

ГБОУ школа-интернат с. Малый Толкай.

**Сообщение на МО по теме:
«Игровые технологии в обучении фонетическому анализу слова
обучающих с ОВЗ».**

Подготовила:
учитель русского языка
ГБОУ школы-интерната
с. Малый Толкай
Аслгареева Т. В.

2021-2022 уч.год.

Игровые технологии в обучении фонетическому анализу слова.

Выполнение программы по русскому языку в специальной (коррекционной) школе, прочность и глубина знаний, получаемых на уроке, во многом зависит от интереса к предмету, желания изучать его.

Речевое недоразвитие детей, отсутствие у них внимания к единице языка, несформированность языковых обобщений, недостатки мыслительной деятельности, сенсомоторной сферы, нарушение звукового анализа и синтеза слова затрудняют усвоение русского языка обучающимися. Часто учащиеся, испытывая затруднения, не верят в свои силы. Во время урока они или совсем перестают работать, или выполняют работу небрежно, без всякого желания, допуская многочисленные ошибки.

Использование игровых технологий в обучении фонетическому анализу слова на уроках русского языка в коррекционной школе помогает вести изучение и закрепление материала на уровне эмоционального осознания, отсюда развивается познавательный интерес к русскому языку.

Одним из эффективных средств развития интереса к учебному предмету является использование на уроках дидактических игр и занимательного материала, что способствует созданию у учеников эмоционального настроя, дает возможность повторить один и тот же материал разными способами. Дидактические игры способствуют развитию мышления, памяти, внимания, наблюдательности, умение находить решение в нестандартной ситуации.

Целесообразность использования игровых технологий на различных этапах урока различна. При усвоении новых знаний возможности дидактических игр уступают более традиционным формам обучения. Поэтому их чаще применяют при проверке результатов обучения, выработке навыков и умений. В этой связи различают обучающие, контролирующие и обобщающие дидактические игры.

Характерной особенностью урока с использованием игровых технологий является включение игры в его конструкцию в качестве одного из структурных элементов урока. Существуют определенные требования к организации игровых технологий.

1. Игра – форма деятельности учащихся, в которой осознается окружающий мир, открывается простор для личной активности и творчества.
2. Игра должна быть построена на интересе, участники должны получать удовольствие от игры.
3. Обязателен элемент соревнования между участниками игры.

Выделяют следующие виды игровых технологий.

1. Игры-упражнения. Они совершенствуют познавательные способности учащихся, способствуют закреплению учебного материала, развивают умение применять его в новых условиях. Примеры игр-упражнений: кроссворды, ребусы, изографы, викторины, мегаграммы, анаграммы, шарады.
2. Игры-путешествия. Эти игры способствуют осмыслению и закреплению учебного материала. Активность учащихся в этих играх может быть выражена в виде рассказов, дискуссий, творческих заданий, высказывания гипотез.
3. Игры-соревнования. Такие игры включают все виды дидактических игр. Учащиеся соревнуются, разделившись на команды.

При проведении игры важны опыт, такт, мастерство педагога, умение вовлечь всех детей, найти способ подбодрить недостаточно активных, при необходимости помочь и поддержать интерес, интеллектуальное напряжение.

Включение игровых технологий моментов в урок специальных корригирующих упражнений предполагает развитие высших психических функций ребенка: воспитания различных видов памяти (вербальной, эффективной, образной, двигательной) и ее процессов: запоминания, узнавания, воспроизведения, мышления, внимания.

Игровые технологии используются для решения следующих обучающих задач:

- формирование навыков восприятия и различения звуков речи: закрепление знаний об изученных звуках, их характеристиках (гласный-согласный, твёрдый - мягкий, звонкий - глухой), местоположение в словах (начало, середина, конец);
- развитие слухового восприятия, речевого слуха;
- обучение навыку звукового анализа слов;
- обучение детей умению подбирать слова с заданными звуками, делению слов на слоги;
- закрепление понятия учащихся, что парные согласные в конце слова произносятся одинаково глухо, и их написание нужно обязательно проверять либо изменением числа, либо подбором родственного слова, у которого после проверяемого согласного звука звучит гласный.
- развитие орфографической зоркости.

Наиболее часто такие упражнения используются уже на этапе урока «организационный момент». Эти упражнения сразу включают учащихся в активную познавательную деятельность и создают мотивационную обстановку на уроке. Цель этого этапа – сконцентрировать внимание учащихся на учителе, настроить их на учебную деятельность. Например, хорошо проходят инструкции следующего типа:

- Сядет тот ученик, у кого имя начинается на звук В, А и т.д.
- Сядут те ученики, у которых в середине имени есть звук А, Е. и т.д.

Этапы овладения звуковым анализом.

Первый этап посвящается повторению гласных и согласных звуков, закреплению знаний об изученных звуках, их характеристиках (гласный-согласный, твёрдый - мягкий, звонкий - глухой), о местоположении в словах (начало, середина, конец).

На первых уроках изучения темы «Гласные и согласные звуки и буквы» предлагаю поиграть в «Разноцветные буквы».

Командам предлагаются для рассмотрения таблицы 5Х5 клеток, где в клетках разными цветами изображены гласные и согласные буквы (от 3 до 5 цветов) .

Задание: найти гласные буквы. Сколько их? Сколько согласных обозначено синим цветом? Сколько зелёным цветом и т.д. (Ответы дети показывают числовым веером, команда первой показавшая правильный ответ, получает жетон и показывает найденные буквы, а остальные хором проговаривают звуки вместе с ними.

Игра «Угадай первый звук».

В произнесённых учителем словах дети должны назвать первый звук, например: дом, трава, арка, кит, гриб и т.д. Правильно ответивший получает фишку. Побеждает тот, кто получит большее количество фишек.

Игра «Поймай конец».

Задание: Последний звук в произнесённом слове является первым в следующем слове. Например: сад(т) – тень – нитка – аист- тетрадь(ть)... В завершении игры можно записать получившиеся слова в тетрадь, и дети наглядно увидят различия звуков речи и букв, т.к. чаще всего обучающиеся не понимают, для чего мы их разграничиваем.

Игра " Сколько слов со звуком Ш? "

Цель: научить находить слова с заданным звуком при прослушивании стихотворного текста.

Читаю стихотворение, в тексте которого много слов со звуком Ш. Дети получают задание слушать текст, находить слова с данным звуком и запоминать их. После прочтения спрашиваю детей, какие слова они запомнили. Выигрывает тот, кто запомнил больше слов.

Речевой материал к игре: 1. В тишине лесной глуши, шёпот к шороху спешит, шёпот по лесу шуршит. 2. Мы в магазин ходили, и шар себе купили, Будем шар мы надувать, будем шариком играть, Раздувайся наш шар, раздувайся большой, Оставайся такой, да не лопайся.

Так же можно поиграть и с другими звуками. Игра «В зоопарке»

Ребята были в зоопарке. Но смотрели не всех зверей, а только тех, названия которых начинаются с мягких согласных. Победит тот, кто запишет больше животных (на доске набор картинок с животными).

Игра «Новоселье»

Звери построили многоэтажный дом. Когда же стали заселяться, то начались споры, кому где жить. И тогда решили: те животные, чьи названия начинаются с гласного звука, пусть живут на третьем этаже, чьи названия начинаются с мягкого согласного – на втором этаже, чьи названия начинаются с твердого согласного – на первом этаже.

Учитель называет животное, дети отвечают, на каком этаже будет жить то или иное животное. Примеры животных: ласка, еж, барсук, енот, куница, лось, лиса, заяц, хорь, бобр, волк, белка, рысь, медведь, тигр.

Игра “Рыбалка”. Однажды Вова с Сашей отправились ловить рыбу. После рыбалки они решили поделить рыбу. Вове досталась рыба, в названии которой один слог, а Саше – та рыба, в названии которой два слога. Учащиеся должны записать, кому что досталось

Например, Вове достались сом, ерш, лещ, язь, линь, а Саше - карась, щука, плотва, налим, угорь, окунь, жерех.

Для закрепления фонетических умений необходимо упражнять детей в подборе слова к звуковой схеме. Обучающимся очень нравятся игры, связанные с жизненным опытом ребенка.

Игра «Приготовление салата» В огороде выросли следующие овощи: укроп, картофель, огурец, помидор, лук, перец, чеснок. Хозяйка для приготовления салата взяла следующие овощи:

- 1 - в слове 2 слога, 7 букв, 6 звуков,
- 2 - в слове 2 слога, ударение падает на первый слог, 2 согласных звука мягких,
- 3 - в слове 1 слог, все согласные звуки твердые,
- 4 - в слове 3 слога, 7 букв, 7 звуков.

Для приготовления салата хозяйка взяла морковь, перец, лук, помидор.

Игра «Приготовление компота»

В саду созрели груши, яблоки, сливы, вишни, смородина, крыжовник. Для приготовления компота хозяйка взяла следующие фрукты: в названии плодов звуков больше, чем букв. Какой фрукт взяла хозяйка? (яблоки)

Игра «В магазине»

В магазине “Одежда” висят пальто, плащи, платья, юбки, блузки, брюки, рубашки, кофты. Что купила мама дочке, если в названии одежды букв больше, чем звуков? (пальто)

Второй этап -обучение навыку звукового анализа слов; закрепление понятия учащихся, что парные согласные в конце слова произносятся одинаково глухо, и их написание нужно обязательно проверять либо изменением числа, либо подбором родственного слова, у которого после проверяемого согласного звука звучит гласный, закрепление понятия «безударный-ударный», формирование умения ставить безударный слог в ударное положение.

Постараюсь показать это на примере темы «Парные согласные в конце слова» (закрепление и обобщение знаний). В ходе работы обучающиеся получают возможность:

- закрепить понятия "звонкие" и "глухие" согласные;
- закрепить алгоритм и навыки проверки написания парных звонких и глухих согласных в корне слова.

Игра-приветствие.

- Определите, какой первый согласный звук в вашей фамилии и покажите сигнальной карточкой звонкий он или глухой.

(Для определения звонкости и глухости согласных, ученики используют сигнальные карточки зеленого и синего цвета.)

У кого звонкий - бейджикс изображением колокольчика, а у кого глухой - с кубиком. Как звучит колокольчик? – звонко, а кубик – глухо.

На партах лежат кубики и колокольчики. Догадайтесь сами, на каком ряду вы будете сидеть и займите свои места.

Игра «Живые буквы»(устно у доски).

Слова расположены в столбик посередине доски.

- А теперь закрепим правило игрой «Живые буквы».

Команда «Звонкие согласные» выбирает слова с пропущенными звонкими парными согласными и вписывают их зеленым маркером.

Команда «Глухие согласные» выбирает слова с пропущенными глухими парными согласными и вписывают их синим маркером.

мя...кий (г)
ло...кий (в)
коро...кий (т)
сла...кий (д)
це...кий (п)
штра...ной (ф)
ни...кий (з)
кре...кий (п)
ги...кий (б)
хру...кий (п)

Игра «Рыболов»

- Предлагаю поиграть в игру «Рыболов». Все берем удочки идем на пруд.

Каждый из вас должен поймать свою рыбку из волшебного пруда. У каждой рыбки есть не дописанное слово. Рыбку ловим, прикрепляем на доску и отмечаем синим или зеленым магнитом согласный, который нужно вставить.

СЕЛЬ...Ь	КАМЫ...	
УЛО...	РЫБА...	
РЫ...КА	ТРА...КА	
ПРУ...	ЁР...	
БЕРЁ...КА	БЕРЕ...	

- Найдите среди них проверочные слова.

Игра "Путешествие в зоопарк".

- Сейчас мы отправимся в зоопарк, где увидим разных животных и закрепим ваши знания о парных согласных в корне слова. Вам нужно будет вставить пропущенные буквы и поднять соответствующую карточку.

бегемо... медве...Ь

Когда мы выяснили, что не всегда пишем так, как слышим, то уместно поиграть также с ними в разгадывание ребусов, кроссвордов. Получившиеся слова записываем, выясняем, какую букву нужно проверить и способ проверки (нож – ножи и т.д.).

Итак, игровые технологии в обучении фонетическому анализу слова имеют первостепенное значение для коррекции и формирования фонетической стороны речи и её грамматического строя, а также для умения произносить слова сложной слоговой структуры. Усвоение материала обучающимися с ОВЗ будет более прочным, если осознание звуковой структуры слова и работа по звуковому анализу и синтезу проходит в игровой, занимательной форме. Поэтому, учебно-дидактические игры проводить нужно по ряду причин:

- игра в «школьном возрасте не умирает, а проникает в отношения к действительности. Она имеет свое внутреннее продолжение в школьном обучении и в труде», - писал Л.С.Выгодский. отсюда следует, что опора на игровую деятельность, игровые формы и приемы – это важный и наиболее адекватный путь включения детей в учебную работу;
- в процессе игры у детей вырабатывается привычка мыслить самостоятельно, сосредотачиваться, проявлять инициативу;
- игровая форма обучения представляет собой наиболее успешное и перспективное нововведение последних лет;
- имеются возрастные особенности обучающихся, связанные с недостаточной устойчивостью и произвольностью внимания, преимущественно непроизвольным развитием памяти, преобладанием наглядно-образного типа мышления. Дидактические игры как раз и способствуют развитию у детей психических процессов.

Литература:

1. Зимняя И.А. Педагогическая психология: Учеб. Для вузов. – М.: Издательская корпорация «Логос», 1999. – 384 с.
2. Коротяев Б.И., Пидкасистый П.И. Организация деятельности ученика на уроке. – М.6 Знание, 1985. – 80 с.