**Тема:  «Игровые методы обучения  на уроках в коррекционной школе».**

Приветствие.

           Добрый день, дорогие друзья!  Я Лифанова Юлия Александровна., работаю учителем  русского языка и чтения в коррекционном школе 8 вида.

Эпиграфом к своему выступлению я взяла слова Л. С. Выготского

 «...она [игра] неизменно возникает на всех стадиях культурной жизни у самых разных народов и представляет неустранимую и естественную особенность человеческой природы».

        Игру как метод обучения, передачи опыта старших поколений младшим люди использовали с древности. В условиях коррекционной школы игровые методы обучения имеют повышенную значимость и используются на уроках в различных его частях для введения, объяснения, закрепления, упражнения и контроля. Вашему вниманию я предлагаю урок по теме:«Игровые методы обучения  на уроке».

Обоснование актуальности опыта, его практическая значимость  прослеживается  в словах Ф.Шиллера

*«Человек играет только тогда, когда он в полном значении слова человек, и он бывает вполне человеком лишь тогда, когда играет».*

      В настоящее время в связи с переходом на  ФОГС второго поколения  особое внимание стали уделять развитию творческой активности и интереса у школьников к предметам.  Проводятся различные конкурсы, олимпиады. Это говорит о том, что принцип активности ребенка в процессе обучения был и остается одним из основных в педагогической деятельности. Активность сама по себе  не возникает , она является следствием целенаправленных  педагогических воздействий. Для развития познавательной активности, творческого воображения, воспитания сотрудничества и толерантности очень актуальны игровые технологии в любой педагогической области.

Работая в коррекционной школе 8 вида,  я  часто использую игровые технологии  на уроках русского языка и чтения.

Идея педагогического опыта : приобрести конкретные навыки, закрепить их на уровне моторики, перевести знания в опыт

1. **Моё педагогическое кредо:  «**Творить, пробовать, искать и развиваться**».**

Задача-привить детям любовь к получению знаний, придать им уверенность в собственных силах и умениях, сформировать стойкий интерес ко всему окружающему.
Создать у детей ситуацию успеха, переживание радости познания, облегчить преодоление трудностей в усвоении большого и сложного  учебного материала.

   По определению, что есть в  толковом  словаре С.И. Ожегова

***игра – это вид деятельности направленный на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и  совершенствуется самоуправление поведением.***

Функции игровой технологии

**используются  для решения следующих задач:**

- активизация познавательного интереса;

- развитие коммуникабельности;

- создание условий для творческого самовыражения;

- развитие памяти, внимания, мышления, воображения;

- конструктивное общение в составе социальной группы;

- создание позитивного психологического климата в коллективе.

    Игры можно классифицировать по-разному:

а) развивающие игры;
б) обучающие игры;
в) игры-эксперименты;
г) игры-забавы;
д) компьютерные диагностические игры.

*Развивающие игры*

             Это  игры, предназначенные для формирования и развития у детей общих умственных способностей, способности мысленно соотносить свои действия по управлению игрой с создающимися изображениями в ходе игры, для развития фантазии, воображения, эмоционального и нравственного развития. В них нет явно заданной цели - они являются инструментами для творчества, для самовыражения школьника.

       К таким играм надо отнести:

\*различного рода графические игры («рисовалки», «раскраски»), конструкторы,  рисунки;

\*«театрализация» с разнообразными функциональными возможностями свободного перемещения персонажей и других элементов на фоне декораций, в том числе те, которые служат основой создания компьютерных презентация игрового характера.

Обучающие игры

       Это игры  дидактического («закрытого») типа, в которых в игровой форме предлагается решить одну или несколько дидактических задач  на любом уроке.

\* игры, связанные с отработкой у учащихся математических навыков;  с закреплением правописания слов и пополнению словарного запаса;

\* обучение письму через чтение и чтению через письмо;

\*  формирование  динамических представлений по ориентации на плоскости и в пространстве; с эстетическим, нравственным воспитанием;

\* игры экологическим воспитанием; с основами систематизации и классификации, с синтезом и анализом понятий.

Игры-эксперименты

          В играх этого типа цель игры и правила игры не заданы явно - скрыты в сюжете игры или способе управления ею. Поэтому учащийся, чтобы добиться успеха в решении игровой задачи, должен путем поисковых действий прийти к осознанию цели и способа действия, что и является ключом к достижению общего решения игровой задачи.

Игры-забавы

      В таких играх не содержатся в явном виде игровые задачи или задачи развития (это видно из названия группы). Они просто предоставляют возможность детям развлечься, осуществить поисковые действия и увидеть  результат своих действий, воспитывают толерантность.

   Использую  игровые    технологии и в форме ролевых игр, и на определённом этапе урока, и во внеклассной работе: инсценирование**,**[урок - соревнование](https://nsportal.ru/shkola/korrektsionnaya-pedagogika/library/2013/10/31/master-klass-igrovye-metody-obucheniya-na-uroke), урок - конкурс, [урок - путешествие](http://xn----dtbiabrj5algrjdef6f.doc/), [урок - КВН](http://xn--b1apk.doc/), лингвистический КВН, экскурсии.

В своей работе я использую много игровых приёмов, игр.

Урок начинаю с психологического настроя **– Минутки вхождения в урок.**

Это могут игровые стихи, мини- пьески, речёвки, кричалки и.т.д.

Уже давно ученые доказали, что около трети всей площади двигательной проекции коры головного мозга занимает проекция кисти руки. Мелкая моторика рук взаимодействует с такими высшими свойствами сознания, как внимание, мышление, оптико-пространственное восприятие (координация), воображение, наблюдательность, зрительная и двигательная память, речь.

 - большой палец связан с головным мозгом;

- указательный палец - с легкими;

- средний палец - с тонким и толстым кишечником;

- безымянный палец - с почками;

- мизинец связан с сердцем.

    Таким образом, пальчиковые игры - это изумительная тренировка не только мелкой моторики, внимания, речи, стимуляции речевой и моторной зоны коры головного мозга, но и положительное влияние на весь организм в целом!

**Театральные паузы.**
             Все хорошие стихи для детей, как правило, - небольшие ситуативные пьесы. Их можно играть и рассказывать, используя самые разнообразные средства выразительности речи.*Например:*
*Однажды, в студёную зимнюю пору*
*Я из лесу вышел. Был сильный мороз.*
*Гляжу, поднимается медленно в гору*
*Лошадка, везущая хворосту воз. (Н.Некрасов)*

      Можно предложить обыграть это четверостишие в каком – либо из жанров или прочитать с различными интонациями: радостно, грустно, удивлённо и т.д.

А можно из букв алфавита устроить театрализацию.

**(С  А  Н  О  К   И )**

- Из названий каких двух  букв можно приготовить пищу? ( «К»  и «Ш»)

- В каких произведениях встречается этот предмет? Покажите мимикой своё отношение к этому предмету, а теперь расскажите об этом словами. Начинайте так: Я…

- В каких словах по СТО согласных? ( СТОл, СТОн, СТОй, СТОп)

Эмоциональная атмосфера на уроках может создаваться за счет материалов занимательного характера: пословиц и поговорок, загадок и шарад, фразеологизмов и различных коротких и остроумных текстов.

**Игра «Серпантин одной фразы».**

    В игре отрабатывается умение пользоваться распространенными предложениями, умение строить сложные предложения. Учитель предлагает фразу. Задача каждого следующего игрока – продолжить ее в пределах одного предложения. Проигрывает тот, кто не может продолжить фразу.

Например:

1-й -  Я смотрю фильм.

2-й – Я смотрю интересный фильм.

3-й - Я смотрю интересный фильм по вечерам.

 4-й - Я смотрю интересн по вечерам каждый день.

**Новизна.**

       Данная технология интересна.

Обучаясь, играя, дети  учатся  ещё сотрудничеству и толерантности.

          Я убедилась, что на таких уроках ученики работают более активно, с большим увлечением. Если урок построен в форме соревнования, то, естественно, у каждого учащегося возникает желание победить, а для этого они должны иметь хорошие знания. После каждого подобного урока я слышу от детей фразу: «Давайте еще поиграем», что свидетельствует об успешности урока.

Использовать игровые технологии можно  на любой ступени обучения.

Я стараюсь, как можно чаще дарить детям такую радость. Когда у ребенка глазки горят и результат виден, то и работать хочется.

**Результативность.**

          В школе дети бывают вспыльчивы и непредсказуемы, но на таких уроках работают все и с большим желанием. Открытые уроки, внеклассные занятия  оцениваются коллегами всегда очень высоко.

  Учащиеся принимают участия в школьных и других  конкурсах.

«Игра – это огромное светлое нежное, через которое в духовный мир ребенка вливается живительный поток представлений и понятий об окружающем мире. Игра – это искра, зажигающая огонек пытливости и любознательности». В.А.Сухомлинский, вынесенными в эпиграф моему выступлению.

*"Земляничная поляна" (зрительная техника)*
"Сядьте удобно на стуле, закройте глаза. Представьте, что вы мысленно перенеслись на земляничную поляну. Представьте эту земляничную поляну так, как если бы она была перед вами. Земляника созрела, она вокруг, она везде. Побудьте на этой земляничной поляне. Попробуйте земляники. Делайте на поляне то, что вы хотите делать. Или ничего не делайте, просто побудьте там… А теперь мысленно проделайте путь обратно. Возвращайтесь сюда, в эту комнату. Откройте глаза".

 Спасибо.