# Харківський обласний науково-методичний інститут безперервної освіти

# Факультет підвищення кваліфікації

# Кафедра методики дошкільної та початкової освіти (секція методики виховання та розвитку особистості)

# Курсова робота:

# ЗАСОБИ СТИМУЛЮВАННЯ НАВЧАЛЬНОЇ АКТИВНОСТI МОЛОДИХ ШКОЛЯРiВ

Харків

**Зміст**

Вступ

Розділ 1. Емоційне стимулювання навчально-пізнавальних потреб школярів

* 1. Мотиви пізнавальної діяльності школярів

1.2 Організаційний етап

1.3 Когнітивний та заключний етапи

Розділ 2. Дидактичні ігри як засіб стимулювання пізнавальної активності школярів

Висновок

Список використаної літератури

Додаток 1

Додаток 2

**ВСТУП**

Потреба сучасного суспільства в гармонійному розвитку особи пред'являє нові вимоги до системи освіти. Сучасні умови характеризуються гуманізацією освітнього процесу, зверненням до особи дитяти, розвитку кращих його якостей. Реалізація цього завдання об'єктивно вимагає якісно нового підходу до навчання і виховання дітей. Навчання має бути таким, що розвиває, збагачувати дитяти знаннями і способами розумової діяльності, формувати здібності. Перед теоретиками і практиками поставлено завдання- вдосконалення учення школярів як провідного виду їх діяльності, дидактичних засобів в цілях підвищення активності дітей в учбовому процесі.

Рівень теоретичних досліджень в області стимулювання досить високий. Тим часом мало знайдеться факторів, порівнянних зі стимулюванням по ефективності свого впливу на продуктивність педагогічного процесу. Місце стимулювання в першій трійці найбільш впливових причин говорить саме за себе.

Потреби, мотиви, стимули – поняття досить важливі для педагогіки. Стимули спираються на потреби, і мотиви невіддільні від них. Свідоме подоланням протистоячих спонук - це дуже важкий процес, з яким не завжди впорається і доросла людина, а тим більше - учень. Працюючі в початковій школі, я зрозуміла, що для позитивних змін фізіологічного, психологічного та особистісного порядку у дітей є зміна соціального становища, яким може бути вступ до школи. Це покладає на мене, як вчителя, велику відповідальність. Необхідно забезпечити не тільки умови для цих змін, а й подальший розвиток дитини в удосконаленні своєї особистості за рахунок навчально-виховного процесу. Але практика показує, що вже в жовтні, бажання багатьох першокласників ходити до школи зникає разом з потребою навчатися.

Відомо, що кожна дитина, як і всі живі істоти, прагне удосконалюватися. З приходом до школи вона має усвідомити можливості навчального процесу, які забезпечуються педагогічним стимулюванням та задоволенням навчально-пізнавальних потреб, а вони є домінуючими для першокласника.

Психолого-педагогічна умова такого забезпечення – вирішення цілої низки дидактичних протиріч, їх не так і багато: найперше – зовнішні (педагогічні) та внутрішні (особистісні), що забезпечують успішність навчального процесу. Педагогічна майстерність учителя полягає в природному переводі зовнішніх педагогічних у внутрішні – психологічні протиріччя, та створенні оптимальних умов для їх усвідомлення учнем. Це дасть змогу педагогові підняти процес навчання учнів на більш високий рівень завдяки свідомому просуванню від мети уроку до бажаного результату. Крім того, такий підхід вкрай необхідний для усунення формалізму в діяльності сучасної школи, оскільки дає змогу учневі сприймати себе як активного суб'єкта навчального процесу, від якого залежить якщо не все, то більшість у самовдосконаленні.

**РОЗДІЛ 1. Емоційне стимулювання навчально-пізнавальних потреб школярів**

**1.1 Мотиви пізнавальної діяльності школярів**

Стимулюванню пізнавальної активності передує вплив на мотиваційну сферу учнів.

Мотив – це те, що спонукає людину до дій. Те, заради чого вона її здійснює. У сучасній психології цим терміном позначають ряд причин, що викликають активність індивіда: інтерес, цільові установки, емоції, ідеали, потреби.

Е. Браверман до найважливіших мотивів пізнавальної діяльності, особливістю яких є спрямованість на набуття узагальнених способів дій та самовдосконалення особистості, відносить:

* пізнавальний, пов'язаний з інтересом до нового, невідомого;
* мотив «саморозвиток», дія якого проявляється в бажанні якомога знати та вміти, розвивати свій розум, підіймати культурний рівень;
* мотив «досягнення», дія якого проявляється в бажанні отримати гарні результати своєї діяльності, перемогти у змаганні;
* мотив «професійно-життєве самовизначення», дія якого повязана з прагненнями досягти вершин у майбутній професії;
* комунікативний мотив, дія якого пов’язана з бажанням учня спілкуватися, співробітничати, взаємодіяти;
* емоційний мотив, який породжується позитивними емоціями ,- радістю, подивом, азартом;
* зовнішній мотив, пов'язаний з отриманням винагороди, схвалення від інших людей. Його можна викликати жестом,поглядом, словами співчуття, обіцянками винагородити за якісне та швидке виконання завдання;
* мотив « позиція», пов'язаний із громадянською відповідальністю за справу, почуттям обов’язку.

Мотивація є дуже сильним фактором впливу на успішність учнів. Залучаючи їх до навчальної діяльності, у своїй роботі я враховую, що учень може:

* Сприймати її як таку, що не відповідає його цілям;
* Намагатися уникнути її через неприємності;
* Проявляти до неї незначний інтерес;
* Брати участь у ній з великим бажанням, бо вважає її цікавою та посильною.

Для себе з цього напряму педагогічної діяльності я ставлю завдання:

* Вивчати емоційну сферу учнів;
* Розвивати мотиви, які вже сформовані в учнів, спиратися на них під час планування діяльності на уроці;
* Формувати нові мотиви, що здатні забезпечити підвищення якості навчальної праці.
* З метою діагностування особливостей мотивації пізнавальної діяльності на початку нового навчального року та протягом нього, я проводжу анкетування «Мотиви моєї діяльності».

**Прийоми розвитку пізнавальних мотивів** можна поділити на дві групи:

* Зацікавлення змістом навчального матеріалу – новизна повідомлення; дивовижна інформація, приклади з художньої літератури; використання краєзнавчого матеріалу; інформація екологічної спрямованості; історичні відомості; іакти з життя вчених; інформація, пов′язана з розкриттям можливостей людини та ін..
* Зацікавлення процесом навчання – використання роздаткового матеріалу, технічних засобів навчання; застосування комп′ютерної техніки, демонстраційного експерименту та інших видів наочності; залучення до ігрової діяльності, проблемне навчання та ін.

С. Подмазін до методів і прийомів психолого-педагогічної підтримки діяльності учнів включає: заохочення, пізнавальний інтерес, навчально-пізнавальну гру, кооперацію учнів під час уроків, створення яскравих уявно-образних уявлень, використання творчих завдань, створення проблемних ситуацій, спонукання до пошуку альтернативних рішень, створення ситуації успіху, створення ситуації взаємодопомоги.

Формулу успіху в пізнавальній діяльності Е. Браверман наводить у таій формі:

У= М+(ПІ+РІ+ЗІ+ЗІ) + СЗ,

де: М – мотивація; ПІ – пошук інформації; РІ – розуміння інформації; ЗІ – запам’ятовування; ЗІ – застосування інформації; СЗ – систематичність занять.

**1.2 Організаційний етап**

Починаючи з організаційного етапу, вчителеві необхідно формувати ціннісні орієнтації учнів на використання всіх можливостей у самовдосконаленні та соціально-психологічні установки (готовність) до їх реалізації в умовному та реальному процесі життєдіяльності. В основу цієї роботи покладається актуалізація знань про духовні, моральні та матеріальні цінності людства і свого народу, що сприяє самовдосконаленню і є визначальною умовою поліпшення особистого та соціального буття. В такому разі не досить нагадувати дітям, який буде урок зараз і що відбуватиметься на ньому. Важливіше, аби учні самі визначили, що вони вже досягли на даний момент і які почуття у них викликає цей рівень, чи задоволені вони собою і чи мають зупинятися на досягнутому. Отже основною педагогічною метою цього етапу є емоційне стимулювання позитивних почуттів дітей, які їм дадуть змогу зафіксувати у свідомості відповідні можливості навчальної діяльності, її цінність для подальшого самовдосконалення та готовність використовувати все можливе в цьому плані, що буде запропоноване вчителем під час вивчення цієї дисципліни. Неприпустимим є зміщення акцентів у педагогічній діяльності з позитивних змін учня на негативні, отже висвітлення позитивних надбань дитини на організаційному етапі – психолого-педагогічна умова успішної реалізації будь-якої форми здійснення навчального процесу. За такого підходу ефективними стають колективні форми роботи на початку уроку, що дають змогу учневі ототожнити себе з більшістю встигаючих учнів, мета яких – самовдосконалення за рахунок навчальної діяльності.

Інший підхід – створення ситуації особистого незадоволення межею своїх актуальних досягнень – необхідна умова здійснення мотиваційного та цільового етапів. Однак, слід відзначити, що, враховуючи індивідуальні особливості кожного учня, вчитель має чітко вирахувати оптимальний час ситуації емоційної напруги, аби не допустити емоційної перенапруги, що призводить до розчарувань, втрати пізнавального інтересу, формування негативних комплексів тощо.

Основним завданням педагогічного впливу на цьому етапі є перехід попередніх суперечностей у наступні: між зовнішніми (педагогічними) та внутрішніми (особистісними) вимогами учня до рівня своїх знань, умінь та навичок, а також їх послідовна інтеграція як психологічне новоутворення дитини. Для цього мені достатньо правильно побудувати евристичну бесіду, або створити програвання чи вирішення життєвої ситуації, що яскраво показує дітям, для чого необхідно навчитися розв'язувати задачі з двома чи кількома невідомими, вміти користуватися правилом грамотного мовлення, володіти тією чи іншою інформацією. За таких обставин емоційний стан учня закономірно змінюється в бік позитивної модальності, що зумовлюється появою у школяра надії на те, що він зможе, бо здібний, а також впевненості в тому, що це вкрай необхідно для його подальшого життя.

**1.3 Когнітивний та заключний етапи**

Провідним протиріччям когнітивного етапу є невідповідність між бажаннями, чи то претензіями учнів та їх знаннями про те, за рахунок чого і яким чином їх задовольнити, яким шляхом піти, за яких умов він буде ефективним тощо. Тут дуже важливо звернути увагу дітей на роль засобів та методів навчання, що обираються, як способів їх використання у самостійній роботі чи взаємодії вчителя й учня. Наприклад, учитель запевняє школяра, або ж нагадує йому, що визначальним засобом навчання є інформація, яку можна отримати з різних джерел та опрацювати різними способами. Встановлюючи за допомогою тестів, комп'ютерних технологій стан та особливості ефективного опрацювання інформації, учень свідомо обирає її носія та спосіб вивчення, визначає наслідки, до яких має дійти в певний проміжок часу. Таким чином почуття незадоволення своїми знаннями, невпевненості тощо змінюються на почуття самоповаги учня та впевненості в тому, що свою долю людина вирішує сама, і надії на те, що в будь-який момент їй допоможе вірний друг та помічник – учитель. Такий емоційно привабливий навчальний процесс забезпечує формування стійких навчально-пізнавальних потреб не стільки в оцінках, скільки в результатах та різних видах пропонованої вчителем діяльності, яка дає змогу почуватися в ролі учня – як дорослої, відповідальної людини.

На заключному етапі організаційної та навчальної діяльності вчитель констатує позитивні особистісні зміни кожного учня та сприяє соціально-психологічному вдосконаленню сформованих надбань у позаурочний час.

**РОЗДІЛ 2. Дидактичні ігри як засіб стимулювання пізнавальної активності школярів**

Аудіювання як спеціальний різновид вправ. Відіграє важливу роль у вигляді підготовчих вправ. Оскільки одним із найважливіших завдань у першому класі є навчити дітей слухати пояснення вчителя, зосереджувати свою увагу в певні моменти уроку на мовленні учасників навчального процесу, то для розвитку аудіативних умінь і навичок молодших школярів я використовую на уроках письма такі завдання:

1. З ряду зачитаних цифр виділити зайве (цифри зачитую один раз).

* два, три, п’ять, дев’ять, чотири.

Одночасно пропоную учням аргументувати свій вибір.

3. Віднайти зображення того предмета, який я описала (пояснити свій вибір).

4. Особливе захоплення в учнів викликає гра «Упіймай звук». Використовую її на уроках письма у вигляді фізхвилинки. При вивченні написання нової букви зачитую вірш, де найчастіше зустрічаються слова з цією цифрою, а учні плескають у долоні тоді, коли я вимовляю слово, в якому є звук, що позначається цифрою, яку вчимо (ніби ловлять звук, який вимовляється). Для розвитку діалогічного мовлення використовую сюжетно-рольові ігри, проводжу запитально-відповідну роботу за малюнками у прописі в режимі: учитель-учень, учень-учень, а на уроках читання ця робота продовжується у вигляді діалогу-обговорення прочитаного тексту.

Для навчання монологічному мовленню використовую такі завдання:

* опиши малюнок;
* доведи свою думку;
* поясни свій вибір;
* тематичні розповіді.

Як відомо, увага молодших школярів нестійка, а тому потрібно постійно змінювати види діяльності, створювати ігрові ситуації, сюжетно-рольові ігри, виконувати творчі завдання. Початки логічного мислення й абстрагування, аналізу й синтезу, що отримують учні на уроках математики, мають своє продовження та вдосконалюються на уроках письма, а у 2–4‑х класах і на уроках української мови завдяки виконанню творчих завдань з логічним навантаженням. Про необхідність розвитку логічного мислення йдеться в пояснювальних записках до навчальних програм, у методичних посібниках. Неволодіння прийомами логічного мислення призводить до неповноцінного засвоєння навчального матеріалу. Ми кажемо: «порівняй», «проаналізуй», «запиши за аналогією», а дитина не знає, як це робиться, учень не розуміє, що від нього вимагають, як виконати завдання. Саме творчі завдання сприяють розвитку в кожного учня пам'яті, уваги, уяви, мислення. Вони також можуть застосовуватись на уроках як тренувальні вправи з різним дидактичним навантаженням.

З приходом дитини в школу змінюється його соціальна позиція, що веде діяльність з ігрової перетворюється на учбову і основним видом його діяльності повинне стати учення. Тому в початковій школі необхідно закласти в учнів основи учбової діяльності. Проте цей процес ускладнюється віковими особливостями молодших школярів: слабкою перемиканню уваги, його нестійкістю, мимовільністю пам'яті і мислення. Для подолання цього і в ученні повинні широко використовуватися ігрові форми активності дітей – учбова діяльність молодшого школяра має бути пронизана ігровими моментами.

Гра – це засіб, що знімає неприємні або заборонені для особи школяра переживання.

Тому навчання має бути організоване так, щоб воно виступало як вільна форма активності учнів, і такою формою активності, вже освоєної молодшими школярами, є гра.

Для молодших школярів навчання – нова і незвична справа. Тому при знайомстві з шкільним життям гра сприяє зняттю бар'єру між «зовнішнім світом знання» і психікою дитяти. Ігрова дія дозволяє освоювати те, що заздалегідь викликає у молодшого школяра страх невідомості, пошану, що постійно вселяється, до шкільної премудрості, що заважає вільному освоєнню знань. Окрім, того установка на виконання учбової роботи у дітей ще не сформована. Тому основним типом дидактичних ігор, використовуваних на початкових етапах, є ігри, що формують стійкий інтерес до учення і знімають напругу, яка виникає в період адаптації дитяти до шкільного режиму. Гра є одним із засобів формування психологічних утворень, украй необхідних для учбового процесу, – мислення, уваги, пам'яті і так далі

Як правило, гра направлена на рішення не однієї задачі, а цілого круга завдань, причому провідна функція гри визначається її дидактичними цілями. Наприклад, функція освоєння соціальних ролей може реалізовуватися в більшості ігор, оскільки дидактичні ігри найчастіше носять колективний характер і передбачають те або інше розділення ролей.

Дидактична гра є коштовним засобом виховання розумової активності дітей, вона активізує психічні процеси, викликає в учнів живий інтерес до процесу пізнання. У ній діти охоче долають значні труднощі, тренують свої сили, розвивають здібності і уміння. Вона допомагає зробити будь-який учбовий матеріал захоплюючим, викликає в учнів глибоке задоволення, створює радісний робочий настрій, полегшує процес засвоєння знань.

Високо оцінюючи значення гри, В.А. Сухомлинський писав: «Без гри немає і не може бути повноцінного розумового розвитку. Гра – це величезне світле вікно, через яке в духовний світ дитяти вливається цілющий потік вистав, понять про навколишній світ. Гра – це іскра, що запалює вогник допитливості і допитливості».

Художньо оформлені іграшки, малюнки, демонстраційний і роздавальний матеріал до ігор виконують завдання художнього виховання.

Проте не всяка гра має істотне освітнє і виховне значення, а лише та, яка набуває характеру пізнавальної діяльності. Дидактична гра характеру, що виучується, зближує нову, пізнавальну діяльність дитини з вже звичною для нього, полегшуючи перехід від гри до серйозної розумової роботи.

Дидактичні ігри конструюються по-різному. У деяких з їх є всі елементи ролевої гри: сюжет, роль, дія, ігрове правило, в інших – лише окремі елементи: дія або правило або і те і інше.

Дидактичні ігри особливо необхідні в навчанні і вихованні дітей шестирічного віку. У них удається сконцентрувати увагу навіть самих інертних дітей. Спочатку діти виявляють цікавість лише до гри, а потім і до того учбового матеріалу, без якого гра неможлива.

Як показують спостереження за навчанням дітей шестирічного віку, найбільших успіхів досягають ті вчителі, які відводять на гру третю частину уроку. Недооцінка або переоцінка гри негативно позначаються на учбово-виховному процесі. При недостатньому використанні гри знижується активність учнів на уроці, ослабляється інтерес до навчання, при її переоцінці учні насилу перемикаються на навчання в неігрових умовах.

При організації математичних і логічних ігор необхідно дотримуватися наступних положень:

1. Правила гри мають бути простими, точно сформульованими, доступними для розуміння молодших школярів.

Якщо матеріал посильний лише окремим учням, а останні або не розуміють правила, або слабо знаються на вмісті математичної або логічної сторони гри, то вона не викличе інтересу дітей і проводитиметься лише формально.

1. Гра не сприятиме виконанню педагогічних цілей, якщо вона викликає дуже бурхливу реакцію у хлопців, але не дає достатньої їжі для безпосередньої розумової діяльності, не розвиває математичну зіркість їх і увагу.
2. Гра не дасть належного ефекту, якщо дидактичний матеріал до неї для дітей виготовляти складно або використовувати його під час гри не зовсім зручно.
3. Під час командних змагань потрібно продумати, як провести контроль за результатами ігор. Облік результату має бути справедливим, відкритим.
4. Для дітей гра буде цікавою тоді, коли кожен з них є активним учасником.
5. Якщо на уроці проводиться декілька ігор, то легені і важчі по математичному вмісту повинні чергуватися; при цьому найбільш легку і живішу слід пропонувати в самому кінці заняття.
6. Якщо на декількох заняттях проводяться ігри, пов'язані з схожими розумовими діями, то за змістом математичного матеріалу повинні дотримуватися принципи – від простого до складного.
7. Рухливі ігри повинні чергуватися із спокійними.
8. Оскільки ігри мають пізнавальне значення, то на перший план висувається розумове завдання, для вирішення якої в розумовій діяльності повинні використовувати порівняння, аналіз і синтез.
9. В процесі гри має бути виконана певна закінчена дія, вирішено конкретне завдання. Гру не слід обривати незавершеній.

Б.А. Кордемський стверджує, що «будь-яка дидактична гра є математичною, якщо її результат може бути зумовлений попереднім теоретичним аналізом».

При організації дидактичних ігор з математичним вмістом необхідно продумувати наступні питання методики:

1. Мета гри. Які уміння і навики в області математики діти освоюють в процесі гри. Якому моменту гри треба приділити особливу увагу. Які інші виховні цілі переслідуються при проведенні гри.
2. Кількість тих, що грають. Кожна гра вимагає певної мінімальної або максимальної кількості тих, що грають. Це доводиться враховувати при організації ігор.
3. Які матеріали і посібники знадобляться для гри.
4. Як з найменшою витратою часу познайомити хлопців з правилами гри.
5. На який час має бути розрахована гра, враховуючи, аби діти побажали ще раз повернутися до цієї гри.
6. Як забезпечити повнішу участь дітей в грі.
7. Як організувати спостереження за дітьми, аби з'ясувати, чи зацікавила їх гра.
8. Які зміни можна внести до гри, аби підвищити інтерес і активність дітей.
9. Як можна використовувати основу гри, аби застосувати в ній інший математичний матеріал.
10. Які виводи слід повідомити дітям на закінчення, після гри.

При підборі дидактичних ігор, необхідно виходити з основних закономірностей процесу навчання. Головним серед них є те, що навчання відбувається лише при активній діяльності учнів. Чим різностороннє забезпечувана вчителем інтенсивність діяльності що вчаться з предметом засвоєння, тим вище якість засвоєння на рівні, залежному від характеру організовуваної діяльності – репродуктивною або творчою.

Враховуючи цю закономірність, розроблені гри з врахуванням всіляких видів діяльності учня. По характеру пізнавальній діяльності їх можна віднести до наступних груп:

1. Ігри, що вимагають від дітей виконавської діяльності. За допомогою цих ігор діти виконують дії за зразком. Наприклад, складають узор за зразком і ін.
2. Гра, в ході якої діти виконують відтворюючу функцію. До цієї групи відноситься велике число ігор, направлених на формування навиків складання і віднімання.
3. Ігри, в яких запрограмована контролююча діяльність учнів.
4. Ігри, за допомогою яких діти здійснюють перетворюючу діяльність.
5. Ігри, що включають елементи пошукової діяльності.

Завдання розробки системи дидактичних ігор по всіх учбових предметах, і зокрема по математиці, впровадження її в практику стає в даний час особливо актуальною у зв'язку з переходом в нашій країні до навчання дітей в школі з шести років. При роботі з дітьми цього віку дидактична гра стає просто необхідною. Вона допомагає здійснити поступовий перехід від звичної для дошкільника ігрової діяльності до діяльності учбовою, допомагає зробити цей перехід більш непомітним і безболісним. Необхідно разом з іншими важливими питаннями звернути пильну увагу на вдосконалення методики проведення дидактичних ігор і використання різного роду ігрових цікавих вправ в процесі навчання.

Розглянемо використання деяких ігрових ситуацій при вивченні нумерації чисел в межах 10.

**Допоможіть Незнайці.**

*Мета гри:* закріпити уміння співвідносити цифру і число, встановлювати місце числа в натуральному ряду чисел, учити вживати в мові поняття «Попереднє число» і «подальше число», «стояти перед», «слідувати за» і «знаходитися між»; формувати навики рахунку.

*Матеріал для гри*: лінійка з прорізами, виготовлена з картону, в яких вставляються картки з цифрами; каса цифр.

Незнайка виготовив лінійку. Він наклеїв деякі числа на лінійці під рисками. Його покликала мама, і він не встиг закінчити цю роботу. Допоможіть Незнайці поставить на лінійці під рисками числа, які залишилося наклеїти.

*1 варіант.* Учні називають числа і вставляють в прорізи демонстраційної лінійки картки з цифрами, якими позначають відповідні числа.

*2 варіант*. Вчитель показує віконце, в яке потрібно вставити картку з відповідним числом. Учні називають це число.

*3 варіант.* Учні називають числа, які залишилося наклеїти Незнайці.

**Назвіть числа.**

*Мета гри:* закріплювати знання послідовності чисел від 1 до 10 (і в зворотному порядку).

*1 варіант.* Учні називають підряд числа від 1 до 10 таким чином: число 1 виголошують голосно, число 2 – тихо, число 3 – голосно, число 4 – тихо і так далі Називати числа можна і в зворотному порядку.

*2 варіант.* Назвіть числа від 1 до 10 через один. Учні називають число 1, пропускають число 2, називають число 3, пропускають число 4 і так далі Називати числа можна і в зворотному порядку.

*3 варіант.* Назвіть підряд числа від 1 до 10 так: Число 1 не називайте, а хлопніть в долоні, потім назвіть число 2, число 3 хлопніть в долоні і так далі Число бавовни може бути будь-яким або відповідати званому числу. Називати числа можна і в зворотному порядку.

Зовсім по-іншому це завдання сприйматиметься дітьми, якщо вчитель введе, наприклад, казкову ігрову ситуацію: «У лісовій школі урок математики вів ведмідь Михайло Михайлович. Білки і зайці вчилися називати числа від 1 до 10. Зайці виголошували число 1 голосно, білки – число 2 тихо і так далі»

**Стук-стук.**

*Мета гри:* формувати навики рахунку.

*Матеріал для гри:* молоточок (олівець, кубик), каса цифр.

Вчитель стукає кілька разів молоточком, а учні повинні визначити кількість ударів.

*1 варіант.*

– Я вистукуватиму молоточком. Ви, закривши очі, вважатимете скільки разів я ударила молоточком. Закрийте очі і слухайте уважно.

Вчитель вистукує молоточком 6 разів.

– Скільки звуків ви почули? Скажи, Ігор.

- 6.

– Правильно, молодець!

*2 варіант.*

– Я вистукуватиму молоточком. Ви, закривши очі, рахуватимете кількість ударів. Злічивши, розплющте очі і знайдіть картку, на якій змальовано стільки кружків, скільки ударів ви почули.

Вчитель складає картотеку ігор, розподілила їх по серіях і номерах. На кожній картці дала детальний опис гри. Ось деякі з них.

**Складемо букет.**

Заздалегідь приготувати з паперу зображення кольорів і аркушиків. На зворотному боці кожної фігурки приклеюється кишенька, куди можна вставити картку із записаним прикладом. Всі фігурки кольорів і листя розкладаються на полички біля дошки. До фланелеграфу вчитель прикладає вирізані з кольорового паперу зображення вази для кольорів і двох-трьох гілочок.

Учень личить до полички, бере вподобану йому квітку і вирішує приклад, записаний на зворотному боці малюнка. Якщо приклад буде вирішений вірно, учень прикріплює свою квітку до фланелеграфу. Якщо учневі не удалося знайти правильну відповідь, йому допомагає інший учень, який і прикріплює свою квітку до фланелеграфу. Так збирається великий букет з кольорів і листя. В кінці гри підраховується, учні з якого ряду зібрали більше всіх кольорів для букета.

Інший вчитель на уроках математики з дітьми часто використовує вірші або просто римовані тексти. Введення такого матеріалу оживляє урок, робить його цікавим, і діти, слухаючи вірші, непомітно включаються в учбовий процес і набувають нових знань.

Коли вона учить дітей додавати до будь-якого числа в межах 10 по 2 прийомом прораховування по одиниці (… + 1 + 1), учить писати знаки «+», «–», закріплює уміння і навики рахунку предметів шляхом збільшення і віднімання одиниці з будь-якого числа, прагне яскраво обладнати клас. Вивішує, наприклад, плакат, на якому намальована береза, виставляє годівниці, фігурки птиць, зайців, незнайки, картини «Лисенята в лісі» і ін., різні геометричні фігури, магнітну дошку, набірні полотна – «Лісова школа» і ін., каса цифр, дидактичний рахунковий матеріал, підручники, зошити, олівці.

Починає урок з повідомлення його теми (додавати до 1 і віднімати з числа 1) і мети (закріплення уміння). Потім говорить, що сьогодні всі разом вони проведуть незвичайне заняття.

Ми в ліс за наукою сьогодні підемо

Кмітливість, фантазію нашу візьмемо.

Дорогою з дороги нікуди не скрутимо.

Але аби ліс нам швидше досягти

Повинні ми піднятися

По сходах увись.

Вчитель вивішує «Числову драбинку». Діти вирішують приклади 4 + 1, 7 + 1, 8 + 1, 9 + 1, піднімаючись вгору. Закінчивши рішення, продовжують дорогу. Діти виконують вправи (крокують на місці, піднімають руки вгору – вішають годівницю).

І тут на березі на цьому суку

Годівницю повісити у птиць на вигляді.

Щоб були ситі вони лютою взимку

І користю відповіли лісу навесні.

Ну ось і попали ми в казковий ліс.

Ліс цей повний прекрасних чудес.

Вчитель відкриває завісу, там картина «Ведмідь учить звірів» з набірним полотном.

Тут звіри не лише уміють грати

Вони теж розумними всі хочуть стати.

І учить звіряток ведмідь клишоногий

Указку тримаючи своєю лапою кудлатою.

Давайте допоможемо звірятам ми всім

Як з шести отримати можна сім.

На набірному полотні виставлені картки, на яких записане 6 + +… = 7. Діти вирішують приклад. Відкривається нова картина з набірним полотном «Котенята у віконці». Котенята тримають відповіді для прикладів, які складені на набірному полотні: 6 – … = 5, 4 – … = 3. Звертаючись до дітей, вчитель пропонує допомогти котенятам:

Котенятам допоможемо віконце закрити

Щоб дощик косою їх не зміг намочити.

Переходячи до роботи над новим матеріалом, вчитель радить відправитися далі за новими знаннями.

Як цікаво, що в зимову пору

Лісові звірята відправилися в школу.

А чим же вони займалися тут влітку?

Давайте поглянемо і швидко відповімо.

На дошці картини «Лисенята грають» і «Зайчата йдуть з рибалки». Діти розповідають про те, чим вони займаються. Вчитель говорить:

Вірно! Лисенята грали на травичці лісовій.

Зайчата квапилися з рибалки додому.

Скільки ж разом зайчат і лисенят?

Треба швидше за них всіх порахувати. (відповіді дітей)

А якщо додамо ще і лісу, то скільки ж звірів

Ми побачимо в лісі?

На набірному полотні виставляється фігурка лисиці. Діти вважають: 4 + 1 = 5.

Але тут в сторононьці сидить ще їжак.

Так скільки тварин ти всього тут знайдеш?

Діти хором відповідають: 5 + 1 = 6.

Який же великий ми вирішили приклад

Давайте запишемо його скоріше.

Діти складають на набірному полотні приклад 4 + 1 + 1 = 6. Потім проводиться фізкультхвилинка. Продовжується робота з набірним полотном, демонстраційним і діалектичним матеріалами. Вчитель показує на картині лисенят і зайчат і говорить:

Але все це було лише в літню пору.

Зараз же зайчата відправилися в школу.

Ось вісім зайчат по доріжці йдуть

За ними навздогін ще два біжать.

Проводиться бесіда, в результаті якої діти записують 8 + 1 + 1 = 10. Далі вчитель говорить:

Поки дружно ми зайців рахували пташки в годівниці

Всі зерна скльовували. У годівниці сиділи

Лише три лише птиці, але до них прилетіли

Ще дві синиці. Так скільки ж птиць

Тут, в годівниці у нас?

Покаже на картці кожен з вас.

Діти піднімають картки з прикладом 3 + 1 + 1 = 5. І так далі Підводячи підсумки уроку, вчитель відзначає, що похід в ліс був не лише цікавим, але і корисним, оскільки діти зустрілися з різними звірятками, птицями, допомогли їм виконувати завдання і самі діти навчилися додавати до будь-якого числа в межах 10 по 2 шляхом прилічування до числа по одиниці.

Запропонований перелік ігор і ігрових вправ не обмежує ініціативу вчителів. Перед вчителем відкриваються в цьому напрямі широкі можливості для творчості.

**Висновок**

Дитина приходить у школу з величезним бажанням вчитися і треба надовго утримати в нім це відчуття радісного здивування перед школою, перед таємницями які його там чекають. Треба прикувати його нестійку увагу до уроку, не заставляючи силоміць. Примус не має бути місця в школі. Дитину треба не заставляти, а зацікавлювати.

Ефективність навчання знаходиться в прямій залежності від рівня активності учня. Активність учнів в процесі навчання забезпечує розвиток їх творчих здібностей. Включення школярів в учбово-пізнавальну діяльність забезпечується за допомогою різних засобів активізації.

Разом з багатообразними формами, методами і прийомами навчання дидактична гра займає велике місце в справі формування математичних представлень початкових класів, що вчаться. Гра володіє великою що вселяє дією і її функції полягають в забезпеченні емоційно-підведеної обстановки відтворення знань, що полегшує засвоєння матеріалу, гра породжує в дітях переживання, збудження, потяг до учбової роботи, що знімає напругу, втому.

Спираючись на свій досвід та проведену мною дослідницьку діяльність, вважаю за необхідне всім вчителям початкових класів:

1) Переходити з дітьми на “контакти”;

2) Критикувати співпереживаючи;

3) Звертатися до самолюбства;

4) Схвалювати успіхи дитини;

5) Опиратися на бажання учнів;

6) Враховувати їх інтереси та наміри.

**Список використаної літератури**

1. Блехер Ф.Н. Дидактичні ігри і цікаві вправи в 1 класі. – М.: 1953.

2. Жікалкина Т.К. Система ігор на уроках математики в 1 і 2 класах. – М.: 1997.

3.Кабанова Л.В. Учбові ігри як засіб підвищення ефективності уроків. Нач. шк. №1. 1992.

1. Краєвський С.С., Лернер П.Я.Процесси навчання і його закономірності. Дидактика середньої школи. – М.: 1982.
2. Масловськая Т.А. Дідактічеськие гри на уроках математики. Нач.шк. №2.1997.
3. Маркова А.К., Матис Т.А., Орлов А.Б. Формирование мотивации учения.– М. 1990г.
4. Мінськин Е.М. Від гри до знань. М.: 1982.
5. Петрова І.А. Використання гри в учбовому процесі. Нач.шк. №3. 1988.
6. Шаманськая н.в. Навчання в процесі гри. Нач.шк. №10. 1988.
7. Воспитание интереса учащихся начальных классов к учебным предметам. УФА: 1985г. – 83с.
8. Шарко В.Д. Сучасний урок. Київ 2006р.

**Додаток 1**

Мотиви навчальної діяльності першокласників



Рис. 1



Рис. 2

**Додаток 2**



Рис. 3