**Игра** – самая свободная, естественная форма погружения ребенка в реальную или воображаемую действительность с целью проявления творчества, активности, самостоятельности, самореализации, собственного «Я».

**Игровые технологии -** совокупность методов и приемов организации психолого-педагогического процесса в форме различных игр.

Феномен и значение игровой технологии состоит в том, что являясь развлечением, отдыхом, она способна перерасти в обучение, творчество, терапию, воспитание, труд.

Существуют различные т*ехнологии, применяемые психологом при работе с детьми с ОВЗ,* но организация деятельности с детьми немыслима без использования игровых технологий. Игровая технология - одна из самых доступных, эффективных, имеющая тесную взаимосвязь с другими технологиями.

**В работе педагога-психолога игровые технологии применяются с целью активизации психических процессов, диагностики, коррекции, адаптации к жизни, оказания первичной психологической помощи.**

Используя игровые технологии в работе, мы не меняем ребенка и не переделываем его, не учим каким-то специальным поведенческим навыкам, а даем возможность «прожить» в игре волнующие его ситуации.

**Используя игровые технологии с песком** можно решать сложные коррекционно-развивающие задачи в работе с детьми, имеющими тяжелые нарушения речи.

Пересыпание песка из ладошки в ладошку, захват песка в кулачок, выравнивание песка на стекле, разминание - все эти движения непроизвольно влияют на развитие ребенка.

Игры с песком способствуют развитию мелкой моторики, координации движений, тактильно-кинестетической чувствительности, развитию двух полушарий (так как ребенок действует двумя руками одновременно). В тоже время снимают мышечную напряжённость, стабилизируют эмоциональные состояния: успокаивают импульсивных, излишне активных детей и раскрепощают зажатых, скованных и тревожных.

**Игровая технология «логические блоки Дьенеша»** позволяет развивать тактильную чувствительность, зрительное внимание и память, что актуально для детей с нарушением зрения. Дети учатся анализировать, сравнивать, обобщать, группировать фигуры по заданному признаку: по цвету, по форме, по размеру, по толщине.

Набор счётных палочек, разработанный математиком из Бельгии Дж. **Кюизенером,** популярен во всём мире. В детском саду заниматься по данной методике можно с воспитанниками любого возраста, постепенно усложняя задания по мере взросления детей. Пособие предназначено в первую очередь для развития у дошкольников математических представлений , но оно затрагивает и другие образовательные области (развитие речи, эстетическое воспитание). Задача педагога — подключить фантазию и предлагать воспитанникам различные варианты игр и упражнений. Но чтобы деятельность была результативной, проводить занятия нужно регулярно.

**С мозаикой:**

1. Изменяются цветовые и пространственные характеристики *(от однородных изображений к чередованию двух-трех цветов, от непрерывных линейных конструкций к прерывистым с соблюдением интервала и различным пространственным расположениям)*;
2. Изменяется образец *(реальный образец – образец на фланеллеграфе – цветной графический образец – схематичное изображение)*;
3. Изменяется характер выполнения задания *(от пошагового выполнения под руководством взрослого к полностью самостоятельному выполнению)*;
4. Учет длины конструкции *(от произвольной длины к использованию условной линеечки, линеечки с количеством элементов и пересчету элементов)*;
5. Изменяется размер элементов *(от крупной мозаики диаметром 2 см к средней диаметром 1,5 см к мелкой 1см)*.

**С кубиками:**

1. От плоскостных к объемным.
2. От картинок из 4 кубиков к картинкам из 9-16 кубиков.
3. От образцов, разделенных на части до целостных.
4. От простых изображений к более сложным.
5. От создания узоров по готовым образцам до самостоятельно придуманных узоров.

Вся совместная деятельность взрослого с ребенком построена на игровом сюжете.

Игровые технологии в работе психолога