**Использование занимательных упражнений и дидактических игр на уроках башкирского языка как одно из условий развития устной речи учащихся.**

 Помочь каждому ребенку осознать свои способности, способствовать сохранению укреплению здоровья ребенка, то есть осуществлять личностно-ориентированный подход при обучении и воспитании – это и есть главные задачи педагога. На сегодняшний день проблема обучения башкирскому речевому общению остается актуальной. С этой целью использование дидактических игр и занимательных упражнений дает хороший результат.

 По теме подобронная дидактическая игра делает урок интересным, увлекательным, способствует повышению его эффективности и лучшему усвоению учебного материала.

 Игра, учащиеся заучивают наизусть загадки, пословицы, поговорки, скороговорки, знакомятся с образцами устного народного творчества, тем самым обогащают свой жизненный опыт, расшряют кругозор, развивают речь. Играя, они повторяют, закрепляют изучаемый фонетический, лексический и грамматический материал и самое главное: позновательно-занитамтельная форма занятий помагает учащимся в лучшем усвоении речевых образцов, обогащению словарного запаса и эмоциональному выражению своих мыслей.

 Дидактические игры и занимательные упражнения должны способствовать обучению, совершенствованию навыков произношения, систематизации и закреплению знаний о различных признаках.

 Одним из аспектов данной проблематики являются вопросы, связанные с оптимизацией процесса развития мыслительной активности детей. Поскольку именно мыслительные операции являются основным инструментом познания человеком окружающей действительности на всем протяжении его активной жизнедеятельности.

Более того, развитие является мыслительных процессов и операций, мыслительной активности и, особенно, творческого мышления, рассматривается учеными (Л.А.Венгер, Н.Н.Поддъяков, Д.Б.Эльконин и пр.) как важнейший фактор, обусловливающий всестороннее развитие личности. Дидактические игры и занимательные упражнения построены на приемах зрительной, слуховой, двигательной наглядности, занимательных и доступных детям вопросах, загадок., моментов неожиданности, удивления, загадочности, соревнования - все эти приемы способствуют активизации мыслительной деятельности.Ценность дидактических игр заключается и в том, что дети в значительной мере самостоятельно учатся, активно помогая друг другу и взаимно себя проверяя. Разнообразные игровые действия, при помощи которых решается та или иная умственная задача, поддерживают и усиливают интерес детей к познавательной деятельности, к познанию ими окружающего мира.Дидактические игры и занимательные упражнения способствуют формированию одного из ценнейших качеств человеческого ума его подвижности, гибкости.Значительная часть игр позволяет ребенку сделать то или иное обобщение, осознать правило, повторить полученные знания в единстве, в системе, в новых связях, что содействует более глубокому усвоению пройденного.

В играх сочетаются два элемента: познавательный и игровой (эмоциональный).

Игре свойственны определенный темп, ритм; их нарушение ведет к нарушению самой игры. Недопустимы в процессе игры пространные объяснения (они должны иметь место до начала игры), обилие замечаний дисциплинарного порядка, стремление, во что бы то ни стало довести до сознания ребенка допущенную ошибку, долгое ожидание ребенком своего, хода. В игре дети должны себя чувствовать свободно, непринужденно, испытывать удовлетворение от сознания своей самостоятельности и полноценности. При условии правильного руководства дидактической игрой дети с радостью в нее включаются

Выбирая игру к занятию, нужно руководствоваться содержанием  программы и учитывать принципы построения системы игр: дидакти­ческого, психологического и общественно-нравственного.

Дидактический принцип требует опоры на логику са­мого предмета, программу и учебный план. Большинст­во предлагаемых дидактических игр решают задачи по­полнения, закрепления или систематизации знаний, полу­ченных в процессе прямого обучения, поэтому учителю или воспитателю нужно учитывать, пройден ли по программе учебный материал, какова степень его усвоения. Дело в том, что играющие должны   уметь   оперировать полученными знаниями, иначе игру придется прерывать для объяснения и поправок, а это разрушает ее.

Психологический принцип    построения    системы игр предполагает, чтобы при их выборе учитывались возрастные возможности и интересы детей. Замечено, что слишком простые игры, как и слишком трудные, не вызывают у играющих интереса, следовательно, игра по степени сложности должна соответствовать уровню психического развития детей.

По мере усвоения программного материала игру можно усложнять, поэтому ряд игр в сборнике имеют ва­рианты. Учитель и сам может усложнить игру, увеличив количество предметов для ее проведения, изменив (уско­рив) темп, заменив наглядный материал игры на словес­ный, введя соревнование по рядам и т. д.

На одном занятии в зависимости от его содержания и обучающих задач может быть проведена одна или не­сколько игр. Длительность игр различна: от 3 - 5 минут до 15.

С учетом использования учебного времени и степени сложности игрового действия различают игры-миниатю­ры, которые занимают 3 - 5 минут, игры-эпизоды - 5 - 10 минут и игры-занятия.

Игры-миниатюры, как правило, требуют большого на­пряжения внимания, быстрой ориентировки («Какая бук­ва в начале слова?», «Перекличка», «Подбери слово», «Охотник», «Скажи наоборот» и др.). Они могут прово­диться в середине занятия, в конце и изредка, некото­рые из них, - в начале. В середине занятия игры-миниа­тюры могут использоваться и вместо физкультминутки. В начале занятия проводятся только те игры, в которых проверяются конкретные знания и умения, приобретен­ные на предыдущих занятиях, а также происходит кон­центрация внимания детей («Перекличка», «Полубуков­ка», «Узнай по голосу» и т. д.).

Игры-эпизоды, в которых детям надо уметь сравни­вать предметы и их изображения, объединять предметы по одному или нескольким признакам («Найди своих друзей», «Кому что нужно», «Что у нас в портфеле» и др.), лучше проводить в конце занятий, когда дети устанут от серьезных видов работы. Кроме того, большая часть игр-эпизодов предполагает исполне­ние роли или вхождение в воображаемую ситуацию, а так как дети иной раз с трудом «выходят из образа», это может нарушить дальнейший ход занятий. Отдельные игры-эпизоды могут длиться до 15 минут («Предметное домино», «Колобок-регули­ровщик») и проводятся только в конце занятия.

Дидактическая игра требует от детей значительного напряжения внимания, памяти, поэтому при ее проведе­нии учитель должен наблюдать за играющими и при по­явлении у детей первых признаков утомления (или силь­ного возбуждения) закончить игру.

Понятие «игровые педагогические технологии» включает достаточно обширную группу методов и приёмов педагогического процесса в форме различных педагогических игр.

Педагогическая игра обладает существенным признаком - четко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом, которые могут быть обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются учебно - познавательной направленностью.