**Цель разработки:** повысить интерес к изучению русского языка; развивать логическое мышление, тренировать память; воспитывать умение участвовать в диалоге, развивать способность самокоррекции, воспитывать самостоятельность.
Рекомендации к использованию: рекомендуется для использования на уроках русского языка с целью закрепить, повторить или развить знания учащихся по определенной теме, а так же развить умение работать в группе или самостоятельно.

Одним из эффективных средств развития интереса к учебному предмету является игра. Игра – это естественная для обучающегося с ОВЗ форма обучения. Обучая посредством игры, мы учим не так, как нам, взрослым, удобно «дать» учебный материал, а как обучающимся удобно и естественно его «взять». Игра способствует созданию эмоционального настроя, вызывает положительное отношение к выполняемой деятельности, улучшает общую работоспособность, дает возможность многократно повторить один и тот же материал без монотонности и скуки.

Использование дидактической игры на уроках русского языка помогает в той или иной степени снять ряд трудностей, вести изучение и закрепление материала на уровне эмоционального осознания, что способствует в дальнейшем появлению элементарного познавательного интереса к русскому языку как к предмету.

В практике моей работы дидактическая игра заняла достаточно прочное место на уроках русского языка. Исходя из игровой задачи, обучающиеся осуществляют игровые действия, которые как бы маскируют сложную мыслительную деятельность, делают её более интересной. Отмечаю, что роль учителя остается значительной на всем протяжении игры. Эффективность ее во многом зависит от эмоционального отношения педагога к течению игры, от заинтересованности в её результатах. Не все участники игры одновременно усваивают правила, поэтому продолжаю помогать им в процессе игровой ситуации (упрощаю задание игры, уменьшаю количество заданий и т.п. Помощь по возможности скрытая от других обучающихся, чтобы у всех – и у слабых, и у сильных – создавалось впечатление равноценности участия.

Для того, чтобы при неоднократном использовании игры интерес к ней не снижался, её можно модифицировать за счет замены оборудования (ввожу новые предметы, картинки, условные обозначения и др.).

Подведение итогов работы проходит при активном участии всего класса. Важный эмоциональный момент: поздравление, вручение вымпела, фишек, жетонов и пр. Забвение этого условия ведёт к угасанию интереса, к потере игровой задачи.

Выбор дидактической игры обусловливается целями, содержанием, этапом урока. Так же как и сам урок, игра реализует познавательные, воспитательные и коррекционные задачи обучения.

**Дидактическая игра может быть использована на различных этапах урока**. 1.Введение темы урока. Использование игрового момента позволяет подвести учащихся к теме урока с использованием элемента заинтересованности за счёт того, что они сами формулируют тему урока на основе игрового задания.

2.Изучение нового материала. Игра позволяет на базе ранее изученного материала построить изучение нового материала.

3.Закрепление изученного материала. Применение игрового элемента позволяет охватить более большой объём пройденного материала, задействовать всех учащихся, экономить время выполнения задания, создавать и использовать межпредметные связи.

4.Игровые моменты позволяют осуществить плавный переход между этапами урока

5.Подведение итогов урока. Игра позволяет более кратко и содержательно подвести итоги урока

Например, по теме **«Предложение» в 7 классе** провожу следующие системы игр:

**ОТГАДАЙ, ГДЕ РАСТЕТ*.***

***Цель***: отработка умения быстро составлять предложение.

***Оборудование***: мяч.

***Ход игры***: учитель бросает мяч и называет овощ, фрукт, дерево, куст, ягоду. Обучающийся, поймавший мяч, составляет предложение о том, где растет это растение, и возвращает мяч учителю.

Эта игра может выполняться и на другом речевом материале: где лежит?, где работает?, где живет? и т.д.

**ПОЛНЫЙ ОТВЕТ*.***

***Цель***: отработка умения правильно составлять предложение по вопросу учителя.

***Ход игры***: учитель задает вопрос, обучающиеся дают на него полный ответ. Правильный по содержанию и структуре предложения ответ оценивается фишкой. Выигрывает тот ряд, обучающиеся которого набрали большее количество фишек.

Примерный материал:

*Что можно видеть с закрытыми глазами? (сон)*

*Какой месяц короче? (февраль или май)*

*Каким гребнем голову не причешешь? (петушиным)*

*На какое дерево садится ворона после дождя? (на мокрое)*

*Из какого крана нельзя напиться? (из подъемного)*

*Как называется дерево с белым стволом?*

*У какого цветка на стебле шипы?*

*Какие овощи стелются по земле?*

*Какие деревья не знают листопада?*

*Какую птицу зовут лесным доктором?*

*Какая птица любит блестящие вещи?*

*Какая птица кладет свои яйца в чужие гнезда?*

*Какие птицы прилетают к нам первыми?*

*Какой зверь любит лакомиться малиной?*

*Для чего кошке нужны мягкие лапки и острые когти?*

Комментарии для учителя: последние пять вопросов отрабатывают умение составлять сложные предложения.

**УЗНАЙ, ЧТО Я СКАЗАЛА.**

***Цель:*** формирование умения составлять предложения из данных слов, развивать словесную память обучащихся, быструю ориентировку в языковом материале.

***Ход игры:*** учитель называет слова деформированного предложения. Обучающиеся устно расставляют слова в нужном порядке и называют предложение. Правильный ответ оценивается фишкой.

Комментарий для учителя: для этой игры можно использовать как изолированные деформированные предложения, так и предложения из связного текста. Например,

*У, были, цыплята, курицы.*

*Она, их, на, повела, лужок.*

*Около, лужка, маленькая, протекала, речка.*

*Одина, бросился, цыпленок, речку, в.*

*Курица, с, закудахтала, испугу.*

*Цыпленок, речке, в, спокойно, плыл.*

*Он, был, цыпленок, не, а, утенок.*

Желающие могут повторить весь рассказ после окончания игры.

**ДА – НЕТ.**

***Цель:***развитие умения составлять вопросительные предложения и узнавать предмет по его признакам, местоположению, пользе и т.д.

***Ход игры***: класс договаривается, о чем будет идти речь: о предметах в классе, мебели, овощах, птицах и т.д. Один ученик выходит за дверь, а класс задумывает какой-либо предмет. Ученик входит и спрашивает о предмете так, чтобы класс мог ответить словом «да» или «нет».

Если водящий отгадывает, он садится на место, выбирая другого водящего.

**СОБЕРИ ПРЕДЛОЖЕНИЯ**

***Цель:***развитие умения составлять предложения, соблюдая правильный порядок слов.

***Оборудование:*у каждого ученика**в конверте карточки трех цветов со словами для трех предложений (первое слово предложения написано с большой буквы, последнее написано вместе с точкой).

***Ход игры*:**по сигналу обучающиеся достают из конвертов карточки и сортируют их по цвету. Затем карточки одного цвета раскладывают на парте так, чтобы получилось предложение. Кто все сделал, поднимает руку. Учитель проверяет выполненные задания. Выигрывают пять первых учеников, правильно составивших все предложения. Победителям выставляют отличные оценки в журнал. В конце игры ученики записывают свои предложения в тетради.

Комментарий для учителя: осуществляя дифференцированный подход к обучающимся, учитель может облегчить задание, поместив слово с предлогом на одной карточке, сократив число слов в предложении, и усложнить работу, увеличив число слов, включив имена прилагательные и пр.

Таким образом, проводимая работа даёт положительные результаты. Значительно возрастает речевая активность обучающихся с ОВЗ.

Деятельность обучающихся становится более целенаправленной, осмысленной, организованной.

**Игровые задания, направленные на отработку орфографических и пунктуационных норм.**

«Мягкая посадка» При отработке какой-либо орфограммы или темы эта игра; пробуждает интерес, активизирует весь класс учащихся. Дети не знают, к кому полетит мяч и какое слово (какой вопрос) прозвучит. Как проходит игра? Например, изучается тема «Спряжение глагола». Учитель бросает ученику мяч, называет какой-либо глагол. Ученик ловит мяч, называет спряжение глагола и возвращает мяч учителю. Ответивший на вопрос правильно может сесть на место, тот, кто не справился с заданием, продолжает стоять и пытается исправить свое положение.

«Третий лишний» Необходимо найти слово, не соответствующее определенному правилу, части речи, смыслу и т. д. Например: • опасность, окрестность, местный (лишнее - опасность);  • горяч, могуч, плач (лишнее - плач, так как существительное);

Игра «Я работаю волшебником» Игра не только пробуждает интерес к работе, но и формирует умение применять полученные знания в новых ситуациях. Например, превратить имена нарицательные в собственные. Птица орел (город Орел), цветок роза (девочка Роза), плодородная земля (планета Земля), вкусный изюм (город Изюм).

Игра «Соберём полянку цветов» Ребята, вы любите цветы? Сейчас мы будем сажать цветы. На улице снег лежит, а у нас в классе будет так красиво! Но сажать цветы будем не все, а только те, в которых есть ЦИ-. Я заранее готовлю карточки со множеством цветов, среди которых и цветы на нужную нам орфограмму. • Ребята образуют две группы, выбирают и сажают цветы на ватмане(использую магниты) Кто быстрее. Нарциссы Астры Гиацинты Гладиолусы Глициния Лилии  Цикламены Георгины Настурция Хризантемы Годеция Сирень Циния Тюльпан

«Бумеранг» - заранее ученик из класса готовит слова на определенную орфограмму, затем бросает мячик, тот, кто поймал, должен назвать проверочное слово и бросить мячик назад ведущему

«Кто дольше продержит мел». Один ученик выходит к доске, записывает слова, первый, кто обнаружит ошибку, выходит, исправляет ее и записывает следующее слово. Победил тот, кто меньше всего ошибся в написании слов

Чередование гласных О-А в корнях -лаг – лож- В качестве разминки использую грамматическую зарядку в середине урока. Грамматическая зарядка Задание Если в корне “а” - хлопаем в ладоши, если в корне “о” - встаем. • Прил…гать усилия. • Сл…жить вещи. • Отл…жить празднование. • Возл…гать надежды. • Предл…жить блины. • Безотл…гательное дело. • Радостное предпол…жение • Распол…житься у костра

**Дидактические игры** на развитие памяти, внимания, воображения, наблюдательности, логического мышления, речи.  (***"Футбол", "Испорченный телефон", " Чепуха – не чепуха")***

 ***"Футбол".****(Имя существительное, имя прилагательное, глагол)*

*Игра проводится на последнем, повторительно-обобщающем уроке.*

Класс делится на 2 команды.

1. Члены команды совместно продумывают вопросы для соперников, каждый  вопрос должен вытекать из предыдущего. Переход инициативы в руки соперников происходит после того, как они ответят на заданный вопрос.

2. Если игра заканчивается с одинаковым счётом, начинается серия пенальти: на "воротах" по очереди стоят разные игроки команд, вопросы задаются также по очереди разными игроками, при этом времени на подготовку вопроса и обдумывание ответа не даётся.

***"Испорченный телефон".***

Для того, чтобы игра проходила в более быстром темпе и не было использовано много времени на уроке, участвуют 3 человека, остальные - наблюдатели (можно дать задания и наблюдателям, например, кто больше ошибок запомнит).

*Описание игры:* Упражнение проводится по правилам детской игры, с той лишь разницей, что передаётся не одно слово, а целый текст. Количество слов и предложений в тексте  зависит от возраста и индивидуальных особенностей игроков. Задача учеников: пересказать текст как можно ближе к оригиналу.

1.      **«Угадай меня»**
**Цель:** закрепить знание учащихся о морфемах
а) Ученик загадывает слово, дает детям лексическое значение загаданного слова и рисунок морфем, из которых оно состоит. Класс должен отгадать слово, которое загадал учащийся.
б) Один учащийся загадывает слово, говорит его второму, тот с завязанными глазами рисует морфемы, из которых это слово состоит и показывает, что оно значит. Класс должен отгадать слово.
**2. «Собери свой багаж»**
**Цель:** закрепить знание орфограммы «буквы а-о в корнях –лаг- - -лож-, -раст- - -рос-
На доске развешены картинки чемоданчика и карточки со словами на орфограммы буквы а-о в корнях –лаг- - -лож-, -раст- - -рос- вокруг них. У каждого ученика на парте лежат карточки с буквами а, о в том количестве, сколько на доске записано слов. Каждый ученик, записав слова в тетрадь, подходит к доске и кладет в чемоданчики нужное количество букв. В конце игры учитель подсчитывает количество багажа в каждом чемоданчике, и помогает учащимся найти свои ошибки.
**3. «Внимание, внимание!»**
**Цель:** активизировать память, внимание, словарный запас, опираясь на знание правил.
Из предложенных стихотворений выписать слова со сочетаниями ча, ща:
а) Целый день я хлопо\_\_\_\_ б) Мишка, мой матер\_\_\_\_тый,
Всё в гнездо свое та\_\_\_\_ Спи в пижамке клет\_\_\_\_той!
Разбудить кого хо\_\_\_\_\_\_ - Я тебя кА\_\_\_\_ю,
Очень громко затре\_\_\_\_\_: Песню напеваю:
Глазки, соня, открывай, «Дождь, не лейся \_\_\_\_сто,
Утро новое встре\_\_\_\_й! Стало так ненастно,
Плачут все осины,
Клёны и рябины,
\_\_\_\_хнут травы и листва -
Осень в \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ к нам пришла!»
**4. «Память, АУ»**
**Цель:** развивать память; закрепить правописание сочетаний «чк», «чн», «щн»
Учащимся предлагается за определенное время вспомнить как можно больше пословиц и поговорок на «Правописание слов с сочетаниями «чк», «чн», «щн»»
Например:
Печаль беде не помощник.
Умелые руки — помощники науки.
Конь живой и конь стальной — помощники в работе.
Зимний ветер морозу помощник.
Нет лучше веселья, чем сердечная радость.
Труд, труд и труд — вот три вечных сокровища.
Герой никогда не умрёт, он вечно в народе живёт.
Источник жизни — в труде, а успеха — в сноровке.
В пустой бочке звону много.
Без печки холодно, без хлеба голодно
Белые ручки чужие труды любят.
Привычка всё делает лёгким.

В данной методической разработке осуществлена подборка игр, которые направлены на формирование всех групп УУД.