"МОРДОВСКИЙ РЕСПУБЛИКАНСКИЙ ИНСТИТУТ ОБРАЗОВАНИЯ"
ГОСУДАРСТВЕННОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ (ПОВЫШЕНИЯ КВАЛИФИКАЦИИ) СПЕЦИАЛИСТОВ

КУРСОВАЯ РАБОТА

Игровые технологии на уроках эрзянского языка как средство развития познавательной активности у учащихся.

Слушатель КПК: Адушкина Е.И., учитель эрзянского языка МОУ «СОШ №1» г.о. Саранск

Проверил: кандидат филологических наук, доцент Кочеваткина О. В.

Саранск 2015

Сухомлинский говорил: «Дети должны жить в мире красоты, игры, сказки, музыки, рисунка, фантазии, творчества!»

В современной школе возникает насущная потребность в расширении активных форм обучения. К таким активным формам обучения относятся игровые технологии.

Задача учителя – научить каждого ребёнка самостоятельно учиться, сформировать у него потребность активно относится к учебному процессу. Одно из средств, которое окажет реальную помощь ученикам – игра.

Игровые технологии являются одной из уникальных форм обучения,

которая позволяет сделать интересными и увлекательными не только работу учащихся на творческо-поисковом уровне, но и будничные шаги по изучению предметов. Занимательность условного мира игры делает положительной, эмоционально окрашенной монотонную деятельность по запоминанию, повторению, закреплению или усвоению информации. А эмоциональность игрового действия активизирует познавательную деятельность.

Три основных вида игр:

ДИДАКТИЧЕСКИЕ ИГРЫ

ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ

СЮЖЕТНО-РОЛЕВЫЕ ИГРЫ

ДИДАКТИЧЕСКИЕ ИГРЫ

Одним из наиболее действенных средств, способных вызвать интерес к занятиям по эрзянскому языку, является дидактическая игра. Цель игры пробудить интерес к познанию, науке, книге, учению.

В младшем школьном возрасте игра наряду с учением занимает важное место в развитии ребенка. При включении детей в ситуацию дидактической игры интерес к учебной деятельности резко возрастает, изучаемый материал становится для них более доступным, работоспособность значительно повышается.

ДИДАКТИЧЕСКИЕ ИГРЫ

Ведь то, что игра – это часть учебного процесса, ни для кого не секрет. Игра помогает формированию фонематического восприятия слова , обогащает ребенка новыми сведениями, активирует мыслительную деятельность, внимание, а главное- стимулирует речь. В результате чего у детей появляется интерес к эрзянскому языку. Не говоря уже о том, что дидактические игры по эрзянскому языку способствуют снятию эмоционального напряжения.

ДИДАКТИЧЕСКИЕ ИГРЫ:

- «Кто больше»
- «Собери слова»
- «Доскажи словечко»
- «Четвёртый лишний»
- «Соедини слово с картинкой»
- «Кто исчез» или «Что изменилось»
- Загадки
- Ребусы

ИГРА «ПОЧТАЛЬОН».

ПОЧТАЛЬОН

инжекс	вирев
кудо	панго
столь	чувто
прякат	пеште
сюкпря	кужо

ПОЧТАЛЬО

эмежпирен

в	школав
пурькат	сёксь
куярт	цецят
мода	тонавтыця
пандя	баяга

Рассматривая роль и место игры в процессе обучения эрзянскому языку, хочется обратить внимание, что любая игра должна способствовать решению основной задачи урока (например, активизации знаний, закреплению знаний или их проверке). В качестве примера предлагаем дидактическую игру, которую можно провести на любом из этапов урока эрзянского языка – это кроссворд.

- Решая кроссворды на уроках, давая их в качестве домашних заданий можно достичь многого, так как в игре происходит многократное повторение, закрепление и усвоение материала. В зависимости от цели кроссворд может быть большим или маленьким, состоящим из более трудных (специальных) или более распространенных слов, с широкой или узкой тематикой. Кроссворд активизирует ребенка, способствует повышению его жизненного тонуса, удовлетворяет личные интересы и развивает интеллектуальные способности.

		П	О	К	Ш	Т	Я				
			Н	У	Ц	Ь	К	А			
		К	У	Д	О						
	С	А	З	О	Р						
		Ц	Ё	Р	Ы	Н	Е				
		А	В	А							
Я	Л	А	К	С							
	С	Ы	Р	Ь	К	А	Й				
		Э	Й	К	А	К	Ш				
			Т	Е	Т	Я					

СЮЖЕТНО-РОЛЕВЫЕ ИГРЫ

Уроки с использованием ролевых игр или игровых ситуаций являются эффективным средством обучения и воспитания, поскольку отход от традиционного построения урока и введение игрового сюжета привлекают внимание учащихся всего класса.

Содержание игры – это всегда осуществление ряда учебных задач. В игре ученики попада-ют в ситуацию, позволяющую им критически оценивать свои знания в действии, привести эти знания в систему.

СЮЖЕТНО-РОЛЕВАЯ ИГРА

Основные компоненты ролевой игры – тема, содержание, воображаемая ситуация, сюжет и роль. Усваивая разные понятия на уроках, учащиеся становятся «участниками» событий, представляют себя специалистами разных профессий.

Ролевую игру можно готовить заранее, можно проводить с одним учеником, с группой учащихся или со всем классом.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

На протяжении нескольких лет работы в начальных классах я наблюдала, что занятия эрзянским языком не всегда вызывают у учащихся интерес. Некоторые дети считают его скучным предметом. Я задумалась над тем, как пробудить интерес к занятиям.

Проанализировав свои уроки и уроки других учителей эрзянского языка, я пришла к выводу, что пробудить интерес к эрзянскому языку можно, если систематически накапливать и отбирать увлекательный материал, способный привлечь внимание каждого ученика.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Считаю, что уроки эрзянского языка должны проходить в доступной и игровой форме. Это позволяет постоянно поддерживать внимание и интерес детей необычностью и новизной. Они с большим восторгом встречают все новое, им самим предоставляется возможность фантазировать, развивать творческое воображение.

Уроки для них становятся интересными и нескучным.

Казалось бы, сложные упражнения выполняются легко и непринужденно. Подобные уроки всегда вызывают интерес у детей, все зависит от творчества педагога, его желания экспериментировать и творить.

Ученик – это не сосуд, который надо заполнить, а факел, который надо зажечь.

Л.Г. Петерсон