**КГУ «Центр поддержки детей с особыми образовательными потребностями» управления образования Восточно-Казахстанской области.**

**Тема: Использование дидактических игр на уроках русского языка.**

**Автор: Учитель русского языка и литературы**

**Мусина Жанна Сагындыковна.**

 Одним из эффективных методов и приёмов, активно воздействующих на познавательную деятельность учащихся с особыми образовательными потребностями, на их эмоциональную сферу, является дидактическая игра. Игра способствует тому, что у учащихся создаётся эмоциональный настрой, а также положительное отношение к выполняемой работе, улучшает общую работоспособность, даёт возможность многократно повторить один и тот же материал без монотонности и скуки.

 Использование игры на уроках русского языка и помогает снять ряд трудностей, вести изучение и закрепление материала на уровне эмоционального осознания, что способствует в дальнейшем появлению элементарного познавательного интереса к русскому языку как учебному предмету.

 Выбор дидактической игры обусловливается целями, содержанием, этапом урока. Так же как сам урок, игра реализует познавательные, воспитательные и коррекционные задачи обучения. В связи с этим она (игра) не имеет права быть только развлекательным элементом урока или внеклассного мероприятия.

 Дидактическая игра может быть использована на разных этапах урока. Место и характер игры определяет учитель, исходя из работоспособности класса, его возбудимости, заторможенности, из сложности материала, с которым будут работать школьники.

 В данной статье будут приведены примеры дидактических игр, которые используются мною на уроках русского языка на протяжении многих лет.

1. **Игры к теме «Звуки и буквы»**

***А) В скороговорках не ошибаются.***

Цель: отработка чёткости артикуляции.

Ход игры: каждая команда получает от учителя скороговорку. В течение двух-трёх минут ученики репетируют шёпотом, упражняясь в правильном произношении. Затем из каждой команды по очереди выходят играющие и произносят свою скороговорку. Правильное, чёткое, громкое произношение оценивается двумя баллами. Выигрывает та команда, которая набрала большее количество баллов.

Примерный материал:

Очень часто блюдца у Танечки бьются.

У ежа ежата, у ужа ужата.

У Сени и Сани в сетях сом с усами.

На окошке крошку-мошку ловко ловит лапкой кошка.

***Б) Угадай слово.***

Цель: развитие умения проводить звуко-буквенный анализ, различать гласные и согласные буквы.

Ход игры: учитель ставит (или записывает на доске) согласные буквы и прочитывает их, например, ***д-р-г*** (дорога) или ***м-л-к*** (молоко), а учащиеся отгадывают слово. Для этой игры отбираются только слова, состоящие двух-трёх прямых открытых слогов. В конце игры учитель спрашивает, какие буквы он выставил и какие вставлены детьми.

***В) Словарь наш друг.***

Цель: закрепление знания алфавита.

Оборудование: школьный орфографический словарь, карточки с буквами.

Ход игры: каждый ученик получает карточку с буквой. Предлагается всем найти в словаре слова, начинающиеся с данной буквы, и четыре-пять из них записать в тетрадь. Выигрывает тот, кто быстро, правильно, красиво выполнить задание и сумел объяснить значение выписанных слов.

1. **Игры к теме «Безударные гласные в корне слова»**

***А) Подбери противоположное по значению слово.***

Цель: активизация словаря, закрепление правописания безударных гласных.

Ход игры: учитель называет по одному слову для каждого ряда. Ученики должны подобрать слово, противоположное по значению, назвать в нём безударный гласный, подобрать проверочное слово. Если один ряд не справляется, то получает штрафное очко, а это задание выполняет другой ряд. Выигрывает та команда, у которой к концу игры меньше штрафных очков.

Примерный материал: друзья – враги, лето – зима, близко – далеко, лживый – правдивый, ругать – хвалить, маленький – большой и т.д.

***Б) Кроссворды.(Например, с буквой И)***

Цель: активизация словаря, закрепление правописания безударных гласных.

1.Очень сильный человек (силач)

2.Учебный предмет для черчения (линейка)

3.Столярный инструмент (пила)

4.Дикое рыжее животное (лиса)

5.Холодное время года (зима)

6.Часть головы (лицо)

7.Предмет, на котором готовят пищу (плита)

1. **Загадки. «Мягкий знак на конце существительных после шипящих»**

Что за весенняя чёрная птица

 Любит за плугом ходить и кормиться?

 Что за весенняя чёрная птица

 Прямо на трактор чуть не садится? (Грач)

Ростом мал, да удал,

 От меня ускакал. (Мяч)

Дождик тёплый и густой,

 Этот дождик не простой,

 Он без туч, без облаков,

 Целый день идти готов. (Душ)

В густом лесу под ёлками,

 Осыпанный листвой,

 Лежит клубок с иголками,

 Колючий и живой. (Ёж)

Палочка волшебная есть у меня, друзья,

 Палочкою этой могу построить я:

 Башню, дом и самолёт и большущий пароход. (Карандаш)

1. **Лексико-фразеологические игры**

 ***А) «Собери фразеологизм».*** Кто-то подшутил над вами и рассыпал на отдельные слова 5 фразеологических единиц. «Собери» их (всего 5) за 2 минуты.

1-я команда – как Макар свистит на языке ветер вертится в карманах куда в рукавицах канул телят в воду не гонял ежовых.

 (куда Макар телят не гонял; в ежовых рукавицах; вертится на языке; свистит ветер в карманах; канул в воду)

2-я команда – расхлёбывать следы глядя в пятки баклуши на ночь заметать душа уходит бить кашу.

 (расхлёбывать кашу; бить баклуши; заметать следы; на ночь глядя; душа уходит в пятки)

***Б) «Угадай-ка».*** Объяснить, о ком говорят: «стреляный воробей», «гусь лапчатый», «собаку съел».

***В) «Собери пословицу».*** Восстановить пословицы, обе части которых соединены неверно, заново расставить знаки препинания.

1) Ремесло не коромысло: - не научиш(?)ся.

 2) Хорош(?) садовник - собереш(?) хлеба на грош(?).

 3) Не помучиш(?)ся, не посееш(?) - не взойдут.

 4) Не удобриш(?) рож(?) - плеч(?) не оттянет.

 5) Бобы не грибы, хорош(?) и крыжовник.

Заключение

Игровые технологии позволяют создавать благоприятные условия для получения знаний по русскому языку. Они значительно активизируют мышление, внимание, память, повышают интерес к изучаемому материалу, обеспечив при этом легкость усвоения материала. Благодаря игровым технологиям, увеличивается прочность полученных знаний и качество самого обучения возрастает. Игры необходимы для учащихся с особыми образовательными потребностями, и использовать их надо в системе, на разных этапах урока, включать в них различные виды деятельности школьников, применять игры при изучении сложного, трудного для понимания материала. Необходимо разрабатывать целые комплексы игр по определенным темам, для более систематизированного их использования.

Игра – это незаменимый инструмент в развитии личности школьника, с помощью которого можно повысить интерес к русскому языку и сделать этот предмет более «живым» и увлекательным.