСКУЮ СИМПТОМАТИКУ**

Дети с РАС (расстройствами аутистического спектра) представляют собой полиморфную группу, характеризующуюся разнообразными клиническими симптомами и психолого-педагогическими особенностями.

Но у всех детей, независимо от степени проявления аутистических нарушений, исследователи выделяют три основные базовые группы проблем:

1. Нарушения в сфере социального взаимодействия
2. Нарушения в сфере социальной коммуникации
3. Нарушения в сфере воображения (стереотипии)

Вся коррекционно-развивающая работа с воспитанниками строится на основе игры, т. к игра – это особый метод познания мира, позволяющий в упрощенной форме освоить ситуацию, моделировать возможные варианты ее развития, получая, таким образом, новые знания, умения и навыки

На коррекционно-развивающих занятиях используются игры двух типов традиционные и компьютерные интерактивные игры. Все игры с детьми аутического спектр вводятся в занятия в определенной последовательности:

-стереотипные игры

-сенсорные игры

-терапевтические игры

-интеллектуальные игры

Интерактивность компьютерных игр в работе с данной категорией детей проявляется через наполнение эмоциональным смыслом каждого этапа совместной деятельности и является активным методом обучения.

Правильное (дозированное) введение интерактивных развивающих игр в процесс обучения, благодаря своим функциональным характеристикам ( представленным на следующем слайде) позволяет ребенку с аутистической симптоматикой не только получить новые знания, но и организовать продуктивный процесс социального взаимодействия.

Мотивационная - (воодушевить, доставить удовольствие);

Коммуникативная - (создать атмосферу сотрудничества)

Терапевтическая - (преодоление трудностей в различных видах деятельности)

Коррекционная - (внесение позитивных изменений в структуру психических показателей)

Социальная - (усвоение норм человеческого общения)

**I ЭТАП - СТЕРЕОТИПНЫЕ ИГРЫ**

Рассмотрим примеры интерактивных игр в соответствии с каждым этапом коррекционно-развивающей работы.

Построение взаимодействия с аутичным ребенком основывается на его стереотипной игре.

Принимая правила этой игры, мы создаём у ребенка ощущение спокойствия и безопасности, и тогда через некоторое время он будет видеть в вас союзника, товарища по играм, станет доверять вам.

В зависимости от степени аутистической симптоматики стереотипная игра может варьироваться:

* от простого манипулирования предметами
* до вербальной зацикленности на каком-нибудь персонаже или событии.

Например, если у ребёнка двигательная стереотипия - «машет руками», обыгрываем возможность переключения деятельности в традиционной игре, «мы птички летим в тёплые края». Если ребенка не удаётся переключить с помощью этой игры. Гораздо эффективнее

в данном случае использование интерактивных физминуток (птички делают зарядку)

Ещё одним способом переключения внимания является использование презентаций и клипов на детские песенки (с повторяющимся сюжетом)

**II ЭТАП - СЕНСОРНЫЕ ИГРЫ**

Далее вводятся сенсорные игры. Они дают новую чувственную информацию, переживание приятных эмоций и создают возможность установления контакта с ребенком.

На этом этапе коррекционной работы идет чередование традиционной игры с интерактивной, но в другом порядке: детям с аутистической симптоматикой сначала предлагается интерактивная игра для создания мотивационного настроя (воодушевить, доставить удовольствие), а затем переходим к аналогичным традиционным играм по сенсорному развитию. Для создания мотивационного настроя (воодушевить, доставить удовольствие), а затем переходим к аналогичным традиционным играм по сенсорному развитию. Мультимедийные релаксационные композиции . Яркие образы создают впечатление волшебства сказки, для более яркого и эмоционального восприятия красоты окружающего мира, спокойная мелодия оказывает релаксационное воздействие, снижает негативные проявления поведения ребёнка.

Следующий вид терапевтической игры – сочинение личностно-ориентированных историй или авторских сказок, как элементов сказкотерапии.

Пример работы в данном направлении – составление истории «Моя семья». Составляя истории из личного опыта, дети становятся активными и главное созидающими участниками образовательного процесса

**IV ЭТАП- ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫЕ ИГРЫ**

Интеллектуальная игра  - это вид игры, основывающийся на применении игроками своего интеллекта. Как правило, в таких играх от участников требуется отвечать на вопросы, используя накопленные знания, умения и навыки.

Например, выделить «4 лишний» не возможно, не владея навыками обобщения.

Этот этап – этап построения полноценного диалога педагога и воспитанника.

**ЗНАЧЕНИЕ ИНТЕРАКТИВНЫХ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР**

Таким образом, использование компьютерных интерактивных игр решает весь комплекс поставленных задач коррекционно-развивающего обучения:

- делает обучение более эффективным;

- повышает мотивацию обучения;

- активизирует познавательную деятельность.

Но есть одно «но». Нельзя забывать о золотой середине, нужно понять, что компьютер - это не волшебная палочка, это вспомогательное средство обучения.

К тому же ни одна компьютерная «улыбка», появившаяся на экране при правильном выполнении задания, не может заменить живого общения педагога с ребёнком.

Общение с вами должно быть для ребенка приятнее, чем общение с компьютером.

**Литература**

1. Мастюкова Е.М. Нарушения коммуникативного поведения при раннем детском аутизме. М. Владос 1997 год.
2. Никольская О. С., Баенская Е. Р, Аутичный ребенок: пути помощи. М. Теревинф, 1997 г.
3. Янушко Е. А. Игры с аутичным ребенком. Установление контакта, способы взаимодействия, развитие речи, психотерапия. М: Теревинф, 2004 г.