


СПОСОБЫ МОТИВАЦИИ ЛИЧНОСТИ НА УРОКЕ



Все наши замыслы, все поиски и построения превращаются в прах, если у ученика нет желания учиться .

В.А. Сухомлинский

Интерес к учению проявляется только тогда, когда есть вдохновение, рождающееся от успеха...

В.А. Сухомлинский

С первых дней пребывания в школе, в жизни ребёнка всё чаще появляются слова: «Надо» и «Должен». Эти слова мы слышим на протяжении всей нашей жизни. Но бывает, когда словам «надо» и «должен» противится всё внутреннее состояние человека. Человек испытывает страх, тревогу перед переменами, перед опасностью, теряет уверенность в собственных силах.

*У младших школьников нет осознанной внутренней потребности к учёбе. Но есть их природный интерес, любопытство ко всему новому и неизведанному. Поэтому целью обучения в начальной школе является не только удержание этого интереса, но и повышение **мотивации** детей к учебному процессу.*

Для успешного решения этой задачи используется на уроках **игровая ситуация**. Она формирует интерес к учебному процессу, к изучаемым предметам, обеспечивает доступность изучения программного материала, активизирует мыслительную деятельность.



Игровая ситуация для ученика служит **эмоциональным фоном**, на котором разворачивается урок, выступает, как **средство мотивации** к учебной деятельности. Это своеобразный **учебный прием**, при котором ребёнок легче, прочнее усваивает новый материал, создается бодрое, рабочее настроение, снимается утомляемость, поддерживается внимание на гораздо более длительное время.

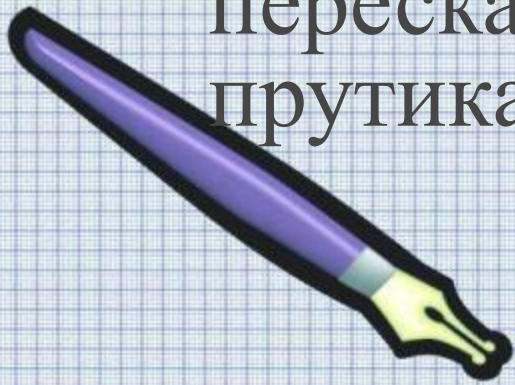


- Нестандартные способы организации уроков возбуждают интерес и живое участие школьников. Методическим средством организации на мой взгляд, может стать использование компьютерных презентаций, которые вызывают любопытство детей, побуждают к обмену впечатлениями – общению. Так как компьютерные презентации – это яркие, зримые образы, музыка, дикторские тексты, что существенно обновляет методику проведения уроков.





- Прием «Фантастическая добавка».
Учащимся предлагается представить себя прутиком, при помощи которого путешествовала лягушка из сказки В. М. Гаршина «Лягушка-путешественница», и попытаться пересказать эту историю с позиции прутика.




Типология педагогических игровых ситуаций обширна: предметные, сюжетные, ролевые, деловые, имитационные, игры-драматизации, организационно - деятельностные, работа в группах, парах . Все они имеют широкий спектр целевых ориентаций, направленных на обучение, воспитание и развитие мотивации учащихся.





НА УРОКАХ ЧТЕНИЯ, ОКРУЖАЮЩЕГО МИРА И ИСТОРИИ:

использование различных игровых ситуаций (включая разгадывание загадок, кроссвордов, рифмовок, инсценирование песен, стихов, сказок, анаграммы, «Чудесные превращения», «Путаница», «Хитрые слова».)
обеспечивает постоянный интерес детей к речевой деятельности на уроках.



НУЖНО СТАРАТЬСЯ КАЖДЫЙ УРОК НАЧИНАТЬ ПО-РАЗНОМУ.



В гости к детям приходят сказочные персонажи
проводят свои упражнения

□ «Засели аквариум»

□ «Продолжи счёт»

□ «Доскажи словечко»

□ «Составьте слова»

□ «Назови одним словом»

□ «Словарные прятки»

□ И др...



НА УРОКАХ **МАТЕМАТИКИ** ИСПОЛЬЗУЕМ ШИРОКИЙ СПЕКТР ИГРОВЫХ СИТУАЦИЙ, НАПРАВЛЕННЫХ НА ОБУЧЕНИЕ И ПОВЫШЕНИЕ МОТИВАЦИИ УЧАЩИХСЯ.

- Задачи в стихах.
- Занимательный квадрат.
- Задачи – шутки.
- Математический фокус.
- Математическая эстафета.
- Головоломки.
- Ребусы
- Задачи на смекалку и многое др.

ЗАДАЧИ В СТИХАХ

На плетень взлетел петух.
Повстречал ещё там двух.
Сколько стало петухов?
У кого ответ готов?

Я, Сережа, Коля, Ванда –
Волейбольная команда.
Женя с Игорем пока –
Запасных два игрока
А когда подучатся,
Сколько нас получится?





ЗАДАЧИ- ШУТКИ

Повезло опять Егорке,
сидит не зря.

Два карасика в ведерке
И четыре пескаря.

Но смотрите – у ведерка

Появился хитрый кот...
домой Егорка

На уху нам принесет?

У реки

Сколько рыб



МАТЕМАТИЧЕСКИЙ ФОКУС



- Задумайте число от 1 до 10. Прибавьте к нему 1, еще 1, отнимите 1, еще 1, прибавьте 1.
- Назовите результат, а я скажу, какое число задумано.
- (для отгадывания надо из результата вычесть 1)

МАТЕМАТИЧЕСКАЯ ЭСТАФЕТА

- Класс разбивается по рядам на 3 команды.
- Для каждой команды даны примеры:

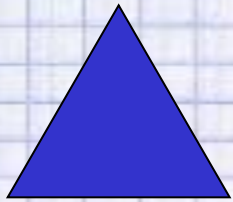
$$10 + 5 \quad 10 + 9 \quad 10 + 7$$

$$2 \times 5 \quad 7 \times 2 \quad 8 \times 2$$

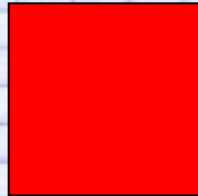
$$32 : 4 \quad 24 : 4 \quad 24 : 8$$

$$57 \times 0 \quad 94 : 1 \quad 12 : 12$$

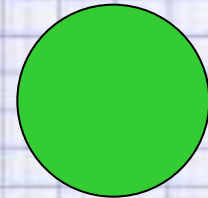
ГОЛОВОЛОМКА



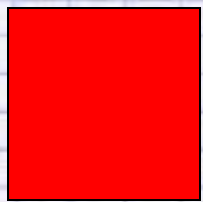
?



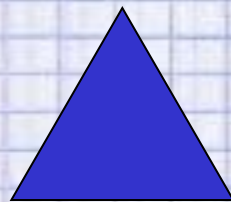
?



?

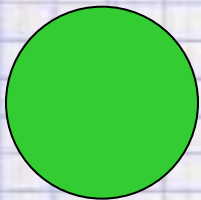


.

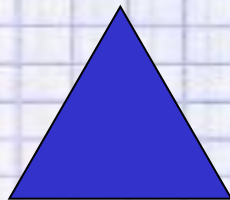


=

96

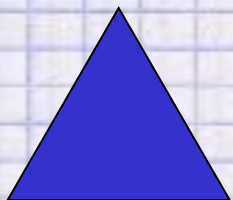


+



=

100



.

6

=

72



ЗАНИМАТЕЛЬНАЯ РАМКА, МАГИЧЕСКИЙ КВАДРАТ

80		50
	250	
30		10

100		140
	110	
80		

Найдите "четвёртое лишнее"

1. Существительное, глагол,
сказуемое, предлог.

2. Прилагательное, наречие,
местоимение, предлог.

3. Играть, дружить, рисует,
танцевать.

ИГРОВЫЕ ЗАДАНИЯ НА УРОКАХ РУССКОГО ЯЗЫКА
ПОМОГАЮТ УСВАИВАТЬ ТРУДНЫЕ
ГРАММАТИЧЕСКИЕ ПРАВИЛА.

- Правила в стихах
- Рифмованные упражнения
- Грамматические сказки
- Морфологические шарады
- Собери слово
- Грамматическая арифметика
- Загадки- шутки
- Кроссворды

ПРАВИЛА В СТИХАХ

Если в корне гласный звук
Вызвал вдруг сомнение.

Ты его немедленно

Поставь под ударение!

Если слышишь парный звук

Будь внимателен, мой друг:

Парный сразу проверяй-

Слово это изменяй.

Зуб - на зубы, куст- кусты...

Будешь грамотным и ты!

АНАГРАММЫ.

Анаграмма - это если от какого-то слова в результате перестановки в нем букв образовано другое слово, которое имеет уже другой смысл. Дополнять или отбрасывать буквы не разрешается.

- Дорога - (города)
- Баян - (баня)
- Банка - (кабан)

ИГРА-УПРАЖНЕНИЕ « НА ГОРКЕ»(ЗАПИСАТЬ СЛОВА С Ъ И Ь)

Мы с **друзьями** вчетвером
Шли на лыжах на **подъём**,
А потом с горы **спускались**,
Разъезжались и **съезжались**,
Объезжали все **пеньки**...

Докатились до реки!
А от речки отъезжали,
Снова к горке подъезжали,
Забирались на подъём,
Чтобы съехать вниз потом.

ЭСТАФЕТА

□ Подчеркни парные согласные:

крошка

кружка

тетрадь

травка

берёзка

лодка

липка

рыбка

морковь

□ Соедините части сложных слов:

земле

сек

поле

люб

езде

мер

рыбо

вод

дрово

ход

книго

лов

- Дед-буквоед не оставит детей без внимания при работе со словарными словами.



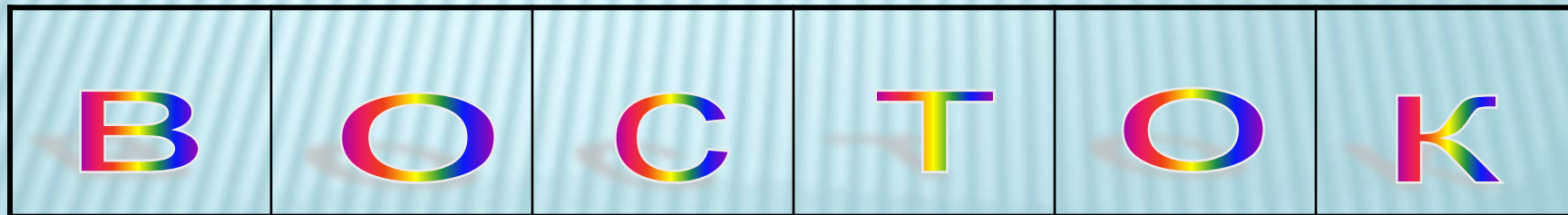
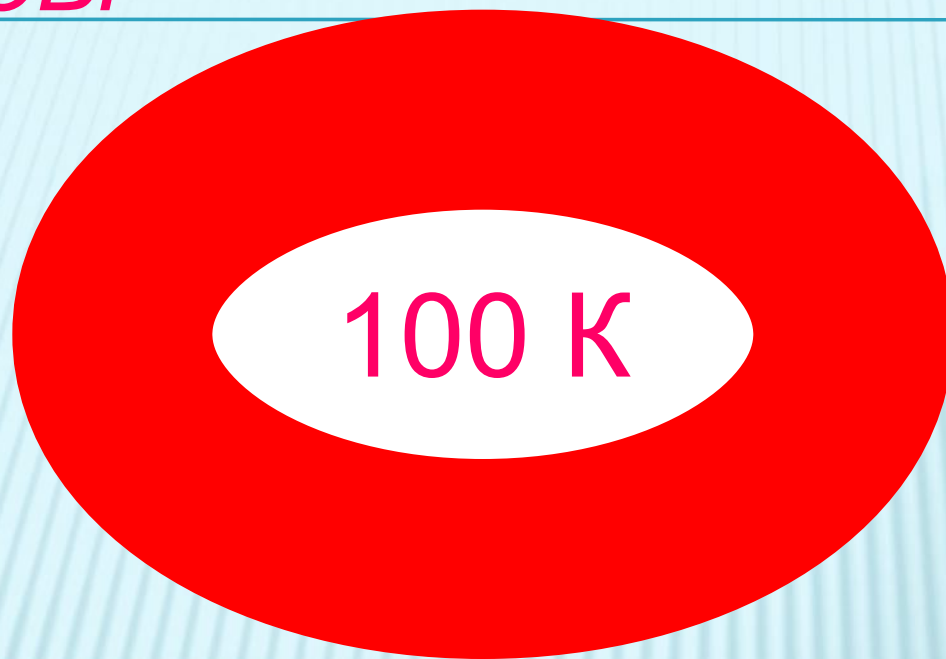
р. бота

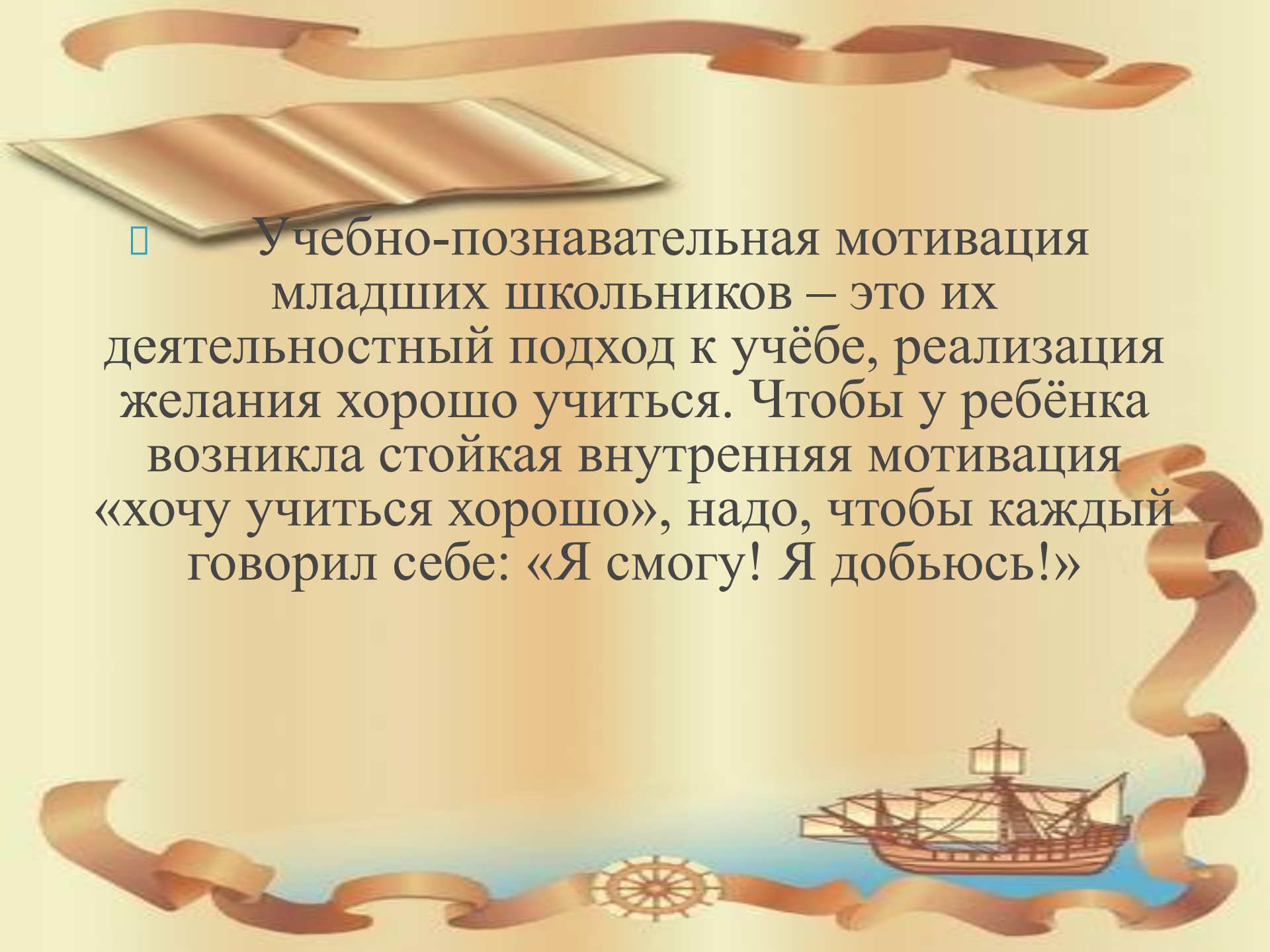
пятн . ца

р. сунок

в . кзал

РЕБУСЫ





□ Учебно-познавательная мотивация младших школьников – это их деятельностный подход к учёбе, реализация желания хорошо учиться. Чтобы у ребёнка возникла стойкая внутренняя мотивация «хочу учиться хорошо», надо, чтобы каждый говорил себе: «Я смогу! Я добьюсь!»



□ С мотивацией деятельности теснейшим образом связано ее стимулирование.

Стимулировать значит побуждать, давать толчок, импульс к мысли, чувству и действию. В целях подкрепления и усиления воздействия на личность школьника тех или иных факторов применяются различные методы стимулирования, среди которых наиболее распространенными являются соревнование, познавательная игра, поощрение, наказание.

□ Чтобы воспитать в ребенке чувство уверенности, не надо сравнивать его с другими детьми. Более верный путь – научить ребенка сравнивать себя «сегодняшнего» с собой «вчерашним» и видеть себя «завтрашнего». Вы можете сказать своему ученику: «Вчера ты не мог это делать, но сегодня ты это сделал. Я горжусь тобой». Или: «Сегодня ты плохо подготовился к уроку. Но завтра, если сделаешь то-то и то-то, можешь получить лучшую оценку». Всегда оставляйте ребенку шанс измениться к лучшему.

КОГДА ИГРОВАЯ СИТУАЦИЯ ИСПОЛЬЗУЕТСЯ КАК ДИДАКТИЧЕСКИЙ МЕТОД, ОНА ВСЕГДА ПРИВОДИТ К ЗАПЛАНИРОВАННОМУ РЕЗУЛЬТАТУ.

Игру можно считать выполняющей свои функции на уроке в том случае, если она обеспечивает:

1. Не только освоение ребенком конкретных учебных умений, но и воспитание у школьника умения учиться;

2.

Осознание школьником своих занятий в классе не как игры в школу, а как учение; ребенок должен сознательно прийти к учебной мотивации.



ИСПОЛЬЗОВАТЬ ИГРОВЫЕ СИТУАЦИИ НА УРОКЕ МНЕ ПОМОГАЮТ
ТАКИЕ КНИГИ

- «От игры к знаниям», «Учение», «Занимательное азбуковедение», «Праздник числа», «Занимательная математика», «Учимся играя», «Учим русский с увлечением», «Словарные слова» и др.

