**Игровые технологии на уроках социально - бытовой ориентировки в коррекционной школе.**

Главной задачей, стоящей перед специальной (коррекционной) общеобразовательной школой VIII вида на современном этапе, является повышение эффективности обучения и воспитания учащихся. Важная роль в этом процессе, несомненно, принадлежит развитию коммуникативной функции речи. Несовершенство коммуникативных умений учащихся с нарушением интеллекта, их речевая инактивность осложняет процесс свободного общения, затрудняют развитие речемыслительной и познавательной деятельности детей, препятствует созданию условий для успешной социальной адаптации выпускников.

Совершенствование системы образования требует постоянного внимания к

организации педагогической работы, более полного использования потенциальных интеллектуальных и речевых возможностей умственно отсталых школьников с целью повышения эффективности процесса обучения и улучшения их подготовленности к жизни. Умственно отсталые учащиеся старших классов представляют собой неоднородную группу по уровню развития коммуникативных умений. При этом большинство из них испытывают значительные трудности при ведении диалога. Особую трудность у старшеклассников вызывают инициирующие высказывания, требующие определенных умений управления диалогом — четко ставить вопрос, слышать ответ и быстро реагировать на него, в случае необходимости перестраивать формулировку вопроса.

Большое значение имеют сюжетно-ролевые игры, в процессе которых учащиеся обыгрывают жизненные ситуации и т. д.

Игра — активная форма учебного занятия, в ходе которой моделируется определённая ситуация. Игровые ситуации на уроках выступают как средство побуждения, стимулирования школьников к учебной деятельности. Игру как метод обучения, передачи опыта старших поколений младшим люди использовали с давних времен.

Одно из преимуществ игры — то, что она всегда требует активных действий каждого ребенка. Поэтому с ее помощью в непосредственной образовательной деятельности можно организовать не только умственную, но и моторную активность детей, поскольку выполнение игровых заданий во многих случаях связано с различными движениями.

Целесообразно включенные в обучение игры или их элементы придают учебной задаче конкретный, актуальный смысл, мобилизуют мыслительные, эмоциональные и волевые силы детей, ориентируют их на решение поставленных задач. Игра активизирует взаимодействие когнитивного и эмоционального начала в учебном процессе. Она не только вдохновляет детей мыслить выражать свои мысли, но и обеспечивает целенаправленность действий, следовательно, дисциплинирует ум ребенка.

Таким образом, дидактическая игра на уроках пополняет, углубляет и расширяет знания, является средством всестороннего развития ребёнка, его умственных, интеллектуальных и творческих способностей, коммуникативных умений, вызывает положительные эмоции, наполняет жизнь коллектива учащихся интересным содержанием, способствует самоутверждению ребёнка.

При подборе игры или задания для коррекционных занятий учитываю интересы и склонности ребенка. Согласно принципу систематичности и последовательности обучения постепенно увеличиваю уровень сложности игры или задания, которые определяю строго индивидуально для каждого ребёнка.

Принципы подбора:

* реальность сюжета;
* случаи из жизни;
* охват разных сфер жизни;
* доступность для понимания;
* постепенное повышение сложности сюжетов;
* направленность на закрепление и приобретение новых знаний и умений.

Из игровых методов обучения социально-бытовой ориентировке особо необходимо отметить метод моделирования реальных ситуаций, который является вариантом сюжетно-ролевых игр. Сюжетно-ролевые игры могут применяться как метод обучения и как форма организации учебной деятельности.
Применения этого методического приёма на уроках позволяет решать ряд важных задач:

* расширение социального опыта;
* приобретение знаний о различных сферах жизни и быта людей;
* накопление практического опыта и его использование;
* развитие навыков культуры общения;
* формирование целенаправленной деятельности;
* подчинение нормам поведения;
* развитие спонтанной диалоговой речи;
* формирование привычки анализировать условия, находить верные решения.

Сюжетно-ролевые игры применяются при изучении различных разделов программы: «Семья», «Культура поведения», «Транспорт», «Средства связи», «Медицинская помощь», «Торговля», «Учреждения и организации», «Экономика домашнего хозяйства», «Трудоустройство». По каждому разделу программы подбирается большое количество сюжетов. Моделирование реальных ситуаций позволяет закреплять и расширять знания учащихся о различных сферах жизни и быта людей, Например, о продовольственных и промтоварных магазинах, правилах покупки товаров в них, о приемных пунктах прачечных, о различных видах городского транспорта, правилах поведения в транспорте, условиях покупки железнодорожных и авиабилетов и т. д., накапливать практический опыт их использования.

Таким образом, можно сказать, что проведение урока в форме сюжетно-ролевой игры дает ребенку важные знания и навыки, которые пригодятся ему в будущей жизни.