

Использование дидактических игр на уроках родного (ненецкого) языка в начальной школе

*Явтысяя Ольга Григорьевна,
учитель начальных классов
ГБОУ НАО «Основная школа п. Каратайка»*

На уроках родного (ненецкого) языка в своей практике уже много лет использую дидактические игры как средство развития познавательного интереса обучающихся в начальной школе.

Чтобы использовать дидактические игры на уроках, нужно понимать роль дидактической игры в обучении и воздействие её на познавательную активность детей. Об этом ещё писал известный русский педагог Константин Дмитриевич Ушинский: «Сделать серьёзное занятие для ребенка занимательным — вот задача обучения». Занимательность здесь сочетается с серьёзным умственным трудом.

Игровые технологии – эффективное средство воспитания познавательных процессов и активизации деятельности обучающихся. Это тренировка памяти, помогающая обучающимся вырабатывать речевые умения и навыки. Игры стимулируют умственную деятельность детей, а так же развивают внимание и познавательный интерес к предмету.

Игра - это методический приём, цель которой:

- создание положительных эмоций у учеников;
- привлечение и удержание внимания учеников на теме конкретного урока;
- повышение интереса учеников к изучаемой теме;
- облегчение процесса усвоения учебного материала;
- активизация речевой деятельности учеников;
- увеличение работоспособности учеников;
- развитие у детей творческих и умственных способностей;
- развитие памяти и воображения у детей
- рефлексии.

Игру в педагогической деятельности используют при соблюдении следующих условий: игры отбираются и конструируются в соответствии с содержанием изучаемой темы, в соответствии с целями и задачами урока; используются в сочетании с другими формами, методами и приёмами; чётко организуются; игры соответствуют интересам и познавательным возможностям обучающихся.

Согласно классификации Германа Константиновича Селевко, профессора, кандидата педагогических наук, автора «Энциклопедии образовательных технологий», игры разделяют на:

1. настольные
2. подвижные
3. дидактические
4. деловые
5. интеллектуальные
6. интерактивные

Приведём примеры игр, используемых нами на уроках родного (ненецкого) языка в начальной школе.

Подвижные игры

1. «Назови родственные слова» (Нопой паңгм' мэта вадам' хэт").

Цель: закрепление умения подбирать родственные слова.

Учитель кидает мяч обучающемуся и называет имя существительное, а обучающийся должен назвать однокоренное слово: ты (олень) – тынзя' (аркан), хаер" (солнце) – хаерако (солнышко).

2. «Продолжи предложение» (Предложениям' ёльцед).

Цель: составление простого предложения.

Учитель кидает мяч обучающемуся и говорит начало предложения, а обучающиеся продолжают его: Ѓацекы" ... (сянаку"). - Дети (играют). Вэнеко... (мадарна). - Собака (лает).

3. «Назови ласково» (Нюкута хэтад).

Цель: закрепление умения образовывать уменьшительно-ласкательные суффиксы имён существительных (имён прилагательных).

Учитель кидает мяч и называет слово, а обучающийся должен назвать однокоренное слово с уменьшительно-ласкательным суффиксом: мерця – мерцякоця (ветер – ветерок), (сэрако – сэракоця (белый - беленький)).

Настольные игры (можно использовать на этапе повторения изученного материала).

«Животные и их детёныши» (Иленя сармик" няби нюкця").

Перед игроками картинки с животными и их детёнышами. Задание: Соотнеси картинки с животными и их детёнышами, называя их на ненецком языке.

вэнеко (собака)

сармик' нюкця (волчонок)

юно (лошадь)

хоска' нюкця (котёнок)

сармик (волк)

вэнеко' нюкця (щенок)

хоска (кошка)

юно' ню (жеребёнок)

Интеллектуальные игры обогащают, развивают и активизируют словарный запас детей, формируют правильное звукопроизношение, развивают связную речь.

«Слоговик»

Составление слов из двух и более слогов. Задание: Составь слово из слогов, переведи на русский язык.

1) но ња

2) ху ко ну

њано (лодка)

нухуко (кукла)

«Телеграф»

Один произносит первый слог, а участники игры должны продолжить, чтобы получилось слово, переводят слово на русский язык.

1) хы

2) пу

3) ха

(дя)

(хуця)

(небцё)

хыдя (блюдце)

хада (бабушка)

ханебцё (сова)

«Найди антоним» (Ѓанинзер' вадета вадам' хо"):

Цель: Расширять словарный запас.

Закрепить имена прилагательные с противоположным значением.

Обучающиеся образуют пары слов – антонимов, переводят слова на русский язык.

Ѓарка (большой)

Ныхысяда (слабый)

Пирця (высокий)

Тыя (узкий)

Лата (широкий)
Ямб (длинный)
Сата (сильный)

Нюдя (маленький)
Хэм' (короткий)
Ламдо (низкий)

Загадки (хобцоко”).

Загадки, в которых дается описание предмета или явления путём перечисления различных его признаков, например:

Ям' нялта, савам' сера. (Сквозь землю пролез, шапку надел.)

Отгадка: Тудако (гриб)

Ѓопой нув' лахаця' си”ив сида. (У одной травянистой кочки семь отверстий)

Отгадка: Ѓэва (голова)

Использование игр на уроках родного (ненецкого) языка помогает:

- снять ряд трудностей, связанных с запоминанием материала;
- вести изучение и закрепление материала на уровне эмоционального осознания;
- развивать познавательный интерес к ненецкому языку как к учебному предмету;
- обогащать словарный запас обучающихся, расширять их кругозор.

Использование игр на этапах изучения нового материала или повторения и закрепления пройденного, формирования учебных умений и навыков обеспечивает гибкость образовательного процесса, повышает познавательный интерес обучающихся к родному (ненецкому) языку, способствует развитию творческой активности на уроках. И сегодня актуальными являются слова Василия Александровича Сухомлинского, советского педагога-новатора, детского писателя, создателя педагогической системы: «Игра – это искра, зажигающая огонёк пытливости и любознательности».