**Игровые технологии в работе с детьми ОВЗ**

Острой проблемой для ДО, становится увеличение количества детей, имеющих трудности освоения общеобразовательных программ и детей с ограниченными возможностями здоровья. В рамках введения ФГОС ДО приоритетной задачей становится решение этих проблем с помощью инновационных технологий, в том числе и игровых. В ФГОСе ДО написано, что - «интегративным результатом реализации указанных требований должно быть создание комфортной развивающей образовательной среды» (п. 21). Развитие ребенка во всех его проявлениях неразрывно связано с речью. Следовательно, при наличии у ребёнка нарушений речи ему необходимо своевременно оказать помощь, предупредить негативизм, дать возможность освоить программу. Но как это сделать, чтобы не навредить ребенку, чтобы ребенку было интересно, занимательно? В настоящее время в продаже имеется большое количество пособий для усвоения лексических тем ребенком. Но иногда, дети испытывают значительные трудности, в силу возраста или особенностей развития, а учитывая специфику работы в логопедической группе очень трудно удержать ребёнка на одном месте и добиться от него правильного ответа. Чтобы решить эту задачу приходиться придумывать разнообразные способы, чтобы заинтересовать ребёнка игровыми сюжетами, моментами, приёмами, и желательно каждый раз новыми. Я строю свою работу таким образом, чтобы повышалась познавательная мотивация детей, ребёнок учился планировать, контролировать и оценивать учебные действия, мог работать в группе, вести диалог со взрослыми и другими детьми, уметь отстаивать свое мнение. Содержание работы направлено на обеспечение коррекции недостатков в развитии детей с ограниченными возможностями здоровья, на осуществление индивидуально- ориентированной педагогической помощи с учетом особенностей психо- физического развития. Одними из главных принципов ФГОС ДО является: • создание развивающей образовательной среды; • осознание того, что игр тельность - ведущая в дошкольном возрасте. Хорошая речь – важнейшее условие всестороннего полноценного развития детей. Чем богаче и правильнее речь ребенка, тем легче ему высказывать свои мысли, тем шире его возможности в познании окружающей действительности. Эффективным средством при обучении детей с нарушениями речи являются игровые технологии. Игра как форма деятельности способствует гармоничному развитию у ребенка психических процессов, личностных качеств, интеллекта. Игровые технологии являются составной частью педагогических технологий. Выбор игровой технологии обоснован тем, что игра – является ведущим видом деятельности детей дошкольного возраста. Игровая мотивация превалирует над учебной, но на её базе формируется готовность к обучению в школе. Целью использования игровой технологии в моей практике является повышение мотивации к занятиям, увеличение результативности коррекционно- развивающей работы, развитие любознательности. Игровая форма занятий создается игровой мотивацией, которая выступает как средство побуждения, стимулирования детей к учебной деятельности. Реализация игровых приемов и ситуаций на занятиях проходит по таким основным направлениям: • дидактическая цель ставится перед детьми в форме игровой задачи; • учебная деятельность подчиняется правилам игры; • учебный материал используется в качестве ее средства; • в учебную деятельность вводится элемент соревнования, который переводит дидактическую задачу в игровую; • успешное выполнение дидактического задания связывается с игровым результатом. Например: в начале занятия ставится дидактическая задача в игровой форме: появляется гость, приходит письмо с заданием для детей или погружение в сказочный сюжет. В процессе занятия, путём выполнения упражнений по заданию героя. Дети так же могут выполнять роли (спортсмены, путешественники, космонавты, пассажиры и др.). За успешное выполнение заданий дети могут оцениваться фишками, звёздочками и т. п., что вносит соревновательный элемент. Особо следует упомянуть дидактические игры, которые создаются и организуются взрослыми и направлены на формирование определенных качеств ребенка. Ребенка привлекает в игре не обучающая задача, которая заложена в ней, а возможность проявить активность, выполнить игровые действия, добиться результата, выиграть. Среди игр с предметами особое место занимают сюжетно- дидактические игры и игры-инсценировки, в которых дети выполняют определенные роли. Настольно-печатные игры, которые сейчас получили широкое распространение, также являются играми с правилами. Все эти игры обычно носят соревновательный характер: в отличие от игр с ролью в них есть выигравшие и проигравшие. Главная задача таких игр — неукоснительно соблюдать правила, поэтому они требуют высокой степени произвольного поведения и, в свою очередь, формируют его. Такие игры характерны в основном для старших дошкольников. Настольно-печатные игры разнообразны по содержанию, обучающими задачами, оформлению. Они помогают уточнять и расширять представления детей об окружающем мире, систематизировать знания, развивать мыслительные процессы. Словесные игры отличаются тем, что процесс решения обучающей задачи осуществляется в мыслительном плане на основе представлений и без опоры на наглядность. Поэтому словесные игры проводят в основном с детьми среднего и старшего дошкольного возраста. Среди этих игр много народных, связанных с потешками, прибаутками, загадками, игры-загадки («Какое это время года?», игры-предположения («Что было бы, если бы.?»). Дидактическая игра имеет свою структуру, включающая несколько компонентов. Основной компонент - дидактическая (обучающая) задача. Игровые действия – это способы проявления активности ребенка в игровых целях. Правила – обеспечивают реализацию игрового содержания. Они делают игру демократичной – им подчиняются все участники игры. Между обучающей задачей, игровыми действиями и правилами существует тесная связь. Обучающая задача определяет игровые действия, а правила помогают осуществить игровые действия и решить задачу. С помощью дидактических игр проводится работа по закреплению навыков словоизменения и словообразования, связной речи. Когда необходимо закрепить полученные навыки, дети могут самостоятельно выбрать игру, используя символическое обозначение игр.