

# «Игровые приемы на уроках осетинского языка».

Презентацию подготовила учитель осетинского языка отделения ООШ МБОУ СОШ ст. Павлодольской Моздокского района РСО-Алания  
Хутяева Альбина Тимофеевна.



«Дети играют, потому что развиваются, и развиваются, потому что играют».



Игра — многогранное понятие. Она означает занятие, отдых, развлечение, забаву, потеху, утеху, соревнование, упражнение, тренинг, в процессе которых воспитательные требования взрослых к детям становятся их требованиями к самим себе, значит, активным средством воспитания и самовоспитания. Игра выступает самостоятельным видом развивающей деятельности детей разных возрастов, принципом и способом их жизнедеятельности, методом познания ребенка и методом организации его жизни и неигровой деятельности.

Игра — первая ступень деятельности ребенка-дошкольника, изначальная школа его поведения, нормативная и равноправная деятельность младших школьников, подростков и юношества, меняющая свои цели по мере взросления учащихся.

Игра есть потребность растущего ребенка: его психики, интеллекта, биологического фонда.

Игра — специфический, чисто детский мир жизни ребенка. Игра есть практика развития.

Дети играют, потому что развиваются, и развиваются, потому что играют.

Поскольку детская игра —  
явление универсальное и дети в  
играх копируют окружающую  
жизнь, ее функции  
разнообразны.

Рассмотрим наиболее важные  
функции игры:

**Обучающая функция** позволяет решить конкретные задачи воспитания и обучения, которые направлены на усвоение определенного программного материала и правил, которым должны следовать играющие. Важны обучающие игры также для нравственного — эстетического воспитания детей.

**Развлекательная функция** способствует повышению эмоционально-положительного тонуса, развитию двигательной активности, питает ум ребенка неожиданными и яркими впечатлениями, создает благоприятную почву для установления эмоционального контакта между взрослым и ребенком.

**Коммуникативная функция** состоит в развитии потребности обмениваться со сверстниками знаниями, умениями в процессе игр, общаться с ними и устанавливать на этой основе дружеские взаимоотношения, проявлять речевую активность.

**Воспитательная функция** помогает выявить индивидуальные особенности детей, позволяет устранить нежелательные проявления в характере своих воспитанников.

**Развивающая функция**  
заключается в развитии ребенка,  
коррекции того, что в нем заложено  
и проявлено.

**Релаксационная функция**  
заключается в восстановлении  
физических и духовных сил ребенка.

**Психологическая функция**  
состоит в развитии творческих  
способностей детей.

**Игры на уроке осетинского языка могут быть очень полезны, но они должны учитывать целый ряд требований:**

*Быть экономными по времени и направленными на решение определенных учебных задач;*

*Быть «управляемыми»; не сбивать заданный ритм учебной работы на уроке и не допускать ситуации, когда игра выходит из-под контроля и срывает все занятие;*

*Снимать напряжение урока и стимулировать активность учащихся;*

*Оставлять учебный эффект на втором, часто неосознанном плане, а на первом, видимом месте всегда реализовывать игровой момент;*

*Не оставлять ни одного ученика пассивным или равнодушным.*

По характеру игровой  
методики игры могут быть:

Предметные;

Сюжетные;

Ролевые;

Деловые;

Имитационные;

Игры-драматизации.

**Игра** - мощный стимул к овладению осетинским языком и эффективный прием в арсенале преподавателя осетинского языка. Использование игры и умение создавать речевые ситуации вызывают у обучающихся готовность, желание играть и общаться.

Итак. Мы можем сделать **вывод**, что игра не имеет единственного точного определения. Разные ученые по-своему определяют ее. Но. очевидно, что любая игра предполагает определенную цель, знание правил, а также элемент удовольствия.

**Учебная игра**- это особо организованное задание, требующее напряжения эмоциональных и умственных сил. Положительным является тот факт, что при этом ученик говорит на осетинском языке, следовательно, игровой метод таит в себе большие обучающие возможности. Игра для учащихся - это, прежде всего, увлекательное занятие.

Многие методисты подразделяют учебные игры на:  
**Языковые** (отработка языкового материала на уровне грамматики и лексики)

**Коммуникативные** (ролевые игры на заданную тему)

Те же авторы предлагают и другую классификацию игр:

**На взаимодействие**

**На соревнование**

М.Ф. Стронин выделяет два раздела таких игр:

**Грамматические:** Лексические, фонетические и орфографические игры, способствующие формированию языковых навыков.

**Творческие игры** : способствующие дальнейшему развитию речевых навыков и умений.

Таким образом, учебная игра является одним из способов организации учебно-познавательной деятельности. Применение игр в обучении - не просто развлекательный прием или способ организации познавательного материала. Игра обладает огромным эвристическим и убеждающим потенциалом, позволяет использовать все уровни усвоения знаний: от воспроизводящей деятельности через преобразующую к главной цели - творческо-поисковой деятельности.

## Грамматические игры

Научить учащихся употреблению речевых образцов, содержащих определенные грамматические трудности;  
Создать естественную ситуацию для употребления данного речевого образца;  
Развить речевую активность и самостоятельность учащихся.

## Лексические игры

Тренировать учащихся в употреблении лексики в ситуациях, приближенных к естественной обстановке;

Активизировать речемыслительную деятельность учащихся;

Развивать речевую реакцию учащихся;

Познакомить учащихся с сочетаемостью слов.

# Фонетические игры

Тренировать учащихся в произношении осетинских слов;  
Научить учащихся громко и отчетливо читать стихотворения;  
Формировать навыки фонетического слуха

## **Подвижные игры**

Используются в качестве физкультминуток, для закрепления лексического и грамматического материала.

## **Игры с пальчиками**

Используются для развития мелкой моторики рук.

**Игру «Переводчик»** можно использовать при изучении любой темы.

Она служит для закрепления изученной лексики.

**Игра «Украсть слово»** предназначена для закрепления и усвоения прилагательных. Класс делится на 2 команды. Каждой команде даётся существительное, к которому нужно подобрать как можно больше подходящих определений. Выигрывает та команда, которая подобрала большее количество прилагательных.

**Игра «Пишущая машинка»** нацелена на развитие внимания и контроля знаний лексики по определённой теме. Пишущая машинка сломалась. Она не пропечатала заглавные буквы. Ученики должны вписать пропущенные буквы в карточке. Побеждает тот, кто первым справился с заданием.

Для закрепления и автоматизации лексики, например, по теме «Дикие животные» для расширения словарного запаса я использую

**игру «Угадай слово»**. Ученикам предлагается составить слова из данных букв:

рса, иргъæб, хътраус, вуарс, æсхгæр, зыуны.

**Игра «Цветик – семицветик»** (1-2 класс) служит для закрепления прилагательных, обозначающих цвета предметов. Класс делится на 2 команды. Дети друг за другом «срывают лепестки» с ромашки со съёмными лепестками, называют цвет (сырх, бур, урс...). Если ученик ошибся, все лепестки возвращаются на место и игра начинается сначала.

**Игра "Профессии"**. Вы называете профессию, а ребенок должен сказать, что делает...учитель, повар, продавец, врач и т.д. Или же наоборот, вы спрашиваете: "Кто учит? Кто варит? Кто продает? Кто лечит?"

**Игра «Снежный ком»**. Один ученик называет слово по данной теме, второй называет слово первого и добавляет своё и т.д.

Эту игру можно изменить: первый ученик называет существительное, второй-добавляет глагол к этому существительному, третий-прилагательное и т.д.

**Игра «Что исчезло?»** На доске лексика из 7 слов или 7 картинок (не более). Учащиеся хором вместе с учителем проговаривают эти слова. Затем также перевод этих слов. После этого учитель стирает одно слово или убирает картинку (ученики закрывают глаза). Учащиеся угадывают какое слово исчезло. Кто первый угадал, тот выигрывает.

**Игра «Найди ошибку».** Кто быстрее найдет в слове ошибку, тот выигрывает.

**Игра «Лишнее слово».** Узнайте лишнее слово и поднимите карточку с его номером: 1) арс, 2) рувас, 3) хъуг, 4) уызын.

**Игра «Общее».** У 2 из каждых 3 овощей что-то общее:  
пъамидор, цывзы, джитъри (цвет)  
пъамидор, картофель, уырыдзы (форма).

**Игра «Составь слова».** Используя данные буквы, составить как можно больше слов.

**Игра «Угадай».** Используются картинки в конверте. Ученик вынимает картинку и сообщает классу, кто изображён на ней. Учащиеся должны догадаться, что данное лицо или животное делает, задавая общие вопросы. Угадавший получает право выбрать картинку из конверта.

**«Конкурс на лучшего чтеца»** стихотворения или текста.

**Игра «Один или много».** Если называется один предмет, дети хлопают, а если – много, то они топают. Тот, кто ошибается, выходит из игры.

**Игра – путь детей к познанию  
мира, в котором они живут,  
и который они призваны  
изменить.**

Спасибо  
за внимание.

*Альбина*