Использование дидактических игр на уроках письма, чтения и развития речи

в коррекционном классе

В практике коррекционной школы дидактическая игра нашла довольно широкое применение на уроках письма и развития речи. Дидактические игры на уроках письма способствуют созданию у учащихся с ОВЗ эмоционального настоя, вызывают положительное отношение к выполняемой работе, улучшают общую работоспособность, дают возможность многократного повторения одного итого же материала без монотонности и скуки, повышают прочность знаний, умений и навыков, содействуют коррекции внимания, мышления и других высших психических функций.

Дидактические игры я использую на различных этапах урока: при повторении, при закреплении, при подготовке к усвоению нового материала, с целью активизации познавательных процессов. Место и характер игры я определяю исходя из работоспособности класса, его возбудимости, заторможенности, из сложности того учебного материала, с которым будут работать ученики. Если какое-то задание требует у учащегося с ОВЗ большого интеллектуального напряжения, то я стараюсь использовать игры, которые повышают эмоциональный тонус детей, внесут определенную разрядку в общий ход урока. В случае вялости, заторможенности класса дидактические игры я применяю при закреплении повторении темы. При излишней возбудимости учащихся с ОВЗ стараюсь играм отводить заключительную часть урока и проводить в виде соревнований, где каждый ученик совершает игровые действия самостоятельно, вне зависимости от окружающих учащихся.

Хочу рассмотреть, как дидактические игры выполняют задачу получения, закрепления и применения знаний и навыков на уроках письма, чтения и развития речи.

Дидактическая игра как средство закрепления знаний

Дидактические игры в большинстве случаев я провожу тогда, когда учащиеся уже получили на уроках письма определенные знания и навыки. Например, игра «Поймай слово со звуком…». Здесь учащиеся на основе уже имеющихся знаний подбирают к заданному звуку слова. Эта игра опирается на способность учащихся сознательно запомнить и воспроизвести то, что они знают.

Дидактическая игра как средство проверки знаний

Дидактическую игру можно использовать и для проверки знаний и умений учащихся. Усвоение пройденного материала на уроках письма и развития речи всеми учащимися является важным показателем результатов обучения. Чаще всего на уроках письма усвоение пройденного материала я проверяю дидактической игрой, в процессе которой устанавливаю, насколько правильно поняли и усвоили содержание урока не только способные, но и средние и слабые учащиеся. Нередко с этой целью я использую игру «Не подведи свой ряд». Эта игра пробуждает у учащихся чувство удовлетворения, повышает веру в свои силы. А мне же она дает возможность уяснить, насколько хорошо мои воспитанники поняли содержание урока и насколько правильно могут выполнить то, что требуется. Проверив знания и умения учащихся, уровень развития их речи – все это дает мне в последующем выбрать подходящие методы для устранения пробелов в знаниях учащихся с целью коррекции.

Дидактическая игра как индивидуальная деятельность

Дидактическая игра, несомненно, является незаменимым средством преодоления различных трудностей в обучении русскому языку детей с пониженным интеллектом. На своих уроках с более слабыми учащимися я применяю индивидуальные дидактические игры. Я считаю, что они создают благоприятные условия для непосредственного контакта между учителем и учеником, помогают глубже выяснить причины отставания ребенка, способствуют более активному упражнению в учебном материале.

Дидактическая игра как практическая деятельность

Имея большой опыт работы умственно отсталыми детьми, я пришла к выводу, что учащиеся данной категории усваивают знания тем полнее, чем шире их можно применить на практике. В своей практике работы я часто встречалась с такими явлениями, когда учащиеся усваивали на уроке определенные знания, но не могли использовать их на практике.

Дидактическая игра – это практическая деятельность, с помощью которой можно проверить, усвоили ли дети знания обстоятельно или поверхностно, и умеют ли они их применять тогда, когда это нужно.

Дидактическая игра как способ активизации познавательных процессов

Дидактические игры я включаю в урок не только для того, чтобы углубить содержание знаний учащихся, но и для того, что бы посредствам игры активизировать познавательный процесс, внимание, наблюдательность, память и фантазию. Например, игры «Найди слово», «Что к чему относится», где, отгадать загадку, дети узнают, о чем пойдет речь на уроке.

Несомненно, успешному проведению дидактических игр способствует и умелое педагогическое руководство ими. Для учащегося с ОВЗ эмоциональная сторона организации игра – важное условие. Поэтому проводя игры на уроках русского языка, я стараюсь своим поведением, эмоциональным настроением вызвать у учащихся положительное отношение к игре. Необходима доброжелательность учителя, благодаря которой и появляется сотрудничество, обеспечивающее желание ученика с ОВЗ действовать вместе с ним и добиваться положительного результата.

Воспитательное значение дидактических игр

Я считаю, что дидактические игры нужно оценить не только с точки зрения их обучающего воздействия, но и с точки зрения воспитательного влияния, так как оно повышает их значение в педагогическом процессе.

Воспитательное значение дидактических игр заключается в том, что они способствуют развитию у учащихся с ОВЗ активности, самостоятельности и веры в свои силы.

В дидактических играх не редко исчезают препятствия, мешающие детям активно проявить себя перед коллективом. Неуверенность и нерешительность учащихся не только исчезают, но и превращаются в прямо противоположные положительные свойства. Учащийся с ОВЗ видит в игре свои возможности, сравнивает их со способностями своих товарищей, учится добиваться лучшего результата. Одновременно воспитываются честность, правдивость, выдержка, терпение, решительность и другие свойства, посредствам которых проявляется сила воли и характер человека.

Применение дидактических игр как одного из наиболее продуктивных средств обучения позволяет, во-первых, учить детей весело, радостно, без принуждения. Ведь о том, что игра – часть учебного процесса, знает только учитель, ученик же не подозревает об этом, он играет. Во – вторых, игра помогает наряду с развитием орфографической зоркости организовать деятельность ребенка, обогащает его новыми сведениями, активизирует мыслительную деятельность, внимание, а главное, стимулирует речь. В результате чего у детей появляется интерес к урокам русского языка, воспитывается любовь к родному языку. В - третьих, игру можно применять в различных вариантах (иногда использовать только фрагменты игры), обновляя при этом речевой материал и включая в нее дидактический материал по русскому языку разноуровнего характера. В – четверых, на примере дидактической игры учитель может реализовать задачи не только по развитию собственно фонематического восприятия, но и решать конкретные задачи самого урока, соотносящиеся с ключевыми вопросами программы по русскому языку в начальной школе.

Использование на уроках обучения грамоте и русского языка следующих дидактических игр способствует формированию и развитиюфоненито-фонематического восприятия (ФФВ).

«Рыбалка».

Цель: развивать ФФВ, упражнять детей в выборе слов с одним и тем е звуком, закреплять навыки звукового анализа.

Ход игры. Дается установка: «поймать слово со звуком (л)» (и другими).

Ребенок берет удочку с магнитом на конце «лески» и начинает «ловить» нужные картинки со скрепками «пойманную рыбку» ребенок показывает другим ученикам, которые хлопком отмечают правильный выбор.

Количество играющих: один и более человек.

«Телевизор»

Цель: развивать ФФВ, развивать и совершенствовать звуковой анализ и синтез в речевой деятельности учащихся. Профилактика дисграфии на фоне ФФН, отрабатывать навыки чтения.

Ход игры. На экране телевизора прячется слово. На доске или на наборном полотне вывешиваются картинки на каждую букву, спрятанного слова по порядку. Ребенок (дети) должен по первым буквам слов на картинках сложить спрятанное слово. Если ребенок (дети) правильно назвал (назвали) слово, экран телевизора открывается. Например: месяц – спрятанное слово.

Картинки: медведь, ель, собака, яблоко, цапля.

Количество играющих: один и более человек.

«Рассели животных».

Цель: упражнять детей в дифференциации оппозиционных звуков, развивать фонематический слух.

Ход игры. Стоит домик с окошками. На крыше написана буква. Рядом выложены картинки животных. Дети должны выбрать тех животных в названиях, которых есть звук, соответствующий букве на крыше, и поселить их в окошке с прорезями.

Например: домики с буквами Ц и Ш. выложены следующие картинки: собака, цапля, лягушка, цыпленок, синица, мышка, курица, кошка, щенок. Предварительно все слова проговариваются.

Количество играющих: 1-2 человека (или весь класс, поделенный на две команды).

«Цепочка слов».

Цель: развивать ФФВ, упражнять детей в дифференциации звуков, отрабатывать навыки звукового анализа слов.

Ход игры. Ложиться картинка, к ней в виде цепочки прикладывается следующая именно с того звука, которым заканчивается предыдущее слово, и т. д.

Количество играющих: один человек и более.

«Незнайка с кармашком»

Цель: развивать ФФВ, совершенствовать звукобуквенный и слоговой анализ слов, развивать внимание. Профилактика дисграфии.

Ход игры.

1 вариант. В кармашек Незнайке вставляется изучаемая согласная буква. Вокруг вывешиваются гласные буквы. Нужно прочитать слияния. (Один ребенок показывает указкой, остальные показывают хором).

2 вариант. В кармашек Незнайке вставляется слоговая (звуковая) схема слова. Вокруг вывешиваются различные картинки или слова. Нужно выбрать слова, соответствующие схеме.

«Собери цветок».

Цель: упражнять в дифференциации оппозиционных звуков, развивать фонематический слух и аналитико-синтетическую речевую деятельность у учащихся.

Ход игры.

На столе лежит «серединка» цветка. На ней написана буква (например, с), рядом выкладываются «цветочные лепестки», на которых нарисованы картинки со звуками /с/, /З/, /Ц/, /ш/. ученик должен среди этих «лепестков» с картинками выбрать те, где есть звук /с/.

Количество играющих: 1-3 человека (или весь класс, поделенный на две команды).

«Найди ошибку».

Цель: учить детей различать гласные и согласные звуки и буквы, твердые и мягкие согласные звуки, совершенствовать навыки звукобуквенного анализа слов, развивать ФФВ и внимание. Профилактика дисграфии.

Ход игры.

Детям раздают карточки, на которых 4 картинки, начинающихся на одну и ту же букву. Ученики определяют, на какую букву начинаются все слова и кладут ее в середину карточки. Под каждой картинкой даны звуковые схемы слов, но в некоторых из них специально сделаны ошибки. Учащимся надо найти ошибки в схеме, если они есть.

Количество играющих: 1-4 человека (или весь класс, поделенный на группы или команды).

«Собери букет».

Цель: развивать фонематический, упражнять в дифференциации звуков /р/- /л/, упражнять детей в различении основных и оттеночных цветов.

Ход игры. Перед ребенком лежат две картинки с голубой и розовой вазами, в которых стоят стебли цветов с прорезями. Ребенку говорят: «Догадайся, в какую вазу нужно поставить цветы со звуком /л/, а в какую - со звуком /р/». (Розовая - /р/, а голубая /л/.) рядом лежат цветы разного цвета: зеленого, синева, черного, желтого, коричневого, фиолетового, оранжевого, малинового и т.д. учащиеся расставляют цветы. Синий цветок должен остаться.

Количество играющих: 1-2 человека (или весь класс, поделенный на две команды).

«Речевое лото»

Цель: развивать умение выделять в словах общий звук (букву), находить картинки с заданным звуком, развивать внимание, фонематический слух. Автоматизация звуков, развитие скорости чтения.

Ход игры. Детям раздают карты с изображением шести картинок (вместе со словами под картинками). Ребенок определяет, какой звук есть во всех . затем ведущий показывает картинки или слова и спрашивает: «У кого есть это слово?» выигрывает тот, кто первый закроет все картинки на большой карте без ошибок.

Количество играющих : 1-18 человек (можно играть парами или группами

Лото «Читаем сами».

Цель: развивать фонематическое и зрительное восприятие, развивать звукобуквенный анализ слов, учить различать гласные и согласные, дифференцировать твердые и мягкие согласные. Профилактика дисграфии, обусловленной ФФН, развитие скорости чтения.

Ход игры.

1 вариант. Детям раздаются карты, на каждой из которых написано 6 слов. Ведущий показывает картинку и спрашивает: «У кого из ребят написано название картинки ? ( у кого слово?)». выигрывает тот, кто первый заполнит карту без ошибок.

2 вариант. Детям раздаются карты. Ведущий показывает звуковую схему слова, учащиеся соотносят ее со словом у себя на карте. Выигрывает тот, кто безошибочно заполнит свою карту схемами слов.

Количество играющих: 1-8 человек (можно играть группами).

«Волшебный круг».

Цель: упражнять детей в подборе слов, отличающихся друг от друга одним звуком, развивать фонематический слух, закреплять понимание словообразующей функции каждой буквы. автоматизация звуков, профилактика дисграфии, развитие скорости чтения.

Ход игры. 1 вариант. Круг со стрелками в виде часов, вместо цифр картинки. Ребенок должен подвинуть стрелку на предмет, название которого отличается одним звуком от названия того предмета, на который указывает другая стрелка. (Предварительно все слова проговариваются). Остальные дети хлопком отмечают правильный ответ.

Например: мишка-мышка, удочка-уточка, мак-рак, роза-коза, кит-кот, усы-уши, дом-дым, трава-дрова, кадушка-катушка.

2 вариант. Вместо картинок на «циферблате» ставятся буквы, слоги, слова с отрабатываемым звуком. Ребенок крутит большую стрелку (маленькую можно снять). Где стрелка остановилась, ученики хором читают слог (букву, слово), затем ведущий крутит и т.д.. Слог (буква, слово) может повторяться несколько раз в зависимости от того, где остановится стрелка.

Количество играющих: 1-2 человека и более.

«Найди слова в слове».

Цель: расширять объем словаря, закреплять правописание слов, понимание словообразующей роли каждого слова. Автоматизация звуков в словах, профилактика дисграфии.

Ход игры. На доске вывешивается слово или картинка с указанием количества букв в слове, изображенном на ней(тогда дети сами складывают слово из букв разрезной азбуки и записывают его в тетрадь). Дается установка: «Возьмите из исходного слова, составьте и запишите из них новые слова».

Количество играющих: 1-3 человека и более.

«Математическая грамматика»

Цель: автоматизация звуков, закрепление фонематического и грамматического разбора слов, формирование процесса словоизменения, обогащение словаря, профилактика дисграфии.

Ход игры. Ребенок должен выполнять действия указанные на карточке(«+», «-») и при помощи сложения и вычитания букв, слогов, слов найти искомое слово.

Например: с+том-м+лиса-са+ца= столица.

Количество играющих: 1-2 человека и более.

«Допиши словечко».

Цель: автоматизация звуков, развитие ФФВ, процессов анализа и синтеза, понимание смыслоразличительной функции звука и буквы, развитие речи, интереса к родному языку, любви к поэзии. Профилактика дисграфии.

Ход игры. На карточке рифмованный текс, стихи, в которых одно слово (или больше) пропущено. Учащиеся должны собрать из букв разрезной азбуки рифмованное слово и записать его.

Например:

Воробей взлетел повыше

Видно все с высокой …(крыши)

Количество играющих: 1-2 человека и более.

«Занимательная грамматика»

Цель: закрепление фонетического и грамматического разбора слов, формирование процесса словоизменения и словообразования, развитие ФФВ и профилактика дисграфии.

Ход игры. Сложить слово из двух слов по схеме: \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_ = \_\_\_\_\_ ? \_\_\_\_\_\_ .

Слова – слагаемые, составляющие слоги, зашифрованные по принципу кроссворда. Например: 1. Первый слог – наименьшее трехзначное число; второй слог – обозначает часть головы человека, где находятся глаза, рот, нос, только во множественном числе.

Итак, перечисленные игры можно использовать на уроках письма. Ценность таких игр заключается в том, что на их материале учитель может отрабатывать грамматические правила (см. игры: «Незнайка с кармашком», «Волшебный круг», «Лото «Читаем сами» и т.д.), слоговой состав слова (см. игры: «Занимательная грамматика», «Математическая грамматика» и др.), развивать орфографическую зоркость (см. игры: «Допиши словечко», «Занимательная грамматика» и т.д.) и многое другое. Эти игры способствуют снятию напряжения и страха при письме у детей, чувствующих свою собственную несостоятельность в графолексической деятельности, и создают положительный эмоциональный настрой в ходе урока. А знания, усвоенные без интереса, не окрашенные собственным положительным отношением, положительными эмоциями, не становятся полезными – это «мертвый груз». А главное, пользуясь возможностью поиграть, ребенок с удовольствием выполняет любые задания учителя и необходимые упражнения, что естественным образом стимулирует правильную речь ученика как устную, так и письменную.

В заключении можно сделать выводы:

1)Использование дидактических игр на уроках письма и развития речи является одним из методических приемов, которые могли бы привлечь внимание, заинтересовать каждого ученика.

2)Дидактические игры на уроках повышают интерес учащихся к предмету, активизируют их работу на уроке, делая каждого участником игры, создают определенный эмоциональный настрой на получение знаний.

3)Формирование необходимых навыков и умений, а также проверка и закрепление теоретических и практических знаний на уроках письма в игровой форме более эффективны по сравнению с традиционными методами обучения.

4)В дидактической игре применяются знания, полученные на уроках письма, обобщаются сведения, полученные посредствам личного опыта, активизируются познавательные процессы и повышается уровень умственного развития учащихся с нарушением интеллекта.

5) Своевременное выявление детей с ФФН речи и правильно организованная работа в тесном сотрудничестве логопеда, учителя и родителей имеет огромное значения в условиях общеобразовательной школы. В комплексе все это позволяет повысить успеваемость детей по чтению и русскому языку, помогает ребенку избежать трудностей и проблем в усвоении чтения и письма.