**«Использование игры во внеурочной деятельности в коррекционном классе».**

*«Игра – это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребёнка вливается живительный поток представлений,*

*понятий об окружающем мире.*

*Игра – это искра, зажигающая огонёк пытливости и любознательности».*

*(В.А.Сухомлинский)*

Игра-это естественная форма обучения для ребёнка. Она - часть его жизненного опыта. Передавая знания посредством игры, учитель не только удовлетворяет сегодняшние, но и учитывает будущие интересы школьника. Если учитель использует на своих уроках игру, то он организует учебную деятельность исходя из естественных потребностей ребёнка.

«Учиться надо весело, учиться надо весело, учиться надо весело, чтоб хорошо учиться…» это строчки из известной детской пени. Что может быть интересней для ребёнка, чем игра?! Педагог, как волшебник, используя игровые технологии, способен превратить самый обыденный учебный процесс в незабываемое действие. Важную роль играет разумно подобранный материал, который соответствует возрастным особенностям ребенка.

**I. По области деятельности**

игры бывают: физические, трудовые, социальные, интеллектуальные, психологические

**II. По характеру педагогического процесса**

игры бывают: контролирующие, обучающие, познавательные, развивающие, коммуникативные, диагностические, творческие

**III. По игровой методике**

предметные        сюжетны        ролевые, деловые        имитационные        драматизации

**IV. По предметной области**

игры бывают: математические, литературные, трудовые, спортивные, народные, экологические.

**V. По игровой сфере**

игры бывают: без предметов и с предметами; настольные; комнатные; уличные; компьютерные с использованием ТСО; технические со средствами передвижения.

Обратимся к играм на уроках.

При  включении в урок игровых  и занимательных упражнений руководствуюсь

*требованиями к играм в образовании, обеспечивающими привлекательность игр:*

* Игровая оболочка: должен быть задан игровой сюжет, мотивирующий всех учеников на достижение игровых целей.
* Включенность каждого: команды в целом и каждого игрока лично.
* Возможность действия для каждого ученика.
* Результат игры должен быть различен в зависимости от усилий играющих; должен быть риск неудачи.
* Игровые задания должны быть подобраны так, чтобы их выполнение было связано с определенными сложностями. С другой стороны, задания должны быть доступны каждому, поэтому необходимо учитывать уровень участников игры и задания подбирать от легких (для отработки учебного навыка) до тех, выполнение которых требует значительных усилий (формирование новых знаний и умений).
* Вариативность – в игре не должно быть единственно возможного пути достижения Цели.

Игры - понятие многогранное**.** Существуют различные виды игр применяемых на уроках. Игры можно разделить на :

* индивидуальные,
* парные,
* групповые,
* общеклассные.

По образовательным задачам -

* изучающие новый материал,
* формирующие умения и навыки
* и большой пласт игр обобщающего повторения и контроля знаний.

По типам -

* это познавательные,
* ролевые,
* деловые,
* комплексные игры

**Игровая форма** занятий создается на уроках при помощи игровых приемов и ситуаций, которые должны выступать как средство побуждения, стимулирования учащихся к учебной деятельности. Реализация игровых приемов и ситуаций при урочной форме занятий проходит по таким основным направлениям:

* дидактическая цель ставится перед учащимися в форме игровой задачи;
* учебная деятельность подчиняется правилам игры;
* учебный материал используется в качестве её средства;
* в учебную деятельность вводятся соревнования, которые способствуют переходу дидактических задач в разряд игровых;
* успешное выполнение дидактического задания связывается с игровым результатом.)

При использовании дидактических игр очень важно следить за сохранением интереса школьников к игре. При отсутствии интереса или угасании его ни в коем случае не следует принудительно навязывать игру детям, так как игра по обязанности теряет своё дидактическое, развивающее значение; в этом случае   
из игровой деятельности выпадает самое ценное - её эмоциональное начало. При потере интереса к игре учителю следует своевременно принять действия, ведущие к изменению обстановки.

Я считаю, что одним из условий, при котором игровые технологии  эффективны, является желание детей играть.  Взяв тему для самообразования, я провела в своём классе анкетирование, с целью  выявления отношения их к игре в учебной деятельности.

*Вопросы анкеты:*

– Нравится ли тебе играть на уроке?

– На каких уроках тебе хотелось бы играть?

– Как ты любишь больше играть один или с друзьями?

– Хочешь ли ты всегда побеждать в игре?

*Анализ анкет показал:*

– Игры на уроках нравятся всем учащимся (кроме одного Пети)

– Большинство учащихся хотели бы играть на каждом уроке. (Петя на большой перемене)

– Более предпочтительна для детей групповая форма игр.

– Большинство учащихся хотят в игре побеждать. (не все )

*Из практики.*

1. Вместо обычного вступления учителя можно предложить иное начало урока или внеурочного мероприятия – разгадать (расшифровать) тему занятия. Предложить учащимся загадку, ребус, рисунки, карточки с заданием.

2. Скороговорки развивают фонематический слух и дают понимание важности правильного произношения каждого звука в слове. На каждом уроке дети должны выучить одну — две скороговорки. Помимо них есть и “чистоговорки”, считалки, веселые стихи — здесь не только произношение, здесь формируется дикция, различение звуков на слух, выразительность, темп речи, развивается голосовой аппарат.

-. на каждом занятии конверт-копилка скороговорок.

-. игра:"Кто быстрее"

-. игра "Гонки скороговорок"

3.Ребятам нравится игра на внимание под названием ***«Фотограф»,*** в которой я показываю детям полоску с цифрами, знаками, словами, а ученики должны их запомнить за 5 секунд и «сфотографировать» в тетрадь.

5. В процессе работы я пришла к выводу, что одно и то же пособие можно использовать в различных играх на разных уроках. Так, возникло такое наглядное пособие, как “Поезд”. Это пособие используется при проведении таких игр, как “Назови одним словом”, “Найди лишнего пассажира”, “Засели все вагоны”. “Пассажирами” поезда могут быть домашние и дикие животные, игрушки, одежда, овощи, фрукты. Это дает возможность обогатить словарь учащихся, поработать над значением слова, над тематическими группами слов.

Игра «Покормите рыбок». Цель. Совершенствовать вычислительные навыки.

Ход игры: Разыгрывается ситуация кормления рыбок в пруду. На обратной стороне пособий-рыбок написаны примеры. К левой и правой части доски прикрепляются рисунки с изображениями кормушек, на которых написаны числа, обозначающие ответы (в данном случае – 5 и 10). Участники игры, решая примеры, размещают рыбок около той кормушки, число которой соответствует результату вычисления.

В работе использую игры: Чудо-дерево с листочками-заданиями, старт ракеты, пройди по дорожке, фанты, «Кто больше».

Современные дети, приходя в школу, уже свободно владеют компьютером. Использование ИКТ - это почти обязательная часть современного урока. Компьютерные обучающие игры необходимы и незаменимы в процессе обучения. Уроки с использованием ИКТ интересны не только детям, но и самому учителю. Они представляют возможность для саморазвития и учителя, и ученика.

Источник, где я беру различные задания Единая коллекция цифровых образовательных ресурсов. Лауреат Премии Правительства РФ в области образования. http://school-collection.edu.ru./

Ребенок — “существо играющее” — это важно и для родителей и для учителей.

Я считаю, что игры на занятиях в начальной школе просто необходимы. Ведь только игра умеет делать трудное – легким, доступным, а скучное – интересным и веселым.

Работая в классе по по АООП НОО обучающихся с ЗПР (вар. 7.1) заметила, что игры, игровые упражнения на занятиях в коррекционном классе, делают процесс обучения и воспитания более интересным, занимательным, создают у детей бодрое рабочее настроение, облегчают преодоление трудностей в усвоении учебного материала**.**