**Применение игровых технологий на уроках письма и развития речи.**

 Профессионализм учителя во многом определяется требовательностью к самому себе. Не к ученикам, а именно к себе. Ученики могут иногда казаться и невнимательными, и ленивыми, и агрессивными, и слабыми, и заносчивыми, но учительская задача состоит в том, чтобы вооружить их знаниями, навыками, умениями отзывчиво и инициативно сотрудничать с другими и развивать в себе всё то лучшее, что делает человека человеком.

 Предмет, который в школе именуется «русский язык», часто называется детьми в числе самых нелюбимых. Русский язык как учебный предмет является ведущим, так как от его усвоения во многом зависит успешность всего школьного обучения. Практическая и коррекционная направленность обучению языку обуславливает его специфику. Все знания учащихся, получаемые ими в основном при выполнении упражнений, являются практически значимыми для их социальной адаптации и реабилитации. Необходимость коррекции познавательной и речевой деятельности школьников, имеющих нарушение интеллекта, обусловлена трудностями овладения ими русской фонетикой, графикой и орфографией, своеобразием их общего и речевого развития, имеющихся психофизических функций. Поверхностное осмысление явлений внешнего мира, неразвитая речь, сниженная эмоциональность, ограниченность интересов, недостаточная любознательность учащихся с трудностями в обучении нередко становятся непреодолимым препятствием на пути развития их познавательных интересов.

Как учитель письма и развития речи я постоянно ищу пути повышения эффективности обучения, использую разнообразные способы передачи знаний, так как этого от нас в данное время требует социальная среда.

 У учителей есть возможность выбрать те методы и технологии обучения, которые, по их мнению, наиболее оптимальны для построения и конструирования учебного процесса.

Игровые технологии в воспитании и обучении, пожалуй, самые древние, они являются одной из уникальных форм обучения, которая позволяет сделать интересными и увлекательными будничные шаги по обучению учебных предметов. Занимательность условного мира игры, делает положительно эмоционально окрашенной, а эмоциональность игровых действий активизирует все психологические процессы и функции ребенка. Другой положительной стороной игры является то, что она способствует использованию знаний в новой ситуации.

***Игровые технологии, используемые в обучении и развитии учащихся, по­зволяют:***

-проводить уроки в нетрадиционной форме;

-дифференцированно подходить к оценке учебных компетенций уче­ников;

-развивать коммуникативные навыки учащихся;

-обеспечивать свободный обмен мнениями;

-организовывать процесс обучения в форме состязания;

-облегчать решение учебной задачи;

-вовлекать всех учащихся в учебный процесс;

-практически закреплять полученные знания;

-расширять кругозор детей; формировать навык совместной деятельности.

**Игра** – это естественная для ребенка и гуманная форма обучения. Обучая посредством игры, мы учим детей не так, как нам, удобно дать учебный материал, а как детям удобно и естественно его взять.

**Игра выполняет такие важнейшие функции, как:**

- развлекательную (основная функция игры – развлечь, доставить удовольствие, воодушевить, пробудить интерес);

- коммуникативную: освоение диалектики общения;

- терапевтическую: преодоление различных трудностей, возникающих в других видах жизнедеятельности;

- диагностическую: выявление отклонений от нормативного поведения, самопознание в процессе игры;

- коррекционную: внесение позитивных изменений в структуру личностных показателей;

- межнациональную: усвоение единых для всех людей социокультурных ценностей;

- социализации: включение в систему общественных отношений, усвоение норм человеческого общежития.

Понятие «игровые педагогические технологии» включает достаточно обширную группу методов и приёмов организации педагогического процесса.

***Спектр целевых ориентаций игровой технологии:***

• Дидактические: расширение кругозора, познавательная деятельность, применение ЗУН в практической деятельности, формирование определённых умений и навыков, необходимых в практической деятельности, развитие общеучебных умений и навыков;

• Воспитывающие: воспитание самостоятельности, воли; формирование определённых подходов, позиций, нравственных, эстетических и мировоззренческих установок, воспитание сотрудничества, коллективизма, общительности, коммуникативности;

• Развивающие: развитие внимания, памяти, речи, мышления, умений сравнивать, сопоставлять, находить аналогии, воображения, фантазии, творческих способностей, эмпатии, рефлексии, умения находить оптимальные решения, развитие мотивации учебной деятельности.

 Я бы хотела остановиться на дидактических играх, ведь именно дидактическая игра остаётся очень действенным методом для развития и совершенствования познавательных, умственных и творческих способностей детей. Одним из эффективных средств обучения русскому языку является использование на уроках игр и игровых ситуаций. Проблема применения игровых методов обучения на уроках письма и развития речи является узловой темой, разработка которой должна способствовать эффективной подготовке учителя к работе с детьми с нарушением интеллекта. Выбор игры в качестве первоочередного объекта творческого анализа и практического освоения продиктован тем обстоятельством, что именно она может выполнять исключительную роль усиления познавательного интереса, облегчения сложного процесса учения по русскому языку для детей с нарушением интеллекта, ускорения развития ребёнка.

 Дидактические игры следует рассматривать как особый метод обучения русскому языку, который определяет специфику взаимоотношений учителя и учащихся: задания выполняются в форме игры, активного соревнования между детьми, а учителю отводится роль руководителя и судьи играющих. Перед учащимися стоит задача показать в выполнения игрового задания свои знания, умения и навыки.

***При использовании игровых технологий на уроках необходимо соблюдение следующих******условий:***

 1) соответствие игры учебно-воспитательным целям урока;

 2) доступность для учащихся данного возраста;

 3) умеренность в использовании игр на уроках.

***Можно выделить такие виды уроков с использованием игровых технологий:***

 1) ролевые игры на уроке;

 2) игровая организация учебного процесса с использованием игровых заданий (урок - соревнование, урок - конкурс, урок - путешествие, урок - КВН);

 3) игровая организация учебного процесса с использованием заданий, которые обычно предлагаются на традиционном уроке (найди орфограмму, произведи один из видов разбора и т.д.);

 4) использование игры на определённом этапе урока (начало, середина, конец; знакомство с новым материалом, закрепление знаний, умений, навыков, повторение и систематизация изученного);

 5) различные виды внеклассной работы по русскому языку (лингвистический КВН, экскурсии, вечера, олимпиады и т.п.), которые могут проводиться между учащимися разных классов одной параллели.

 Игры позволяют вовлечь в работу большое количество учащихся, вызвать активность детей и наглядно показать результат соревнования. Как показывают мои наблюдения, игровые задания дети выполняют с большим интересом при максимальной активности и позволяют сделать работу более эффективной по усвоению материала по русскому языку.

Задача - сделать  процесс обучения занимательным, создать у детей бодрое рабочее настроение, облегчить преодоление трудностей в усвоении учебного материала. Использование игровых технологий на уроках русского языка помогает в той или иной степени снять ряд трудностей, связанных с запоминанием материала, вести изучение и закрепление материала на уровне эмоционального осознания, что, несомненно, способствует развитию познавательного интереса к русскому языку как к учебному предмету. Немаловажно также и то, что игра на уроках русского языка способствует обогащению словарного запаса обучающихся, расширяет их кругозор. Она несёт в себе огромный эмоциональный заряд, решает не только общеучебные и развивающие задачи, но и воспитывает качества творческой личности: инициативу, настойчивость, целеустремлённость, умение находить решение в нестандартной ситуации.

 ***Большинству игр присущи четыре главные черты:***

1. свободная развивающая деятельность, предпринимаемая  лишь по желанию ребенка, ради  удовольствия от самого процесса деятельности, а не только от результата;
2. творческий, в значительной мере импровизированный, очень активный характер этой деятельности;
3. эмоциональная приподнятость деятельности, соперничество, состязательность, конкуренция;
4. наличие прямых или косвенных правил, отражающих содержание игры, логическую временную последовательность ее развития

***Выделяют следующие виды дидактических игр.***

1. Игры-упражнения. Они совершенствуют познавательные способности учащихся, способствуют закреплению учебного материала, развивают умение применять его в новых условиях. Примеры игр-упражнений: кроссворды, ребусы, викторины.
2. Игры-путешествия. (Путешествие в страну Лингвинию, Состав слова) Эти игры способствуют осмыслению и закреплению учебного материала. Активность учащихся в этих играх может быть выражена в виде рассказов, дискуссий, творческих заданий, высказывания гипотез.
3. Игры-соревнования. (На предметной неделе) Такие игры включают все виды дидактических игр. Учащиеся соревнуются, разделившись на команды.

Следует отметить, что дидактические игры давно заняли прочное место в практике проведения уроков русского языка. Но время не стоит на месте. Современная жизнь предъявляет всё более высокие требования к ученику как личности. Значит, необходимо перевести дидактическую игру на качественно новый уровень, сделать её творческой.

 В практике работы коррекционной школы игра заняла прочное место на уроках письма и развития речи. Игры могут применяться на уроках различного характера, но чаще я использую их на уроках закрепления изученного материала, а также на уроках обобщающего повторения и работы над ошибками. Игры можно использовать на любом этапе урока. Целесообразно использование в конце урока, когда работоспособность учащихся падает, внимание начинает рассеиваться, и нужен более эффективный метод, способный мобилизовать умственные способности детей, в начале урока (организационный момент), при проверке домашнего задания, орфографической пятиминутки, как своеобразную форму словарной работы.

 Мыслительные операции, которые осуществляются учащимися коррекционной школы, должны быть подготовлены и дозированы. В противном случае игра становится для них либо утомительной, либо вообще недоступной. Игра и игровые упражнения на уроках письма реализуют познавательные, воспитательные и коррекционные задачи обучения. Очень часто на уроках письма я включаю в работу загадки. ***(слайд 12)*** Учащиеся отгадывают загадки, записывают отгадки, составляют с отгадками предложение, ориентируясь на раннее изученные правила. Здесь коррекционно-развивающие и познавательные поурочные цели прослеживаются достаточно чётко. Дети переключаются на новый вид деятельности: выбирают картинки-отгадки, доказывают правильность выбора и написания слов, предложений.

 Нельзя забывать, что игровые моменты на уроке письма очень эмоционально насыщены. Участвуя в играх на уроке, ребёнок переживает волнение, радость от удачно выполненной задачи, желание заново испытать свои силы. Общий эмоциональный подъём захватывает всех детей, даже обычно пассивных, легко отвлекающихся от решения учебной задачи. Дети испытывают радость от того, что они что-то умеют, знают. Игру на уроках действительно можно назвать методом детской радости в воспитании положительного отношения к учёбе. В игре дети чувствуют себя свободно, они не боятся получить отметку, за которую его будут, возможно, бранить.

 При включении в урок игровых и занимательных упражнений я руководствуюсь ***методическими указаниями к проведению дидактических игр и занимательных*** упражнений на уроках письма и развития речи.

Игра должна быть понятной, доступной, добровольной.

Правила игры должны быть точными, немногочисленными.

Подбор учебного материала должен соответствовать программе.

Легкие и трудные игры должны чередоваться.

Не следует проводить игры, требующие большой предварительной работы.

Все дети должны участвовать в игре в одинаковой степени.

После игры обязательно должны быть подведены итоги.

 Исходя из практики работы с детьми с ограниченными возможностями здоровья, я могу сделать вывод, что игры, игровые упражнения на уроках письма, да и на всех уроках в коррекционной школе, делают процесс обучения более интересным, занимательным, создают у детей бодрое рабочее настроение, облегчают преодоление трудностей в усвоении учебного материала.

Школьное сочинение – сложный, но, вместе с тем, интересный труд учителя и его учеников. Такая творческая работа является средством самовыражения личности школьника, его жизненной позиции, его внутреннего мира. По тому, что и как пишут ученики, можно определить не только уровень развития их речи, но и отношения к жизни. Необходимо также отметить, что любое сочинение способствует развитию воображения, внимания, памяти, логического и образного мышления. Но писать сочинения дети не так-то и любят: как заинтересовать детей?

 Игровая технология – вот что спасает учителя и учащихся. Много интересных приемов в работе над сочинением уже сложилось в современной методике. Мое внимание привлек прием сотворчества, когда в классе пишется коллективное мини-сочинение. При его написании учитывается ход мысли ученика, внесшего в текст первое предложение, затем ученика, который с учетом первого предложения составил последующее предложение и т.д. здесь своевременно исправляются недостатки в оформлении мысли, тщательно отбирается лексика, контролируется развитие темы или микротемы. По завершении работы созданный общими усилиями текст выразительно прочитывается.

(показать сочинения детей и рассказать)

В наше время сплошной телефонизации отходит в прошлое жанр письма. Письмо – это полузабытое искусство, очень интересная форма творческой работы, на литературном материале я практикую *письма – обращения* к какому-нибудь персонажу*, письма - признания* таланта какого-то человека, *воображаемые письма* одного героя другому.

Кроссворд может быть предложен учителем классу в начале урока с целью актуализации знаний или постановки проблемы нового урока. Кроссворд, предложенный в конце урока, может стать своеобразным подведением итогов работы на уроке. Незаменимы кроссворды, чайнворды и другие головоломки в тех случаях, когда детям нужно дать своеобразную минутку отдыха: переключение внимания, возможность посмотреть на языковые явления под другим углом зрения – хорошая возможность поддержать умственную активность учащихся на уроке. Кроме того, кроссворды могут стать формой контроля на каком-либо этапе обучения. В этом случае он может быть не только предложен учащимся в готовом виде, но также и сами учащиеся могут составить кроссворд по изучаемой (изученной) теме.

 **Игровые формы на уроке русского языка. Дидактические игры.**

***Игра «Бумеранг» воспитывает у детей внимание и быстроту реакции: ученику необходимо быстро извлечь из памяти нужное слово и «возвратить» его учителю.***

**Найди синоним.**

Простой человек *(бесхитростный)*, про­стая задача *(легкая),* простая истина *(про­писная);* беспокойный человек *(неугомон­ный),* беспокойный взгляд *(тревожный);* крепкая дружба *(надежная),* крепкая подошва *(прочная).*

**Найди антоним.**

Близкий берег *(далекий),* близкий чело­век *(чужой);* веселая комедия *(скучная)*, веселое настроение *(грустное)*; глубокий ко­лодец *(мелкий)*, глубокие знания *(поверх­ностные);* мелкая рыба *(крупная)*, мелкая река *(глубокая).*

      Замени прилагательное таким словом, чтоб оно не только называло признак, но и давало яркое, образное представ­ление о предмете.

Березка высокая *(кудрявая, стройная, тоненькая и т. д.)*; трава зеленая *(бар­хатная, молодая, нежная, ласковая, молча­ливая и др.)*; вьюга февральская *(злая, дикая, сердитая, разбушевавшаяся, беше­ная и др.);* туча грозовая *(зловещая, хмурая, громыхающая и др.);* русский язык *(богатый, могучий, яркий, образный и др.);* сорока пестрая *(болтливая, суетливая, бой­кая, хитрая и др.);* осина тонкая *(тре­петная, дрожащая, огненная, лепечущая и др.).*

Антонимы.

 «Мозговой штурм»

Почему именно эти слова объединены учителем в пары? Что можно сказать о значении данных слов? Что можно сказать об их принадлежности к частям речи? Как называются такие слова? Дальше - работа по изучению темы.

На этапе формирования умений и навыков применяю различные игровые задания:

Заполнить «Лестницу» однокоренных слов.

….лис….

….лис….

….лис….

….лис….

….ход….

….ход….

….ход….

Игра «Орфографическая эстафета».

Класс делится на команды (по рядам). На доске записано слово с орфограммами (например, директор). Каждый член команды должен написать слово с орфограммами, которое начиналось буквой, на которую закончилось предыдущее. Выигрывает команда, быстрее справившаяся с заданием. (Например: директор - Рукавичка-ателье...).

 Существительное. Повторение.

A) Угадайте слово, в котором: корень от слова земля, суффиксы от слов весенний, кровать, окончание от слова лопата (землянка).

Б) Угадайте слово: государственная песня + часть мира (гимназия).

B) Угадайте слово: воронье слово + игровая карта (картуз).

Г) Угадайте слово, в котором: приставку от слова бесцветный, корень от слова вода, суффикс от слова парный, окончание от слова красивый (безводный).

Кроме того, используем в 5 - 6 классах нетрадиционные уроки: языковой турнир, брейн-ринг, урок-соревнование, урок-путешествие, урок-викторина, урок- исследование и др., которые также привлекают учащихся и повышают уровень познавательной деятельности и мотивации к изучению родного языка.

Итак, исходя из собственного опыта, можно сделать вывод, что использование на уроках русского языка отдельных интерактивных технологий и игровых заданий действительно повышают уровень познавательной деятельности и мотивации учащихся, заинтересовывают их, что способствует желанию выполнять те или иные виды работ, а следовательно - усваивать учебный материал в сотрудничестве, сотворчестве, путем самостоятельной работы. А мне (как учителю) позволяет дифференцировать, индивидуализировать процесс обучения, развивать аналитическое мышление учащихся, формировать у них навыки самооценки, самоконтроля своей учебной деятельности, способствовать развитию творческого мышления, культуры общения, воспитывать активную личность, которая умеет видеть, ставить и решать нестандартные проблемы.

Понятно, что при использовании интерактивных технологий, игровых задач, возникают некоторые трудности, а именно:

- иногда трудно контролировать процесс взаимообучения,

- результаты работы учащихся менее предсказуемы,

- выработать у учащихся понимание того, что целью урока является не просто игра, а игра дидактическая, направлена в первую очередь на усвоение определенных знаний,

-организовать работу всех учеников, которые должны понять и соблюдать правила, что требует та или иная технология или игра,

- научиться выслушивать мнение другого,

- научиться аргументировано высказывать свое мнение.

 Роль и значение дидактических игр, используемых на уроках письма и развития речи трудно переоценить. Они становятся не только источником активизации учебной деятельности школьников, имеющих нарушение интеллекта, но и открывают возможности для приобретения знаний, умений и навыков, а также создают благоприятные условия для коррекции имеющихся у детей отклонений. Использование дидактических игр на уроках письма воздействует на совершенствование механизмов памяти, внимания, активизации мыслительных операций, на развитие таких психических процессов, как анализ, синтез, сравнение, обобщение и установление причинно-следственных связей.

Савенко Н.В Игровые технологии на уроках русского языка как средство развития познавательной активности у школьников

Селевко Г.К. Современные образовательные технологии. – М., 1998 год.

Хребтищева Е.Ю Здоровьесберегающие технологии на уроках русского языка и литературы, используемые на уроках русского языка и литературы