Мотивация младших школьников к изучению учебного предмета

«Окружающий мир» через игровые приемы

Микляева Ольга Васильевна,

учитель начальных классов

 муниципального бюджетного общеобразовательного учреждения

 «Средняя общеобразовательная школа №11» города Кирова

Согласно ФГОС, в начальной школе учитель должен научить ребёнка не только читать, писать и считать, но и сформировать две группы новых умений. Во-первых, это универсальные учебные действия (далее – УУД), составляющие основу умения учиться. Во-вторых, это формирование у детей мотивации к обучению, являющейся одним из ключевых факторов успешного освоения учебных предметов. Изучая разные предметы, ученик на уровне возможностей своего возраста должен освоить способы познавательной, творческой деятельности, овладеть коммуникативными и информационными умениями, быть готовым к продолжению образования. Для осуществления этих задач целесообразно в учебно-познавательной деятельности использовать и игровую деятельность. Она позволяет поддерживать интерес к изучаемому материалу, делает обучение увлекательным, и тем самым облегчает преодоление трудностей в усвоении учебного материала.

При этом, особенности развития современные детей младшего школьного возраста также обуславливают необходимость включения дидактических игр и игровых приемов в учебно-познавательную деятельность.

Предмет «Окружающий мир» занимает особое место в образовательном процессе младших школьников. Он интегрирует знания из различных областей: природоведения, экологии, обществознания, истории, географии. Однако, несмотря на такую значимость, многие дети воспринимают этот предмет как «скучный» или «необязательный», что снижает уровень вовлеченности и затрудняет формирование целостной картины мира.

В качестве примера хочу привести систему игр по теме «Природные зоны России» предмета «Окружающий мир».

1. Игра «Купи билет». Игра состоит из легких (шуточных) вопросов, которые могут быть как связаны с предстоящей темой, так и нет. Например содержать вопросы на общий кругозор. За каждый правильный ответ выдается билет на поезд. Вопросов должно быть много, чтобы каждому достался билет. Эта игра позволяет сформировать первичную вовлеченность.

Далее полученный в «нелегкой» борьбе билет заполняется. Дети формулируют и озвучивают цели поездки (изучаемой темы) и заносят в билет. Мы билет приклеиваем в тетрадь, за исключением частички контроля.

2. Игра «Перрон». Все участники игры выходят перед доской и встают по средине. На доске предлагается вопрос и два варианта ответа. Вопросы задаются от простого к сложному по уже изученной теме. Все игроки выбирают один из предложенных ответов, расходятся на две группы (на 2 перрона), в зависимости от выбранного ответа, либо вправо, либо влево. Далее демонстрируется правильный ответ. Ученики, выбравшие неверный ответ, считаются проигравшими и садятся. Остальные продолжают игру. С каждым вопросом игроков становится все меньше. Оставшийся последний игрок, объявляется победителем и получает почетную должность «начальника поезда». Его победа отмечается положительной отметкой в журнале. Игра используется в начале каждого урока по изученной теме, для проверки домашнего задания.

3. Таблица «Научная лаборатория». Основной этап работы. Дети делятся на команды по 5 человек, принцип деления каждый учитель определяет в зависимости от целей. Я делю так, чтобы в каждой команде были и сильные и слабые ученики. В команде выбираются: лаборанты, ученые, исследователи, эксперты, руководитель лаборатории, которые работают над заполнением таблицы. Например, по мере продвижения поезда при изучении природных зон, каждая лаборатория изучает и заполняет таблицу с признаками природных зон. Ученики раскрашивают на контурной карте, изучаемую природную зону и заполняют таблицу по основным признаками. Очень нравится детям, когда таблица заполняется не словами, а значками и рисунками. Таблица вклеивается в тетрадь в начале путешествия. Данный игровой прием помогает систематизировать полученные во время урока знания.

4. Игра «Что это?» Объясни, не называя предмет. Это всем знакомая игра «Крокодил», только с другим названием. Название может быть любым, главное – суть! Ученики по полученным карточкам должны описать (объяснить) разные предметы, не называя однокоренные слова. Кто больше сможет объяснить слов участникам за 1 минуту, тот и выиграл. Все предметы связаны с изученной темой. Игра направлена на закрепление пройденного материала.

5. Игра «Кто Я?» Играющий задает вопросы про своего героя. Карточка крепится на голове, на специальный ободок. Например: в путешествии при изучении природных зон, героями являются природные явления, животные и растения изученной природной зоны. Остальные ученики на вопросы отвечают только «Да» или «Нет». Игра учит грамотно и четко формулировать вопросы, анализировать и обобщать изученный материал.

6. Игра «Проводник». Игра на внимание с сигнальными флажками. Используется на уроке как физкультминутка. В зависимости от того, какого цвета показывается сигнал, выполняются те или иные действия. Красный сигнал – хлопаем, зеленый – топаем, белый – говорим чёрный, черный сигнал – говорим белый. Нужно ускорять подачу сигналов, также можно показывать по 2 сигнала одновременно.

7. Проект «Что я видел из окна поезда». Дети во время путешествия и изучения природных зон делают проект по понравившейся зоне. О проекте объявляется в начале путешествия, на первом уроке. Каждый ученик готовит проект по понравившейся природной зоне и защищает его. Проект позволяет обобщить полученные знания.

8. Игра ««Билетный контроль» возвращает нас к купленному билету в начале урока. Часть билета «Контроль» открепляется, и заполняется на этапе рефлексии на обратной стороне, в соответсвии, с поставленным вопросом учителя.

9. Прием «Синквейн» взят из литературы. Ученики с учетом этого приема описывают свое настроение, впечатление от урока.

10. Игровой прием «Книга почетных гостей». Ученикам как почетным гостям предлагается оставить мнение об уроке. Детям очень нравится чувствовать свою важность. Применять рекомендую не часто, так как новизна и важность при частом использовании теряются.

**Приложение:**

Игра «Купи билет»

Цель: создание интереса и формирование первичной вовлеченности.

Вопросы для разминки могут быть на любую тематику.

Вопросы про поезда:

1. Какого цвета вагоны у поезда из любимой песенки? (голубого)

2. Какой герой нарушал правила проезда на поезде? (Старуха Шапокляк)

3. А какие правила она нарушила? (без билета, на крыше)

4. Где была проложена первая пассажирская железная дорога в России? (от Санкт-Петербурга до Павловска через Царское село). Почему?

5. Названия каких птиц носят скоростные поезда? (Ласточка, Сапсан)

6. А чем заправляли первый поезд? (уголь)

7. Как назывались первые поезда? (паровозы)

8. А какие литературные персонажи передвигались на поезде?

9. А какой паровозик любил ромашки?

10. Как называются поезда, которые работают от электричества? (электрички).

11. В каких произведениях встречается путешествие на поезде? (Чук и Гек, и т.д…)

Игра «Перрон»

Цель: проверка освоения материала или домашнего задания.

Все играющие встают в центр, лицом к экрану, внимательно слушают вопросы. Когда вопрос задан, нужно выбрать один из двух предложенных вариантов ответа, появившихся на экране, переходя на ту сторону поля, где по мнению игрока находится правильный ответ. Вопросы составляются от простого к сложному. По каждой природной зоне свои вопросы.

1. Как сменяются природные зоны (а)с запада на восток или б) с севера на юг)?

2. Какая природная зона обозначена на карте сиреневым цветом? (тундра или зона арктических пустынь)

3. Пустельга – это (животное или птица)?

4. Какой остров называют родильным домом для белых медвежат? (Врангеля или Новая Земля)

5. Кожа у белого медведя белая или черная?

6. Ягель -это (мох или лишайник)? И так далее.

