Муниципальное казенное общеобразовательное учреждение

города Новосибирска «Специальная (коррекционная) школа № 107»

Роль дидактической игры на уроках русского языка

в специальной (коррекционной) школе

Выполнила: Кравцова С.Н.

**ВВЕДЕНИЕ**

В системе коррекционного образования «Русский язык» - один из основных учебных предметов. Как средство познания действительности, русский язык обеспечивает интеллектуальное развитие ребёнка, формирует его понятийный аппарат, развивает абстрактное мышление, память и воображение. Ему принадлежит важная роль в коррекционно-развивающем процессе, поскольку от успешной реализации задач курса зависит качество усвоения детьми с нарушениями интеллекта школьного материала на протяжении всего периода обучения. Работа по русскому языку отличается чрезвычайной сложностью и своеобразием, что обуславливается особенностями речевого развития и всех психофизических функций детей с ограниченными возможностями здоровья (ОВЗ). Учение – это целенаправленный и мотивированный процесс. Следовательно, необходимо обеспечить, чтобы каждый ученик был включен в познавательную деятельность. В условиях коррекционной школы проблема активизации познавательной деятельности учащихся на всех этапах развития образования – одна из актуальных. Познавательная активность у учащихся с интеллектуальной недостаточностью проявляется ситуативно, преобладают аморфные познавательные интересы. Учащиеся не стремятся к активной познавательной деятельности, мало читают, у них отсутствуют мотивы самообразования, а мотивация учения только внешняя. Общество же должно позаботиться, чтобы такой ребенок вырос и вступил во взрослую жизнь без особых проблем. Поэтому, одна из главных задач учителя - повысить интерес детей к процессу обучения, включить их в активную познавательную деятельность по приобретению знаний.

Активизацию можно определить, как постоянно текущий процесс побуждения учащихся к энергичному, целенаправленному учению, преодоление пассивной стереотипной деятельности, спада и застоя в умственной работе. Главная цель активизации – формирование активности учащихся, повышение качества учебно-воспитательного процесса. Выделяют несколько уровней познавательной активности.

Воспроизводящая активность характеризуется стремлением учащегося понять, запомнить и воспроизвести знания, овладеть способом его применения по образцу. Этот уровень отличается неустойчивостью волевых усилий школьника, отсутствием у учащихся интереса к углублению знаний, отсутствие вопросов типа: «Почему?»

Интерпретирующая активность характерна стремлением учащегося к выявлению смысла изучаемого содержания, стремлением познать связи между явлениями и процессами, овладеть способами применения знаний в измененных условиях. Учащийся стремится довести начатое дело до конца, при затруднении не отказывается от выполнения задания, а ищет пути решения.

Творческая активность характеризуется интересом и стремлением не только проникнуть глубоко в сущность явлений и их взаимосвязей, но и найти для этой цели новый способ.

Проблему формирования познавательного интереса в рамках обучения детей с интеллектуальной недостаточностью рассматривали в своих работах: Л.В.Занков, Б.И.Пинский, Н.В.Фанягин. Полученные результаты позволили сделать вывод: формирование познавательной активности возможно при условии, что деятельность, которой занимается ученик, ему интересна. Если учитель правильно подберет формы организации процесса обучения, то данный процесс должен стать интересным и полезным, ученики будут активными, способными самостоятельно решать поставленные перед ними задачи, повысится уровень обучения школьников.

Пробудить интерес у ребенка к школе, к учению, вызвать в нем желание учиться, систематически овладевать знаниями – одна из главных задач учителя. Чтобы сделать обучение наиболее эффективным, необходимо создать положительный эмоциональный настрой, активизировать познавательную деятельность учащихся.  Активизация познавательной деятельности учащихся - одна из основных задач учителя. Учитель исходит из того, что среди всех мотивов учебной деятельности самым действенным является познавательный интерес, возникающий в процессе учения. Он не только активизирует умственную деятельность в данный момент, но и направляет её к последующему решению различных задач. У детей с нарушением интеллекта мотивация к учебной деятельности развивается медленно и с определёнными трудностями. Отношение к учебной деятельности детей с интеллектуальными нарушениями характеризуется неустойчивостью, изменяется под влиянием ситуации успеха или неуспеха, смены обстановки, степени контроля со стороны учителя. 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. Познавательная  активность  школьников с ограниченными возможностями здоровья  в большинстве случаев сама по  себе  не  возникает,  поэтому  необходимо  ее активизировать.

Одним из путей повышения активности и пробуждения интереса у умственно отсталых детей к учебному предмету является дидактическая игра, которая способствует созданию у школьников положительного эмоционального настроя, вызывает добросовестное отношение к выполняемой деятельности, улучшает общую работоспособность, дает возможность многократно повторять один и тот же материал.  
 Цель работы:  раскрыть возможности применения дидактических игр на уроках русского языка как средства активизации познавательной деятельности учащихся

Задачи:

-выявление особенностей познавательной и игровой деятельности у учащихся с нарушением интеллекта;

- определить понятия, термины и проблемы исследования, а также основные подходы к ее решению;

- выявить содержание и структурные составляющие дидактических игр и целесообразность использования их на уроках русского языка в специальной (коррекционной) школе.

**Глава 1. Теоретические основы проблемы формирования познавательного интереса у детей с нарушением интеллекта  
1.1 Особенности формирования познавательного интереса у детей с нарушением интеллекта**

Нарушение интеллекта влечет за собой неравномерное изменение у ребенка различных сторон психической деятельности. Наблюдения и экспериментальные исследования дают материалы, позволяющие говорить о том, что одни психические процессы оказываются у ребенка несформированными более резко, другие - остаются относительно сохранными. Этим в определенной мере обусловлены существующие между детьми индивидуальные различия, обнаруживающиеся в познавательной деятельности. Структура психики детей с нарушением интеллекта чрезвычайно сложна. Первичный дефект приводит к возникновению многих других вторичных и третичных отклонений. Нарушения познавательной деятельности и личности ребенка с общим психическим недоразвитием отчетливо обнаруживаются в самых различных его проявлениях. Дефекты познания и поведения невольно привлекают к себе внимание окружающих. Однако, наряду с недостатками, этим детям присущи и некоторые положительные возможности, наличие которых служит опорой, обеспечивающей процесс развития.

Развитие ребенка с ограниченными возможностями здоровья определяется биологическими и социальными факторами. К первым из них относятся выраженность дефекта, качественное своеобразие его структуры, время его возникновения. Недостаточная познавательная активность, слабость ориентировочной деятельности - это симптомы, прямо вытекающие из особенностей протекания нейрофизиологических процессов в коре головного мозга у детей с нарушением интеллекта. Многие ученые, занимавшиеся изучением детей с данной патологией развития, отмечали их сниженный интерес к окружающему миру, вялость и отсутствие инициативы.

Так, Г.Е. Сухарева пишет: «У детей, страдающих олигофренией, отсутствует характерное для здорового ребенка неудержимое стремление познать окружающий мир».

Мотивы детей с нарушением интеллекта бедны по содержанию. Особенно затруднено формирование широких социальных мотивов, так как здесь требуется высокий уровень обобщения.

Недоразвитие мотивационной сферы вызывает трудности в формировании потребностей и интересов. Потребности обычно отражают состояние нужды человека в чем-либо. Будучи осознанными, они проявляются в форме мотивов поведения. Это побудительные силы мыслительной деятельности и поступков личности.

У нормального ребенка при правильном воспитании взаимосвязано развиваются все виды потребностей, в том числе и потребности познавательного характера. Удетей с нарушением интеллекта недоразвита любознательность, нет потребности в приобретении знаний, слабо выражены побуждения к различным видам деятельности. Вместе с тем у них остаются сохранными адекватные органические потребности.

В результате снижения контролирующей функции мозга может наблюдаться гипертрофированность влечений: увеличение аппетита, неумеренность жажды, могут преждевременно развиваться сексуальные потребности. Вопрос о причинах этого явления еще недостаточно изучен, не выяснены основные факторы преждевременного развития элементарных влечений. Духовные же потребности развиваются у них замедленно. Такая дисгармоничность в развитии потребностей предопределяет и неполноценное развитие определенных личностных качеств.

Потребности обусловливают интересы каждой конкретной личности.

Интерес - это эмоционально-познавательное отношение к предмету или действию, которое побуждает к познанию непосредственно, независимо от других мотивов.

Развитие интересов и потребностей взаимосвязано. Исходя только из этого, уже следует отметить, что у умственно отсталых с опозданием и с трудом формируются высшие духовные интересы. В процессе специальной воспитательной работы такие интересы могут быть воспитаны. Однако они все же не достигают в своем развитии того высокого уровня, который может быть достигнут в процессе воспитания нормального человека.

К начальному проявлению познавательного интереса следует отнести желание умственно отсталого ребенка поближе познакомиться с попавшим в поле зрения предметом. Этот интерес неустойчив, ситуативен. С исчезновением вызвавшей интерес ситуации он утрачивается.

Подобное элементарное проявление интереса свойственно всем группам учеников вспомогательной школы. Устойчивый же личностный интерес характеризуется познавательной устойчивой направленностью. Для его возникновения у умственно отсталых требуется специальная длительная и кропотливая работа.

В ходе специальных исследований было установлено поэтапное формирование познавательных интересов у умственно отсталых детей.

На первом этапе интерес тесно связан с занимательностью и вызывается внешними факторами: использованием нового и интересного материала, игр, красочной наглядности. На этом этапе интерес неустойчив, однако он все же способствует созданию положительного отношения к деятельности.

На втором этапе возникает интерес к процессу занятий: письму, решению примеров, чтению и пр. Здесь все еще доминируют внешние моменты (мастерство учителя, используемые им па уроке приемы и виды работ и т. д.). Однако интерес поддерживается выполнением учебных задач.

На третьем этапе интерес проявляется непосредственно к содержанию изучаемого материала. Возникают стремление и способность применять полученные знания на практике. Направляющая роль в формировании интереса принадлежит учителю. Однако при этом ребенок является активным деятелем в процессе развития интереса.

На четвертом этапе развития интереса ведущая роль принадлежит творческой деятельности. Однако она не получает должной выраженности ввиду недоразвития высших форм мышления и познавательных потребностей.

По уровню действенности различают активные и пассивные интересы. Ученикам вспомогательной школы более свойственны пассивные интересы. Школьники с умственной отсталостью ограничиваются восприятием интересующего их объекта, не стремясь проникнуть в его суть, познать глубже.

Интересы детей с нарушением интеллекта бедны по содержанию, односторонни, поверхностны.

Таким образом, недоразвитие мотивационной сферы вызывает трудности в формировании познавательных потребностей и интересов. У умственно отсталых детей недоразвита любознательность, нет потребности в приобретении знаний, слабо выражены побуждения к различным видам деятельности.

**1.2 Роль игры в развитии познавательного интереса учащихся с нарушением интеллекта**

Одним из эффективных средств воспитания познавательного интереса и активизации деятельности учащихся является игра. О значении игры высказывались философы, мыслители, учёные: Платон, Я. А. Коменский, Дж. Локк, Ж.-Ж. Руссо, К. Ушинский, Л. Толстой. Проблемы использования игр в учебно-воспитательном процессе изучали известные педагоги-практики, новаторы – А.С. Макаренко, В.А. Сухомлинский.

В своей работе В. А. Сухомлинский писал: «Без игры нет, и не может быть полноценного умственного развития. Игра-это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребёнка вливается жизненный поток представлений, понятий. Игра-это искра, зажигающая пытливости и любознательности». [13,с.33]

По мнению К.Д. Ушинского, полезно вводить игровые моменты в серьезный учебный труд учащихся, чтобы процесс познания был более продуктивным. Он считал игру свободной деятельностью ребенка, привносящий в его развитие такой вклад, какой не может сравниться ни с чем другим. К.Д.Ушинский указывал на то, что обучение в форме игры может и должно быть интересным и занимательным, но никогда не развлекающим.

А.С. Макаренко считал игру важным методом обучения, отмечая при этом, что между игрой и трудом нет большого различия, что в каждой хорошей игре есть трудовое усилие и усилие мысли, есть такая же ответственность, как и в труде [12].

Рассматривая роль игры в психическом развитии ребенка, Л. С. Выготский отмечал, что в связи с переходом в школу игра не только не исчезает, но, наоборот, она пропитывает всю деятельность ученика [3].Он утверждал, что игра является источником развития личности и создает зону ближайшего развития: «по существу через игровую деятельность и движется ребенок. Только в этом смысле игра может быть названа деятельностью ведущей, т.е. определяющей развитие ребенка». [3,с.220]. А.Н. Леонтьев отмечал, что в игре развиваются новые, прогрессивные образования и возникает мощный познавательный мотив, являющийся основой возникновения стимула к учебе.

Игра - один из приёмов преодоления пассивности учеников. А для детей с ограниченными возможностями здоровья игра является одним из методов обучения. Педагогическая ценность игровых методов и приемов в том, что они развивают умственную активность и познавательные интересы детей, способствуют обеспечению осознанного восприятия учебного материала. Посредством игры гораздо активнее и быстрее происходит возбуждение познавательного интереса, отчасти потому, что ученику по своей природе нравится играть. Другой причиной является то, что в игре мотивов гораздо больше, чем в обычной учебной деятельности. Но игра является не самоцелью, не средством развлечь учащихся. Это обычное упражнение, обличенное в занимательную форму. Правильно организованная с учётом специфики материала игра тренирует память, помогает учащимся выработать речевые умения и навыки. Игра стимулирует умственную деятельность учащихся, развивает внимание и познавательный интерес к предмету. Увлечение игрой помогает детям усваивать программный материал, приобретать определенные навыки и знания. С помощью игр можно не только формировать определенные учебные умения и навыки, но и развивать у детей такие психические процессы как внимание, память, логическое мышление, необходимые для успешного, доступного и интересного обучения. Игра–это вид деятельности, занимаясь которой дети учатся. Это является утвержденным в педагогической практике и теории средством для расширения, углубления и закрепление знаний. Игра представляет собой самостоятельную деятельность, которой занимаются дети: она может быть индивидуальной или коллективной. Игры являются ярким примером синтеза различных видов педагогического воздействия на учеников: интеллектуального, нравственно – волевого и эмоционального.

Игра будет являться эффективным средством формирования положительной мотивации к обучению у обучающихся с ограниченными возможностями здоровья при условии соблюдения следующих требований:

-подбор игр осуществляется в соответствии с программными требованиями и учётом отклонений в развитии школьников;

-игра используется на всех этапах проведения урока, при этом длительность игр регулируется возрастными и индивидуальными особенностями школьников;

-основными условиями использования игры в процессе обучения у детей с нарушениями в развитии являются повторяемость игр и усложнение игры.

**Глава 2. Развитие познавательного интереса у учащихся с нарушением интеллекта на уроках русского языка при помощи дидактической игры**

**2.1 Понятие дидактическая игра**

Одним из эффективных средств активизации познавательной деятельности является использование на уроках дидактических игр, что способствует созданию у учеников эмоционального настроя, вызывает положительное отношение к выполняемой работе, улучшает общую работоспособность, дает возможность повторить один и тот же материал разными способами.

Термин “дидактические игры”, под которым понимались специально создаваемые или приспособленные для целей обучения игры, впервые ввели Ф.Фребель и М. Монтессори. Фридрих Фребель был убежден, что задача первоначального образования состоит не в учении в обыкновенном смысле этого слова, а в организации игры. Оставаясь игрой, она должна быть, пронизана уроком. Он разработал систему дидактических игр, которая представляет собой основу воспитательно-образовательной работы с детьми дошкольного возраста. В эту систему вошли дидактические игры с разными игрушками, материалами (мячом, кубиками, цилиндрами, шнуровками, колечками и т.д.), расположенные строго по принципу возрастающей сложности обучающих задач и игровых действий. Обязательным элементом большинства дидактических игр были стихи, песни, рифмованные присказки, написанные самим Ф. Фребелем и его учениками с целью усиления обучающего воздействия игр. В олигофренопедагогике вопросами использования дидактических игр и игровых упражнений в работе с детьми, имеющими интеллектуальную недостаточность, занимались М.Н. Перова, А.К. Аксенова, Э.В. Якубовская, Е.А. Стребелева, А.А. Катаева, Л.Б. Баряева и др.

А.К. Аксенова считала что: «Мыслительные операции, которые осуществляются умственно отсталыми учениками, должны быть правильно дозированы. В противном случае игра становится для учеников либо утомительной, либо совсем недоступной».[1,с.4] Вот почему, отрабатывая игровые правила, необходимо ограничивать их количество двумя-тремя условиями.

Существенный вклад в разработку проблемы дидактических игр внесла Е.И. Тихеева. Она заявила о новом подходе к дидактическим играм. По мнению Е.И. Тихеевой, они являются лишь одним из компонентов воспитательно-образовательной работы с детьми наряду с чтением, рисованием, пением, трудом. Эффективность дидактических игр в воспитании и обучении детей Е.И. Тихеева напрямую ставила в зависимость от того, насколько они созвучны интересам ребенка, доставляют ему радость, позволяют проявить свою активность, самостоятельность. Обучающие задачи в предлагаемых Е.И. Тихеевой играх выходят за рамки упражнения внешних чувств, сенсорики ребенка. Они предусматривают формирование мыслительных операций, совершенствование речи, развитие умения ориентироваться в расстоянии, времени, пространстве. Вопросами отношения дидактических игр к процессу обучения занималась А.И. Сорокина, она говорила о том, что дидактическая игра дает возможность осуществить обучение в привлекательной и доступной форме деятельности. Дидактическая игра, утверждает Сорокина А.И., требует сложной умственной деятельности, поэтому она и способствует осуществлению задач умственного воспитания.[21,c.91].Запорожец А.В*.* подчёркивал: «Нам необходимо добиться того, чтобы дидактическая игра была не только формой усвоения отдельных знаний, умений, но и способствовала бы общему развитию ребёнка».[8,с.213]

Таким образом, дидактическую игру можно определить, как специально созданную игру, выполняющую определенную дидактическую задачу, скрытую от учащегося в игровой ситуации за игровыми действиями.

**2.2 Методика организации и проведения дидактических игр на уроках русского языка**

К числу эффективных методических приемов, способствующих активизации познавательной деятельности учащихся с нарушением интеллекта относится дидактическая игра. Дидактические игры дают прекрасные возможности для коррекции и развития высших психических функций. Они активизируют мыслительную деятельность: учат анализировать, сравнивать, обобщать, классифицировать. У учащихся развивается произвольное внимание, вырабатывается усидчивость. Увлеченный игрой ребенок доводит начатое дело до конца.

На уроках русского языка дидактическая игра помогает формированию фонематического восприятия слова, обогащает ребенка новыми сведениями, активирует мыслительную деятельность, внимание, а, главное - стимулирует речь. В результате чего у детей появляется интерес к русскому языку. Не говоря уже о том, что дидактические игры по русскому языку способствуют формированию орфографической зоркости школьника. Дидактическая игра позволяет обеспечить нужное количество повторений на разном материале при сохранении эмоционально положительного отношения к заданию. Что весьма важно для прочного усвоения знаний умственно отсталыми учащимися.

Дидактические игры - это разновидность игр, с правилами, специально создаваемых педагогикой в целях обучения и воспитания детей. Они направлены на решение конкретных задач обучения детей, но в тоже время в них проявляются воспитывающие и развивающие влияния игровой деятельности. При включении детей в ситуацию дидактической игры интерес к учебной деятельности резко возрастает, изучаемый материал становится для них более доступным, работоспособность значительно повышается.

В общей системе обучения дидактическая игра может сосуществовать с обучением на уроках. Ее место определяется той ролью, какую отводит ей учитель, используя все многообразие дидактических форм и средств обучения, исходя из работоспособности класса, его возбудимости или заторможенности, из сложности материала, с которым будут работать школьники.

Выделяют следующие цели дидактических игр:

-образовательная - расширение кругозора, применение знаний, умений и навыков, формирование определенных умений и навыков;

-воспитательная - воспитание самостоятельности, воли, формирование определённых моральных, эстетических качеств, воспитание сотрудничества, коллективизма, а также мотивации к учебной деятельности;

-развивающая - развитие внимания, памяти, мышления, речи, воображения, творческих способностей.

Ценность дидактической игры заключается в том, что вышеперечисленные цели тесно связаны и взаимодействуют друг с другом.

По характеру познавательной деятельности дидактические игры можно отнести к следующим группам:

-игры, требующие от детей исполнительной деятельности. С помощью этих игр дети выполняют действия по образцу;

-игры, требующие воспроизведения действия. Они направлены на формирование навыков правописания;

-игры, с помощью которых дети изменяют примеры и задачи в другие, логически связанные с ним;

-игры, включающие элементы поиска и творчества.

Дидактическая игра имеет определенную структуру. Структура – это основные элементы, характеризующие игру как форму обучения и игровую деятельность одновременно. Можно выделить следующие структурные составляющие дидактической игры:

-дидактическая задача;

-игровые действия;

-правила игры;

-результат подведения итогов.

На уроках обучения грамоте при введении дидактических игр решаются, как правило, две задачи: дидактическая и игровая, которые отражают взаимосвязь обучения и игры**.** Выбор дидактической игры обусловливается целями, содержанием урока, на котором она проводится. Чтобы успешно реализовать задачи обучающего характера, важно умело распределить игры по этапам урока, продумать их содержание. В зависимости от того, на каком этапе проводится дидактическая игра, ее задачи будут разными. Соответственно, если это начало урока, то задача игры будет заключаться в организации учащихся и стимулировании их активности. В середине урока задача дидактической игры направлена на усвоение темы урока. Введение дидактической игры в конце урока может носить поисковый характер. Во всех случаях, вне зависимости от этапа урока, важно, насколько грамотно и уместно учитель использует дидактический материал. Тогда внимание ребенка обращено на выполнение игровых действий, и задача обучения им не осознается. Реализация учебной задачи осуществляется параллельно игре. Так же как сам урок, игра реализует познавательные, воспитательные и коррекционные задачи обучения. Дидактическая задача определяется целью обучающего и воспитательного воздействия. Она формируется педагогом и отражает его обучающую деятельность. Дидактическая задача в дидактической игре реализуется через игровую задачу. Игровая задача определяет игровые действия, становится задачей самого ребенка. Самое главное: дидактическая задача в игре преднамеренно замаскирована и предстает перед детьми в виде игрового замысла.

Место и характер игры определяет учитель, исходя из работоспособности класса, его возбудимости или заторможенности, из сложности материала, с которым будут работать школьники. Если какое-то задание требует от учащихся большого интеллектуального напряжения, лучше отделить его от следующего упражнения, используя для той цели игру, которая повысит эмоциональный тонус детей, внесет определенную разрядку в общий ход урока. В случае вялости, заторможенности класса дидактическая игра может неоднократно сопровождать закрепление или повторение темы. Несомненно, успешному проведению дидактических игр и игровых упражнений способствует умелое педагогическое руководство ими. Для умственно отсталого ребенка эмоциональная сторона организации игры – важное условие. Учитель своим поведением, эмоциональным настроением должен вызвать у ребенка положительное отношение к игре.

Необходима доброжелательность взрослого, благодаря которой и появляется сотрудничество, обеспечивающие желание учащихся действовать сообща и добиваться положительного результата.

**Игровые действия** – основа игры. Чем разнообразнее игровые действия, тем интереснее для детей сама игра и тем успешнее решаются познавательные и игровые задачи. В разных играх игровые действия различны по их направлению и по отношению к играющим.

Подведение итогов проводится сразу по окончанию игры. Это может быть подсчет очков, выявление детей, которые лучше выполнили игровые задания; определение команды – победительницы и так далее. Необходимо при этом отметить достижения каждого ребенка, подчеркнуть успехи отстающих детей. Пренебрежение этим условием ведет к угасанию интереса, к потере игровой задачи. При проведении игры необходимо сохранить все структурные элементы, поскольку именно с их помощью решаются дидактические задачи.

Роль учителя остается значительной на всем протяжении игры. Эффективность игры во многом зависит от эмоционального отношения к ней педагога, от его заинтересованности в результатах. Кроме того, поскольку не все школьники одновременно усваивают игровые правила, учитель продолжает помогать им в процессе игры. Эта помощь должна быть по возможности скрытой от других учеников, чтобы у всех учащихся (и у слабых, и у сильных) создавалось впечатление равноценности их участия. Ребенку можно помочь, упростив материал игры, напомнив последовательность выполнения задания или сократив объем мыслительных операций. Упрощение содержания работы помогает слабоуспевающим школьникам не чувствовать себя ущемленными, играть наравне с другими, не терять интереса к игре и даже выигрывать.

Ценность дидактической игры определяется не только потому, какую реакцию она вызовет со стороны детей, но и насколько она эффективно помогает решать учебную задачу.

Подбирая какую-либо игру для урока, необходимо продумать следующие вопросы:

-Цель игры. Какие умения и навыки будут формироваться в процессе ее проведения?

-Какие воспитательные цели преследуются в процессе игры?

-Понятна ли она для учащихся класса?

-Все ли учащиеся в одинаковой степени будут участвовать в игре?

-Подведение итогов игры.

Можно выделить следующие виды дидактических игр.

Игры-загадки: эта группа дидактических игр используется на уроках для проверки прочности знаний по изученному материалу. В основе загадки лежит описание чего-либо, которое необходимо расшифровывать. Описание это является четким и кратким. Часто подается в форме вопроса или заканчивается им. Главной и обязательной особенностью загадок является логическая задача. Задачи на логику даются разные, но они все активизируют умственную деятельность ребенка. Детям нравятся игры-загадки, так как необходимость сравнивать, вспоминать, думать, что приносит радость умственной работы. Отгадывание правильных ответов способствует хорошему настроению у учащихся. К играм такого вида можно отнести словесные игры: ребусы, кроссворды. Отгадывание загадок развивает находчивость, сообразительность, быстроту реакции, мышление, способность глубоко и разносторонне осмысливать мир. Цель таких игр – привить интерес к слову. Для того чтобы правильно назвать загаданное слово в ребусе, нужно разгадать сначала его части, каждая из которых представляет собой отдельную часть слова, из которых нужно составить загаданное слово.

Особым видом игры является викторина. Она представляет собой ряд вопросов, которые требуют ответа в письменной или устной форме. Главная задача викторины – активно повторить пройденный на уроке материал. В ходе такой игры, у учащихся развивается зрительная память, речь, логическое мышление, сознательное усвоение учебного материала**.**

Игры-путешествия – развивают интерес школьников к урокам письма, чтения и развития речи. Игры - путешествия имеют сходство со сказкой, чудесами. Они отражают реальные факты или события, а обычное -раскрывают через загадочное, интересное. Все это происходит в игре и игровых действиях, что очень близко для ребенка. Цель игры-путешествия - усилить впечатление, поднять настроение ребенка, добавить в обыденную окружающую действительность немного сказки, а также обратить внимание детей на то, что находится рядом, но остается без внимания. Игры-путешествия развивают наблюдательность, внимание, понимание игровых задач, облегчают преодоление трудностей в процессе обучения. Роль педагога в игре довольно сложная, требует артистических умений и навыков, определенных знаний, а также умения во время игры вести процесс обучения незаметно для ребенка.

Игры – соревнования проводятся, как правило, как состязание двух команд. Примером такой игры, широко используемой в практике, является эстафета. В ходе ее учитель, во-первых, видит работу всего класса и, во-вторых, может сразу и безошибочно определить того ученика, который допустил ошибку. В форме такой игры заложен элемент соревнования. Учитывается самостоятельность, четкость и оперативность выполнения заданий.

Необходимо обратить особое внимание на значение дидактической игры, которая:

- позволяет избежать повседневности, однообразия в предоставлении учебного материала при обучении чтению и письму;

-даёт возможность учащимся с нарушением интеллекта, подчиняясь лишь правилам игры, постепенно усваивать знания, умения, навыки;

-снимает то напряжение, в котором пребывает ребёнок, когда ему предлагают выполнить ряд заданий на уроке.

Таким образом, дидактическая игра - это игра только для ребенка. Для взрослого она - способ обучения. Дидактические игры очень хорошо уживаются с “серьезным” учением. Включение в урок дидактических игр и игровых моментов делает процесс обучения интересным и занимательным, создает у детей бодрое рабочее настроение, облегчает преодоление трудностей в усвоении учебного материала. (Приложение)

Заключение

Использование дидактических игр на уроках русского языка ведёт к пробуждению интереса обучающихся к предмету, что помогает активизировать познавательную деятельность школьников, а это, в свою очередь, не может не воздействовать на формирование мотивации к обучению. Заинтересованный, активный ребёнок имеет более высокую мотивацию по сравнению с ребёнком пассивным, равнодушным. Успехи же в учении ободряют, воодушевляют школьника, помогаю ему раскрыться как личности.

Игра на уроках русского языка несет в себе огромный эмоциональный заряд, решает не только учебные и коррекционные задачи, но и воспитывает качества творческой личности: инициативу, настойчивость, целеустремленность, умение находить решение в нестандартной ситуации и, конечно, позволяет детям чувствовать себя детьми. Систематическое включение занимательного материала в уроки способствует обогащению словарного запаса обучающихся, расширяет их кругозор. Применение игровых технологий помогает в той или иной степени снять ряд трудностей, связанных с запоминанием материала. И это, несомненно, способствует более успешному усвоению программы.

Использование дидактических игр может служить средством, организующим и стимулирующим мыслительную деятельность учащихся с нарушением интеллекта.

Использование при обучении игровых методов создает благоприятные условия для формирования у детей таких важных для становления учебной деятельности качеств и состояний, как общее положительное отношение к школе и учебному предмету, желание постоянно расширять свои возможности и способности, и в том числе различных способов самоконтроля и самооценки.

При использовании дидактических игр решаются и воспитательные задачи, например, воспитание терпения, аккуратности, умение доводить начатое дело до конца.

Список использованных источников

1. Акимова М.К., Козлова В.Т. Психологическая коррекция умственного развития школьников: Учеб. пособие для студ. высш. пед. учеб. заведений. – 2-е изд., - М.: Издательский центр «Академия», 2002. – 160 с.
2. Аксенова А.К., Якубовская Э.В. Дидактические игры на уроках русского языка. – М., 1991. с.3-8
3. Аксенова А.К. Методика обучения русскому языку в специальной (коррекционной) школе: учеб. для студ. дефектол. фак. педвузов / А.К. Аксенова. – М.: Гуманитар. изд. Центр ВЛАДОС, 2004. – 316 с.
4. Баряева Л.Б., Гаврилушкина О.П. Обучение игре дошкольника с интеллектуальной недостаточностью. //Дефектология. - 2004. - №3. С.29-37
5. Выготский Л.С. Игра и ее роль в психическом развитии ребенка. Вопросы психологии.-1966г.-№6.-с.75
6. Забрамная С.Д. Психолого – педагогическая диагностика умственного развития детей. – М., 2000.с.4-8
7. Занков Л.В. Психология умственно – отсталого ребенка. – М., 1939.
8. Запорожец А.В. Избранные психологические труды. - М.: Паблишинг, 2008. - 320 с с.213.
9. Катаева А. А., Стребелева Е. А. Дидактические игры и упражнения в обучении умственно отсталых школьников. — М .: Просвещение, 1991.
10. Коррекционная педагогика. Основы обучения и воспитания детей с отклонениями в развитии / под ред. Пузанова Б.П. – М., 1999.
11. Кузьмина - Сыромятникова Н.Ф. Воспитание познавательных интересов учащихся вспомогательной школы -Электронный ресурс
12. Морозова Н.Г. Формирование познавательных интересов у аномальных детей. – М., 1969.
13. Обучение и воспитание детей во вспомогательной школе: Пособие для учителей под редакцией В.В. Воронковой. - М.: Школа-Пресс, 1994.
14. Петрова И.А. Использование игры в учебном процессе. // Начальная школа. – 2008. – №3. – С. 7–9.
15. Петрова В.Г. Речь умственно отсталых школьников. Особенности умственного развития учащихся вспомогательной школы. – М, 1965.
16. Петрова В.Г. Развитие речи учащихся вспомогательной школы. – М, 1977.
17. Петрова В.Г., Белякова И.В. Психология умственно отсталых школьников. – М., 2004.
18. Попова В.И. Игра помогает учиться. // Начальная школа. – 2007. №2. С. 19–23.
19. Рубиштейн С.Я. Психология умственно отсталого школьника-3-е изд. перераб. и доп.- М.,Просвещение, 1986, 192 с.,с.
20. Соловьев И.М. Особенности познавательной деятельности учащихся вспомогательной школы/ И.М. Соловьев. - М., 1953.
21. Сорокина А.И. Дидактические игры в детском саду. М.: Просвещение, 1982 - 98 с.
22. Сборник избранных педагогических произведений / под общ. ред. Г. С. Макаренко. – М.: Всесоюзное учебно-педагогическое изд-во Трудрезервиздат, 1951. – 2-е изд. <http://jorigami.narod.ru/NewDoc/Makarenko_about_games.htm>
23. Эльконин Д.Б. Психология. - М.: Просвещение, 1978 с.74
24. Проблемы активизации учебной деятельности школьников. /Под ред. Иванова. - М.: Высшая школа, 1973. – 217с.
25. Щукина Г. И. Проблема познавательного интереса в педагогике М., 2004. –76с.

**Приложение**

**1) Дидактическая игра: «Все наоборот».**Цель: закрепить написание слов с сочетанием -чн-, умение образовывать имена прилагательные от существительного.  
Учитель предлагает детям заменить предложенные им словосочетания « существительное + существительное» на другое так, чтобы одно из слов было именем прилагательным.   
Игрушка для елки-…(елочная игрушка)   
Герой сказки- … (сказочный герой)   
Сок яблока-… (яблочный сок)   
Суп из молока -…(молочный суп)   
Варенье из клубники-… (клубничное варенье)   
Каша из гречки-… (гречневая каша)   
Вода из речки-… (речная вода)   
Скважина в замке -…(замочная скважина)   
Мука из пшеницы -… (пшеничная мука) и т.п.

**2) Правописание имен существительных с шипящей на конце.**

«Цветик-семицветик»

Цель: закрепление правописания имен существительных с шипящей на конце, умение объяснять орфограмму.

Оборудование: лепестки цветка, сделанная из цветного картона, у которой лепестки легко отрываются. С обратной стороны лепестков приклеены картинки, в названиях которых шипящий в конце слова.

**1 вариант игры.**

Ход игры: цветок прикрепляется к доске. Ученики выходят к доске, отрывают один лепесток, называют картинку и объясняют орфограмму. При правильном выполнении задания ответивший ученик забирает лепесток к себе на парту. Выигрывает тот ряд, у которого больше лепестков.  
2 вариант игры.

Ход игры:лепестки лежат на столе. Учащиеся одной группы собирают цветок из слов, в которых после шипящих пишется мягкий знак, вторая группа-слова без мягкого знака.

**ПЛАЩ…**

**ДОЧ…**

**МЫШ…**

**КЛЮЧ…**

**ГАРАЖ…**

**НОЧ…**

**3) «Снеговик»**

Можно использовать при изучении разных тем: род имен существительных, род имен прилагательных и т.п.

**Род имен существительных-5 класс**

Цель: отработать умение определять род имен существительных путем подстановки слов –он, мой; она, моя; оно, моё.

Ход игры: элементы снеговика лежат на парте. На кругах написаны имена существительные мужского, женского и среднего рода. Учащиеся трех групп собирают каждый своего снеговика. Выигрывает тот, кто первым и без ошибок его составит.

4**) «НЕ с глаголами»**

Задание: прочитай пословицы. Некоторые из них потеряли частицу не и стали несуразными. Найди и исправь недочёты. Какая пословица лишняя и почему?

Цель: закрепить навык правописания НЕ с глаголами, обогащать словарный запас, развивать логическое мышление.

а) К большому терпенью придёт и умение.

б) Если понимаешь, спроси у товарища.

в) Хочешь есть калачи, так лежи на печи.

г) Без труда вытащишь и рыбку из пруда.

д) Сделал дело-гуляй смело.

**5) «Рассели жильцов**»

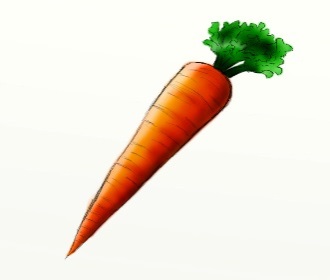
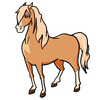
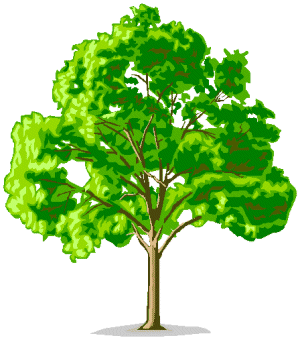
Цель: закрепить умение определять род имён существительных; отработать умение определять склонение имён существительных.

Ход игры: на доске прикреплены изображения трех домиков. На столе лежат изображения предметов. Ребята делятся на три группы. Первая группа находит имена существительные 1 склонения и заселяет их в домик, вторая группа-2 склонение и третья группа-3 склонение. Выигрывает та группа, которая справится с заданием быстрее и правильно.

**1 скл.**

**3 скл.**

**2 скл.**

**6) Дидактическая игра «Сбежавший волк»**

Дидактическая задача: повторить падежные окончания имен

существительных.

Игровая задача: дополнить рассказ, из которого “сбежал” волк.

Ход игры:

“Посмотрите на этот рассказ. Видите, он с пропусками. Вообще-то это рассказ о волке, но сам он из него сбежал. Пожалуйста, верните слово “волк” в предложения, заменяя окончания.

“Не каждому охотнику довелось повстречать (кого?).... Близко подходить (к кому?) к... опасно. Я видел (кого?)... в зоопарке. В лесу можно наблюдать (за кем?) за... только издали. Лесник рассказал нам много интересного (о ком?) о...”

**7) Игра « Почтальон».**

Тема «Сомнительные согласные».

Цель: Закрепить знания учащихся по подбору проверочного слова, расширить словарный запас, развивать фонематический слух.

Ход игры: Почтальон раздает каждой группе детей (по 2-4 чел. )разные приглашения. Дети вставляют сомнительные согласные и определяют, куда их пригласили. Со словами составляют устный рассказ.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| огород | море | школа | столовая |
| гря-ки | пло-цы | кни-ки | хле-цы |
| реди-ка | ло-ки | тетра-ка | сли-ки |
| морко-ка | остро-ки | обло-ка | голу-цы |

**8) Тема: «Большая буква в именах собственных»**

Цель: дифференциация имен собственных и нарицательных.

Оборудование: тексты небольших стихотворений, записанных на карточках.

Ход игры: соревнующиеся группы получают по одному стихотворению. Учителем отводится время – 1 мин. Дети в группах выполняют коллективное задание: найти одинаковые слова в тексте, объяснить их значение и правописание. Представитель от ряда, группы делает сообщение.

Возвращаясь под вечер с (П,п)оля,

Потеряла сережку (П,п)оля.

Ту сережку нашел (С,с)ережка,

Прибежал, постучал в окошко:

- Отыскалась твоя (С,с)ережка!

Коля (А,а)рбузов

Принёс с поля

Спелых (А,а)рбузов.

Маленький мальчик (В,в)асилёк

Сорвал синий (В,в)асилёк.  
Он принёс его домой-

Подарил мамочке родной.

Добрый мальчик Витя (С,с)кворцов

Смастерил домик для (С,с)кворцов.

Прилетайте, прилетайте-

Скорей домик заселяйте

.

**9) Игра «Шифровальщики»**

Цель: автоматизация звуков, развитие фонетико-фонематического восприятия, процессов анализа и синтеза, понимание смыслового различия звука и буквы, обогащение словарного запаса учащихся, развитие логического мышления.

Ход игры: играют в парах: один в роли шифровальщика, другой - отгадчика.

Шифровальщик задумывает слово и шифрует его. Играющие могут попробовать свои силы в расшифровке словосочетаний и предложений.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| жыил | ански | кьоинк |
| лыжи | санки | коньки |

Отгадчику предстоит не только отгадать слова, но и выбрать из каждой группы лишнее слово.

Например: *Аалтрек, лажок, раукжк, зоонкв ( тарелка, ложка, кружка, звонок)*.

**10) Игра «Орфографическая эстафета».**

Цель: обогащение словарного запаса.

Ход игры: класс делится на команды. На доске записано слово с орфограммами (например, снеговик). Каждый член команды должен написать слово с орфограммами, которое начиналось буквой, на которую закончилось предыдущее. Выигрывает команда, быстрее справившаяся с заданием. (снеговик-компас-стакан и т.д.)

**11) Тема: «Время глагола».**

**Игра: «Грибок, полезай в кузовок».**

Цель: закрепить умение определять время глагола.

Ход игры**:** класс делится на 3 команды. На доске-три корзины. На столе-макеты грибов, с написанными на них глаголами. Одна команда собирает грибы, на которых написаны глаголы прошедшего времени, вторая-настоящего времени, третья-будущего времени.

**несли**

**скажу**

**пел**

**звонит**

## спою

**шьём**