

# **Игровые технологии как способ повышения мотивации к изучению предмета на уроках и во внеурочное время**

Руководитель ШМО учителей  
начальных классов Е.В.Момит

*Игра - это огромное светлое  
окно, через которое в духовный  
мир ребенка вливается  
живительный поток  
представлений, понятий об  
окружающем мире.*

*В.А. Сухомлинский*



# Мотивация

- Мотивация – важнейший компонент структуры учебной деятельности, а для личности выработанная внутренняя мотивация есть основной критерий ее сформированности. Он заключается в том, что ребенок получает “удовольствие от самой деятельности, значимости для личности непосредственного ее результата”  
(Б.И. Додонов).

# Уровни учебной мотивации:

- **Первый уровень** – высокий уровень школьной мотивации, учебной активности. (У таких детей есть познавательный мотив, стремление наиболее успешно выполнять все предъявляемые школьные требования. Ученики четко следуют всем указаниям учителя, добросовестны и ответственны, сильно переживают, если получают неудовлетворительные отметки.)
- **Второй уровень** – хорошая школьная мотивация. (Учащиеся успешно справляются с учебной деятельностью.) Подобный уровень мотивации является средней нормой.
- **Третий уровень** – положительное отношение к школе, но школа привлекает таких детей внеучебной деятельностью. (Такие дети достаточно благополучно чувствуют себя в школе, чтобы общаться с друзьями, с учителями. Им нравится ощущать себя учениками, иметь красивый портфель, ручки, пенал, тетради. Познавательные мотивы у таких детей сформированы в меньшей степени, и учебный процесс их мало привлекает.)
- **Четвертый уровень** – низкая школьная мотивация. (Эти дети посещают школу неохотно, предпочитают пропускать занятия. На уроках часто занимаются посторонними делами, играми. Испытывают серьезные затруднения в учебной деятельности. Находятся в серьезной адаптации к школе.)
- **Пятый уровень** – негативное отношение к школе, школьная дезадаптация. (Такие дети испытывают серьезные трудности в обучении: они не справляются с учебной деятельностью, испытывают проблемы в общении с одноклассниками, во взаимоотношениях с учителем. Школа нередко воспринимается ими как враждебная среда, пребывание в ней для них невыносимо. В других случаях ученики могут проявлять агрессию, отказываться выполнять задания, следовать тем или иным нормам и правилам. Часто у подобных школьников отмечаются нервно психические нарушения)

«Интерес» (по И. Герберту) – это синоним учебной мотивации

- “хочу – могу – выполняю с интересом – лично – значимо каждому”

(Якиманская И.С.)

# В жизни людей игра выполняет такие важнейшие функции

- *развлекательную*
- *коммуникативную*
- *терапевтическую*: преодоление различных трудностей, возникающих в других видах жизнедеятельности;
- *диагностическую*: выявление отклонений от нормативного поведения, самопознание в процессе игры;
- *коррекционную*: внесение позитивных изменений в структуру личностных показателей;
- *межнациональной коммуникации*: усвоение единых для всех людей социокультурных ценностей;
- *социализации*: включение в систему общественных отношений, усвоение норм человеческого общежития.

Можно выделить следующие факторы, делающие игру для ребенка не просто привлекательной, но и незаменимой, единственной сферой реализации потребностей:

- **Самостоятельность.** Игра – единственная сфера жизни, в которой ребенок сам определяет цели и средства.
- **Возможность творчества** вне игры доступна лишь небольшому количеству школьников. Игра же представляет собой возможность «безнаказанно» творить в очень многих областях жизни. В области межличностных отношений (классические игры типа «дочки-матери»), в управлении (игры в «города», которые дети населяют вымышленными персонажами), собственно в исполнительном творчестве – вылепить из пластилина, нарисовать, сшить костюм . . .

# Игра

стимулирует познавательную активность учащихся, вызывая у них положительные эмоции в процессе учебной деятельности.

А. С. Макаренко говорил о том, что «хорошая игра похожа на хорошую работу», каждому учителю необходимо научиться правильно использовать игру на уроке.





**Педагогические игры** - достаточно обширная группа методов и приемов организации педагогического процесса. Основное отличие педагогической игры от игры вообще состоит в том, что она обладает существенным признаком – **четко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом.**

# Педагогические игры достаточно разнообразны по:

- дидактическим целям;
- организационной структуре;
- возрастным возможностям их использования;
- специфике содержания

## По характеру педагогического процесса бывают:

- обучающие, тренировочные, контролирующие, обобщающие;
- познавательные, воспитательные, развивающие;
- репродуктивные, продуктивные, творческие;
- коммуникативные, диагностические, профориентационные, психотехнические и другие.

**По характеру игровой методики делятся на:**

- предметные, сюжетные, ролевые, деловые, имитационные, игры – драматизации.

**По предметной области выделяют игры по всем школьным циклам.**

# По игровой среде, которая в значительной степени определяет специфику игровой технологии:

- различают игры с предметами и без них;
- настольные;
- комнатные;
- уличные;
- на местности;
- компьютерные и с ТСО;
- с различными средствами передвижения.

## *Игра как средство обучения.*

- 1) Игра – эффективное средство воспитания познавательных интересов и активизации деятельности учащихся.
- 2) Правильно организованная с учетом специфики материала игра тренирует память, помогает учащимся выработать речевые умения и навыки.
- 3) Игра стимулирует умственную деятельность учащихся, развивает внимание и познавательный интерес к предмету.
- 4) Игра – один из предметов преодоления пассивности учеников.
- 5) В составе команды каждый ученик несет ответственность за весь коллектив, каждый заинтересован в лучшем результате своей команды, каждый стремится как можно быстрее и успешнее справиться с заданием. Таким образом, соревнование способствует усилению работоспособности всех учащихся.

**При использовании игровых технологий обязательно соблюдение следующих условий:**

Соответствие игры учебно-воспитательным целям урока;

Доступность для учащихся данного возраста;

Умеренность в использовании игр на уроках;

**Игра – дело серьёзное!  
«Каков ребёнок в игре,  
таков во многом он будет в  
работе, когда вырастет...»  
( А. С. Макаренко )**



Спасибо за внимание!

