**ДОКЛАД**

**На тему: «Игра, как средство обучения детей с низкой мотивацией к учению»**

Выполнила: Турсуналинова А.У.

г.Караганда 2011-2012 уч.г.

 Одно из эффективных средств развития интереса к учебному предмету, наряду с другими методами и приемами, используемыми на уроках, - дидактическая игра. Еще К.Д. Ушинский советовал включать элементы занимательности, игровые моменты в учебный труд учащихся для того, чтобы процесс познания был более продуктивным.

         Игра занимает значительное место в первые годы обучения детей в школе в начале учащихся интересует только сама форма игры, а затем уже и тот материал, без которого нельзя участвовать в игре.

         В ходе игры учащиеся не заметно для себя выполняют различные упражнения, где им самим приходится сравнивать, выполнять арифметические действия, тренироваться в устном счете, решать задачи. Игра ставит учащихся в условия поиска, пробуждает интерес к победе, следовательно, дети стремятся быть быстрыми, находчивыми, четко выполнять задания, соблюдать правила игры.

         В играх, особенно коллективных, формируются и нравственные качества ребенка. В ходе игры дети учатся оказывать помощь товарищам, считаться с мнением и интересами других, сдерживать свои желания. У детей развивается чувство ответственности, коллективизма, воспитывается дисциплина, воля, характер.

         Включение в урок игр и игровых моментов делает процесс обучения интересным и занимательным, создает у детей бодрое рабочее настроение, облегчает преодоление трудностей в  освоении учебного материала.

         Разнообразные игровые действия, при помощи которых решается та или иная умственная задача, усиливает интерес детей к предмету, к познанию ими окружающего мира.

         Приемы слуховой, зрительной, двигательной наглядности, занимательные вопросы, задачи-шутки, моменты неожиданности способствуют активизации мыслительной деятельности.

         Очень многие дидактические игры заключают в себя вопрос, задание, призыв к действию, например: “Кто быстрее ?”, “Не зевать !”, “Отвечай сразу.”, “Кто вернее ?” и так далее.

         Значительная часть игр дает возможность сделать то или иное обобщение, осознать правила, которые только что изучили, закрепить, повторить полученные знания в системе,, в новых связях, что содействует более глубокому усвоению пройденного.

         Например, при закреплении учащимися знания таблицы сложения с переходом через десяток часто используют игру “Поймай рыбку”.

         На доске висит таблица на которой изображен аквариум с рыбками. На каждой рыбке записан один из следующих примеров:

7+8   9+3

9+6   14-6

9+7   15-7

16-8  18-9

13-6  8+5

Двое учащихся выходят к доске и по команде начинают решать выражения, остальные учащиеся выполняют задания в тетради. По истечении времени отведенного на вычисление, ученики сверяют свои ответы с доской. Тот из учеников у доски, кто решил большее количество выражений, поймал больше рыбок. Он считается лучшим рыбаком в данной игре.

         Для закрепления знаний таблиц сложения и вычитания в пределах 10 можно использовать игру “Самый быстрый почтальон”.

         Учитель раздает пяти ученикам по одинаковому числу карточек, на обратной стороне которых записано выражение на сложение и вычитание. Дети, сидящие за партами, изображают дома с номерами (они держат в руке разрезанные цифры, обозначающие числа от 0 до 10).

Почтальоны должны быстро определить на конверте номер дома(найти значение выражения) и разнести письма в соответствующие дома (отдать детям, у которых карточки с цифрами, обозначающие ответы выражений, записанных на конвертах).

         Кто быстро и правильно разнесет письма по назначению, тот самый быстрый почтальон.

         Эти игры простые, но они позволяют в игровой форме повторить таблицу сложения и вычитания, внести в урок элемент соревнования, что еще более способствует активизации деятельности учащихся, обязывает их быть более четкими, собранными, быстрыми.

         Многие и упражнения можно строить на материале различной трудности это дает возможность осуществлять индивидуальный подход, обеспечивать участие в одной игре учащихся с разным уровнем знаний.

         Например, можно дать самостоятельную работу в виде игры “Кто первый добежит до финиша ?”. А раз это игра, учащиеся чувствуют себя свободно, поэтому уверенно и  с интересом приступают к работе. Каждый получает карточку с заданием - задачей. Задача у всех одна и та же, но степень помощи к ее решению для каждого ученика разная.

         Например, хорошо подготовленным учащимся предлагается решить задачу по краткой записи, составив по ней выражение. Слабо успевающим ученикам - составить задачу по краткой записи и закончить ее решение. Тот, кто решит задачу быстро и правильно, может считать себя спортсменом.

         На таких уроках ставиться цель привить любовь к математике учащимся с разными математическими способностями. Все стараются выполнить задания, все хотят быть спортсменами. В завершении задании на доске пишутся фамилии учащихся справившихся с задачей. А тем, кому не удалось решить задачу, дается индивидуальная помощь, чтобы в следующий раз смелее приступали к работе.

         Следовательно, включение в учебный процесс игры или игровой ситуации приводит к тому, что учащиеся, увлеченные игрою, не заметно для себя приобретают определенные знания, умения и навыки по математике.

         Однако игра не должна быть самоцелью, а должна служить средством развития интереса к предмету, поэтому при ее организации следует придерживаться следующих требований:

Правила игры должны быть простыми, точно сформулированными. Материал игры должен быть посилен для всех детей.

Дидактический материал должен быть прост по изготовлению, и по использованию.

Игра интересна в том случае, если в ней участвует каждый ребенок.

Подведение результатов игры должно быть справедливым и четким.

      Исходя из естественной логики обучения детей грамоте: звук - буква, чтение - письмо, все дидактические игры разделены соответственно на четыре группы: фонетические, графические, грамматические, игры, развивающие связную устную речь.

         Учебной задачей проведения игр в первом классе в период обучения грамоте ставится формирование фонематического слуха в различных его проявлениях:

Установление изучаемого звука в словах (“Чей голосок”), определение места звука (“Где спрятался звук ?”).

Придумывание слов на заданный слог в определенной позиции.
         Ра ма          По ра
         Ра на Ко ра

Составление схем слогов - слияний с использованием цвета: синего(твердый согласный), зеленого (мягкий согласный), красного (гласный). А также обратное задание: по данной схеме назвать слог.

Игра “Живые буквы”. Детям выдаются буквы, они должны найти пару, причем так, что бы получился слог( по опорной согласной или гласной).

Составление слогам по картинкам с выделением первых звуков, последних, вторых от начала слога. Например, даны картинки, на которых изображены тигр, олень. Дети составляют слог по первым звукам (Т),(О), придумывают слова с данным слогом то-пор, то - варищ. Затем меняют картинки местами, выясняют, какой теперь получился слог (слог от).

         Дети вспоминают слова с этим слогом: ответ, отдых - в начале слова, кот, пот - в конце. Далее проводится работа со словом. Детей знакомят с понятием “слово”. Слова бывают короткие и длинные. Самые короткие - союзы и предлоги, состоящие из одной буквы У,И,К,В,С. Для уяснения лексического значения слова даются разные задания.

Подбор нужного слова к смысловому ряду: по опорным признакам - пушистая, рыжая, хитрая... (лиса).

Обобщение понятия: какое слово лишние и почему ? (лето, осень, неделя).

Добавление нужного слова (Пальто, шапка, шарф-...).

Называние общего слова.(стол, стул, шкаф-...).

         Деление слов на слоги, подсчет количества слогов в слове  выделение ударного слога. Простукивание двух слогов, выделяя ударный слог громким стуком. Дети подбирают слово с таким же количеством слогов и с ударением на том же слоге: весна, зима, лето, осень.

         Подбор слов к заданным схемам с гласными буквами:

    а    а        а        о       о       о       о       а

рак       ра          ма         мо          ло           ко          о           са

         Составление слова из данных слогов (слоги даны в рассыпную) .

         Исключение лишнего слова: гусь, гусенок, гусыня, гусак, гусеница.

         Подбор к данному слову родственных слов: снег, снежок, снежная, снеговик, снегоход, снегозадержание.

         Замена в слове одного звука (буквы) для получения нового слова: пора, кора, нора, гора.

         Чтение слов в обратном порядке: сон, шалаш.

         Игра “Кто быстрее, кто больше ?”. Из каждой буквы данного слова придумать другие слова: ослик, оса, слон, лось, иволга, корова.

         Игра “Кто больше придумает слов из данного слова, используя только эти буквы ?”. Например: грамотей (герой, море, тема, март, гора, рот, маг, торг, гам).

         Подбор синонимов, антонимов, анонимов.

Труд, работа;

День-ночь, высокий - низкий, далеко - близко, бежать - ходить.

Лисичка гриб, лисичка животное.

         Игра “Сложи словечко”. Какие два слова спрятались в  одном ? Самолет (сам летает), листопад (листья падают), пылесос (пыль сосет).

         Таким образом, использование в учебном процессе игр и разных заданий, создание на уроке игровой ситуации приводит к тому, что дети не заметно для себя и без особого напряжения приобретают определенные знания, умения, навыки.

         Учитывая вариативность отдельных игр, исходя из возможностей работы класса и отдельных учеников, учитель может выбрать необходимые для урока упражнение. Такие как: “На что похожа буква”, “Учимся играя”, “Занимательный материал(скороговорки, загадки,  пословицы и так далее)”, “Словарь(крылатые слова и выражения, происхождение слов)”.

         Чтобы дети лучше запоминали букву можно предложить им по фантазировать, на что она похожа, выложить ее из счетных палочек, выщипать из бумаги, вырезать из вдвое сложенного листка, преобразуя уже известные буквы (например, ж(жук) получается из к, ф - из р, т - из г),найти букву в кассе букв, а затем и среди других, разбросанных или перевернутых на фланелографе или написанных несколько иным шрифтом. Ученики дописывают недостающие элементы букв, играя в “Поставь буквы правильно”. “Полубуковка”. Можно напечатанные на доске буквы закрыть полоской бумаги. Для лучшего запоминания буквы полезно дать каждому ребенку карточку с наклейной буквой, вырезанной из наждачной бумаги (черной - обозначающей гласный звук, серый - согласный). Дети водят по ней пальчиком в направлении письма. Этот метод предложенный М. Монтессори, применялся уже много десятков лет тому назад. Перед работой в “Прописи”, разобрав все элементы изучаемой буквы дети пишут ее “в полный рост” на  листе бумаги, потом складывают лист пополам пишут на половине, затем на четверти листа, на восьмой его части и так далее, пока размер ее не приблизиться к требуемому. Это дает возможность учителю увидеть все недочеты и ошибки в написании особо трудных букв.

         “Звуковые” игры (“Кто внимательнее?”-на выделение и определение звука, “Кто больше?”-на составление слова с изученным звуком и так далее) развивают фонематический слух ребенка, формируют умение сознательно выполнять звуковой анализ слова, развивают память, внимание, наблюдательность. В играх типа “Доскажите словечко” малыши не только интересуются звуковой стороной слова (поиски ритма, красоты звучания), но и серьезно задумываются над его смыслом, выразительностью. В играх “Том - Тим” (или “Камень-Вата”) дети стараются безошибочно выполнять задание по различению твердого или мягкого согласного. Можно провести игру “Перекличка”, предлагая вставать только тем детям, в имени или фамилии которых есть изучаемый звук. Это будет одновременно и маленькой физкультминуткой.

         Игры со словами, которые очень важны для малышей, почти не включаются, к сожалению, в школьную программу, мало разработаны и зачастую просто игнорируются начальной школой. Они должны стать ,на мой взгляд, частью предметного обучения, помогая воспитывать у ребенка его природное звуковое чутье, подготавливая его к восприятию сложных поэтических форм, которые изучаются в пятых - шестых классах. Любовь к языку можно воспитать только через интерес к нему.

         Дети первые полгода в первом классе выполняют механическую, порой бездумную работу в прописях по копированию слов и предложений, а в результате не всегда могут прочитать написанное, не говоря уже о том, что диктанты им просто не под силу. Введение же многими учителями тетрадей для печатания приводит к настоящей путанице печатных и  письменных букв. Наверное, писать нужно письменными буквами, а образ печатной буквы должен быть у ребенка только в голове.

         Каждый учитель знает, что приходится иногда помногу раз повторять с учащимися один и тот же материал по грамматике и все же он остается не усвоенным.

         Дети как будто знают правила, умеют их формулировать, приводят примеры, но в диктантах - ошибки, не говоря уже о том, что в самостоятельной работе не умеют орфографически правильно и толково изложить свои мысли.

   Таким образом, дидактические игры широко используются на различных уроках в начальной школе, так как, это на много повышает усвояемость материала.

    Для ребёнка младшего школьного возраста игра имеет важнейшее значение : она для них учёба, труд, игра для них серьёзная форма воспитания. Игра имеет огромное значение в развитии психики ребёнка. Игры способствуют развитию восприятия, внимания, памяти, мышления, развитию творческих способностей, они направлены на умственное развитие школьника в целом.

   В игре ребенок делает открытия того, что давно известно взрослому. Потребность в игре и желание играть у школьников необходимо использовать и направлять в целях решения определенных образовательных задач. Игра будет являться средством воспитания и обучения, если она будет включаться в целостный педагогический процесс. Руководя игрой, организуя жизнь детей в игре, педагог воздействует на все стороны развития личности ребенка: на чувства, на сознание, на волю и на поведение в целом.

   Естественно, подготовка и внедрение игровых методик в учебный процесс требует от педагога больших усилий. В процессе подготовки учебной (дидактической) игры учитель сталкивается с проблемами не всегда и не столь зависящими от его личных качеств как педагога, сколько от внешних ограничений. Это и нехватка дидактического игрового материала, недостаток урочного времени на проведение игр с детьми. Часто среди учителей бытует мнение:”Если мы с детьми будем играть во время уроков, когда же мы будем учить с ними правила?”. Однако, нам кажется, что проблемы эти по большей части происходят от недопонимания значимости игры как средства обучения, отношения к игре как к методу разгрузки, а не стимулирования сознания школьников.

    Главная цель нашего исследования была достигнута. Мы изучили влияние дидактической игры на эффективность обучения.

    Мы справились с поставленными задачами. На основе этого можно сделать следующие выводы :

·        Игра имеет социальную и историческую природу, а среда выступает как источник развития. Характер игры, её виды и структура определяется обществом.

·        На данный момент существует множество классификаций игр, все они различаются по основе разделения.

·        Дидактические игры широко используются на различных уроках в начальной школе

·        Дидактические игры имеют огромное значение при обучении младших школьников. Эффективность применения дидактических игр на уроках в начальной школе была доказана опытом многих педагогов и психологов.

Учитывая то, что исследования проблемы использования дидактических игр при обучении в начальной школе продолжаются и по сей день, а наше исследование является лишь кратким анализом работы многих педагогов и психологов, существует перспектива дальнейшей  работы в данном направлении.