МБОУСОШ № 71 г. Воронеж

Учитель начальных классов: Орехова Ирина Ивановна

Хамбалинова Валентина Ивановна

**Роль дидактической игры в формировании учебно- познавательной мотивации.**

А. С. Макаренко: «Только та игра целесообразна, в которой ребенок активно действует, самостоятельно мыслит, строит, комбинирует, преодолевает трудности.»

М. Горький: « Игра- путь детей к познанию мира.»

В. А. Сухомлинский: « Без игры нет и не может быть умственного развития. Игра-это искра, зажигающая огонек пытливости и любознательности.»

В развитии положительного отношения к учению значительную роль играет дидактическая игра. Игра делает процесс обучения эмоциональным, действенным, позволяет ребёнку получить собственный опыт испытать ситуацию успеха.

Дидактическая игра – одна из форм обучающего воздействия взрослого на ребёнка. В то же время игра – основной вид деятельности детей. Таким образом, дидактическая игра имеет две цели: одна из них обучающая, которую преследует взрослый, а другая – игровая, ради которой действует ребёнок.

Особая роль дидактической игры в обучающем процессе определяется тем, что игра должна сделать сам процесс обучения эмоциональным, действенным, позволить ребёнку получить собственный опыт. Новые задачи начальной школы, изменение ее учебных программ предполагают учет возможностей и особенностей правильного соединения игры и учебы.

Каждому учителю известна такая ситуация: ребёнок может учиться в общеобразовательной школе, но ленив, безынициативен.

Источник активности человека, как известно, — его потребности. Мотив – побуждение к активности в определённом направлении. Он появляется, когда человек хочет удовлетворить ту или иную свою потребность.

***Дидактическая игра как средство умственного развития.***

Дидактическая игра является игровой формой обучения, в которой одновременно действуют два начала: учебное, познавательное и игровое, занимательное. Это обусловлено потребностью смягчения перехода от одной ведущей деятельности к другой, а также тем, что в процессе игры дети легче усваивают знания, получают представления об окружающей жизни. В отличие от учебных занятий, в дидактической игре учебные, познавательные задачи ставятся не прямо, когда педагог объясняет, учит, а косвенно - учащиеся овладевают знаниями, играя. Обучающая задача в таких играх как бы замаскирована на первом плане для играющего, мотивом ее выполнения становится естественное стремление ребенка играть, выполнять определенные игровые действия.

Чтобы дидактическая игра не превратилась в учебное занятие, в ней должны присутствовать такие структурные элементы: обучающая задача, игровое действие или игровой элемент и правила игры.

Отбор познавательных задач для дидактических игр осуществляется в соответствии с разделами программы обучения, с учетом возрастных особенностей детей.

Формами реализации игрового действия могут выступать:

1) разнообразные игровые манипуляции с предметами и игрушками;

2) «зачин», который создает у детей игровое настроение (используется в виде сказки, рассказа, внесения волшебной игрушки, секретного письма);

3) осуществление поиска и находки нужного предмета, числа, звука, слова;

4) загадывание и отгадывание загадок;

5) выполнение определенной роли;

6) соревнование (индивидуальное или коллективное);

7) особые игровые движения, такие как хлопки в ладоши, прыжки, проговаривание вслух, имитация действий.

Успех в решении дидактической задачи достигается путем использования разнообразных игровых действий и, **как** правило, одним из них является соревнование. Желание детей достигнуть игровой цели, выиграть заставляет лучше воспринимать окружающее, наблюдать, обследовать предметы, сравнивать их, подмечать незначительные различия в их признаках (цвет, форма, величина, материал), подбирать и группировать предметы по общим признакам, различать и воспроизводить музыкальные звуки по высоте, тембру, динамике.

Чтобы игры полностью решали поставленные в них задачи, необходимо строго соблюдать методику их проведения. В методику проведения дидактической игры входят: объявление названия игры; сообщение о расположении ее участников (сидя за столом, стоя у доски, групповые объединения) и порядке использования игрового материала; объяснение хода игры (игровых задании); подведение итогов игры и объявление победителя.

Очень важно создать в игреусловия для умственной активность. Например, в отдельных играх можно использовать мяч, который ведущий, стоящий в центре, посылает разным детям, стоящим по кругу, требуя ответа на поставленный вопрос (игры «Что это за птица», «Считай дальше», «Скажи наоборот»). С этой же целью применяется палочка-выручалочка. Хорошо, если сочетается умственная активность с двигательной (можно предложить детям имитировать полет и бег птицы, выполнять определенное число прыжков, хлопков и др.).

Как правило, чтобы повысить активность детей в игре и сохранить к ней продолжительный интерес, при ее повторности дидактические и игровые задачи усложняются. Для этого педагогом используется внесение нового игрового материала, введение дополнительных ролей, замена наглядного дидактического материала на словесный и т. д.

Основная особенность дидактических игр определена их названием: это игры обучающие. Они создаются взрослыми в целях воспитания и обучения детей. Но для играющих детей воспитательно-образовательное значение дидактической игры не выступает открыто, а реализуется через игровую задачу, игровые действия и правила.

Для дидактических игр характерно наличие задачи учебного характера - обучающей задачи.

**Системы дидактических игр** впервые были разработаны для дошкольного воспитания Ф. Фребелем, М. Монтессори, для начального обучения - О. Декроли.

Повышение гибкости обучения, расширение свободы действий учителя, а также выразительные возможности и высокий воспитательный потенциал игры побуждают педагогов применять ее на всех ступенях обучения.

**Специфическими признаками дидактических игр** является их преднамеренность, планируемость, наличие учебной цели и предполагаемого результата. Дидактические игры, как правило, ограничены во времени. В рамках дидактических игр цели обучения достигаются через решение игровых задач. При проведении игры учитель выступает одновременно как организатор двух взаимосвязанных, но существенно различающихся видов деятельности учащихся - игровой и учебно-познавательной, стремится не только достичь дидактической цели, но и сохранить и развить увлеченность, заинтересованность, самостоятельность детей.

**Компьютерные дидактические игры** становятся средством закладки у детей основ компьютерной грамотности, ознакомления с языками программирования. Компьютерные игры применяются как дидактическое средство при обучении в самых разнообразных предметных областях.

По характеру умственного развития их можно отнести к следующим группам:

**1. Игры, требующие от детей исполнительской деятельности. С** помощью этих игр дети выполняют действия по образцу (например, игра «Составим узор»),

**2. Игры, требующие воспроизведения действий.** Эти игры направлены на формирование навыков сложения и вычитания в пределах 10. Это  «Математическая рыбалка», «Лучший летчик», «Лучший космонавт» и др.

**3. Игры, с помощью которых дети изменяют примеры и задачи в другие, логически связанные с ними.** Например, «Цепочка» (III вариант), «Математическая эстафета», «Составление круговых примеров». К преобразующей деятельности относятся также игры, развивающие навыки контроля и самоконтроля («Лучший контролер», «Арифметический бег», «Проверь Угадай ку» и др.).

Вот несколько **практических советов,** которые в совокупности помогут управлять развитием мотивации.

1. При развитии мотива достижения постоянно ориентируйте ученика на самооценку деятельности:

· спрашивайте у него: «Ты удовлетворён результатом?»; вместо оценки скажите ему: «Ты сегодня хорошо справился с работой»;

· проводите индивидуальные беседы, обсуждая достижения и промахи, постоянно интересуйтесь отношением ученика к процессу и результату своей деятельности;

· учащиеся, которые уже усвоили материал и выполнили задание, могут отдохнуть. Приготовьте для них интересные дополнительные задания;

· ученикам, которые ориентированы на избегание неудач, стоит дать такие задания, которые поддержат их самооценку, защитят от публичного осуждения и критики.

2. Как можно чаще ставьте учеников в ситуацию выбора цели:

· в начале изучения темы информируйте класс о том, чем

· у дети должны научиться, какие формы работы и проверки знаний могут быть использованы, предложите полную программу действий с вариантами выбора;

· предлагайте ученикам самим выбрать уровень сложности заданий;

· предложите выбрать способы достижения цели;

· предложите одарённым и отстающим ученикам вместе разработать индивидуальные планы освоения темы (или даже обучения).

3. Помогайте ученикам ставить реалистичные цели:

· поощряйте учеников, которые ставят достижимые цели, попробуйте вместе постепенно усложнять их;

· если видите, что ученики ставят нереально высокие цели, предложите им альтернативу;

· попросите учеников записывать в специальной тетради цели и задачи, которые они ставят перед собой на день, неделю или четверть;

· расспросите учеников о том, как они будут работать над достижением своих целей, что им для этого понадобится и когда они предполагают закончить работу.

4. Помогайте ученикам быть ответственными за удачи и промахи:

· если ребёнок делает ошибку или его работа не выполнена на достаточно хорошем уровне, предложите обсудить это с учениками. Если же вы сами совершили ошибку, будьте самокритичны и ответственны за свои действия, которые тоже стоит обсудить с классом. Это только добавит доверия к вам;

· приглашайте на уроки гостей – интересных людей, которые рассказали бы о своих удачах и неудачах;

· пытайтесь выходить из сложной ситуации с юмором, иногда ведь ошибки бывают и весёлыми.

5. Помогайте ученикам увидеть связь между их усилиями и результатом труда:

· после выполнения задания попросите учеников рассказать, что было особенно трудным и как они с этим справились;

· обсуждайте причины не только успехов, но и неудач;

· старайтесь избегать быстрых выводов о причинах успехов и неудач детей.

6. Сделайте ситуацию успеха достижимой:

· выбирайте такие задания, при выполнении которых ученики чаще достигали бы успеха, чем терпели неудачу;

· если у ребят возникают трудности при изучении темы, разбейте её на более мелкие порции;

**Игра- мощный стимул в обучении**, это разнообразная и сильная мотивация. Посредством игры гораздо активнее и быстрее происходит возбуждение познавательного интереса. В игре активизируются психические процессы участников игровой деятельности: внимание, запоминание, интерес, восприятие, мышление.

А. С. Макаренко: «Каков ребенок в игре, таков во многом он будет в работе, когда вырастет». Поэтому воспитание будущего деятеля происходит, прежде всего, в игре.