



"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 относиться 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, активизирует 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

кудо

столь

прякат

сюкпря

ВИРЕВ

панго

чувто

пеште

кужо



ПОЧАТКОВО

эмежпире Н

В

пурькат

куярт

мода

пандя

ШКОЛАВ

сёксь

цецят

тонавтыця

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 игр — это всегда осуществление ряда учебных задач. В игре ученики попадают 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 и нескудным.

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

