**Игровые технологии в обучении фонетическому анализу слова.**

**Аслгареева Татьяна Викторовна**

**ГБОУ школа-интернат с. Малый Толкай**

[**tavittavit81@mail.ru**](mailto:tavittavit81@mail.ru)

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](http://pandia.ru/text/category/vipolnenie_rabot/) 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.

Целесообразность использования игровых технологий на различных этапах урока различна. 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.

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 игровые моменты 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 записываем получившиеся слова в тетрадь, и дети наглядно видят 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:

* В тишине лесной глуши,

шёпот к шороху спешит,

шёпот по лесу шуршит.

* 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 Лешей отправились ловить рыбу. После рыбалки они решили поделить рыбу. Вове досталась рыба, в названии которой один слог, а Леше – та рыба, в названии которой два слога. Учащиеся должны записать, кому что досталось. Например, Вове достались сом, ерш, лещ, язь, линь, а Леше - 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 варенья»

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

Игра «В магазине»

В магазине “Одежда” висят пальто, юбки, блузки, 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 подбором 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 - бейджик с 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)

Игра «Рыболов».

- Все берем удочки, идем на пруд. Каждый из вас должен поймать свою рыбку из волшебного пруда. У каждой рыбки есть недописанное 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 (столб – столбы, дождь-дожди и т.д.).

  

Так как игровая форма обучения представляет собой наиболее успешное и перспективное нововведение последних лет, то трудно представить современный образовательный процесс без цифровых технологий. В своей работе я использую ИКТ технологии, а также современные образовательные сайты, например:

**Kid – mama** <http://kid-mama.ru/>

**Айкьюша** <https://iqsha.ru/uprazhneniya>

**Мерсибо** [**https://mersibo.ru/**](https://mersibo.ru/)

В режиме апро­бации работаю на образовательной платформе Мерсибо*.* Платформа позволяет обучать детей с разным уров­нем знаний, имеет большое количество различных типов заданий. Остановлюсь на интерактивных играх по русскому языку «Русский без нагрузки 2".

На этапе изучения твердых и мягких согласных использовала игру «Ленивый богатырь». Для обучающихся с ОВЗ характерна непроизвольность, неустойчивость запоминания, поэтому даже в 5 классе возникает необходимость закреплять знания об изученных звуках и их характеристиках. Хороша игра, когда дети играют все вместе, помогают друг другу. Один ребенок красным курсором выделяет гласные, другой синим курсором – твердые согласные, третий - зеленым мягкие согласные. Остальные обучающиеся могут выступить в роли жюри и оценить работу.

Над безударной гласной приходится работать на протяжении всей школы. Чтобы разнообразить работу по формированию умения подбирать проверочные слова, предлагаю детям интерактивную игру «Сон Павлуши». В начале игры нужно выбрать простой, средний или сложный уровень игры, что дает нам возможность дифференцировать задания, исходя из возможностей каждого ребенка. На простом уровне обучающийся прослушивает 4 варианта и выбирает 3 правильных. Если ребенок не услышал или не смог с первой попытки определить правильно проверочные слова, то можно еще прослушать. Игра позволяет заинтересовать самых неуверенных и пассивных обучающихся. Здесь перед ними предстают интересные зрительные образы, и дети сразу начинают интересоваться, кто эти персонажи, выбирают понравившегося. Ребенок автоматически начинает запоминать проверочные слова, опираясь на слуховую или зрительную память, смотря что у него лучше развито. И когда они будут встречаться ребенку в дальнейшем, то, возможно, вспомнит эти проверочные слова.

Итак, игровые технологии в обучении фонетическому анализу слова имеет первостепенное значение для коррекции и формирования фонетической стороны речи и её грамматического строя. 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. Использование наряду с традиционными игровыми технологиями интерактивных игр и других цифровых технологий способствует формированию у детей привычки мыслить самостоятельно, умения сосредотачиваться, проявлять инициативу. Играя в игры, ребенок меняется на глазах, у него возникает желание выполнять задание педагога, развивается речь, психические процессы, обучающиеся развиваются в непринужденной игровой форме. А самое главное, детям нравится в них играть. Интерактивные игры поддерживают у детей познавательную активность, повышает эффективность коррекционной работы в целом. Поэтому, игровые формы и приемы учитывают особенности обучающихся, связанные с недостаточной устойчивостью и произвольностью внимания, преимущественно непроизвольным развитием памяти, преобладанием наглядно-образного типа мышления, тем самым, способствуют развитию у детей психических процессов.