**Место и роль использования игровой технологии в учебно образовательном процессе обучающихся с ОВЗ.**

Недостаточное развитие речевых средств и познавательной активности у детей с ОНР ограничивает круг их общения, способствует возникновению замкнутости, нерешительности, порождает специфические черты речевого поведения – неумение устанавливать контакт с собеседником, поддерживать беседу (Ю.Ф.Гаркуша, С.А.Миронова и др.).

У детей с системными нарушениями речи снижена активность в познавательной и речевой деятельности.

При работе с детьми с ОВЗ применяются самые различные технологии: здоровьесберегающие технологии, игровые технологии, коррекционно-развивающие.

Сочетание традиционных и инновационных технологий способствует развитию у детей познавательной активности, созданию положительной мотивации в различных видах деятельности, повышение уровня самооценки. Технологии помогают детям расширить и закрепить речевые навыки, развивать представления о числах, познавательную активность, память, мышление, а также способствуют развитию общего кругозора.

Но наибольший интерес у ребенка вызывают игровые технологии.

*Использование игровой технологии в учебно-образовательном процессе занимает ведущую роль.*

Игра — один из наиважнейших методов, способствующих всестороннему и гармоничному развитию личности ребенка. Игра помогает развивать физические, умственные, эмоциональные качества.

При правильном подборе игр, их последовательности и системности использования можно добиться гарантированного результата в обучении.

Хорошо, чтобы игра была занимательной, интересной и чтобы она действительно была игрой. Тогда ребенок не заметит, что его учат, а знания его будут крепнуть и углубляться. Процесс обучения посредством игры надолго увлекает их, ненавязчиво захватывает все внимание, поднимает настроение.

Ярким примером является викторины, кроссворды.

Игры-путешествия. Эти игры так же направлены на закрепление пройденного материала, но выражаются в виде дискуссий, рассказов.

Игры-соревнования. Такие игры включают все виды дидактических игр. Характерной чертой является то, что дети соревнуются, разделившись на команды.

Игры-упражнения. Данный вид способствует закреплению полученных знаний на занятии.

  Игры разнообразны по форме и содержанию, но их общей задачей является организация и направление деятельности детей, обучение и развитие ребенка.

Игровые технологии в обучении детей с ОВЗ являются эффективным методом и средством обучения, с помощью которого обыденный процесс обучения превращается в нечто интересное, красочное и удивительное

Создание положительной мотивации в игре, повышение уровня самооценки, варьирование методов и приемов обучения с учетом индивидуальных особенностей дошкольников обеспечат успешность формирования речевой и познавательной активности у детей на этапе подготовке ребенка к школе.

**Дидактические игры**, **направленные на активизацию познавательной деятельности.**

Игры использую из книги «Формирование речевой и познавательной активности у детей с ОНР» У.М. Сидорова.

Игры для детей 5-6 лет.

Игра «Загадай, мы отгадаем»

Цель – формировать умение детей описывать предметы и найти их по описанию.

Ход игры

Водящий (ребенок ) дают описание в принятом порядке: сначала рассказывают о форме, потом об окраске, вкусе, запахе. При этом предмет называть нельзя.

На доске висят иллюстрации или муляжи овощей и фруктов, так, чтобы всем детям были видны детали их формы.

Детям надо догадаться, о чем рассказал водящий и назвать, угадать предмет. В случае ошибки водящий исправляет ответ.

 2. вариант игры. Дети описывают предмет без предметов и иллюстраций.

Игра «Лото «Фрукты-овощи-ягоды»

Цель – закрепить умение детей называть знакомые фрукты, овощи, ягоды : пользоваться обобщенными словами, отгадывать загадки, формировать внимательность, научить заполнять карту, узнав овощ (фрукт, ягоду) по определенным характерным особенностям, развивать память.

Ход игры

Педагог предлагает детям набор карт с изображением фруктов, овощей и ягод.

Ребенок выбирает наиболее понравившуюся карту. Далее водящий загадывает загадки, а когда ребенок угадает, то получает карточку с угаданным овощем, фруктом или ягодой. Ответ называет только тот, у кого на листе имеется данный овощ (фрукт или ягода). Ребенок получает после того, как отгадает предмет картинку и выкладывает на соответствующее место на карте. Побеждает тот, кто быстрее всех заполнит всю карту (лист).

Когда дети играют в данную игру самостоятельно, они могут сами загадывать загадки, или перечислять наиболее яркие особенности характеризуемого фрукта, овоща или ягоды.

Игра «Собери в корзину»

Цель: создание условий, способствующих развитию у детей познавательной активности, любознательности, познавательного интереса, ознакомление с порядковым счетом в пределах 10, сравнение двух групп предметов, добавляя к меньшей группе недостающий предмет или убирая из большей группы лишний.

Материал: плоскостные изображения овощей и фруктов, корзины.

Ход игры.

Педагог предлагает детям собрать овощи и фрукты в корзину. Дети раскладывают в ряд огурцы и помидоры. Сравниваем их по количеству. Чего больше? *(меньше)*. На сколько огурцов больше, чем помидор? Что нужно сделать, чтобы помидор стало столько, сколько огурцов? При этом уточняем, как получилось 3 помидора? Как получилось число 3? (Из единиц)

Игра для детей 6-7

Игра «Чьи детки?»

Цель- научить детей по листочку называть дерево, закреплять умение называть плоды и семена знакомых деревьев, научить находить плоды и семена к знакомым деревьям, узнав их по листьям, развивать память

Ход игры

Педагог предлагает детям помочь леснику, который собирая коллекцию плодов и семян, перепутал их. Дети должны, выбрав листочек, вслух назвать дерево, к которому он принадлежит и назвать плод этого дерева, положив его точно под листком.

Дидактические игры имеют огромное значение в развитии познавательной активности у детей старшего дошкольного возраста, так как эффективно закрепляются все полученные знания и умения,

 поэтому дидактическую игру включаю в содержание образовательной деятельности, как одно из средств реализации программных задач.

Литература:

1. Аксенова Е.Б. Статья «Активизация познавательной деятельности обучающихся с ОВЗ средствами игровых технологий».
2. Сидорова У.М. «Формирование речевой и познавательной активности у детей с ОНР».