**СОВРЕМЕННЫЕ ИННОВАЦИОННЫЕ ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ**

***Зацепина Елена Леонидовна****, учитель-логопед, МДОУ «Колосок», с. Липицы, г.о. Серпухов.*

С каждым годом возрастает количество детей, имеющих различные речевые нарушения. Логопедическая работа, проводимая в период дошкольного детства, позволяет своевременно выявить и максимально скорригировать имеющиеся речевые нарушения, существенно ускорить темпы развития ребенка, предупредить возможные вторичные личностные нарушения и обеспечить более успешное школьное обучение. Дети с ОНР имеют (по сравнению с возрастной нормой) особенности развития сенсомоторных, высших психических функций, психической активности. Это достигается за счет создания комплекса коррекционно-развивающей работы в логопедической группе с учетом особенностей психофизического развития детей данного контингента с использованием игровых технологий.

Игровые технологии крайне важны для воспитания детей в условиях ДОУ. В настоящее время педагогическая наука не стоит на месте. Инновации проникают во все сферы воспитательной деятельности, в том числе и в игровой процесс в ДОУ.

В современной дошкольной педагогике одной из самых острых является проблема игры. Ценность игры для детского развития признается практически всеми специалистами. Большинство педагогов, педиатров, нейрофизиологов разных стран приводят все новые доказательства того, что игре принадлежит фундаментальная, жизненно важная роль в развитии ребенка, что депривация игровой деятельности в детском возрасте разрушительна для нормального развития. Однако, несмотря на эти общепризнанные аргументы игра все больше вытесняется из системы дошкольного образования.

Игра обучает, развивает и воспитывает. Она способствует развитию мышления детей, помогает использовать полученные знания на практике. Использование игровых технологий в условиях ДОУ является процессом формирования коммуникативных навыков. А коллективная работа помогает развивать сотрудничество и взаимопомощь.

В игре проявляется особенно полно, а порой неожиданно способности любого человека. Игра предстает удачной психолого-педагогической моделью общей ситуации развития реальной личности в реальных условиях, формирования индивидуальной и коллективно-групповой субъектности уже не только в игровых, но и в учебных, трудовых, общественно-полезных типах деятельности и пространствах социальной коммуникации.

В настоящее время в ДОУ все активней используются инновационные игровые технологии. Среди их многообразия хотелось бы выделить ряд особенно интересных для прогрессивного воспитателя ДОУ. Очень полезно для детей младшего дошкольного возраста является использование "ТИКО – технологии". "ТИКО" или Трансформируемый Игровой Конструктор для Обучения – это набор ярких плоскостных фигур из пластмассы, которые шарнирно соединяются между собой. В результате для ребенка становится наглядным процесс перехода из плоскости в пространство, от развертки – к объемной фигуре и обратно. Внутри больших фигур конструктора есть отверстия, которые при сборе игровых форм выступают в роли "окошка", "двери", "глазок". Сконструировать можно бесконечное множество игровых фигур: от дорожки и забора до мебели, коттеджа, ракеты, корабля, осьминога, снеговика и т.д. В игре с конструктором ребенок выучивает не только названия и облик плоскостных фигур, но и открывает мир призм, пирамид, звезд Кеплера.

Большой интерес представляют инновационные технологии игрового проектирования в условиях ДОУ. Игровое проектирование (ИП) – один из распространенных способов интенсивного обучения. Его цель – процесс создания или совершенствования проектов [2]. Для осуществления этой технологии участников занятия разбивают на группы, каждая из которых занимается разработкой своего проекта, например: Проект "Вежливый ребенок". Тему для разработки проекта дети совместно с родителями выбирают самостоятельно. Однако воспитатель может предложить варианты – для тех, кто не смог решить этот вопрос самостоятельно. Игровое проектирование осуществляется с функционально-ролевых позиций, воспроизводимых в игровом взаимодействии. Это предопределяет совершенно иной взгляд на изучаемый объект с непривычной для участника обучения точки зрения, позволяющей увидеть значительно больше, что и является познавательным эффектом. Функционально-ролевая позиция обусловлена совокупностью целей и интересов участников коллективного проектирования организационно-экономической системы. Поэтому сам процесс игрового проектирования должен включать в себя механизм согласования различных интересов участников. В этом и заключается суть процесса игрового проектирования [1].

Немаловажно также использование ИКТ для стимулирования игровой активности условиях ДОУ. Для этого в процессе игровой деятельности использовано специальное оборудование и игровые программы. В работе можно использовать интерактивные игры интерактивного педагогического портала «МЕРСИБО» онлайн или комплекс «МЕРСИБО ПЛЮС».

Игры МЕРСИБО – это игры на взаимодействие педагога и ребенка, они помогают выполнить поставленные задачи. Игры направлены на развитие речи на всех этапах ее становления. Она используется как посредник между взрослым и ребенком. Игры короткие, динамичные, каждую игру можно использовать как на индивидуальных, так и на групповых занятиях.

Игры МЕРСИБО – это отличный стимул для ребёнка идти на занятие с радостью, а для логопеда – возможность использовать качественное интерактивное пособие как фрагмент занятия или для обследования.

Игровой материал направлен на преодоление нарушений звукопроизношения и содержит эффективные игровые приёмы и упражнения, которые развивают артикуляционную и мелкую моторику, речевое дыхание, словарный запас, фонематический слух и фонематическое восприятие, диалогическую речь, совершенствуют грамматический строй, а также повышают интерес ребенка к познавательно-речевой деятельности.

Хочу предложить вашему вниманию многофункциональную игру «Разноцветные моря». Идея взята из практического пособия для логопедов, воспитателей, родителей Лебедевой И.Л. «Трудный звук, ты наш друг». Игра направлена на автоматизацию звуков в речи ребенка, развитие мелкой моторики, обогащение словаря, развитие логического мышления, закрепление знания цветов и согласование существительных с прилагательными в роде, числе и падеже.Эта игра – ещё одно доказательство, что картинки-трафареты или карточки с отверстиями в виде силуэтов различных предметов можно очень широко использовать в работе с детьми. Эта игра актуальна и в настоящее время. Я дополнила цветовую гамму полей, чтобы игру можно было использовать

***Дидактическая игра «Разноцветные моря».***

***Цель:*** *автоматизация звуков [С, Ш, Л, Р, Ж, З] в словах с прямыми, обратными слогами и со стечением согласных. Дифференциация звуков.*

***Дидактическая задача:*** *учить согласовывать существительные с прилагательными в роде и числе; закреплять знание цветов основного спектра. Развивать мелкую моторику – обведение трафаретов, штриховка предметов.*

***Оборудование:*** *карточки-поля разного цвета, кубик,контуры****-****трафареты предметных картинокна разные звуки[С, Ш, Л, Р, Ж, З].*

***Ход игры:*** *Логопед раздаёт игрокам равное количество карточек. Эти карточки дети размещают на своих цветных листах.*

*Окунулся в море Слон.*

*Бледный и несчастный.*

*Изменился сразу он -*

*Красный стал, прекрасный!*

*Вот по морю Гусыня поплыла.*

*Серая, некрасивая.*

*Она окраску изменила -*

*Стала Гусыня синей!*

*Игроки поочередно бросают кубик и, в соответствии с выпавшим числом, забирают определенное количество карточек у соперника (Синее море «перекрашивает» карточки, взятые с красного листа, а игрок комментирует происходящее: "Была гусыня красная - стала синяя. Был стол красным - стал синим.")*

*Затем в игру вступает второй игрок. Он приглашает синие предметы искупаться в своем Красном море и перекладывает к себе столько карточек, сколько укажет кубик. Побеждает игрок, «окрасивший» в свой цвет все предметы.*

*Аналогично выполняем задание с карточками другого цвета.*

*Вариант: выбрать 2-3 трафарета, обвести предмет по контуру в тетрадь, заштриховать.*

*Игру можно использовать на дифференциацию звуков.*

Итак, развитие игровых инновационных технологий в ДОУ способствует повышению уровня воспитания детей младшего дошкольного возраста, стимулирует развитие игровой активности и повышает коммуникативные навыки.

**Играйте вместе с Вашими детьми и наблюдайте, как их речь становится все лучше с каждой игрой!**

**Список использованной литературы**

1. Гузеев В.В. Методы организации и формы обучения. – М.: Народное образование, 2010
2. Ерцкина Е.Б. Опыт реализации игрового проектирования в формировании графической компетенции студентов // Журнал Педагогическое образование в России Выпуск № 5 / 2014.
3. Нестерова И.А. Игровые технологии и игровые инновации // Образовательная энциклопедия ODiplom.ru - <http://odiplom.ru/lab/igrovye-tehnologii-i-igrovye-innovacii.html>