

Мастер – класс по теме «ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ПРЕПОДАВАНИИ БУРЯТСКОГО ЯЗЫКА»

Игра является инструментом преподавания, который активизирует деятельность обучаемых, позволяет сделать учебный процесс привлекательным и интересным, заставляет детей волноваться и переживать.

Игровые технологии — это система психолого-педагогических методик и приёмов для изучения воспитательного процесса с применением различных игровых программ. Это одна из уникальных форм обучения и эффективное средство воспитания познавательных процессов и активизации деятельности учащихся.

Игровая технология – это группа методов и приемов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр, которые стимулируют познавательную активность детей, «провоцируют» их самостоятельно искать ответы на возникающие вопросы, позволяют использовать жизненный опыт детей, включая их обыденные представления.

Игровые технологии позволяют:

- учитывать возрастные психологические особенности школьников;
- формировать мотивационную сферу учащихся;
- повышать интерес к предмету и расширять кругозор детей;
- вовлекать всех учащихся в учебный процесс;
- облегчать решение учебной задачи;
- практически закреплять полученные знания;
- обеспечивать свободный обмен мнениями;
- развивать коммуникативные навыки учащихся;
- раскрывать креативные способности учащихся.

Широкое применение игр на уроках бурятского языка может помочь решить, на наш взгляд, все вышеназванные аспекты. Это мощный стимул в овладении бурятским языком. С помощью игр хорошо отрабатывается произношение, активизируется лексический и грамматический материал,

развиваются навыки аудирования, умения устной речи. В игре развиваются творческие, мыслительные способности ребенка, предполагается принятие решения: как поступить, что сказать. Обучающие игры помогают сделать процесс обучения бурятскому языку интересным и увлекательным.

Представляем вашему вниманию игровые методы и несколько занимательных игр из серии «Играя, учимся» («Наадан һурая»), все они ориентированы на то, чтобы уроки бурятского языка были интересными и познавательными:

1. «Волшебная юрта» («Шэдитэ гэр»).

Целевая аудитория: 1-5 классы.

Цель: закрепить названия домашних и диких зверей, посуды, продуктов, одежды и т.д.

Ход игры: учащиеся достают из юрты маленькую коробочку, называют предмет, который изображен на карточке и будет внутри коробки, или переводят слово на бурятский язык, правильно произносят; учащийся может изобразить животное, которое будет нарисовано на карточке, а остальные учащиеся должны отгадать его.



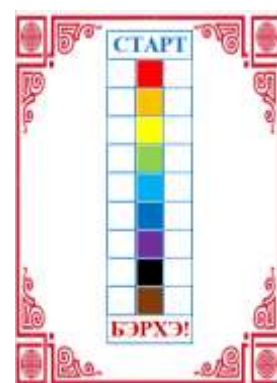
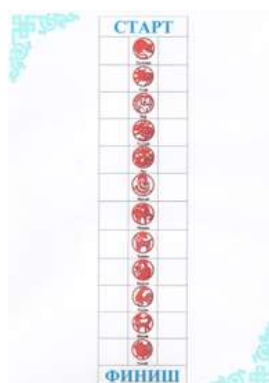
1. Игровое поле «Шагай наадан».

Целевая аудитория: 1-5 классы

Цель: закрепить слова, обозначающие цифры, 12 годов, цвета.

Ход игры: Одновременно могут играть несколько учащихся по правилам одной из видов бурятской игры в «Шагай наадан» «Мори урилдаан» – «Конские бега». Играющие выбирают по одному «бегунцу» из свободной

кучи лодыжек и ставят их по обеим сторонам в первом ряду в квадратики. Затем берут пять лодыжек и бросают их на кон по очереди. Каждый игрок делает ход своими лодыжками «бегунцами» по количеству выпавших костяшек в положении «морин». И свой ход игроки сопровождают словами на бурятском языке, обозначающими те цвета, цифры или год, куда попал «бегунец».



2. «Мэлхэй» (Черепаха)

Целевая аудитория: 1-4 классы

Цель: Закрепить основные цвета: белый, черный, синий, красный, зеленый, желтый.

Ход игры: скорлупы разного цвета напоминают черепаху, играющий называет цвет и число. Например: *Энэ таба тоо. Ногоон үнгэ. Ногоон үнгэтэй «мэлхэй».* (Это цифра пять. Зеленый цвет. «Черепаха» зеленого цвета.)

Также учащийся может задавать вопрос на бурятском языке своим одноклассникам. Например: *Энэ хэды тооб? Ямар үнгэтэй «мэлхэйб»?* (Это какая цифра? Какого цвета «черепаха»?)



3. Пальчиковый театр («Хургануудай театр»)

Целевая аудитория: 1-7 классы

Пальчиковый театр – средство развития речи у учащихся начальных и средних классов. Также можно применять его при изучении диалога. В пальчиковый театр входят фигурки пяти пальчиков-людей по вариации старинной бурятской считалки «Табан хурган» (Пять пальцев), фигурки животных.

Данный метод способствует:

- Выражать свои эмоции посредством мимики и речи.
- Активно использовать в игре воображение, память, внимание, мышление.
- Расширять словарный запас, подключая слуховое и тактильное восприятие.
- Знакомить с бурятским народным творчеством.
- Обучать навыкам общения, игры, счёта.
- Создавать положительный эмоциональный фон.

Задачи: Развивать речь, фантазию и воображение, зрительное и слуховое восприятие у школьников. Продолжать развивать мелкую моторику рук. Развивать пространственное мышление. Расширять словарный запас. Воспитывать любовь к сказкам. Воспитывать доброжелательное отношение друг к другу. Воспитывать желание играть в пальчиковый театр.



4. "Кубик - Тэбхэнсэг"

Целевая аудитория: 1-9 классы.

"Кубик - Тэбхэнсэг" — прием технологии критического мышления. Что это такое и как его использовать?

Цели современного образования, обозначенные в ФГОС, заточены на принцип "учить не науке, а учить учиться". Игрокуб - интересный способ подачи карточного материала. Уже знакомые для отработки карточки в кубике будут восприниматься по-новому.

Кубик в начальных и средних классах.

Например, вместо стандартных вопросов можно использовать следующие:

- **Опиши.** Форму, размер, цвет, назови по имени, и т.д.
- **Сравни.** Сравнить заданный предмет или явление с подобными, указать сходства и различия.
- **Назови ассоциацию.** С чем ассоциируется данный предмет, явление?
- **Сделай анализ.** Рассказать, из чего это состоит, как сделано и пр.
- **Примени.** Привести примеры использования или показать применение.
- **Оцени.** Указать все "плюсы" и "минусы".

Практика показывает, что прием очень нравится ученикам, они быстро осваивают технику его использования. А учителю этот прием помогает развивать навыки критического мышления и в активной, занимательной форме проверять знания и умения учащихся.

В кармашки игрокуба можно вкладывать карточки в зависимости от изучаемой темы:

Например:

- карточки с буквами;
- карточки со слогами;
- карточки с упражнениями артикуляционной гимнастики;
- карточки на расширение словарного запаса по темам, для освоения лексических тем;
- карточки с предложениями;
- карточки с рисунками.

Для использования в качестве кубика нужно продумать задания в зависимости от изучаемой темы и вложить в грани кубика карточки с вопросами:

- назови
- почему
- объясни
- предложи
- придумай
- поделись

Как играть в кубик с кармашками.

- Кидаем кубик учащемуся;
- Учащиеся читают, какая буква (слог) выпала, либо называют, что изображено на картинке.

Карманы крупные. Карточки вставлять удобно. Когда карточки рассованы по кармашкам, теряется возможность увидеть их все сразу. Это можно использовать в играх. Например, "рассмотри и запомни все грани кубика. Назови предметы, которые увидел". Если карточки с буквами, можно предложить составить слово в уме. Это задание потребует концентрации внимания, задействует краткосрочную память, поможет запомнить зрительный образ буквы. Ещё один вариант - бросать кубик и выполнять задание с карточкой, которая оказалась сверху.

После работы можно предложить ребёнку достать карточки из кармашков - отдохнуть и в то же время потренировать моторику. Данный кубик сшит из материала флис разных цветов.



5. Головоломка (вращающаяся игрушка) «Ологты» (Найдите)

Целевая аудитория: 1-9 классы.

Головоломка (вращающаяся игрушка) «Ологты» (Найдите) - буквенные головоломки на составление и поиск заданного слова.

Цель: собрать любое слово на бурятском языке, начиная с 2 до 6 букв. Среди этих букв, которые кажутся совершенно разрозненными и несвязными, нужно найти спрятанные слова на бурятском языке. Слова могут располагаться слева направо. По данной головоломке можно найти 120 слов.



Именно в игре возникает естественная потребность многократного повторения языкового материала, а также тренировка детей в выборе нужного речевого варианта, что является подготовкой к ситуативной речи. Учитывая возрастные особенности учащихся и дидактические возможности игры, я использую элементы игровых технологий на каждом занятии.

Применение игровой технологии способствует:

- созданию благоприятного психологического климата на занятии;
- мотивации и активизации познавательной деятельности школьников;
- возможности использования знаний, опыта, навыков общения в разных ситуациях;
- сохранению интереса учащихся к изучаемому предмету;
- уважению к бурятскому языку и культуре народа;

В любой вид деятельности на занятии можно внести элементы игры, и тогда даже самое скучное занятие приобретает увлекательную форму. Использование игр на уроках повышает эффективность учебного процесса, помогает сохранить интерес учащихся к изучаемому предмету на всех этапах обучения. Применение игровых технологий в учебной деятельности показывает, что ребенок, играя, развивается.

Таким образом, практика показала, что при использовании игровых ситуаций, школьники активно и охотно трудятся, легко, осмысленно и прочно усваивают материал.

Ванжилова Б.В.,
учитель бурятского языка
МАОУ «СОШ № 37» г. Улан-Удэ