Занимательные игры во внеурочной деятельности как средство формирования и развития учебной мотивации.

**Структура:**

* Актуальность исследования
* Цель исследования
* Задачи исследования
* Объект исследования
* Предмет исследования
* Гипотеза
* Проблема исследования
* Методы исследования (теоретическая и практическая значимость, дидактическая игра, функции дидактической игры, аспекты, типология, классификация игр, требования к игре, организация игр, методика игр, приёмы игр, виды игр, принципы)
* Заключение
* Список литературы

«Без игры нет и не может быть

Полноценного умственного развития.

Игра – это искра, зажигающая огонек

Пытливости и любознательности»

В. А.Сухомлинский

**Актуальность исследования.**

Проблемы формирования и развития учебной мотивациишкольников на сегодняшний день приобретают всё большую актуальность. Этой теме посвящено множество исследований в педагогике и психологии. И это закономерно, т.к. учение – ведущий вид деятельности школьников, в процессе которого решаются главные задачи, поставленные перед школой: подготовить подрастающее поколение к жизни, к активному участию в научно-техническом и социальном процессе. Для успешного обучения и воспитания детей необходимо на первых же годах школьного обучения пробудить их интерес к учебным занятиям, увлечь, мобилизовать внимание, активизировать их деятельность. Для младших школьников учение – новое и непривычное дело. С первых дней обучения ребенок испытывает определенные трудности. Учебная деятельность – первая деятельность ребенка, результаты которой систематически контролируются и оцениваются. Для успешного ее осуществления требуется овладение учебными навыками, а также трудолюбие, организованность, достаточный уровень развития внимания, памяти, мышления. Всё это требует от ребенка больших физических и психических усилий. Вследствие этого ребенок быстро устает, теряет интерес к учению. Отсутствие интереса выражается в нежелании учиться, постоянной отвлекаемости, неспособности заниматься необходимым делом продолжительное время. В связи с этим педпгоги начальных классов и воспитателивсё более интересуют вопросы, связанные с тем, как воспитывать стремление к знаниям, как выбрать из богатого арсенала методов и приёмов обучения те, которые побуждали бы активно овладевать знаниями и умениями. В силу этого, необходима целенаправленная педагогическая деятельность по развитию познавательного интереса младших школьников.

Существенным педагогическим средством, направленным на создание мотивации учения, развития познавательного интереса, являются игры. Поэтому для исследования я выделила следующую тему: «Занимательные игры во внеурочной деятельности как средство формирования и развития учебной мотивации».

**Цель:**

выявить эффективность использования игр во внеурочной деятельности как средства  формирования положительной мотивации к обучению обучающихся с ограниченными возможностями здоровья, развитие познавательной активности детей с ОВЗ.

**Задачи:**

1. Подбор различных игр в соответствии с основными разделами программы.

2. Анализ и оценивание использования игр во внеурочное время.

3. Определить, какое место игры занимают в учебном процессе и являются ли средством развития познавательной деятельности детей с ОВЗ.

4. Проанализировать возможности игры  как средства формирования положительной мотивации к обучению у обучающихся с ограниченными возможностями здоровья.

5.       Разработать систему игр и проверить их эффективность на практике  в формировании положительной мотивации к обучению у обучающихся с ограниченными возможностями здоровья.

**Объект исследования**:

формирование положительной мотивации к обучению у обучающихся с ограниченными возможностями здоровья во внеурочное время.

**Предмет исследования**:

использование занимательных игр как средство  формирования положительной мотивации к обучению у обучающихся с ограниченными возможностями здоровья во внеурочное время.

**Гипотеза:**

если использовать на занятиях и во внеурочное время игры, то возрастает познавательный интерес обучающихся,что игра будет являться эффективным средством формирования положительной мотивации к обучению у обучающихся с ограниченными возможностями здоровья при условии соблюдения следующих требований:

                подбор игр осуществляется в соответствии с программными требованиями и учётом отклонений в развитии школьников;

                игра используется на всех этапах проведения занятия, при этом длительность игр  регулируется возрастными и индивидуальными особенностями школьников;

                основными условиями использования игры в процессе обучения у детей с нарушениями в развитии являются повторяемость игр и усложнение игры.

**Проблема исследования.**

Материал посвящен изучению теоретических основ формирования положительной мотивации к обучению у обучающихся с ограниченными возможностями здоровья. Рассмотрены практические пути использования  игры как средства  формирования положительной мотивации к обучению  у обучающихся с ограниченными возможностями здоровья:  раскрыта классификация игр, используемых педагогами на занятиях и во внеурочное время, подробно проанализированы  значение и возможности игры  как средства формирования положительной мотивации к обучению в специальной (коррекционной) школе VIII вида. Основной задачей специального (коррекционного) образовательного учреждения VIII вида является воспитание грамотного человека, подготовка его к участию в жизни общества, формирование у него необходимых для этого качеств, среди которых важное место принадлежит положительному отношению к учёбе и учебно-познавательной мотивации учебной деятельности.

В игре удаётся привлечь внимание детей к таким предметам, которые в обычных неигровых условиях их не интересуют и на которых сосредоточить внимание не удаётся. Игра даёт возможность решать различные педагогические задачи в игровой форме, наиболее доступной и привлекательной для детей.

**Теоретическая значимость** работы заключается в  рассмотрении сущности формирования положительной мотивации школьников, в выявлении  особенностей  формирования  положительной мотивации у обучающихся с ограниченными возможностями здоровья, в рассмотрении игры как средства  формирования положительной мотивации к обучению у обучающихся с ограниченными возможностями здоровья.

**Практическая значимость** заключается в разработке практических путей использования игры как эффективного средства формирования положительной мотивации к обучению в специальной (коррекционной) школе VIII вида, в разработке игр для занятий и во внеурочное время.

*Мотив* – то, что побуждает деятельность человека, ради чего она совершается. *Мотивация* – общее название для процессов, методов, средств побуждения учащихся к продуктивной познавательной деятельности, активному освоению содержания образования,  то учебная мотивация – это включение в деятельность учения, учебную деятельность.

Обучающиеся с ограниченными возможностями здоровья не имеют того «строительного материала», который необходим для построения ими мотива деятельности. Рассматриваемые в нашей работе мотивационные факторы, такие как потребность, связанная с результатом деятельности, наличие умений и навыков, необходимых для успешного ее выполнения (в том числе, умение преодолевать препятствия, встающие на пути к достижению цели), а также эмоционально-чувственная оценка результата деятельности, способствуют построению мотива школьниками. Наличие мотива к обучению является одним из главных условий успешного протекания учебного процесса и свидетельствует о правильной его организации. Отсутствие мотива к обучению свидетельствует показателем недостатков в организации обучения.

Я работаю с детьми с ограниченными возможностями здоровья. С такими детьми особенно трудно работать. У них отмечается запоздалое по сравнению с нормой развитие познавательного интереса, его неустойчивость, малая глубина. Дети с особыми образовательными потребностями – это дети, нуждающиеся в получении специальной психолого-педагогической помощи и организации особых условий при их воспитании и обучении. Детям с особыми образовательными потребностями нужны обходные пути получения тех знаний, которые для нормально развивающихся детей являются обычными.  В процессе работы, я училась уважать незнание и непонимание ребенка, старалась найти их причину, а не требовать слепого безоговорочного исполнения всех приказов. В младших классах одним из эффективных методов и приемов, активно воздействующих на познавательную деятельность учащихся, на их эмоциональную сферу, является игра. Игра способствует созданию у учеников эмоционального настроя, вызывает положительное отношение к выполняемой деятельности, улучшает общую работоспособность, дает возможность многократно повторить один и тот же материал без монотонности и скуки. Обучая детей младшего школьного возраста, я столкнулась с таким фактом, как дети с ослабленным здоровьем. Этим детям физически и психологически трудно усваивать учебные навыки и умения на протяжении всего урока. Я задумалась над тем, чем увлечь детей, как заинтересовать учебным процессом. И такой путь я нашла через игру. Именно обучение в игре и через игру позволило каждому ученику поверить в свои силы. А мне дало возможность обучать всех детей на занятии, не перегружая их, а, наоборот, развивая их индивидуальные способности.

Игра — творчество, игра — труд. В процессе игры у детей вырабатывается привычка сосредотачиваться, мыслить самостоятельно, развивается внимание, стремление к знаниям. Увлекшись, дети не замечаю, что учатся: познают, запоминают новое, ориентируются в необычных условиях, пополняют запас представлений, развивают фантазию. Даже самые пассивные из детей включаются в игру с огромным желанием, прилагая все усилия, чтобы не подвести товарищей по игре. Под занимательными играми я подразумеваю – дидактические игры. Дидактическая игра в школе – одно из средств активизации познавательного интереса учащихся.

Что же такое дидактическая игра?

**Дидактическая игра** (игра обучающая) – это вид деятельности, занимаясь которой, дети учатся. Дидактическая игра, как и каждая игра, представляет собой самостоятельный вид деятельности, которой занимаются дети: она может быть индивидуальной или коллективной.

Данная игра является ценным средством воспитания действенной активности детей, она активизирует психические процессы, вызывает у учащихся живой интерес к процессу познания. В ней охотно дети преодолевают значительные трудности, тренируют свои силы, развивают способности и умения. Она помогает сделать любой учебный материал увлекательным, вызывает у учеников глубокое удовлетворение, создаёт радостное рабочее настроение, облегчает процесс усвоения знаний. В дидактических играх ребёнок наблюдает, сравнивает, сопоставляет, классифицирует предметы по тем или иным признакам, производит доступный ему анализ и синтез, делает обобщения.

**Дидактические игры позволяют:**

-проводить уроки в нетрадиционной форме;

-развивать коммуникативные навыки учащихся;

-обеспечивать свободный обмен мнениями;

-организовывать процесс обучения в форме состязания;

-облегчать решение учебной задачи;

-вовлекать всех учащихся в учебный процесс.

Дидактическая игра выполняет несколько функций:

* обучающую, воспитательную (оказывает воздействие на личность обучаемого, развивая его мышление, расширяя кругозор);
* ориентационную (учит ориентироваться в конкретной ситуации применять знания для решения нестандартной учебной задачи);
* мотивационно-побудительную (мотивирует и стимулирует познавательную деятельность учащихся, способствует развитию познавательного интереса).

Выбор игры определяется учебно-воспитательными целями занятия. Кроме того, игра должна быть доступной для учащихся, соответствовать их потребностям и интересам. Понятно, что непосильное задание отбивает интерес к игре; очень простое – воспринимается как развлечение. Игра должна быть посильной, но в то же время содержать некоторые трудности, требующие от ученика напряжение внимания, памяти.

С помощью игр мне удается углубить и закрепить полученные учениками знания, развить приобретенные навыки. Игры уменьшают степень нервно-психологического напряжения, содействует созданию положительных эмоций у учащихся с особыми образовательными потребностями, помогают результативному овладению знаниями.

Активное внедрение в учебный процесс разнообразных развивающих дидактических игр считаю важнейшей своей задачей.

**Для развития интеллектуальных способностей, развития логического мышления, внимания и памяти использую в своей работе следующие игры:**

*игры на комбинирование*: игры со спичками, логические задачи, шашки, шахматы, головоломки и др. – предусматривают умение создавать новые комбинации из имеющихся элементов, деталей, предметов;

*игры на планирование*: лабиринты, головоломки, игры со спичками – направлены на формирование умения планировать последовательность действий для достижения какой – либо цели. Способность планирования проявляется в том, что ученики могут определить, какие действия выполняются раньше, а какие позже.

*игры на формирование умения анализировать*: найдите пару, найди лишнее, загадки, продолжи ряд, занимательные таблицы – предусматривают умение объединять отдельные предметы в группу с общим названием, выделять общие признаки предметов, умение описывать предмет по принципу «из чего состоит, что делает».

**Можно выделить следующие аспекты развития личности ребенка:**

1. В игре развивается мотивационно-потребностная сфера, возникает иерархия мотивов, где социальные мотивы приобретают более важное значение для ребенка, чем личные.
2. Преодолевается познавательный и эмоциональный эгоцентризм, ребенок, принимая роль какого-либо персонажа, героя и т.п., учитывает особенности его поведения, его позицию. Это помогает, в ориентировке во взаимоотношениях между людьми, способствует развитию самосознанию и самооценки.
3. Развивается произвольность поведения, разыгрывая роль, ребенок стремится приблизить ее к эталону: воспроизводя типичные ситуации взаимоотношения людей в социальном мире, ребенок подчиняет свои собственные желания, импульсы и действует в соответствии с социальными образцами. Это помогает ребенку постигать и учитывать нормы и правила поведения.
4. Развиваются умственные действия, формируется план представлений, развиваются способности и творческие возможности ребенка.
5. Наличие дидактической задачи или несколько задач подчеркивает обучающий характер игры, направленность обучающего содержания на процессы познавательной деятельности детей. Дидактическая задача определяется педагогом и отражает его обучающую деятельность.

Структурным элементом игры является игровая задача, осуществляемая детьми в игровой деятельности. Две задачи − дидактическая и игровая − отражает взаимосвязь обучения и игры. В отличие от прямой постановки дидактической задачи на занятиях в дидактической игре она осуществляется через игровую задачу, определяет игровые действия, становится задачей самого ребенка, возбуждает желание и потребность решить ее, активизирует игровые действия.

### Типология дидактических игр.

В процессе обучения должны оптимально сочетаться различные типы и виды игр, так как разнообразие игровой деятельности обеспечивает его максимальную эффективность. Они имеют большую значимость при включении их в определенный отрезок учебного процесса (часть урока, темы, домашнее задание и т.д.), с определенной дидактической целью (изучение нового материала, систематизация, повторение и закрепление материала, контроль знаний и умений), исходя из заложенных в игре дидактических возможностей. Каждый тип и вид игры имеет свои игровые особенности (степень подвижности и характер взаимодействия участников игры, использование аксессуаров, продолжительность игры по времени, форма ее проведения и т.д.), что позволяет включать их в учебный процесс в соответствии с возрастными и индивидуальными возможностями обучаемых.

Т.Г. Рысьевой была создана системная классификация дидактических игр, опирающаяся на следующие критерии: признаки собственно игры, характер и форма организации деятельности учащихся в ходе игры, дидактические возможности игры. Были выделены следующие типы составляющих систему дидактических игр: игровые приемы, сюжетные игры, ролевые игры, имитационные игры, деловые игры.

* Игровые приемы

Совокупность игровых ситуаций, выступающих как средство побуждения познавательной активности учащегося, различного типа – интеллектуальные, подвижные, связанные с развитием органов чувств. Они применяются при закрепление, повторение, обобщение материала, занимают незначительную часть урока, не требуют специальной подготовки. Форма организации может быть как фронтальная, так и групповая и индивидуальная. Это, например, кроссворды, шарады, загадки.

* Сюжетные игры

Командные соревновательные игры, сюжет которых заимствован из различных телевизионных и спортивных передач. Предполагают наличие экспертов-судей, четкую оценку деятельности игроков. Занимают часть урока или целый урок. Применяются при закреплении, обобщении и систематизации знаний. Характер деятельности учащихся репродуктивный, конструктивный. Форма организации – командная. Например, "КВН", "Поле чудес", "Счастливый случай" и т.д.

* Имитационные

Моделируют окружающую природную среду, роли необязательны, четко определенны правила, в рамках которых игроки принимают решения и которые могут изменяться в ходе игры. Занимают часть урока или целый урок. Не требуют предварительной подготовки. Применяются при изучении нового материала и при закреплении. Характер деятельности учащихся конструктивный.форма организации – групповая, командная. Например, "Остров", Экологический конструктор" и т.д.

* Ролевые

Условное воспроизведение практической деятельности людей. Занимают 1 или 2 урока, требуют индивидуальной подготовки. Применяются при изучении нового, закреплении и обобщении знаний. Характер деятельности учащихся – конструктивный, творческий. Форма организации – групповая, индивидуальная. Это различные конференции, ток – шоу, суды.

* Деловые игры

Моделирование производственной деятельности людей, Предполагается коллективная выработка решение в рамках выбранных ролей, многоальтер-нативность решений обучения. Занимают 1 или 2 урока, требуют тщательной подготовки. Применяются при изучении нового, закреплении, систематизации знаний. Характер деятельности учащихся – конструктивный, творческий. Форма работы – групповая, индивидуальная. Например, "У озера", "Построй город" и т.д.

**К дидактической игре, как любой форме, предъявляются психологические требования:**

1. как и любая деятельность, игровая деятельность на уроке должна быть мотивирована, а учащимся необходимо испытывать потребность в ней;
2. важную роль играет психологическая и интеллектуальная готовность к участию в дидактической игре;
3. для создания радостного настроения, взаимопонимания, дружелюбия учителю необходимо учитывать характер, темперамент, усидчивость, организованность, состояние здоровья каждого участника игры;
4. содержание игры должно быть интересно и значимо для её участников; игра завершается получением результатов, представляющих ценность для них.

Игровые действия опираются на знания, умения и навыки, приобретённые на занятиях, они обеспечивают учащимся возможность принимать рациональные, эффективные решения, оценивать себя и окружающих критически.

Далеко не все в учебном материале может быть для учащихся интересно. И тогда выступает еще один, не менее важный источник познавательного интереса − организация и включение в занятие и во внеурочную деятельность дидактических игр. Что бы возбудить желание учиться, нужно развивать потребность ученика заниматься познавательной деятельностью, а это значит, что в самом процессе ее школьник должен находить привлекательные стороны, что бы сам процесс учения содержал в себе положительные заряды интереса.

Путь к нему лежит, прежде всего, через включение дидактических игр.Чтобы дидактическая игра являлась средством активизации познавательной активности, при ее использование должны соблюдаться ряд условий, которые позволяют педагогу вызвать у ребенка интерес к знаниям:

* наличие у учащихся некоторого объема знаний;
* наличие у детей навыков учебно-игровой деятельности;
* понимание целей и задач дидактической игры;
* соответствие компонентов и параметров игры возрастным психологическим особенностям учащихся;
* осознание учащимися учебной значимости данной дидактической игры;
* наличие рефлексии;
* ребенок по окончанию игры, должен осознавать новые знания, которые он получил в ходе игры, т.е. «что нового узнал?».
* Для младших школьников учение – новое и непривычное дело. Поэтому при знакомстве со школьной жизнью игра способствует снятию барьера между «внешним миром знания» и психикой ребёнка. Игровое действие позволяет осваивать то, что заранее вызывает у младшего школьника страх неизвестности, постоянно внушаемое уважение к школьной премудрости, что мешает свободному освоению знаний. Кроме того, установка на выполнение учебной работы у детей ещё не сформирована. Поэтому основным типом дидактических игр, используемых на начальных этапах, являются игры, формирующие устойчивый интерес к учению и снимающие напряжение, которое возникает в период адаптации ребёнка к школьному режиму.
* Хорошо организованные игры имеют большой воспитывающий потенциал. Они помогают вырабатывать определённые качества личности: усидчивость, терпение, взаимоуважение, аккуратность. Всё это вместе взятое и позволяет активизировать мышление, формировать устойчивый интерес к организованности (умению не только командовать, но и разумно подчиняться).

**Место дидактических игр в учебной работе.**

Игра должна органически сочетаться с серьёзным напряжённым трудом, не отвлекать от учения, а наоборот, способствовать интенсификации учебной работы. Дидактическая игра состоит из следующих элементов:

* Из дидактической задачи;
* Игровой задачи;
* Игровых действий;
* Правил игры;
* Результатов (подведения итогов)

**Методика организации дидактических игр**

1**. Подготовка к дидактической игре**:

* отбираем игры в соответствии с задачами обучения и развития;
* устанавливаем, насколько игра соответствует требованиям в данной возрастной группе детей;
* определяем наиболее удобное время для проведения дидактической игры;
* выбираем место игры;
* готовим необходимый дидактический материал для выбранной игры.

2. **Проведение дидактической игры:**

* знакомим детей с содержанием игры, с дидактическим материалом, который будет использован в игре;
* объясняем ход и правила игры, при этом обращаем внимание на поведение детей в соответствии с правилами; показываем игровые действия, если это необходимо; определяем свою роль в игре: в качестве играющего, болельщика, арбитра:
* подводим итоги игры.

3. **Анализ проведения игры**. Он помогает выявить индивидуальные особенности в поведении детей, наметить перспективы в работе с ними.

**Приёмы и методы руководства дидактической игрой**

1. Прежде чем начать игру, вызываем у детей интерес к ней, желание играть.

2. Следствием успешной организации дидактической игры является то, что, обучая, сохраняем вместе с тем игру как деятельность, которая радует, сближает детей. Дети постепенно осознают, что их поведение в игре может быть иным, чем в процессе обучения: тут они могут бурно реагировать на различные действия играющих. Поэтому стараемся, чтобы дети были увлечены игровой задачей на протяжении всей игры.

3. Объясняем правила, рассказываем о содержании игры, делаем это предельно кратко, ясно, чётко.

4. С начала игры и до её конца вмешиваемся в ход игры, отмечаем удачные решения детей, подбадриваем застенчивых и т.д.

5. Если игра с элементами соревнования, то при подведении итогов бываем особенно внимательными.

6. Большое значение имеет темп игры, важно избежать излишней медлительности.

**Выделяются следующие виды дидактических игр:**

* игры – путешествия;
* игры – поручения;
* игры – предположения;
* игры – загадки;
* игры – беседы.

**Игры – путешествия** призваны усилить впечатления, они обостряют наблюдательность, учат преодолению трудностей. В этих играх используются многие способы раскрытия познавательного содержания в сочетании с игровой деятельностью (игра «Путешествие по сказкам»).

**Игры – поручения** по содержанию проще, а по продолжительности – короче. В их основе лежат действия с предметами, игрушками, словесные поручения.

**Игры – предположения** («Что было бы…») Перед детьми ставим задачу и создаём ситуацию, которая требует осмысления последующего действия. При этом активизируется мыслительная деятельность детей, они учатся слушать друг друга.

**Игры – загадки**. В их основе лежит проверка знаний, умений, находчивости.

**Игры – беседы.** В их основе лежит общение. Главным моментом здесь является непосредственность переживаний, заинтересованность. Такие игры воспитывают умение слушать вопросы и ответы, сосредотачивать внимание на содержании, дополнять сказанное, высказывать суждения.

Начинаем игру в том случае, когда убеждены, что ученики правильно поняли условие игры и готовы к ней. Ставим перед учащимися познавательные задачи, стараемся создать обстановку для поиска учащимися самостоятельного решения.

Посредством игры гораздо активнее и быстрее происходит возбуждение познавательного интереса, отчасти потому, что ученику по своей природе нравится играть, другой причиной является то, что в игре, мотивов гораздо больше, чем в обычной учебной деятельности.  Одним из эффективных средств развития интереса к учебному предмету является использование на уроках дидактических игр и занимательного материала, что способствует созданию у учеников эмоционального настроя, вызывает положительное отношение к выполняемой работе, улучшает общую работоспособность, дает возможность повторить один и тот же материал разными способами. Дидактические игры способствуют развитию мышления, памяти, внимания, наблюдательности. В процессе игры у детей вырабатывается привычка мыслить самостоятельно, сосредотачиваться, проявлять инициативу. Дидактическая игра имеет две цели: одна из них обучающая, которую преследует взрослый, а другая игровая, ради которой действует ребенок. Важно, чтобы эти две цели дополняли друг друга и обеспечивали усвоение программного материала.

Занимательность условного мира игры делает положительно окрашенной монотонную деятельность по запоминанию, повторению, закреплению или усвоению, а эмоциональность игрового действа активизирует все психические процессы и функции ребенка.

Игра - это естественная для ребенка форма обучения. Она часть его жизненного опыта. Передавая знания посредством игры, педагог учитывает не только будущие интересы школьника, но и удовлетворяет сегодняшние. Учитель, использующий игру, организует учебную деятельность, исходя из своих (взрослых) соображений удобства, порядка и целесообразности. В силу своих сложившихся стереотипных взаимоотношений со взрослым, ребенок не всегда может проявить свою субъективную сущность. В игре же он решает эту проблему, создавая собственную реальность, творя свой мир.

Также я очетаю игры и физкультминутки.

Целенаправленное использование физкультурных минуток в режиме учебных занятий показывает их результативность, а содержательная направленность формирует мотивацию к изучаемому предмету. Такие «минутки» заряжают энергией и повышают интерес к предмету:

*когнитивные (познавательные):* Например, на уроках окружающего мира можно использовать игры «Найди дерево по описанию»,«Вершки и корешки» (с использованием наглядности), «Где мы были, мы не скажем, а что делали – покажем»

*развивающие игры*: Например, «Испорченный телефон», «Запомни движения и повтори».

*игры-драматизации:*

Игры-драматизации на занятиях и во внеурочное время в начальных классах формируют воссоздающее воображение, делая содержание текста более зрелищным, наглядным. Инсценируя, дети изображают, рисуют героев с помощью интонации, мимики, позы, жестов. Драматизация очень важна для развития речи и эмоционального развития ребенка. Знакомство с приемом драматизации можно начинаю с инсценировки сказок.

У детей с ОВЗ мотивация к учебной деятельности развивается медленно и с определёнными трудностями. Отношение к учебной деятельности детей с интеллектуальными нарушениями характеризуется неустойчивостью, изменяется под влиянием ситуации успеха или неуспеха, смена обстановки, степени контроля со стороны учителя.

Поверхностное осмысление явлений внешнего мира, неразвитая речь, сниженная эмоциональность, ограниченность интересов, недостаточная любознательность учащихся с трудностями в обучении нередко становятся непреодолимым препятствием на пути развития их познавательных интересов. Познавательная  активность  школьников с ограниченными возможностями здоровья  в большинстве случаев сама по  себе  не  возникает,  поэтому  необходимо  ее активизировать.

Одним из путей повышения активности и пробуждения интереса у умственно отсталых детей к учебному предмету является дидактическая игра, которая способствует созданию у школьников положительного эмоционального настроя, вызывает добросовестное отношение к выполняемой деятельности, улучшает общую работоспособность, дает возможность многократно повторять один и тот же материал.

-практически закреплять полученные знания;

Игры могут применяться на уроках различного характера, но чаще я использую их на уроках закрепления изученного материала, а также на уроках обобщающего повторения и работы над ошибками. Игры можно использовать на любом этапе урока. Целесообразно использование в конце урока, когда работоспособность учащихся падает, внимание начинает рассеиваться, и нужен более эффективный метод, способный мобилизовать умственные способности детей, в начале урока (организационный момент), при проверке домашнего задания, орфографической пятиминутки, как своеобразную форму словарной работы.

Чтобы учащиеся в познавательной деятельности были активны, в педагогике определены способы, которые формируют и повышают активность школьников. Это, прежде всего активные методы обучения. К ним относятся: дидактические игры, соревнования, самостоятельные творческие работы и т.д. Они помогают увлечь учащихся, как содержанием, так и самой формой проведения занятий.

**Чем же является дидактическая игра по своей сути?**

Дидактическая игра - это занимательная для субъекта учебная деятельность в условных ситуациях. Поскольку обучение это “процесс целенаправленной передачи общественно-исторического опыта, организация формирования знаний, умений, навыков”, можно сказать, что дидактическая игра - условная занимательная для субъекта деятельность, которая направлена на формирование знаний, умений и навыков.

Понимание сущности дидактической игры позволяет выделить наиболее значимые ее составляющие (компоненты):

деятельность, понимаемая как важнейшая форма проявления жизни человека, его активного отношения к окружающей действительности; в этой деятельности развиваются психические процессы, формируются умственные, эмоциональные и волевые качества личности, ее способности и характер;

условность, которая понимается как признак отражения действительности, указывающий на нетождественность образа и его объекта.

Деятельность для того, чтобы быть игровой, должна быть занимательна для играющего. Деятельность в игре — не цель, а средство. А занимательность - это цель. В учебной деятельности условность направлена на обучение, на возможность упражнения, тренировки различных умений и навыков.

      Одним из путей повышения активности и пробуждения интереса у обучающихся с ограниченными возможностями здоровья на уроках истории, письма и развития речи  во внеурочное время к учебному предмету является игра, которая способствует созданию у школьников положительно эмоционального настроя, улучшает общую работоспособность, даёт возможность многократно повторить один и тот же материал. Особо подчёркивается коррекционное значение этого вида деятельности учёными А. Н. Граборовым, М. И. Кузьмицкой, М. М. Нудельманом, Г. А. Кулагиной.

     У обучающихся с ограниченными возможностями здоровья в развитии нарушается формирование всех сторон речи: её фонетическая сторона, лексика, грамматический строй, что позволяет говорить о системном нарушении речи. Об этом говорят исследования многих авторов (В.Г.Петрова, М.Ф.Гнездилов и др.)

    Игры на уроках истории, письма и развития речи дают возможность исправлять недостатки речевого развития учащихся, обогащать словарь, но и активизировать познавательную деятельность.

  Учебная игра – педагогически направленная деятельность, нацеленная на эффективное усвоение материала.

  Игра возможна на всех этапах урока: при проверке и закреплении знаний учащихся, при изучении нового материала. Игры могут быть коллективные (принимает участие весь класс), групповые, индивидуальные.

 На уроках письма и развития речи  в  виде загадки, ребуса, шарады, кроссворда может быть дана **тема урока**. Например: «Отгадав загадку (кроссворд и т.п.), вы узнаете, что мы будем изучать на уроке», «Здесь зашифрована тема нашего урока» или «Решив занимательный пример, вы узнаете тему нашего урока».

Использование игры в процессе **объяснения нового материала**. Например: игра «Собери слово» при изучении темы «Соединительные гласные О и Е».

Использование дидактических игр при **проверке пройденного материала**. Например: игра «Орфографическое лото», «Синонимы (антонимы)», «Кто больше напишет слов», «Не перепутай», «Третий лишний» и т.п.

Игры могут быть **с предметами** – использование муляжей, природного материала. Например: игра «Овощи – фрукты», «Волшебный мешочек», уточняется цвет форма, вкус, запах назначение, размер предмета. Упражнения в определении предмета по какому–либо одному качеству (признаку), предметы сравниваются, идет классификация предметов.

**Настольные** (настольно – печатные) игры могут использоваться для групповой и индивидуальной работы. Например: игра «Четвертый лишний», «Парные картинки», «Почта», «Узнай силуэт», «Собери картинку», «Где ошибся художник», «Домино», «Лото» и т.д.

**Словесные** (вербальные) игры. Например: самостоятельное составление загадок, игра «Узнай по описанию», «Назови одним словом», «Найди ошибку», различные загадки, шарады, метаграммы, анаграммы, ребусы, кроссворды, чайнворды, головоломки и т.д.

В игре ребенок учится управлять собой: происходят качественные изменения в психике детей, формирование основных психических процессов и свойств личности, что особенно важно для коррекционной работы с обучающихся с ограниченными возможностями здоровья. Ученик подчиняет свою эмоционально-волевую сферу правилам игры, у него формируются правильные движения, внимание, умение сосредоточиться, то есть развиваются способности, которые особенно важны для успешного обучения в коррекционной школе.

Достоинство такой методики урока состоит в следующем:

A) игра мотивирует, стимулирует и активирует познавательные процессы школьников - внимание, восприятие, мышление, запоминание и воображение;

Б) игра, востребовав полученные знания, повышает их прочность;

B) одним из главных достоинств является повышение интереса к предмету практически у всех учащихся в классе;

Г) посредством игры задействуется “ближняя перспектива” в обучении;

Д) игры позволяют развить специальные способности учащихся к знаниям истории: историческую память учащихся, в первую очередь на исторические факты, явления, представления; способность к ретроспективному мышлению, к мысленной реконструкции картины исторического мышления; способность к историческому сопереживанию;

Е) игра позволяет гармонично сочетать эмоциональное и логическое усвоение знаний, за счет чего учащиеся получают прочные, осознанные и прочувствованные знания.

Игра порождает радость и бодрость, воодушевляет школьников, обогащает впечатлениями, помогает учителю избежать назойливой назидательности, создаёт в коллективе атмосферу дружелюбия

Игра является мощным воспитательным средством, естественно тренирующим здоровые стороны ученика и ослабляющим его недостатки. Благодаря игре удаётся преодолеть робость, неуверенность, пассивность присущие многим учащимся с отклонениями в развитии.

 В играх для школьников не должно быть серости и однообразия. Игра должна постоянно обогащать знания, быть средствами всестороннего развития ребёнка, его способностей, вызывать положительные эмоции, наполнять жизнь школьников интересным содержанием.

Игры помогают, по утверждению К.Д.Ушинского, проявить способности и наклонности, но и совершенствовать их. Моральные нормы, о соблюдении которых учитель часто и многократно, но и часто безуспешно напоминает ученикам, незаметно могут вырабатываться в ходе игры. Групповые или коллективные исторические игры всегда ведутся по определённым правилам, в ходе игры учащиеся должны мобилизовать свои знания, обращаться к материалу, умственно и морально обогащать себя. Сознание этого приносит чувство удовлетворения, уверенности в себе.

Обучающиеся с ограниченными возможностями здоровья в результате игр тренируют работу анализаторов, развивают инициативность, сообразительность, воображение, мышление, речь, воспитывают чувство товарищества.

Таким образом, можно сделать вывод, что роль игры в жизни школьника имеет большое коррекционное воздействие и является одним из эффективных методов обучения в коррекционной школе Игры по истории позволяют однообразный материал сделать интересным для учащихся, придать занимательную форму.

Положительные эмоции, возникающие во время игры, активизируют деятельность учащихся, развивают внимание, память, речь, обогащают словарь.

В современной методике и практике обучения в школе все большое внимание уделяется оптимальному сочетанию различных, форм, методов   и средств обучения. Это позволяет более эффективно решать учебно-воспитательные задачи программы.

Одним из важнейших условий активизации познавательной деятельности школьников с нарушениями интеллекта, развитияих самостоятельности, мышления, является дидактическая игра.

В основе любой игровой методики проводимой на занятиях и внеклассных мероприятиях в процессе обучения письму и развитию речи и истории Отечества должны лежать следующие принципы:

                        **актуальность дидактического материала** (интересные тексты диктантов, наглядные пособия и др.) собственно помогает учащимся воспринимать задания как игру, чувствовать заинтересованность в получении верного результата, стремиться к лучшему из возможных решений. Наиболее ярко этот принцип заметен при применении игрового материала в таких формах повторения пройденного материала как диктант, изложение, контрольная работа, контрольное чтение и др./ исторический диктант, на знание словарных слов, дат , контрольная работа;

                        **коллективность** позволяет сплотить детский коллектив в единую группу, в единый организм, способный решать задачи более высокого уровня, нежели доступные одному ребенку, и зачастую  - более сложные;

                        **соревновательность** создает у учащегося или группы учащихся стремление выполнить задание быстрее и качественнее конкурента, что позволяет сократить время на выполнение задания с одной стороны, и добиться реально приемлемого результата с другой. Классическим примером указанных выше принципов могут служить практически любые командные игры.

                        **идактические игры** должны базироваться на знакомых детям играх. С этой целью важно наблюдать за детьми, выявлять их любимые игры, анализировать какие игры детям нравятся больше, какие меньше;

**                        каждая игра** должна содержать элемент новизны;

                        **нельзя навязывать** детям игру, которая кажется полезной, игра — дело добровольное. Ребята должны иметь возможность отказаться от игры, если она им не нравится, и выбрать другую игру;

                        **игра — не урок.** Это не значит; что не надо играть на уроке. Игровой прием, включающий детей в новую тему, элемент соревнования, загадка, путешест­вие в сказку и многое другое, … —это не только методическое богатство учителя, но и общая, богатая впечатлениями работа детей на уроке;

                        **эмоциональное состояние** учителя должно соответствовать той деятельности, в которой он участвует. В отличие от всех других методических средств игра требует особого состояния от того, кто ее проводит. Необходимо не только уметь проводить игру, но и играть вместе с детьми;

                        **игра — средство диагностики.** Ребенок раскрывается в игре во всех своих лучших и не лучших качествах;

                        **ни в коем случае нельзя** применять дис­циплинарные меры к детям, нарушившим правила игры или игровую атмосферу. Это может быть лишь поводом для доброжелательного разговора, объяснения, а еще луч­ше, когда, собравшись вместе, дети анализируют, разби­рают, кто как проявил себя в игре и как надо была бы избежать конфликта.

Изучив теоретические особенности  формирования  положительной мотивации к обучению у обучающихся с ограниченными возможностями здоровья, выявив эффективность игры  как средства  формирования положительной мотивации  к обучению у обучающихся с ограниченными возможностями здоровья,  разработав практические пути включения игры в учебный процесс на занятиях и во внеурочное время, мы сделали следующие выводы.

Главная задача мотивации учения - такая организация учебной деятельности, которая максимально способствовала бы раскрытию внутреннего мотивационного потенциала личности ученика, способствовала формированию положительной мотивации к обучению. В  работе доказано, в рамках эксперимента, что игра будет являться эффективным средством формирования положительной мотивации к обучению у обучающихся с ограниченными возможностями здоровья; выявлены  особенности формирования положительной мотивации; проанализирована возможность игры  как средства формирования положительной мотивации к обучению у обучающихся с ограниченными возможностями здоровья.

Создание игровой атмосферы на уроке развивает познавательный интерес и активность учащихся, снимает усталость, позволяет удерживать внимание, создает у детей бодрое рабочее настроение, облегчает преодоление трудностей в усвоении учебного материала.

Игру можно начинать тогда, когда усвоен минимум, какого-либо материала. Каждая игра имеет определенной цели. Начиная игру, учитель должен осознать, какие знания у детей он будет закреплять, развивать навыки, умения. Игру следует проводить, если она спокойная на любой части урока, а если оживления, то в конце урока. В процессе игры учитель должен проявлять максимум внимания, такта доброжелательности, не повлиять замечанием на активность учащихся. Если ошибки, то исправность тактично. Не нужно стремиться, довести до сознания ребенка, т.к. нарушит темы игры.

Не допустимо обилие замечаний, дисциплинарного порядка. Тон – приподнятый, подбривающий учащихся поиском ответов.

***ЗАКЛЮЧЕНИЕ***

Итак, исходя из собственного опыта, можно сделать вывод, что использование на занятия и во внеурочное время отдельных интерактивных технологий и игровых заданий действительно повышают уровень познавательной деятельности и мотивации учащихся, заинтересовывают их, что способствует желанию выполнять те или иные виды работ, а следовательно — усваивать учебный материал в сотрудничестве, сотворчестве, путем самостоятельной работы. А мне как педагогу, позволяет дифференцировать, индивидуализировать процесс обучения, развивать аналитическое мышление учащихся, формировать у них навыки самооценки, самоконтроля своей учебной деятельности, способствовать развитию творческого мышления, культуры общения, воспитывать активную личность, которая умеет видеть, ставить и решать нестандартные проблемы.

Роль и значение дидактических игр, используемых во внеурочное время трудно переоценить. Они становятся не только источником активизации учебной деятельности школьников, имеющих нарушение интеллекта, но и открывают возможности для приобретения знаний, умений и навыков, а также создают благоприятные условия для коррекции имеющихся у детей отклонений. Использование дидактических игр на уроках письма воздействует на совершенствование механизмов памяти, внимания, активизации мыслительных операций, на развитие таких психических процессов, как анализ, синтез, сравнение, обобщение и установление причинно-следственных связей.

Дидактические и познавательные игры это средство познания мира: через игру ребёнок изучает цвет, форму ,свойства материалов, изучает растения, животных, приобретает определённые знания, умения и навыки, что помогает усвоить учебный материал на уроках и активизировать познавательные процессы учащихся. В игре у детей развивается умение наблюдать,расширяется круг интересов, выявляются вкусы и запросы. В игре воспитываются те физические и психические навыки ,которые будут необходимы для работы :активность, творчество, умение преодолевать трудности и др.Эти качества воспитываются в хорошей игре ,в которой есть «рабочее усилие и усилие мысли».Благодаря высокой восприимчивости ,отзывчивости и доверчивости младших школьников их легко вовлечь в любую деятельность ,а в игровую особенно .Ведущей деятельностью после поступления в школу у детей становится учение, оно определяет их эмоциональное самочувствие ,темп психического развития, социальное становление.Воспитание в игре знаний умений и навыков, необходимых для процесса обучения.Но нельзя давать игре более главенствующую роль в сознании ученика, чем знания которые он получает в процессе этой игры .Игры недолжны быть слишком лёгкие для учеников , «игры без усилий- всегда плохие игры». Это одна из главных задач для воспитателя. Главное ,чтобы воспитатель постоянно подкреплял это отношение одобрительным оцениванием каждого ребёнка и его деятельности.

Изучив психолого-педагогическую литературу, я пришла к выводу, что с одной стороны, познавательный интерес зависит от умения учителя создавать у каждого ученика установку на процесс учения. С другой стороны, познавательная интерес является показателем познавательных возможностей школьника, уровней развития его мышления, памяти, устойчивости внимания, волевых усилий, наличие ценных мотивов учения.

Материал, изложенный в моей работе, позволяет достаточно уверенно утверждать о том, что особенности каждого ребёнка не являются застывшими, а подвержены прогрессивным изменениям при определенных условиях его обучения и отношения к нему. Полученные результаты работы с второклассниками по выявлению уровня сформированности познавательного интереса до применения дидактических игр и после их применения, окончательно убедили меня в том, что использование дидактических игр как средств активизации познавательного интереса младших школьников совершенно необходимо. В результате систематического применения дидактических игр, познавательная деятельность активизировалась, качество знаний заметно повысилось.

Обобщая опыт своей работы, хочу отметить, что участие младших школьников в дидактических играх способствует их самоутверждению, развивает настойчивость, стремление к успеху и различные мотивационные качества. В играх совершенствуется мышление, включая действия по планированию, прогнозированию, взвешиванию шансов на успех, выбору альтернатив.

Таким образом, работа, проведённая мною, позволяет сделать вывод, что система дидактических игр, используемых в процессе обучения, способствует активизации познавательного интереса учащихся начальных классов

**Литература**

1. Аникеева Н.Б.  Воспитание игрой. –  М., 1987
2. Атаханов Р. А. К диагностике развития математического мышления учащихся вспомогательной школы // Вопросы психологии, 1992, №1, 2, стр.60.
3. Бантова Н.А., Бельтюкова Г.В. Методика преподавания математики в начальных классах, Москва, 1984.
4. Воспитание и обучение детей во вспомогательной школе под редакцией В.В. Воронковой. Москва, 1994.
5. Выготский Л.С.  Педагогическая психология. – М., 1991.
6. Забрамная С.Д. Психолого-педагогическая диагностика умственного развития детей. - М., 1995.

## Запорожец А.В. Избранные психологические труды. - М., 1986.

1. Карпова Е.В.  Дидактические игры в начальный период обучения. – Ярославль, 1997
2. Катаева А.А., Стребелева Е.А. Дидактические игры и упражнения в обучении дошкольников с отклонениями в развитии: Пособие для учителя .- М.: Владос, 2001

10. Мастюкова Е.М. Ребенок с отклонениями в развитии. Ранняя диагностика и коррекция. – М.: Просвещение, 1992.

11. Обучение учащихся первых- пятых классов вспомогательной школы, под ред.В. Г. Петровой, М.,1982г.

12. Перова М.Н. Методика преподавания математики в специальной (коррекционной) школе VIII вида: Учебник для студентов дефект.факультетов педвузов .- 4-е изд., перераб.- М.: Владос, 2001.

13. Перова М.Н.  Дидактические игры и упражнения по математике. – М., 1996

14. Попова В.И.  Игра помогает учиться. //Начальная школа, 1987, №2.

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

16. Рубинштейн С.Я. Психология умственно отсталого школьника. – М.: Просвещение, 1979.

17. Селевко Г. К. Современные образовательные технологии/ Г. К.Селевко. - М., 1998.

18. Эльконин Д. Б. Психология обучения младшего школьника/ Д. Б.Эльконин. - М., 2001.

19. Эльконин Д.Б. Психология игры/ Д.Б.Эльконин. - М., 2003.

20.Валина В. «Праздник числа» -М1993

21.Сорокин П.И. «Занимательные задачи по математике в начальных классах» М-1985.

22. Урунтаева Г.А. Афонькина Ю.А. «Помоги принцу найти Золушку» М-1994.

23. Труднев В.П. «Считай, смекай, отгадывай» Санкт- Петербург 1997г.