**Использование игровых технологий при обучении детей с ОВЗ.**

“Без игры нет, и не может быть полноценного умственного развития. Игра – это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребёнка вливается живительный поток пытливости и любознательности.”

В.А. Сухомлинский

Проблема применения игровых технологий в образовательном процессе не нова. В отечественной педагогике и психологии проблему игровой деятельности разрабатывали К.Д. Ушинский, С.Л. Рубинштейн, Д.Б. Эльконин. При работе с детьми, имеющими ограниченные возможности здоровья, применяются особые коррекционно-развивающие педагогические технологии, позволяющие добиваться положительной динамики в обучении.

Игровые технологии являются составной частью педагогических технологий. В отличии от игр вообще педагогическая игра обладает существенным признаком – чётко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом.

Основные принципы организации игры:

* отсутствие принуждения
* развитие игровой динамики
* поддержание игровой атмосферы
* переход от простейших игр к сложным
* поддержание игровой инициативы
* взаимосвязь игровой и учебной деятельности
* углубление содержания игровых заданий

Специфику игровой технологии в значительной степени определяет игровая среда. Различают игры с предметами и без предметов, настольные, комнатные, уличные, компьютерные и с ТСО.

На сегодняшний день актуальной является проблема исследования возможности применения компьютерных игр в образовательной сфере при условии использования игровых педологических технологий в опоре на положительные свойства самих игр. Обучающая игра (образовательная игра) – программное обеспечение, тренирующее и обучающее в игровом режиме. Это игровые программы дидактического типа, в которых в игровой форме предлагается решить одну или несколько дидактических задач. К этому классу относятся игры, связанные с формированием у детей начальных математических представлений; с обучением азбуке, словообразованию, чтению, родному и иностранному языкам. Обучающие компьютерные игры несут определённый воспитательный и образовательный потенциал. Они помогают детям с определёнными проблемами лучше усваивать учебный материал. Неусидчивость, рассеянное внимание, невозможность сконцентрироваться на учебном материале, быстрая утомляемость, низкий интерес к учебному материалу, полное отсутствие мотивации – это лишь небольшой перечень проблем, стоящих перед педагогом работающим, к примеру, с детьми с РАС. В решении этих проблем педагогу может помочь компьютерная обучающая игра. Она поможет достигнуть высокого уровня мотивации за счёт собственной активности ребёнка, подобрать средства, активизирующие воспитательный процесс управляемым, помочь лучше запомнить учебный материал.

Компьютерные обучающие программы имеют много преимуществ перед традиционными методами обучения. Это программы, которые сообщают знания, формируют умения, навыки учебной или практической деятельности, обеспечивая необходимый уровень усвоения.

Классифицировать обучающие детские программы, с точки зрения пользователя, можно по огромному множеству критериев, которые необходимо учитывать при выборе программы. Специалисты выделяют пять направлений:

* логика и память;
* мелкая моторика рук;
* счёт и чтение;
* объёмное восприятие и фантазии;
* музыкальный слух и художественный вкус.

Логическое мышление могут развивать программы, в которых необходимо оперировать не просто вещами, но и их видоизменёнными “копиями”. При этом работает память. Примером таких программ может быть “Логика для малышей”, Baby Logics, “Баба Яга: пойди туда не знаю куда”, серия игр “Маленький искатель”.

Моторику рук развивают все программы, где управление происходит при помощи нажатия определённых клавиш или отклонения мыши в определённую сторону. (Air-Race).

Счёт и чтение – это самая развитая категория. (“Лунтик учит цифры”, “Репка”, “Баба Яга учится читать” и так далее).

Объёмное восприятие и фантазию разовью т обучающие игры, где нужно собрать персонажа или нарисовать что-то определённое. (“Tower Box” или “Снежные загадки”).

Музыкальные и художественные программы позволят ребёнку без труда выучить ноты, цвета, тона, научиться воспринимать искусство. Для этого хорошо подойдут музыкальные редакторы и раскраски.

Умелое использование в работе обучающих игр способствует успешному обучению и психологической адаптации детей с ОВЗ.

Минусом в использовании обучающих программ в работе с детьми с ОВЗ, а в особенности с детьми с лёгкой и тяжёлой формами умственной отсталости, является то, что все существующие обучающие компьютерные игры рассчитаны на работу с нормотипичными детьми. Педагог может использовать обучающую игру в работе с особенными детьми только фрагментарно, так как существующие в настоящее время обучающие игры, к большому сожалению, не учитывают особенностей детей с умственными расстройствами. Но даже при таком избирательном использовании в работе компьютерных обучающих игр результат получается очень хорошим. Несомненно то, что компьютерная обучающая игра при умелом её использовании очень неплохо помогает формировать у детей с тяжёлыми и лёгкими умственными расстройствами необходимые им умения и навыки, а также даёт возможность получить знания. Педагоги, использующие в своей работе компьютерные игры отмечают их несомненную полезность в процессе обучения. Очень хотелось, чтобы появились обучающие игры, разработанные непосредственно для детей с РАС, для детей с различными формами умственной отсталости и чтобы они учитывали психическое и психофизическое состояние этих детей и их возможности в процессе обучения.