

## ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ПРИМЕНЕНИЯ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ НА УРОКАХ РУССКОГО ЯЗЫКА В ШКОЛАХ ДЛЯ ЛИЦ С ОГРАНИЧЕННЫМИ ВОЗМОЖНОСТЯМИ

*Ташкентская профессиональная школа №-1  
для лиц с ограниченными возможностями*

*Учитель русского языка  
Юлдашева Барно Тургуновна,  
Учитель узбекского языка  
Эргашова Машхура*

**Аннотация:** *В данной статье говорится о том, что на современном этапе главной задачей государственной политики является создание условий для достижения нового качества образования в соответствии с перспективными потребностями современной жизни, обеспечение доступности образования для всех детей. Глубокие перемены происходящие в современном образовании, выдвигают в качестве приоритетной проблему применения новых технологий обучения и воспитания.*

**Ключевые слова:** *игровые технологии, учебный процесс, обучение, работа в коллективе, практические навыки, дидактические игры, инновационное содержание.*

У учителя есть возможность выбрать методы и технологии обучения, которые по их мнению, наиболее оптимальны для построения и конструирования учебного процесса.

Игровые технологии в воспитании и обучении, пожалуй, самые древние. Возможно, именно поэтому дидактическая игра остаётся очень действенным методом для развития и совершенствования познавательных, умственных и творческих способностей детей с ограниченными возможностями. Игра приоткрывает ребёнку незнакомые грани изучаемого предмета, помогает по-новому взглянуть на привычный урок, обогащает словарный запас, способствует возникновению у детей с ограниченными возможностями интереса к учебному процессу, значит, процесс обучения становится более эффективным. Игра способствует развитию памяти, воображения, творческих способностей учащихся. Учит детей работать в коллективе, сопереживать своим одноклассникам, формирует этические нормы поведения.

Игра – это процесс, в котором ребёнок чувствует себя уверенно, реализует свои личностные качества и набирается опыта.

Целью обращения к игровым технологиям на уроках русского языка является приобретение конкретных практических навыков, закрепление их на уровне методики, перевод знаний в опыт. Использование игровых технологий на уроках русского языка помогает у детей с ограниченными возможностями снять ряд трудностей, связанных с запоминанием материала, вести изучение и закрепление материала на уровне эмоционального осознания.

Следует отметить, что дидактические игры давно заняли прочное место в практике проведения уроков русского языка. Надо подходить творчески к учебному процессу, видеть в своём ученике будущего писателя, художника или просто доброго, любящего человека. Стараться вводить в урок такие формы работы, которые бы не только развивали, подвигали к творчеству, но были бы доступны и интересны каждому ребёнку с ограниченными возможностями. Таких форм существует множество, но одной из самых благодатных была и остаётся игра.

Понятие игровые технологии включает достаточно обширную группу методов и приёмов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр. В отличие от игр вообще педагогическая игра обладает существенным признаком – чётко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом, которые могут быть обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются учебно – познавательной направленностью.

В педагогической деятельности игровые технологии следует использовать в следующих случаях:

В качестве самостоятельных технологий для освоения понятия темы и даже раздела учебного предмета;

Как элементы более обширной технологии;

В качестве урока (занятия) или его части (введения, объяснения, закрепления, упражнения, контроля)

Основой дидактической игры является инновационное содержание, оно заключается в усвоении тех знаний и умений, которые применяются при решении учебной проблемы.

Педагогические игры можно классифицировать по нескольким принципам:

- по виду деятельности (двигательные, умственные, трудовые, социальные, психологические);

- по характеру педагогического процесса (обучающие, тренировочные, контролирующие, развивающие, обучающие);

- по характеру игровой методики (предметные, сюжетные, ролевые, деловые, имитационные, игры-драматизации);

- по структуре (игры-упражнения, игры-соревнования);

Педагогические игры выполняют важнейшие функции в обучении.

1. Развлекательная функция.

Основная задача игры – развлечь, доставить удовольствие, воодушевить, пробудить интерес к чему-либо, а для учителя сделать урок интересным и продуктивным. Инструментом включения в игру могут служить наглядные пособия, музыкальное оформление урока.

2. Коммуникативная функция

Создавая в игре коллектив, мы учим детей общению, взаимным уступкам. Для достижения этих целей используются групповые задания, работа в парах.

3. Функция самореализации

Каждый ребёнок с ограниченными возможностями должен быть самодостаточным, уметь высказывать своё мнение, даже если оно не совпадает с мнением учителя.

Здесь игровые технологии переплетаются с проектной деятельностью. Можно предложить детям дописать предложение, найти пропущенную букву, угадать слово по картинке, собрать мозаику и угадать предмет.

Особенный интерес вызывает моделирование разных ситуаций, когда учащиеся работают в парах составляют диалоги, выступая в роли и взрослых, и детей. Дети играют в продавцов, в шофёров, в кондитеров пытаются решить языковые проблемы, используя изученные конструкции, знакомые языковые средства, обогащают словарный запас.

Результат, как обязательный структурный элемент игры проявляется в том, что игра эффективное средство воспитания познавательных интересов и активизации деятельности учащихся,

- тренировка памяти, помогающая учащимся выработать речевые умения и навыки
- стимулирует умственную деятельность учащихся, обогащает словарный запас, развивает внимание, устную речь и познавательный интерес к предмету;
- способствует преодолению пассивности учеников;
- способствует усилению работоспособности учащихся. Планируя урок учитель исходит из того какую языковую базу имеет тот или иной класс, на каком этапе урока применит игровой приём, чтобы добиться желаемого результата.

Оборудование игры включает в себя оборудование урока: наглядность, ТСО, дидактический раздаточный материал и др. Дидактическая игра имеет определённый результат, который выступает в форме решения поставленного задания и оценивания действий учащихся. Все структурные элементы дидактической игры взаимосвязаны и взаимообусловлены. Целесообразность их использования 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, контролируемые и обобщающие дидактические игры.

Когда ребёнок с ограниченными возможностями приходит в школу то начинается целенаправленное обучение, учёба становится для него ведущей деятельностью. И уровень обучения и воспитания в школе в значительной степени определяется тем, насколько педагогический процесс ориентирован на психологию развития ребёнка с ограниченными возможностями. Он приходит в школу и продолжает играть. А учителя для создания комфортных условий ученика в школе, повышения мотивации к учёбе должны разговаривать с детьми на их языке. Поэтому используются игровые технологии. При организации и проведении игр рекомендуется соблюдать следующие требования:

1. Правила игры должны быть простыми, точно сформулированными, материал посилен для всех учащихся с ограниченными возможностями.
2. Дидактический материал должен быть прост по изготовлению и использованию.

3.Игра интересна в том случае, если в ней участвует каждый ребёнок.

4.Подведение результатов игры должно быть справедливым и чётким. Игра способна стать тем оптимальным инструментом, который комплексно обеспечивает:

- успешность адаптации ребёнка с ограниченными возможностями в новой ситуации развития;

- сохранение и укрепление его нравственного, психического и физического здоровья.

Во время игры у ребёнка возникает определённое игровое состояние – важный элемент игры. Игровое состояние, включающее наличие переживания, активизацию воображения участников, эмоциональное отношение к действительности поддерживается проблемностью ситуации, аксессуарами, присутствием юмора.