Сызранский филиал государственного бюджетного специального (коррекционного) образовательного учреждения для обучающихся, воспитанников с ограниченными возможностями здоровья специальной (коррекционной) общеобразовательной школы-интерната № 2

г. о. Жигулевск

РАЗВИТИЕ МОТИВАЦИИ

У ПЕРВОКЛАССНИКОВ

С ПОМОЩЬЮ

ИГРОВОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

Развитие общества на современном этапе предъявляет новые требования к школе по совершенствованию учебно-воспитательного процесса. В связи с этим проблема мотивации учения является одной из наиболее актуальных, так как она определяет эффективность осуществления учебного процесса. Известно, что положительное или отрицательное отношение школьника к учению может быть причиной его успеваемости или неуспеваемости.

Н. Г. Морозо­ва так характеризует возможности младшего школьника: «В младшем школьном возрасте большое значение имеет эмоцио­нальный компонент.

Одним из средств развития мотивации у первоклассников является игра.

Игра позволяет не только активно включить учащихся в учебную деятельность, но и активизировать познавательную деятельность детей. Игра помогает донести учителю до учащихся трудный материал в доступной форме. Отсюда можно сделать вывод о том, что использование игры необходимо при коррекционно-развивающей работе учителя с детьми младшего школьно возраста.

Игра является ценным средством воспитания умственной активности детей, она стимулирует психические процессы, вызывает у учащихся живой интерес к процессу познания. В ней дети охотно представляют значительные трудности, тренируют свои силы, развивают способности и умения. Она помогает сделать любой учебный материал увлекательным, создаёт радостное рабочее настроение, облегчает процесс усвоения знаний.

Одним из эффективных форм развития мотивации у первоклассников является дидактическая игра.

Дидактическая игра - эффективная форма проведения уроков в начальной школе, поскольку наиболее прочны те знания, которые приобретались с заинтересованностью. Дети вовлекаются в игру и не обращают внимания на то, что в её процессе им приходится решать серьезные задания. Атмосфера такого урока позволяет школьнику проявить свои способности в большей мере, чем на стандартном занятии.

Цель дидактических игр - облегчить переход к учёбе.

Рассмотрим более удачные виды игр для развития мотивации первоклассников.

Условно можно выделить несколько типов дидактических игр, сгруппированных по виду деятельности учащихся.

-    Игры - путешествия.

-    Игры - поручения.

-    Игры - предположения.

-    Игры - загадки.

-    Игры - беседы (игры-диалоги).

Игры - путешествия имеют сходство со сказкой, её развитием, чудесами. Игра - путешествие отражает реальные факты или события, но обычное раскрывает через необычное, простое - через загадочное, трудное - через преодолимое, необходимое - через интересное. Всё это происходит в игре, в игровых действиях, становится близким ребенку, радует его.

Игра - путешествие - игра действия, мысли, чувств ребенка, форма удовлетворения его потребностей в знании.

В игре - путешествии используются многие способы раскрытия познавательного содержания в сочетании с игровой деятельностью: постановка задач, пояснение способов ее решения, иногда разработка маршрутов путешествия, поэтапное решение задач, радость от ее решения, содержательный отдых. В состав игры-путешествия иногда входит песня, загадки, подарки и многое другое

Игры - поручения имеют те же структурные элементы, что и игры-путешествия, но по содержанию они проще и по продолжительности короче. В основе их лежат действия с предметами, игрушками, словесные поручения. Игровая задача и игровые действия в них основаны на предложении что-то сделать: “Проверь домашнее задание у Незнайки”.

Игры - предположения “Что было бы..?” или “Что бы я сделал...”, “Кем бы хотел быть и почему?”, “Кого бы выбрал в друзья?” и др. Иногда началом такой игры может послужить картинка.

Дидактическое содержание игры заключается в том, что перед детьми ставится задача и создается ситуация, требующая осмысления последующего действия. Игровая задача заложена в самом названии “Что было бы..?” или “Что бы я сделал...”. Игровые действия определяются задачей и требуют от детей целесообразного предполагаемого действия в соответствии с поставленными условиями или созданными обстоятельствами.

Эти игры требуют умения соотнести знания с обстоятельствами, установления причинных связей. В них содержится и соревновательный элемент: “Кто быстрее сообразит?”.

Игры - загадки. Возникновение загадок уходит в далекое прошлое. Загадки создавались самим народом, входили в обряды, ритуалы, включались в праздники. Они использовались для проверки знаний, находчивости. В этом и заключается очевидная педагогическая направленность и популярность загадок как умного развлечения.

В настоящее время загадки, загадывание и отгадывание, рассматриваются как вид обучающей игры.

Основным признаком загадки является замысловатое описание, которое нужно расшифровать (отгадать и доказать). Описание это лаконично и нередко оформляется в виде вопроса или заканчивается им. Главной особенностью загадок является логическая задача. Способы построения логических задач различны, но все они активизируют умственную деятельность ребенка. Детям нравятся игры-загадки. Необходимость сравнивать, припоминать, думать, догадываться - доставляет радость умственного труда. Разгадывание загадок развивает способность к анализу, обобщению, формирует умение рассуждать, делать выводы, умозаключения.

Игры - беседы (диалоги). В основе игры - беседы лежит общение педагога с детьми, детей с педагогом и детей друг с другом. Это общение имеет особый характер игрового обучения и игровой деятельности детей. В игре - беседе учитель часто идёт не от себя, а от близкого детям персонажа и тем самым не только сохраняет игровое общение, но и усиливает радость его, желание повторить игру.

Ценность игры - беседы заключается в том, что она предъявляет требования к активизации эмоционально-мыслительных процессов: единства слова, действия, мысли и воображения детей.

Перечисленными типами игр не исчерпывается, конечно, весь спектр возможных игровых методик. Однако на практике в обучении и коррекционно-развивающей работе с детьми младшего школьного возраста наиболее часто используются указанные игры, либо в “чистом” виде, либо в сочетании с другими видами игр: подвижными, сюжетно-ролевыми и др.

Первокласснику очень трудно, в первые дни , выполнять требования учителя, делать все по правилам, соблюдать режим дня и т.д.

Для этого я использовала следующие игры:

Игра "Обустрой рабочее место"

Ход игры:

Посмотрите как Незнайка подготовился к уроку, что он сделал не првильно, Давайте покажем Незнайки как необходимо готовить рабочее место.

Учащиеся берут свой портфель и по команде преподавателя они должны разложить все на своём столе с учётом требований учителя.

Побеждают учащиеся, которые быстрее и правильнее других разложили на своём рабочем месте все школьные принадлежности.

## Игра "Заветное слово"

## Тип игры: развитие внимания.

## Ход игры: дети стоят у своих мест, приветствуя учителя в начале занятия. Учитель сообщает цель урока. Нужно сесть, когда услышишь определённое слово (в зависимости от предмета) например, "пропись".

## Игра "Мои предложения"

## Тип игры: на рефлексию

## Ход игры: по окончании занятия учитель предлагает детям дополнить фразу: "Если бы я вёл сегодняшний урок, я бы..." (что изменил, что сделал более интересным, содержательным, какие средства и материалы использовал и т. д.).

## Часто для поддержания интереса использую игры-беседы, где диалог идет от сказочного героя, которому необходима детская помощь. (показ презентации)

## Игры –путешествия использовала при изучении тем мой город, мой адрес, где совершали путешествия по родному городу. Такие путешествия часто совершаем на различном виде транспорта, где пассажирами являются сказочные герои и чтобы занять свое место необходимо выполнить определенное задание.

## Игры- поручения.

## Дети любят выполнять следующие упражнения:

## «Помоги художнику».

## Игровой материал: карандаши, карточки с изображением одного из предметов (незаконченным).

Руководство игрой: учитель сообщает детям, что художник Тюбик не успел дорисовать картинку до конца и попросил ребят помочь ему закончить работу. Раздав детям карточки с одним и тем же изображением, учитель просит ребят подумать, что хотел художник, и нарисовать это. Готовые карточки с рисунками учитель собирает и рассматривает вместе с детьми. Наиболее оригинальные отмечаются призом Тюбика.

«Волшебные кляксы».

Игровой материал: бумага, тушь или чернила, краски, кисть.

Руководство игрой: обыкновенные кляксы можно превратить в забавных человечков, животных и другие предметы, дорисовав их с различных сторон. Вместе с учителями дети заготавливают себе листочки с кляксами, капнув тушью или чернилами на одну из сторон согнутого листа бумаги и накрыв его другой стороной. Лист с двумя кляксами разделяется пополам, и отдельные листочки с кляксами раздаются детям для дорисовки. Когда рисунки готовы, сравниваются парные рисунки. Победитель объявляется в каждой паре, его изображение должно быть более интересным, оригинальным, выразительным.

«Волшебные очки».

Игровой материал: карандаш, волшебные очки различной формы и соответствующие им фигурные трафареты.

Руководство игрой: показав детям волшебные очки различной формы, учитель говорит, что волшебство очков заключается в том, что стоит их надеть, как все вокруг (предметы, животные, люди) приобретают форму очков. Так надев, очки круглой формы, все вокруг будет видеться состоящим из отдельных круглых частей. Затем дети получают волшебные очки и соответствующие фигурные трафареты. Можно предложить следующие варианты игрового задания:

- изобрази, каким ты видел в этих очках рыбку, цветок, медведя, птицу, человека и др.

- изобрази, что ты увидел, выйдя в этих очка на прогулку в лес, зоопарк и т.д.

Итоги игры легче подводить, если все «надевают» одинаковые очки. Тогда проще сравнить оригинальность и выразительность изображения.

Игры- загадки:

**Соотнеси загадку с отгадкой.**

На левой стороне листа напечатаны загадки, а на правой даны изображения отгадок в произвольном порядке. Ребенок должен соединить загадку с отгадкой при помощи карандаша.

Можно усложнить задание, изображенные отгадки раздать не дорисованными. Сначала загадываю загадки, затем дети дорисовывают предмет отгадку.

**«Жучки и паучки»** ( дорисовать лапки у жучков, крапинки у божьей коровки) и т. д.

Дети сами любят сочинять загадки, для этого использую следующие игры.

**Игра "Картинки-загадки".** Из группы детей выбирается один водящий, остальные должны отгадывать. Беру большую коробку, в которой лежат маленькие картинки с изображением различных предметов (можно использовать картинки от детского лото). Водящий подходит к учителю и берет одну из картинок. Не показывая ее остальным детям, он описывает предмет, нарисованный на ней. Дети предлагают свои версии.   
 Следующим водящим становится тот, кто первый отгадал правильный ответ.

Игра ставит ученика в условия поиска, пробуждает интерес к победе, а отсюда – стремление быть быстрым, собранным, ловким, находчивым, уметь четко выполнять задания, соблюдать правила игры. Все это способствует развитию мотивации.

Список литературы

1.    Попова В.И. Игра помогает учиться // Начальная школа. - №2. – 1987.

2.    Психолого-педагогические особенности проведения дидактических игр / Под ред. Акшиной А., Акшиной Т., Жарковой Т. - М., 1990.

3. Эльконин Д.Б. Психология игры. - М., 1978.

4.Елфимова Н. В. Диагностика и коррекция учения у младших школьников: учеб. пособие / Н. В. Елфимова. - М.: Просвещение, 1991.

5.Морозова Н. Г. Учителю о познавательном интересе / Н. Г. Морозова // Психология и педагогика. - 1979. - №2.

6. Лозоцева В. Н. Формирование учебной мотивации школьников / В. Н. Лозоцева // Школа и производство. - 2004. - №4.