

# **ФОРМИРОВАНИЕ МОТИВАЦИИ УЧЕБНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ МЛАДШИХ ШКОЛЬНИКОВ**



## **Учебная деятельность**

**Это специально организуемое самим учащимся, или извне, познание с целью овладения богатствами культуры.**

## **Структура учебной деятельности:**

1. Мотивация
2. Учебные задачи
3. Учебные действия
4. Контроль → самоконтроль
5. Оценка → самооценка

# **Основные понятия**



# Мотивация

это общее название для процессов, методов и средств побуждения учащихся к продуктивной познавательной деятельности, активному освоению содержания образования.



**Целеполагание**

**Актуализация знаний**

**Рефлексия**

**«Да нетка»**

**Я беру тебя с собой**

**Самостоятельная  
оценка  
своей деятельности**

**оценка**

**Отсроченная Игровая цель**

**Лестница**

**отгадка**

**Удивляй**

**Согласен, не**

**« Выбор»**

**согласен**

**Нестандартный вход**

**«Волшебные линеечки»**

**в урок**

**Привлекательная**

**цель**

# ДА - НЕТКА



учитель загадывает нечто (число, предмет, литературного героя). Школьники пытаются найти ответ, задавая вопросы. На эти вопросы учитель отвечает словами: «да», «нет», «и да, и нет».



# ОТСРОЧЕННАЯ ОТГАДКА



В начале урока учитель дает загадки, факт, отгадка к которой будет открыта на уроке при работе с новым материалом.



# УДИВЛЯЙ



учитель находит такой угол зрения, при котором даже хорошо известные факты становятся загадкой.



# Я БЕРУ ТЕБЯ С СОВОЙ



педагог загадывает признак, по которому собирается несколько объектов и называет первый. Школьники пытаются угадать этот признак и по очереди называют объекты, обладающие, тем же значением признака. Учитель отвечает, берет он этот объект или нет.





# ИГРОВАЯ ЦЕЛЬ



выполнение заданий на  
скорость и правильность  
в игровой форме.



# СОГЛАСЕН, НЕ СОГЛАСЕН



выражают свое отношение к  
утверждениям по правилу:  
согласен – не согласен.



# ВЫБОР

1. Я считаю, что урок для меня был интересным \_\_\_\_\_ скучным.
2. Я повторил многое \_\_\_\_\_ малое.
3. Я думаю, что слушал других внимательно \_\_\_\_\_ невнимательно.
4. Я работал на уроке активно \_\_\_\_\_ редко.
5. Результатами своей работы на уроке я доволен \_\_\_\_\_ не доволен.



# ЛЕСТНИЦА



У каждого обучающегося на листочке изображена лестница из 5 ступенек. Школьник должен поставить метку, на ступеньке, которую, поставил бы себя, в зависимости от выполнения своей работы. Желательно устно обосновать свой выбор.



# «ВОЛШЕБНЫЕ ЛИНЕЕЧКИ»



На полях тетради, школьник рисует две вертикальные линии. Первая называется – правильность. Вторая – красота.

На каждой из них, он должен отметить крестиком на том месте, которое заслуживает его работа. На самом верху – если написал все правильно, без ошибок . По этому принципу оценивает свою работу.



# НЕСТАНДАРТНЫЙ ВХОД В УРОК



Учитель начинает урок с противоречивого факта, который трудно объяснить на основе имеющихся знаний.



# ПРИВЛЕКАТЕЛЬНАЯ ЦЕЛЬ



Перед школьником ставится простая и привлекательная цель для него, выполняя которую он осуществляет учебное действие, запланированное педагогом.



Литература	Русский язык	Математика	Окружающий мир
<u>Исследовательская деятельность</u>	<u>Дидактические игры</u>	<u>Кроссворд</u>	<u>Урок - путешествие</u>
<u>Урок - викторина</u>	<u>Проблемное обучение</u>	<u>Магический квадрат</u>	<u>Игры</u>
<u>Инсценировка</u>	<u>Освобождение от домашнего задания</u>	<u>Познавательные игры</u>	<u>Создание ситуации успеха</u>





# ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ

После прочтения больших произведений, например, «Кот в сапогах» (Шарль Перро) и «Мафин и Паук» (Энн Хогарт), класс разбивается на пары или микро группы . Каждой группе дана пословица. Обсудив значение пословиц вместе с учителем, обучающиеся должны были найти отрывок произведения, который соответствует смыслу данной пословицы.

**Сказка «Кот в сапогах» (Шарль Перро), пословицы:**

Глупо просто горевать — надо выхода искать.

Знай, кому добро творишь и кого за что даришь.

Каков дар — таков и поклон.

Видит око далеко, ум — еще дальше.

И сила перед разумом поклоняется.

**Сказка «Мафин и Паук» (Энн Хогарт) пословицы:**

Доброе дело без награды не остается.

Не мил свет, когда друга нет.

Не суди об арбузе по корке, а о человеке по платью.



# УРОК - ВИКТОРИНА

Целью таких уроков, является обобщение и систематизация пройденных знаний в игровой форме.

Обобщить знания по разделу, можно с помощью - викторины. За время работы удалось изучить два раздела и провести две викторины по их окончанию. Раздел «И в шутку и в серьез» и раздел «Литература Зарубежных стран». Урок-викторина, включает в себя различные интеллектуальные, творческие, групповые и индивидуальные задания. Каждое выполненное задание поощряется баллом в виде: смайлика, кружочка, и т.д.

# ПРИМЕРЫ ЗАДАНИЙ ДЛЯ ВИКТОРИНЫ:

Найди ошибку.

На слайде записаны произведения, пройденные в данном разделе, школьникам нужно найти ошибки в каждом названии и исправить их.

Все тайное становится ясным;

Товарищам взрослым

Если был бы я мальчишкой;

С нашей квартирой;

В чуждой стране

НА СЛАЙДЕ ИЛИ НА КАРТОЧКАХ У ШКОЛЬНИКОВ  
КАРТИНКИ ИЗ ПРОИЗВЕДЕНИЙ (ДАННОГО  
РАЗДЕЛА). ОБУЧАЮЩИЕСЯ ДОЛЖНЫ НАЗВАТЬ  
ПРОИЗВЕДЕНИЕ И АВТОРА, ДАННОЙ КАРТИНКИ.



# ИНСЦЕНИРОВКА



Обучающиеся учат свои реплики и перед классом демонстрируют отрывок из пьесы.

Изучение раздела «Литература Зарубежных стран», включает в себя отрывок из пьесы Шарль Перро «Красная шапочка».

После выступления школьников, остальные школьники высказывают свое мнение, выставляют оценки (словесно), объясняют, почему у тех или иных ребят было хуже или лучше, кому не хватило выразительности или артистизма.

Перед инсценировкой нужно обязательно провести ряд упражнений на дыхание, дикцию, речь, также можно устроить конкурс скороговорок.



# ДИДАКТИЧЕСКИЕ ИГРЫ

**«Цветное склонение»:** Учитель называет существительные – названия цветов, если это существительное относится к I склонению – школьники кричат «Один», если ко II склонению – «Два», если к III склонению – «Три». Главное условие – называть цветы быстро.



**«Хлопок»** - эта игра поможет определить часть речи : если учитель называет существительное– ребята хлопают в ладоши. Если – глагол– топают ногой.

**Или,** если в слове, названном учителем, пишется мягкий знак – школьники хлопают в ладоши, если мягкий знак не пишется – молчат, и т.д.

# ПРОБЛЕМНОЕ ОБУЧЕНИЕ



**Это система интересных вопросов, творческих заданий и исследовательских проектов, которые ставятся перед школьником.**



**Для этого необходимо использовать: вопросы, в которых сталкиваются противоречия. Например, перед обучающимися текст, который начинается с предложения: «Сидели свиристели и свиристели». Школьникам необходимо не только определить части речи, но и доказать почему.**

**Также необходимо использовать вопросы, требующие сходства и различия. Чем менее очевидно сходство или различие, тем интереснее его обнаружить. Вопросы по установлению причинно-следственных связей. Открытие каждой причины – шаг к более глубокому пониманию.**

# ОСВОБОЖДЕНИЕ ОТ ДОМАШНЕГО ЗАДАНИЯ



**Сильное мотивирующее средство. Для этого нужно заблаговременно вывесить на стенд информацию (или проговорить устно) о критериях оценивания результатов изучения темы и оговорить, что нужно делать, чтобы освободить себя от выполнения домашней работы.**



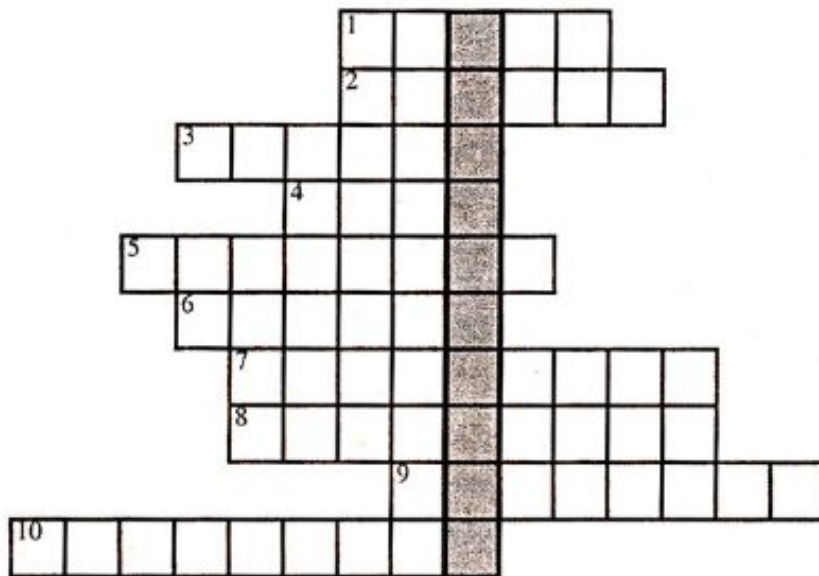


### 1. Кроссворд «От одного до миллиона».

Чтобы заполнить клетки кроссворда, надо в левой части задания решить примеры, а в правой - ребусы.

Например:  $1 + 17 - 13 = 5$ , под этой цифрой в кроссворде пишется слово (госп + один). Это тебе подсказка, а дальше решай сам.

- $1 + 17 - 13 = \textcircled{5}$  ▶ госп + 1  
 $2 + 14 - 13 = \textcircled{3}$  ▶ по 2 л  
 $3 + 16 - 17 = \textcircled{2}$  ▶ 3 тон  
 $4 + 16 - 13 = \textcircled{7}$  ▶ 4 ста  
 $5 - 3 + 6 = \textcircled{8}$  ▶ 5 десят  
 $6 - 5 + 8 = \textcircled{9}$  ▶ 6 сот  
 $7 + 13 - 19 = \textcircled{1}$  ▶ 7 я  
 $4 + 10 - 8 = \textcircled{6}$  ▶ 40 а  
 $10 - 9 + 3 = \textcircled{4}$  ▶ 100 л  
 $1 + 19 - 10 = \textcircled{10}$  ▶ 1 000 000 ер

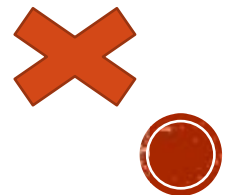


Ответы: 1) семья; 2) тритон; 3) подвал; 4) стол; 5) господин; 6) сорока; 7) четыреста; 8) пятьдесят; 9) шестьсот; 10) миллионер. В выделенных клетка x-миллиардер.



	6	
12	22	8

**МАГИЧЕСКИЙ КВАДРАТ**



# ПОЗНАВАТЕЛЬНЫЕ ИГРЫ

Проведение командных игр, способствуют сплочению коллектива. Класс делится на команды по 7-9 человек. За каждое задание получают баллы. Выигрывает команда, получившая наибольшее количество баллов.



Примеры заданий: каждой команде зачитывается задача, команда решает и говорит ответ.

- Семь мышей кота морского
- Уселась в полосе прибоя.
- Принять холодный свежий душ
- Еще приплыли 25 медуз.
- Сколько маленьких животных
- Плещется в волнах холодных? ( $7+25=32$ )



- Задание «Логические концовки». Предлагается закончить фразы. « Если стол выше стула, то стул ... (ниже стола)».
- Конкурс капитанов, необходимо вставить знаки + или -.

« 4 ? 2 ? 6 ? 3 ? 5 ? = 10 ».



## Примерный план урока-путешествия по планете:

- Учитель загадывает загадки, после которых обучающиеся определяют тему урока.
- Учитель задает вопрос: «Что поможет нам в путешествии?», ответы детей: компас, карта. После чего школьники вспоминают, что такое карта, какие бывают карты. Учитель: «Сегодня после изучения темы, мы тоже составим карту, для этого вы должны внимательно слушать и хорошо работать на уроке».
- Изучение темы, рассказы учителя по теме, чтение из учебника по теме.
- После того как тема изучена, можно проверить как хорошо школьники слушали и работали на уроке. Для этого на доску помещается большой разноцветный лист с картинками, а на стол учителя раскладываются листочки: «Южная Америка», «Евразия», так же ложные и верные факты. Каждый школьник выходит к доске и читает содержание листочка, которое ему попало. Если утверждение верное, а на карте есть специальное место, то школьник клеит его под картиной.
- Рефлексия учебной деятельности и домашнее задание: подготовка пересказа по материкам.

# УРОК - ПУТЕШЕСТВИЕ



# Путешествие по планете



## Карта

Карта – это уменьшенное изображение земной поверхности на плоскости с помощью условных знаков.



Водопад Ангельс - самый высокий в мире водопад



## Северная Америка

Северная Америка. Большую часть этого материка занимают страны США и Канада.



## Евразия

Евразия (континенты) – это огромные участки суши, со всех сторон окруженные водой.

Евразия так велика, что ее можно разделить на две части света – Европу и Азию.

На территории Азии находится: Высочайшая вершина мира Джомолунгма в Гималаях.



## Глобус

Глобус изображает форму Земли и ее поверхность.



Египетские пирамиды - представляют собой огромные каменные сооружения, которые использовались в качестве гробниц для фараонов Древнего Египта.



## Южная Америка



## Африка

Африка считается прародиной человечества: именно здесь нашли самые древние останки.

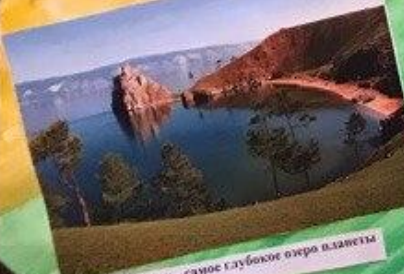
Африка. Это второй по величине материк после Евразии.



## Австралия

Австралия – самая жаркая часть всей суши Южного полушария.

Австралия. На нем размещается только одно государство – Австралия.



Озеро Байкал – самое глубокое озеро планеты Земля.



## Океаны

Океан – крупнейший водный объект, составляющий часть мирового океана, расположенный среди материков.

На планете существует 5 океанов: Северно-ледовитый, Атлантический, Тихий, Индийский, Южный.



## Антарктида

Антарктида-самый холодный материк.



Только в Австралии водятся кенгуру, коала и другие сумчатые звери, которые носят своих детенышей в сумках на животе.



# ИГРЫ НА УРОКЕ ОКРУЖАЮЩИЙ МИР

«Лист» - учитель показывает листья деревьев. Задача школьников состоит в том, чтобы правильно назвать, от какого дерева лист.

«Улов» - каждый вытягивает из коробки картинку с изображением рыбы. Школьник должен рассказать все, что знает о ней.





**Создание ситуации успеха позволяет мотивировать школьников на активную работу во время урока. Во время фронтального опроса целесообразно научить ребят начинать свой ответ словам: «Я знаю, что...». Этот прием способствует росту уверенности школьников в своей лингвистической компетенции.**



# НАИБОЛЕЕ ЗНАЧИМЫМИ В ЭТОЙ РАБОТЕ МОЖНО СЧИТАТЬ СЛЕДУЮЩИЕ УСТАНОВКИ И ДЕЙСТВИЯ УЧИТЕЛЯ:

- учет возрастных особенностей школьников;
- выбор действия в соответствии с возможностями школьника;
- совместный с обучающимися выбор средств по достижению цели;
- использование коллективных и групповых форм работы;
- использование проблемных ситуаций, споров, дискуссий;
- использование игровых технологий;
- использование современных средств наглядности;
- нестандартная форма проведения уроков;
- создание атмосферы взаимопонимания и сотрудничества;
- создание ситуации успеха;
- вера учителя в возможности школьника;
- применение поощрения и порицания;
- формирование адекватной самооценки у обучающихся;
- эмоциональная речь учителя.



Презентацию подготовила:

Полетаева Анастасия Игоревна.

Преподаватель начальных классов.

г. Сургут, 2019г.

