**Игровые технологии и их роль на уроках русского языка для детей с ОВЗ**

В школьной программе русскому языку отводится основное место. Он является не только изучаемым предметом, но и средством изучения других дисциплин. Русский язык включен в обязательную школьную программу с первого класса, и обучение его завершается государственной итоговой аттестацией в устной и письменной форме. Требования к уровню подготовки выпускников также включены в обязательный минимум и описывают, что именно в результате изучения русского языка ученик должен знать, понимать, уметь и использовать в практической деятельности и повседневной жизни.

На протяжении всех лет учащимся необходимо освоить огромный и сложный материал: познакомиться с историей языка , освоить графику, фонетику, орфографию, пунктуацию, синтаксис, лексику, морфологию, орфоэпию, функциональные стили, коммуникативные качества речи. И для детей с ЗПР овладение учебным предметом «Русский язык» представляет большую сложность. Это связанно с особенностью их развития: сниженный объем памяти и скорости запоминания, преобладание наглядной памяти над словесной, быстрая утомляемость, отвлекаемость, неспособность сосредоточиться, отсутствие усидчивости, нежелание обдумывать материал и всматриваться в него, поиск легких путей , желание избежать сложных интеллектуальных заданий и автоматическое переключение на более простые и быстрые игровые. И педагогу во время занятий приходится быстро реагировать на поведение и реакцию каждого учащегося. Игровые технологии остаются эффективным методом работы с детьми, имеющими ограничения по здоровью. Они универсальны, их удобно применять на протяжении всех лет обучения в школе, активизируя мыслительную познавательную деятельность учащихся. Игровые технологии помогают разнообразить урок, делая его более эффективным. Их цель – приобрести конкретные навыки, закрепить их на уровне моторики, перевести знания в опыт. Можно привести несколько примеров игр, для облегчения процесса изучения (начиная с 5 класса).

Игра «Да/Нет». Помогает определить на сколько обучающиеся внимательно изучили пройденный материал и обратить внимание на сложные моменты.

Например: тема «Синтаксис. Пунктуация» (5 кл)

Вопросы:

1. Подлежащее и сказуемое – это главные члены предложения? (да/нет)
2. Грамматическая основа предложения состоит из подлежащего и сказуемого? (да/нет)
3. Определение подчеркивается пунктирной линией? (да/нет)
4. Имя существительное - часть речи, которая обозначает действие предмета? (да/нет)

Игра «Поймай рыбку» . Помогает отработать, закрепить, повторить учебный материал .

Например: тема «Окончания существительных» (5 кл)

 Учитель предлагает детям наловить рыбки. На столе стоит коробка, наполненная «рыбками», на которых прописаны слова, требующие правильного окончания.

Слова: без вишн…, на тропинк…, на яблон…

Учащимся предлагается их выловить с помощью удочки (магнитика) или просто вытянуть. Это могут быть «рыбки» со словами-синонимами, с фразеологизмами, существительными разного склонения или глаголами разного вида или спряжения и т.д. Удобнее играть с двумя-тремя учащимися.

Игра «Наборщик». Игра для детей по составлению слов из одного большого слова. Это упражнение развивает внимание, мышление, увеличивает словарный запас, а также стимулирует умение ребёнка находить слова среди букв, расположенных в определённом порядке.

Для того, чтобы облегчить ребятам задачу, можно буквы распечатать на отдельных листочках, с целью их перестановки.

Например: слово «игрушка». Из него можно составить: груша, игра, шаг, шик, рак и т.д.

Игра «Лингвистические ребусы». На картинках зашифрованы части речи, члены предложения и другие понятия, которые дети проходят в школе.

Игра «Перепутанные пословицы» Раздаются половинки карточек с пословицами. Все они перепутаны. Их нужно собрать, объединяя. Края у карточек на стыке резные, чтобы проще было подобрать правильные. Обучающиеся восстанавливают пословицы и чи­тают их вслух. Затем отвечают на вопросы: какова основная идея каждой из пословиц?

Например: Любишь кататься — люби и саночки возить.

Игра «Найди ошибку». Развивает орфографическую и пунктуационную зоркость.

На начальном этапе предлагается найти по одной ошибке в одном – двух предложениях или в одной строчке словарных слов. Со временем объем текста увеличивается.

Во всех играх важен принцип системности, тогда начинает быть виден результат.

Подобные задания не отнимают много времени от урока, но при этом привлекают к себе внимание учащихся и улучшают качество образования. По средствам таких игр дети начинают, не боясь, применять пройденные знания и умения уже на практике, а также становятся самостоятельнее и активнее.