ГКОУ ВО «Гусь-Хрустальная специальная (коррекционная) общеобразовательная школа-интернат »

Выступление на МО

**«Использование игровой технологии на уроках обучения грамоте.»**

Учитель : Белолипецкая Ирина Рудольфовна

2022г.

Тот, кто работал с первоклассниками, хорошо знает, как нелегко приходится учителю в первые месяцы обучения детей. Ребята чрезмерно подвижны, внимание у них неустойчиво, возникает много трудностей с дисциплиной. Как помочь ребёнку сосредоточиться, с помощью каких средств и методов сделать обучение увлекательным?

Для этого стараюсь строить свои уроки с учётом психологических и физиологических особенностей детей- семилеток. Дети чрезмерно подвижны, не могут высидеть спокойно на уроке и пяти – десяти минут, значит надо давать выход их энергии в физкультминутках. У них повышенная утомляемость – требуется смена видов деятельности, разнообразие заданий. Неустойчивое внимание – надо заинтересовать интересным материалом, смелее вводить в урок игры и игровые моменты. Дети всегда запомнят лучше то, что интересно.

В моей методической копилке имеется игровой материал для уроков обучения грамоте. Важно отметить, что игры на уроке – это не игры дошкольников, это не игры – развлечения, вводимые лишь для занимательности и разнообразия заданий. Игры в школе – прежде всего обучающие, они должны приковывать неустойчивое внимание ребёнка к материалу урока, давать новые знания, заставляя его напряжённо мыслить.

Важной является и воспитательная сторона. Игра требует от детей сообразительности, внимания, учит выдержке, настойчивости, развивает у них воображение и умение быстро находить правильное решение.

Начать урок можно с тренировочного чтения слогов – слияния или обратных слогов в виде заданий «Солнышко», «Звёздочка», «Ромашка» ,«Ёлочка»,<<Помоги бабочке собрать нектар с цветов >>. Для этого на одном предмете приклеивается гласная буква, на другом согласная или наоборот. Это, безусловно, занимательней, чем прочтение слогов из учебника.

Чтобы дети лучше запомнили изучаемую букву, можно предложить им пофантазировать, на что она похожа, выложить её из счётных палочек, вылепить её из пластилина, выложить на парте с помощью шерстяной нити. Можно поиграть в игры «Поставь буквы правильно» (буквы стоят боком, «вниз головой»), «Полу-буковка» (напечатанные на доске буквы закрываются полоской бумаги). Перед работой в «Прописи», разобрав все элементы изучаемой буквы, дети пишут её «в полный рост» на листе бумаги, потом складывают лист пополам, пишут на половине, затем на четверти листа, на восьмой его части и так далее, пока размер её не приблизится к требуемому. Это даёт учителю возможность увидеть все недочёты и ошибки в написании особенно трудных букв.

На усвоение письменных букв и соотнесение заглавных и строчных букв можно провести игру «Рукавички. Найди пару». На рукавицах, вырезанных из картона, написаны заглавные и строчные буквы. Найди пару. Можно выполнить задание: “ Найди букву, у которой нет пары. Обведи её красным карандашом”(буквы заранее написаны в тетради).

В «Букваре» есть задание «Сложи слово». После нескольких выполнений этого упражнения я заметила, что интерес детей снизился. Тогда я придумала игру «Поймай рыбку». В небольшой ёмкости плавают рыбки – буквы с магнитами. Ученик удочкой с магнитом ловит «рыбку» и называет букву, дети на кассе букв выставляют эту же букву. Когда все «рыбки» пойманы, ученики составляют слово (например, пенал). Можно провести игру<< Помоги слову найти последнюю букву >>. Оборудование: касса букв и слогов. Учитель выставляет (пишет на доске) в два столбика начало слов и их последние буквы. Нужно правильно составить слова.

В основном периоде изучения грамоте дети знакомятся с правилом написания заглавной буквы в именах людей и кличках животных. Для лучшего усвоения этого правила провожу игру «Как зовут?». На доске два столбика: в одном картинки людей (девочка, мальчик, женщина, мужчина, бабушка, дедушка) и животных (кот, кошка, котёнок, собака, корова), а в другом – имена и клички. Нужно соотнести картинку со словом, соединив их линией и записать получившееся словосочетание в тетрадь, применяя правило.

Ни один урок в начальной школе не проводится без физкультминуток. На уроках обучения грамоте в первом классе я провожу их три. Первая – это двигательно – речевая “Буратино” ,” Ветер” (инсценировка стихов), вторая – пальчиковая гимнастика для подготовки руки к письму “ Замочек '', третья – подражательная “ Самолёт” (по звукам и движениям).

Я также часто использую в своей практике уроки-путешествия.

Урок-путешествие – это часть жизни ребёнка. На уроках обучения грамоте, путешествуя, т.е. играя, дети учатся говорить и слушать, наблюдать, логически мыслить, творчески подходить к решению различных ситуаций.

Такие уроки дают ученикам возможность оказаться в тех или иных ситуациях, позволяют им принять самостоятельные решения. Это может быть путешествие в лес, в космос, в сказку, в цирк т.д. На этих уроках дети выбирают себе вид транспорта и с помощью счётных палочек, геометрических фигур составляют его на своих партах. Индивидуально ребёнок может работать на интерактивной доске. При этом идёт работа над звуком. Например, дети подражают полёту самолёта (у – у – у), едущей машине (ж – ж – ж).

Вот один из примеров использования путешествия при знакомстве с новым звуком [ч ] буквой Ч, ч.

Для читающих детей можно дать задание: «Посмотрите на слова, которые записаны у меня на доске. В чём необычность этих слов? (Одна буква заменяется рисунком). Попробуйте прочитать эти слова.

РА\_ОСТЬ, Ж\_ДНОСТЬ, ДОБ\_ОТА, ХИ\_РОСТЬ, УЛЫ\_КА

Какие из этих слов вы возьмёте с собой в путешествие? И так в путь!

Сначала мы отправимся на лошадке( работа язычком), потом на шарике с карамелькой за щекой (дети упираются языком в щёку).

Наш шарик лопнул. Какой звук при этом мы услышим? (с-с-с-с).

Мы очень быстро падаем, но успеваем произнести скороговорку.

Мы приземлились, но, к сожалению, в воду.

Нужен мостик, чтобы выбраться. Давайте попробуем его построить.

Я буду называть слог, а вы будете его достраивать до слова. Появляется «стульчик» (перевёрнутая буква «Ч»). Давайте попробуем превратить наш стульчик в букву, а для этого произнесём чистоговорки

ча-ча-ча – горит в комнате свеча;

чу-чу-чу – мы подуем на свечу;

оч-оч-оч – наступает быстро ночь;

чи-чи-чи – ночью громко не кричи.

На какую букву он похож? (Это буква «Ч»). На этапе закрепления можно использовать задания: “ Найди заданную букву в тексте и обведи её в кружок'', “Хлопни в ладоши, если услышишь знакомый звук'', '' Соедини линиями букву и предмет, название которого с неё начинается”.

На уроке обучения грамоте можно использовать «обучение» с помощью литературных персонажей. Например: Буратино присылает письмо детям: «Здравствуйте, ребята, Вот и осень пришла. Учительница встретила вас в светлом классе. Вы - теперь ученики. (Читается без пауз и интонации.)

- Поняли, что написал Буратино?

- А теперь послушайте, как это письмо прочитала Мальвина. (Читается текст с соблюдением пауз)

Таким образом, вводится понятие «предложение». Для закрепления изученного материала каждый персонаж может рассказать свою историю, а ребята помогают героям в ходе рассказа и отделяют каждое предложение при помощи хлопков, сигнальных флажков и т.д.

Игру использую и при объяснении нового материала, и при его закреплении. При отработке навыков чтения, а также для развития речи и т.д.

Очень нравится использовать игру «Фантазёры».

Для проведения этой игры необходимо заранее отпечатать рассказ, чтобы на каждом столе был один экземпляр. Хороши для этой цели рассказы Л.Н. Толстого, К.Д. Ушинского, т.к. они малы по размеру и ценны в воспитательном отношении. Текст делится на две части и разрезается. На каждом столе две половинки рассказа. По моей просьбе дети берут половинку, которая досталась. Задание: прочитать про себя; догадаться, у кого начало, а у кого конец. Затем все слушаем чтение начала вслух. Дети, у которых напечатано начало, получают задание придумать конец. Слушаем их рассказы (4 – 5 чел). После этого ученик, у которого напечатан конец, читает его вслух. Далее сравниваем творчество детей с истинным концом. Возможны и другие варианты использования этой игры. Наоборот, по окончанию рассказа составляется его начало.

Подача учебного материала в игровой форме способствует поддержанию у ученика интереса к предмету в течение всего урока.

Большую помощь в организации игровой деятельности оказывает использование компьютерных технологий, которое позволяет отрабатывать навыки работы со звуком и буквой, слогами, схемами слова, предложениями и текстами. Горящие глаза детей во время игры, и их слова о том, что урок быстро закончился, заставляют меня использовать игровую технологию снова и снова.

Чтобы процесс овладения грамотой был доступным, увлечённым, игра должна обязательно присутствовать на уроке. Только она может сделать трудное – лёгким, а скучное – интересным.