

### Игровые технологии на уроках русского языка (программа VIII вида)

Аномальное состояние ребенка затрудняет решение задач обучения и воспитания, но не снимает их. В.И.Белецкая, А.Н.Гнеушева (институт дефектологии АПН России) пишут, что в процессе учебных занятий у школьников под влиянием длительной или напряженной работы наступает утомление, выражающееся во временном снижении полноценности функций организма в целом и работающего органа особенно глаз, рук. Утомление – нормальное физиологическое следствие в всякой напряженной работы. Оно защищает нервную систему от чрезмерного истощения и в то же время способствует развитию и совершенствованию функциональных возможностей нервной системы. Поэтому во время занятий педагог должен стремиться не к тому, чтобы не допускать возникновения у учащихся утомления, а к тому чтобы отдалить момент его наступления и не вызвать чрезмерного утомления.

Здоровьесбережение - это важнейшая составная часть гуманного типа образования, являющегося олицетворением нового века и нового тысячелетия. Правильная организация урока с учетом всех гигиенических требований и создания благоприятных условий для проведения занятий отдалают момент наступления утомления у школьников, и позволяет поддерживать работоспособность на достаточно высоком уровне в течение учебного дня.

Одним из древних средств воспитания и обучения является игра. Игра для ребенка служит не только формой деятельности, но и творческим трудом, методом освоения окружающего мира, формирования самостоятельности, методом исправления некоторых отклонений в поведении. Обучающие игры берут на себя познавательную нагрузку, функцию интеллектуального развития ребенка, развития памяти, мышления, сообразительности. Игра имеет значение и для формирования дружного коллектива, и для формирования самостоятельности, положительного отношения к труду, для исправления некоторых отклонений в поведении отдельных детей и многого другого. Все эти воспитывающие эффекты опираются на то влияние, которое игра оказывает на психологическое развитие ребенка, на становление его личности.

Игровая технология как рациональный метод обучения грамотности формирует коммуникативные функции речи, воспитывает самостоятельность, социально адаптирует, повышает интерес к предмету, снимает стрессообразующие факторы учебного процесса, развивает психические функции, повышает у учеников уверенность в своих действиях. Игровые технологии обеспечивают соблюдение принципов здоровьесберегающих технологий, стимулируют интерактивное обучение, создают ситуацию успеха. Понятие «игровые технологии» включает достаточно обширную группу методов и приемов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр. В отличие от игр вообще, педагогическая игра обладает существенным признаком – четким обучением и соответствующим ей педагогическим результатом, которые могут быть обоснованы в явном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью. Игра может использоваться на любом этапе урока.

#### Игровой компонент

Собственно игры	Головоломки	Викторины	Логические задачи
- сюжетно-ролевые	- криптограммы	- иллюстрированные	- занимательные
- подвижные	- анаграммы	- исторические	- задачи-шутки
- дидактические	- сканворды	- хронологические	

	- кроссворды - ребусы	- устные	
--	--------------------------	----------	--

Дидактические игры	Берут на себя познавательную нагрузку, функцию интеллектуального развития ребенка. Они развивают умение оперировать как предметами, так и понятиями. Данный класс игр помогает ребенку в развитии интеллектуальных способностей, памяти, мышления, сообразительности.
Подвижные игры	Являются прекрасным средством физического воспитания, развития быстроты движений ловкости, гибкости, укрепляют физическое здоровье.
Сюжетно-ролевые игры	Необходимым элементом служит воображаемая ситуация и наличие роли, в которую нужно войти ребенку для достижения цели. Эти игры, давая богатую пищу воображению, позволяют обучаемому углублять и закреплять ценные качества личности, осваивать правила отношений между людьми, укрепляют моральное здоровье.

На уроках я использовала различные виды игр. Слова учителя: «А сейчас мы будем играть»,- снимают напряжение и активизируют внимание, создают положительные эмоции. Успешно выполнялись задания, которые обычно предлагаются на традиционном уроке (найди орфограмму, произведи один из видов разбора), если создавалась игровая ситуация в учебном процессе.

Учащиеся очень любят использование на уроках загадок, пословиц, поговорок. Большое значение я придавала игровому использованию пословиц, поговорок, загадок, позволяющих решать не только учебные задачи, но и ощутить силу живого русского языка. Например, если в пословицу необходимо вставить глаголы, противоположные по смыслу (Чем зря кричать, лучше....(помолчать).

Многие игры и упражнения содержат материал различной степени трудности. Это дает возможность осуществлять индивидуальный подход, обеспечить участие в одной и той же игре учащихся с разным уровнем знаний и учебной подготовленности.

Я использую загадки не только на определение орфограммы, но и предлагаю ребятам придумать загадку и загадать товарищам. Это загадки в основном на знание терминов, загадки, в которых дается описание предмета или явления путем перечисления различных его признаков, загадки, где описание предполагает какую-то характеристику предмета или явления, загадка, в которых представлено описание не самого предмета, а буквенного (слогового) состава слова, его обозначающего. Загадки имеют неопределимое значение в развитии логического мышления (способности к анализу, синтезу, сравнению, сопоставлению).

На уроке в 8 классе «В» по теме «Глагол как часть речи» (первый урок) после того как ученики вспомнили определение глагола, привели примеры, можно провести дидактическую игру «Я грамотей».

- Чтобы стать грамотным человеком, нужно много трудиться. Назовем глаголы, которые описывают ваш труд в школе.

(Слушаю, думаю, запоминаю, учу, пишу, пересказываю, говорю, рассказываю, решаю, сочиняю, читаю).

В этой игре каждый ученик назовет несколько глаголов, Игра создает ситуацию успеха, после которой можно переходить к дидактической игре с более сложным заданием.

Например, игра «Выбери глаголы». Каждому ученику на 12 – 15 карточках даются разные части речи. Надо выбрать из них только глаголы.

При всех плюсах дидактической игры здесь еще есть и развитие моторики, прием преодоления пассивности учеников.

Кто-то из учеников иногда относит к глаголам существительные *ходьба, побелка*. После работы над этой ошибкой учитель подбадривает, говорит, что ученик никогда теперь не допустит подобной ошибки. Далее на этом уроке ученики вспоминают грамматические категории глагола, значение их в речи.

На следующем уроке тема «Семантические группы глаголов». После работы по определению семантических групп глаголов можно предложить ученикам дидактическую игру «Разбей глаголы на группы по смыслу». Каждому ученику раздаются эти карты с иллюстрациями, которые помогут точнее выбрать глаголы и выписать в соответствующую группу. Эстетически оформленные карты создают положительный эмоциональный настрой, а зрительная память и процесс дифференциации глаголов по смыслу помогут развитию долговременной памяти, лучшему усвоению темы урока и созданию ситуации успеха.

В конце урока по теме «Наречие» можно предложить игру «Угадай букву». Какая буква должна быть на месте вопросительного знака?

*Скоро наступит долгожданная весна.*

?            г                    п            с

*Предлагаю игру «Подумай и отгадай». По теме «Местоимение».*

*— Какие местоимения читаются одинаково слева направо и справа налево?*

*-Какое местоимение превращается в союз, если его прочесть справа налево? И др.*

*Ученикам старших классов 8 вида нравится игра «Мастерская слова» с использованием репродукций картин. Эту игру провожу по теме «Предложение», «Согласование слов в предложении», «Сочинение ...» и использовании какой-либо части речи в сочинении.*

Метод М.Г.Булановской «Взаимный диктант», который проводится как инсценировка, игра, дает прекрасные результаты. С каждым следующим диктантом у учеников улучшается концентрация внимания, более серьезно и с интересом они относятся к работе. Учащиеся не хотят, чтобы товарищи находили у них ошибки. Таким образом развивается орфографическая зоркость, вспоминаются правила, и учащиеся видят успех. Цель этих диктантов

- обучать учащихся грамотно писать на разных предметах,
- формировать умение сотрудничать при выполнении задания, работать в группе и парами;
- развивать интерес к предмету.

Инсценировка «Взаимный диктант» может использоваться и в начальной школе, и в старших классах. При этом создаются положительная психологическая атмосфера, выполняются основные гигиенические критерии рациональной организации урока: меняются виды деятельности, продолжительность их не более 10 минут, чередуются

письменные и устные работы, снижается утомляемость, развивается память и зрительная, и слуховая, и моторная. Развивается логическое мышление, орфографическая зоркость.

Работа идет в парах.

1. Раздаю тексты диктантов.
2. «Прочитайте «про себя» текст. Что непонятно в тексте?»
3. Первый ученик диктует второму.
4. Второй диктует первому.
5. Взаимопроверка. Проверка по карточке.
6. Возможно выставление оценок.
7. Работа над ошибками. Взаимопроверка.
8. Чтение текстов.
9. Вопросы по тексту.

Пары меняются. Товарищу диктуется текст, который учащийся писал перед этим этапом. Один раз они писали этот текст под диктовку, а другой раз диктовали.

В подготовительный период предлагаются разные тексты. Это могут быть статьи из газет, журналов, книг, учебников по разным предметам. Сложность текстов зависит от подготовленности класса. Взаимный диктант и взаимопроверки дают хорошие результаты, потому что проходят как игра между учащимися. В первый диктант ученики мало понимали значение работы, внимание было рассеянное, ошибок много. При проверке в среднем только 32% нахождения ошибок. В следующий диктант у детей больше была концентрация внимания, более серьезно отнеслись к работе. Процент нахождения ошибок - 60%. К итоговому диктанту ученики отнеслись еще серьезнее, но без страха. Результаты были еще выше. Значительно снизилось и количество ошибок.

Успешно проходит и игра «Корректор».

Недостаточность волевой сферы является причиной речевой пассивности учащихся со сложной патологией. Дети со сложной патологией ненаблюдательны. Они часто не знают, как обратиться к продавцу, к кассиру, к пассажирам в транспорте, как спросить о местонахождении чего-либо. Как поздороваться. Сюжетно-ролевые игры, инсценировки, порождая речевую ситуацию, давая богатую пищу воображению, позволяют обучаемому углублять и закреплять ценные качества личности, освоить правила отношений между людьми, укрепляют моральное здоровье. Навыки общения, культуры речи, полученные в сюжетно-ролевых играх, создают ситуацию успеха.

Темы занятий с использованием сюжетно-ролевых игр.

- Формирование вежливости.
- Как обратиться к незнакомому человеку.
- В гостях.
- Я принимаю гостей.
- В театре, кинотеатре, музее.
- На экскурсии.
- В городском транспорте.
- В библиотеке.
- В чужом городе.

- В магазине.
- На почте.
- В сберкассе.
- в аптеке.
- В поликлинике
- Разговор по телефону.
- Деловое письмо.

Результативность достижений учащихся

Я успешно смогла научить писать печатные буквы учащегося седьмого класса Казаряна Илью, который до седьмого класса выполнял письменные работы только с использованием ПК. Закреплению графического образа букв способствовало использование дидактических игр. Также использовала на занятиях игры для развития мелкой моторики, пространственных представлений. Обязательным условием обучения грамоте учащегося, выполняющего письменные работы с использованием ПК, является постоянная работа по развитию графомоторных навыков, закреплению образа письменных букв, пространственных представлений. Эта работа должна быть непрерывной и вестись не только на уроках, но и на коррекционных и логопедических занятиях. Данная работа затруднена психофизическими особенностями детей с интеллектуальными нарушениями, низкой мотивацией, интересом к ПК. Посильные задания, выполняемые в занимательной игровой форме, способствуют решению этой проблемы. К концу учебного года можно сказать о значительной положительной динамике. Первые успехи Ильи вселили в него уверенность в возможности писать в тетради ручкой как все учащиеся. Письменные работы Илья Казарян выполняет самостоятельно в тетради, не отставая по темпу от класса.

Введение игрового компонента в содержание урока полезно и оказывает заметное влияние на освоение грамматических знаний и умений, интерес к предмету, на развитие речевой активности учащихся, воспитывает самостоятельность, социально адаптирует, снимает стрессообразующие факторы учебного процесса, отодвигает момент наступления утомления учащихся и снижения их учебной активности, развивает психические функции, повышает у учеников уверенность в своих действиях. Игровые технологии обеспечивают соблюдение принципов здоровьесберегающих технологий, стимулируют интерактивное обучение, создают ситуацию успеха.