Сызаненко Оксана Юрьевна

учитель

ГОКУ СКШ №5 г. Иркутска

**Применение игровых технологий для развития и коррекции**

**познавательных процессов на уроках чтения и русского языка**

**в начальных классах специальных (коррекционных) школ**

# Игровые технологии обладают эффективными возможностями для обучения, развития и коррекции учащихся на уроках чтения и русского языка, повышают интерес к предмету, вносят разнообразие и эмоциональную окраску в учебную работу, снимают утомление, развивают познавательную сферу, воспитывают положительные нравственные качества.

Под игровыми технологиями принято рассматривать группу приемов организации педагогического процесса в форме разнообразных педагогических игр.

Игра, с одной стороны, помогает развитию познавательных способностей младших школьников, а с другой – может служить эффективным средством преодоления трудностей в развитии, в процессе психолого-педагогической коррекции. При условии правильной методической организации игра побуждает учеников к познанию.

Большим потенциалом для развития у школьников интеллектуальной активности, любознательности, широких познавательных мотивов, закрепления, обобщения изученного учебного материала располагают уроки, проведенные в нестандартной игровой форме - форме интеллектуальных игр «Что? Где? Когда?», «Счастливый случай», «Поле Чудес», «Турнир знатоков», «Конкурс смекалистых», игры-путешествия и т. д.

 Значительная роль отводится дидактическим играм.

# Дидактическая игра - современный и признанный метод обучения и воспитания, обладающий образовательной, развивающей и воспитывающей функциями, которые действуют в органическом единстве.

# Дидактические игры можно широко использовать как средство обучения, воспитания и развития.

 Целесообразность использования дидактических игр на разных этапах урока различна. Так, например, при усвоении новых знаний возможности дидактических игр значительно уступают более традиционным формам обучения, поэтому игровые формы чаще применяют при проверке результатов обучения, формировании умений, выработке навыков.

Если ребенок заинтересован работой, положи­тельно эмоционально настроен, то эффективность обучения заметно возрастает. Выработка любых умений и навыков у младших школьников требует больших усилий, длитель­ного времени и упражнений.

Дидактические игры позволяют однообразный материал сделать интересным для уча­щихся, придать ему занимательную форму. Дидактические игры, созданные специально в обучающих целях, способствуют общему развитию ребенка, расширению его круго­зора, обогащению словаря, развитию речи, учат использовать полученные знания в измененных условиях, в новой ситуации. Положительные эмо­ции, возникающие во время игры, активизируют деятельность ре­бенка, развивают его познавательную сферу. Все это свидетельствует о большом корригирующем значении ди­дактических игр.

# Дидактические игры различаются по обучающему содержанию, познавательной деятельности детей, игровым действиям и правилам, организации и взаимоотношениям детей, по роли преподавателя.

# Условно можно выделить несколько типов дидактических игр, сгруппированных по виду деятельности учащихся.

# Игры-путешествия

# Игры-поручения

# Игры-предположения

# Игры-загадки

# Игры-беседы (игры-диалоги).

# Игры-путешествия имеют сходство со сказкой, ее развитием, чудесами. Игра-путешествие отражает реальные факты или события, но обычное раскрывается через необычное, простое – через загадочное, трудное – через преодолимое, необходимое – через интересное. Все это происходит в игре, в игровых действиях, становится близким ребенку, радует его. Цель игры-путешествия – усилить впечатление, придать познавательному содержанию необычность, обратить внимание детей на то, что находится рядом, но не замечается ими. Игры-путешествия обостряют внимание, наблюдательность, осмысление игровых задач, облегчают преодоление трудностей и достижение успеха.

#  В названии игры, в формулировке игровой задачи должны быть «зовущие слова», вызывающие интерес детей, активную игровую деятельность. В игре-путешествии используются многие способы раскрытия познавательного содержания в сочетании с игровой деятельностью: постановка задач, пояснение способов ее решения, иногда разработка маршрутов путешествия, поэтапное решение задач, радость от ее решения, содержательный отдых. В состав игры-путешествия иногда входит песня, загадки, подарки.

# Игры-поручения имеют те же структурные элементы, что и игры-путешествия, но по содержанию они проще и по продолжительности короче. В основе их лежат действия с предметами, игрушками, словесные поручения. Игровая задача и игровые действия в них основаны на предположении, что-то сделать: «Помоги Буратино», «Проверь домашнее задание у Незнайки».

# Игры-предположения «Что было бы…?» или «Что бы я сделал…», и др. Иногда началом такой игры может послужить картинка, задание, проблема и т.п.

# Дидактическое содержание игры заключается в том, что перед детьми ставится задача и создается ситуация, требующая осмысления последующего действия. Игровая задача заложена в самом названии «Что было бы…?» и т.п. Дети высказывают предположения, констатирующие или обобщенно-доказательные. Эти игры требуют умения соотнести знания с обстоятельствами, установления причинных связей. В них содержится и соревновательный элемент: «Кто быстрее сообразит?».

# Игры-загадки. Возникновение загадок уходит в далекое прошлое. Загадки создавались самим народом, входили в обряды, ритуалы, включались в праздники. Они использовались для проверки знаний, находчивости. В этом и заключается очевидная педагогическая направленность и популярность загадок как умного развлечения.

# В настоящее время загадки, загадывание и отгадывание рассматриваются как вид обучающей игры.

# Основным признаком загадки является замысловатое описание, которое нужно расшифровать (отгадать и доказать). Описание это лаконично и нередко оформляется в виде вопроса или заканчивается им. Главной особенностью загадок является логическая задача. Способы построения логических задач различны, но все они активизируют умственную деятельность ребенка. Детям нравятся игры-загадки. Необходимость сравнивать, припоминать, думать, догадываться – доставляет радость умственного труда. Разгадывание загадок развивает способность к анализу, обобщению, формирует умение рассуждать, делать выводы, умозаключения.

# Игры-беседы (диалоги). В основе игры-беседы лежит общение педагога с детьми, детей с педагогом и детей друг с другом. Это общение имеет особый характер игрового обучения и игровой деятельности детей. В игре-беседе учитель часто идет не от себя, а от близкого детям персонажа и тем самым не только сохраняет игровое общение, но и усиливает радость его, желание повторить игру. Познавательное содержание игры не лежит «на поверхности», его нужно найти, добыть – сделать открытие и в результате что-то узнать.

# Ценность игры-беседы заключается в том, что она предъявляет требования к активизации эмоционально-мыслительных процессов: единства слова, действия, мысли и воображения детей. Игра-беседа воспитывает умение слушать и слышать вопросы учителя, вопросы и ответы детей, умение сосредоточивать внимание на содержании разговора, дополнять сказанное, высказывать суждение. Все это характеризует активный поиск решения поставленной игрой задачи. Немалое значение имеет умение участвовать в беседе, что характеризует уровень воспитанности.

# Основным средством игры-беседы является слово, словесный образ, вступительный рассказ о чем-то.

#  Перечисленными типами игр не исчерпывается весь спектр возможных игровых технологий. Однако на практике наиболее часто используются указанные игры, либо в «чистом» виде, либо в сочетании с другими видами игр.

# В основе любой игровой методики, проводимой на уроке, должны лежать следующие принципы:

# Актуальность дидактического материала (актуальные формулировки задания, наглядные пособия и др.) собственно помогает детям воспринимать задания как игру, чувствовать заинтересованность в получении верного результата.

# Коллективность позволяет сплотить детский коллектив в единую группу, в единый организм, способный выполнить задания более высокого уровня, нежели доступные одному ребенку, и зачастую – более сложные.

# Соревновательность создает у учащегося или группы учащихся стремление выполнить задание быстрее и качественнее конкурента, что позволяет сократить время на выполнение задания с одной стороны, и добиться реально приемлемого результата с другой. Классическим примером указанных выше принципов могут служить практически любые командные игры: «Что? Где? Когда?» (одна половина задает вопросы – другая отвечает на них).

# Каждая игра должна содержать элемент новизны.

# Эмоциональное состояние учителя должно соответствовать той деятельности, в которой он участвует. В отличие от всех других методических средств игра требует особого состояния от того, кто ее проводит. Необходимо не только уметь проводить, но и играть вместе с детьми.

# Специфика дидактической игры, ее существенные признаки:

# 1. Дидактическая игра имеет свою устойчивую структуру, которая отличает ее от всякой другой деятельности.

# 2. Основными структурными компонентами дидактической игры являются: игровой замысел, правила, игровые действия, познавательное содержание или дидактические задачи, оборудование, результаты игры. В отличие от игр вообще, дидактическая игра обладает существенным признаком – наличием четко поставленной цели обучения и соответствующего ей педагогического результата, которые могут быть обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью.

# Структурные компоненты дидактической игры:

#  Игровой замысел - первый структурный компонент игры – выражен, как правило, в названии игры. Он заложен в той дидактической задаче, которую надо решить в учебном процессе. Игровой замысел часто выступает в виде вопроса, как бы проектирующего ход игры, или в виде загадки. В любом случае он придает игре познавательный характер, предъявляет к участникам игры определенные требования в отношении знаний. Каждая дидактическая игра имеет правила, которые определяют порядок действий и поведение учащихся в процессе игры, способствуют созданию на уроке рабочей обстановки. Поэтому правила дидактических игр должны разрабатываться с учетом цели урока и индивидуальных возможностей учащихся. Этим создаются условия для проявления самостоятельности, настойчивости, мыслительной активности, для возможности проявления у каждого ученика чувства удовлетворенности, успеха.

# Кроме того, правила игры воспитывают умение управлять своим поведением, подчиняться требованиям коллектива.

# Все структурные элементы дидактической игры взаимосвязаны между собой, отсутствие основных из них разрушает игру. Без игрового замысла и игровых действий, без организующих игру правил, дидактическая игра или невозможна, или теряет свою специфическую форму, превращается в выполнение указаний, упражнений. Поэтому при подготовке к уроку, содержащему дидактическую игру, необходимо составить краткую характеристику хода игры (сценарий), указать временные рамки игры, учесть уровень знаний и возрастные особенности учащихся, реализовать межпредметные связи.

# Дидактические игры часто бывают связаны с определенными сюжетами. Сюжеты эти весьма просты, рассчитаны на детское воображение. Иногда сюжеты подсказываются названием игры: «Лото», «Кто быстрее», «Кто правильно», «Цепочка», «Игротека», «Эстафета», «Найди ошибку», «Исключи лишнее», «Продолжи ряд», «Лабиринты», «Наборщик», «Шифровка», «Буква потерялась», «Волшебные цепочки», «Собери слово» и др.

# При организации дидактических игр необходимо придерживаться следующих положений:

# Правила игры должны быть простыми, точно сформулированными, а содержание предлагаемого материала – доступно пониманию школьников. В противном случае игра не вызовет интереса и будет проводиться формально.

# Игра должна давать достаточно пищи для мыслительной деятельности, в противном случае она не будет содействовать выполнению педагогических целей.

# Дидактический материал, используемый во время игры, должен быть удобен в использовании.

# При проведении игры, связанной с соревнованиями команд, должен быть учет результатов открытым, ясным и справедливым.

# Каждый ученик должен быть активным участником игры.

# Легкие и более трудные игры должны чередоваться, если на уроке проводится несколько игр.

# Игровой характер при проведении уроков должен иметь определенную меру.

# Игру нужно закончить на данном уроке, получить результат. Только в этом случае она сыграет положительную роль.

#

#  Информационные источники

Аксёнова А. К. Методика обучения русскому языку в коррекционной школе.

Аксёнова А. К., Якубовская Э. В. Дидактические игры на уроках русского языка во вспомогательной школе.

Игры с буквами и словами. Волина В.В.