**Использование дидактических игр на уроках письма и развития речи в коррекционной школе**

            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 развитию фоненито-фонематического восприятия (ФФВ).

1.      **«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.

2.      **«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.

3.      **«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).

**4.      «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.

**5.      «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.

**6.      «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).

**7.      «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).

**8.      «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).

**9.      «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

**10.  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).

**11.**«**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.

**12.**«**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.

**13.  «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.

**14.  «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.

**15.  «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 вывод: 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.