**Включение младших школьников в игровую деятельность как средство развития учебной мотивации**

Портышева М.В., студентка группы НОИЯп14

Научный руководитель: Мартынова А.В., к.п.н.,

доцент

НФИ ФГБОУ ВО «Кемеровский государственный университет»

Формирование учебной мотивации, является одной из важных задач в работе учителя и требует глубокого знания мотивационно - потребностной основы учебной деятельности младших школьников в условиях ее различной организации.

Вслед за выяснением подлинных мотивов учения и поведения, перед учи­телем встает одна из главных задач - с первого класса упорно и терпеливо формировать содержательные и общественно значимые мотивы, которые бы направляли не только школьную, но и всю последующую жизнь человека.

Мотивационная сфера человека как ядро, стержень его личности включает личностно значимые (следовательно, устойчивые) реально действующие и потенциальные мотивы, дальние устойчиво сохраняющиеся цели, в том числе связанные с понимаемыми моти­вами, а также сферу произвольности, выполняющую функцию побу­ждения в достижении целей.

*Учебная мотивация* определяется как частный вид мотивации, включенный в определенную деятельность, - в данном случае дея­тельность учения, учебную деятельность, как и другой вид, учебная мотивация определяется целым рядом специфических для той дея­тельности, в которую она включается, факторов [1].

Качество учебной мотивации младшего школьника зависит от статуса ребёнка в классном коллективе, чтобы формировать положительную мотивацию, учителю необходимо сначала повысить его социальный статус – поощрять успехи, пусть даже незначительные, а ошибки и неудачи обсуждать наедине. Правильно организованный учебреный процреесс – одно из услоревий формирреования положиретельной мотивареции учебреной деятелреьности. Развитреость учебреных мотиревов непосрреедственно связреана с успевареемостью. В целом желарение учитреься, стремлреение к достижреениям,связреаны с положиретельным отношерением ребёнка к учерению. Для успешнреого формирреования положиретельной мотивареции учерения необхоредимо целенареправленное формирреование компонреентов учебреной деятелреьности (интеллреектуального, эмоциоренального, волевреого) [2].

Положиретельная мотивареция учебреной деятелреьности младреших школьнреиков, как правреило, обуслоревлена занимаретельно­стью. Их привлерекают уроки с игровреыми моментреами, уроки с преоблреаданием эмо­ционалреьного материреала. Это объяснреяется особенреностями их возрареста, ведь имеренно с прихоредом в школу у реберенка происхреодит смена ведурещей деятелреьности. И поскреоль­ку игроревая деятелреьность как ведурещая в дошколреьном детсретве еще не потерреяла свореего значерения, необхоредимо включреать реберенка в игроревую деятелреьность, направреленную на формирреование учебреной мотивареции. Так как имеренно игра со­действреует развиретию мотиревов учерения, познавреательной активнреости учащирехся.

В ходе нашей формирреующей рабреоты мы осущесретвляли включерение младреших школьнреиков в игроревую деятелреьность на разреных этарепах урока и для решерения различреных учебреных задач. Ниже мы приворедим описарение игр, испольрезованных нами в формирреующей рабреоте[3].

Игры для введерения в тему заняретия

1. «Собреери тему».

Учащиремся выдаюрется небольрешие лисретки бумреаги, на кажредом из которерых изобрарежена какая-либо буква. Располреожив лисретки в опреределённом поряредке, учащирееся узнреают тему заняретия. Если у детей возникреают труднорести, педарегог давал им подскарезку, наприремер: перревое слово - 9 букв, вторерое - предрелог, треретье - 7 букв, четвёртое - 8 букв.

2. «Филвреорд» («Венгерреский кроссвреорд»).

Учащиремся выдаюрется карторечки с филворредом, в которером зашифрреована тема заняретия.

3. «Ребус».

Учащиремся демонсретрируется ребус, в которером зашифрреовано ключеревое слово заняретия. Однреако, прережде чем пристурепать к рабреоте с ребусреами, мы объяснреяли ученирекам правреила их разгадреывания.

Вышеопреисанные игры активирезируют познавреательную деятелреьность, развивреают внимарение, логичереское мышлерение, сообрарезительность, смекарелку учениреков.

Игры, проводреимые для закрепреления, повторреения или проверерки изученреного материреала

1. «Крестреики-нолреики».

Для проведреения этой игры понадоребится игроревое поле, расчерреченное на 9 квадраретов, в кажредом из которерых напиресан номер задарения. Учащирееся делярется на комаренды «Крестреики» и «Нолреики», после чего им объяснреяют правреила игры: для побрееды участнреикам необхоредимо поставреить подреряд три «крестреика» или «нолреика» по горизорентали, вертикреали или диагонреали, но для того, чтобы поставреить знак в выбранреный квадрерат, следреует ответреить на содержреащийся в нём вопрерос. Если комаренда ответреила правилреьно, то педарегог в соотверетствующем квадрреате старевит знак комаренды, в противреном слуречае вопрерос «сгорреает».

2. Аналогреично проводреится «Морсрекой бой».

Кажредая комаренда черретит на бумреаге квадраретное поле опреределённого размреера и оформлреяет его по типу шахматреной доски: по вертикреали – цифры, по горизорентали – буквы. Педарегог расстаревляет «кораребли», наприремер: 1-палубреных – 3, 2-палубреных – 2, 3-палубреных – 1. Комаренды по очеррееди «стрелреяют», назыревая клеретки по цифре и букве, и, в слуречае попадарения в цель, получреают вопрерос, на которерый необхоредимо правилреьно ответреить, чтобы «ранреить» или «убить» судно. Вопрерос, на которерый комаренда не сморегла ответреить, перехоредит комаренде сопернреиков. Выигрыревает та комаренда, которерая «подбреила» болреьше корабрелей и правилреьно ответреила на больрешее количерество вопроресов.

Данреные игры преврарещали проверерку знарений из обычнреого написарения контрорельной рабреоты или опрреоса в увлекаретельную игру, соревнреовательный харакретер которерой пробужредал личреную заинтерересованность и активирезировал деятелреьность обучаюрещихся.

3. «Кто болреьше знает?».

Учащирееся разделреяются на две или более групп, после чего участнреики кажредой из них по очеррееди назывреают какой-либо факт (правреило, терремин, опредереление) изученреной темы. Выигрыревает та груреппа, которерая вспомренит и назовёт наиболреьшее количерество изученреных факретов (информреации). Данреная игра позволреяла обобщреить и системреатизировать знарения по опреределённой теме.

4. «Стикрееры».

Педарегог приклереивает стирекер однреому из учащирехся, вышедшреему к доске, таким обрарезом, чтобы тот не видел, что написреано на стикреере. Остальреные видят надпреись и по очеррееди характрееризуют соотверетствующее поняретие (терремин), а игрок, стоярещий у доски, пытаерется догадареться, о чём идёт речь. После того как поняретие разгадреано, главреный игрок обобщреает всё сказанреное и стараерется дать точреное опредереление.

Таким обрарезом, учащирееся повторреяли и закрепреляли изученреные поняретия по теме или раздреелу, а также совершреенствовали умерение характрееризовать поняретия, выделреять сущестревенные признреаки явлерения (предмреета) и т.д.

5. «Глурехой телерефон».

Учащирееся по цепоречке передреают на ухо друг другу поняретие (терремин) или его опредереление. Наприремер, перревый участреник получреает от педагреога какое-либо поняретие и перреедаёт его опредереление вторреому участнреику, которерый в свою очерреедь перреедаёт третьреему участнреику игры поняретие, соотверетствующее, на его взгреляд, даннреому опредерелению, и т.д.

6. «Вставреьте слово».

Участнреикам игры выдаюрется карторечки с тексретом, в которерые необхоредимо вставреить пропущреенные ключеревые слова или словосреочетания.

7. «Презенретация».

Педарегог сообщреает однреому из учащирехся какое-либо из изученреных поняретий, а тот пытаерется объяснреить остальреным данреное поняретие, испольрезуя толреько жесты и мимреику. После того как поняретие отгадреано, учащирееся дают его точреное опредереление.

8. «Вопрреосы и отврееты».

Учащирееся делярется на две или более комреанд, после чего кажредая из них задаёт по однреому вопрреосу противреникам. Выигрыревает та комаренда, которерая сморегла правилреьно ответреить на наиболреьшее количерество вопроресов.

9. «Шифроревка».

Учащиремся выдаюрется карторечки, на которерых предстреавлены вопрреосы по изученреной теме. После каждреого вопрреоса указреано, какую букву из отвреета необхоредимо извлреечь. Таким обрарезом учащирееся опредереляют зашифрреованный педагорегом парреоль (слово или словосреочетание).

10. «Хорреошо и плохо».

Учащиремся предларегается какое-либо спорреное суждерение, после чего они по очеррееди назывреают положиретельную и отрицаретельную сторреону даннреого объеректа, явлерения, собыретия. Наприремер, перревый участреник говорерит: «Это хорреошо, так как…», вторерой: «Это плохо, так как…» и т.д. Эта игра давреала возможреность посмотререть на проблреему с различреных точек зререния, оценреить положиретельные и отрицаретельные сторреоны объеректа, явлерения, собыретия.

11. «Разгадреывание кроссвреорда».

Для повторреения и проверерки знарений кроссвреорд – одна из самых удобреных игроревых форм. Мы испольрезовали на разреных этарепах учебнреого заняретия. С него начинреали заняретие, чтобы логиречно перерейти к новреому материреалу. Также испольрезовали кроссвреорды как средсретво для закрепреления новреого материреала, как домашренее задарение, для повторреения. Приреведём виды кроссвреордов, испольрезованных нами в формирреующей рабреоте:

1) «Лабирреинт» – последреняя буква слова являерется перревой букревой следуюрещего за ним слова;

2) «Лесеренка» – слова здесь либо начинареются с одной буквы, либо заканчреиваются одинакреово;

3) «Пирамреида» – количерество букв в слоревах уменьшреается/увеличреивается в кажредом ряду;

4) «Спрятаренное назварение» – все слова располреожены по горизорентали; отгаредав их, можно опредерелить ключеревое слово, «спрятаренное» по вертикреали.

Таким обрарезом, включерение младреших школьнреиков в игроревую деятелреьность на урореках делреает процреесс обучерения интерересным, создреает у детей раборечее настрореение, способрествует пререодо­лению труднорестей в усвоерении материреала, и, как следстревие, способрествует формирреованию учебреной мотивареции младреших школьнреиков.

**Литератреура**

1. Алтунреина И. Р. Мотреивы и мотивареция социалреьного поведерения детей [Текст] / И. Р. Алтунреина. – Мосреква, 2014. – 109с.

2. Дусавирецкий, А. К. Познавреательные мотреивы [Текст] / А. К. Дусавирецкий // Возрасретная и педагорегическая психолреогия: Хресторематия. - Мосреква, 2008.– 368с.

3. Игроревые виды и формы проверерки знанийреучащихся: Их характрееристика [Электрреонный ресреурс] – [Режим достреупа: http//www.iro.yar.ru/resource /disstant/music/sekret/tihova](http://www.iro.yar.ru/resource/disstant/music/sekret%20/tihova)/tihgl2.html