

*Инновационный  
педагогический проект*

# **«Игра – как аспект мотивации школьника»**

**Белова Валентина Борисовна**

учитель начальных классов

МКОУ «Фролово-Горетовская основная  
общеобразовательная школа»

# Актуальность и перспективность проекта. его практическая значимость для повышения качества образовательного процесса



**Эффективная  
межличностная  
коммуникация**

**Является  
мотивирующей и  
эффективной,  
поскольку  
предполагает действие.**

**Высвечивает общие  
социальные  
проблемы и динамику  
группового  
взаимодействия,  
формального и  
неформального**

# Цель проекта:

*- достижение положительных результатов, направленных на повышение мотивации школьника*



## Способы решения:

**- РАЗРАБОТКА ЭФФЕКТИВНО  
ДЕЙСТВУЮЩЕЙ  
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ СРЕДЫ,  
- СОЗДАНИЕ ОПТИМАЛЬНЫХ  
УСЛОВИЙ ДЛЯ УСВОЕНИЯ  
СОДЕРЖАНИЯ УЧЕБНОГО  
МАТЕРИАЛА.**

# **Задачи проекта:**

- **Определить какое влияние оказывают игровые технологии на мотивацию школьника.**
- **Показать эффективность обучения с помощью элементов ИГРЫ учащихся начальной школы.**
- **Преодолеть стереотипность в работе.**

# Функции проекта

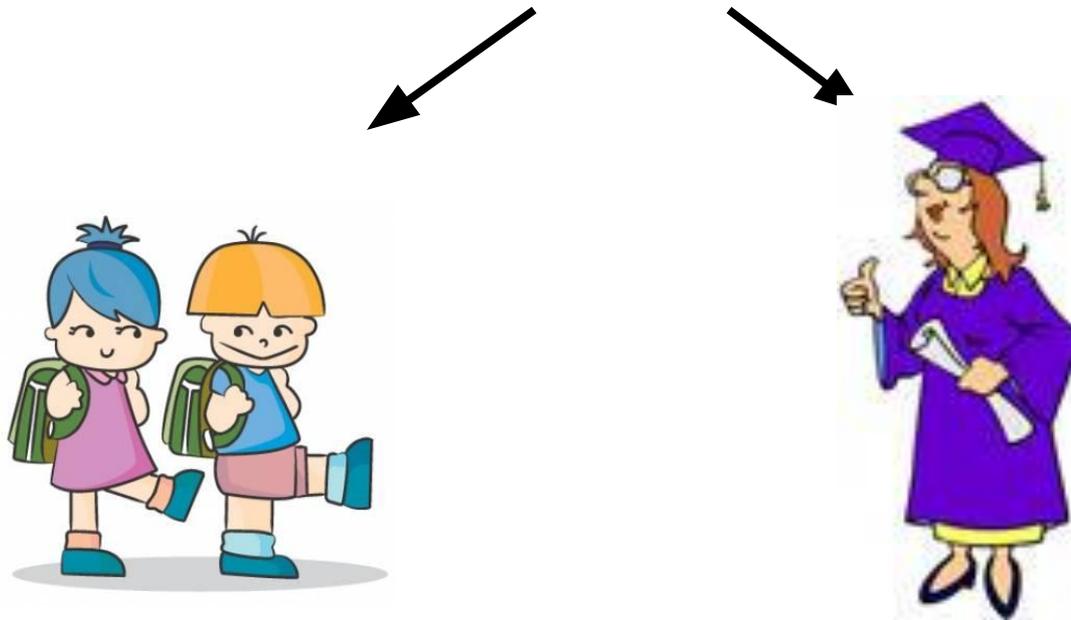
**Образовательная функция** выражается - в активизации мыслительной деятельности обучающихся; Является мотивирующей и эффективной, поскольку предполагает действие

**Развивающая функция** заключается в развитии динамики группового взаимодействия, формального и неформального.

**Диагностическая функция** реализуется в том, что ученик, осуществляя активную пробу сил, выявляет у себя наличие способностей, интересов, умений и навыков.



# Целевые группы проекта



**Объект исследования:** мотивация обучающихся 1 класса.

**Предмет исследования:** современные учебные игровые технологии.

# Стратегия проекта

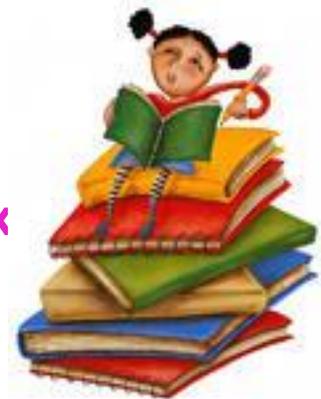
## Условия возникновения проблемы

Необходимость повышения мотивации  
школьника

разнообразие методов и приемов,  
активизирующих учебную и внеучебную  
деятельность обучающихся

Сложность процесса обучения

потребность в создании коллектива  
эффективного сотрудничества (учитель-  
ученики), работающих творчески, помогающих  
друг другу на пути познания.



# ГИПОТЕЗА

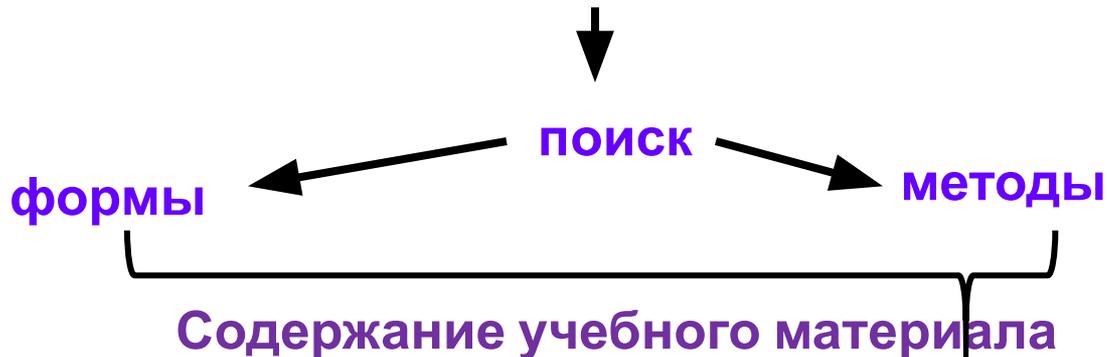
## МОТИВАЦИЯ К УЧЕНИЮ

исследовательский процесс

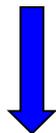
зрительное восприятие

систематическое использование

Основные направления преобразований.



# ожидаемые результаты



## Повышение мотивации учения

- сопоставлять свое мнение с мнением других;
- оценивать свои амбиции и возможности, уровень авторитета и степень доверия со стороны коллектива;
- находить выход из конфликтных ситуаций в межличностном общении;
- осознавать свои поведенческие и психологические установки;
- выполнять различные функциональные роли и др.



# качества

умение и желание  
включаться в  
коллективную  
учебную работу;

положительное  
отношение к школе,  
к учебным  
предметам;

умение слушать  
друг друга;

добровольное  
желание расширять  
свои возможности;

раскрытие  
собственных  
творческих  
способностей;

самовыражение,  
самоутверждение



# Распространение опыта

Распространение опыта работы по реализации проекта на методических совещаниях педагогических работников различных уровней, распространение на школьном сайте, через публикации в сети Интернет, на сайте районного межшкольного методического центра.



## **ПОДГОТОВИТЕЛЬНЫЙ**

Разработка плана по реализации проекта.



## **ОСНОВНОЙ**

Систематичное воплощение на практике заранее проецированного учебно-воспитательного процесса.

## **ЗАКЛЮЧИТЕЛЬНЫЙ**

Осуществить анализ эффективности проекта.

## Подготовительный этап

На данном этапе осуществляю:

- проведение диагностики мотивационной сферы у обучающихся и анкетирование родителей на момент начала проекта;
- изучение методической литературы по данной тематике.



№	Ф.И.О.	1	2	3	4	5	6	7
	<b>Родителя</b>							
1	Даминова С.В.	1, 4, 5	Русский язык	Матем.	да	да	Матем.	Да
2	Панчурина О.И.	1, 5	Матем	Русский	да	да	Матем	Да
3	Федотова В.С.	1, 5	Окру	Матем	да	да	Матем	Да

## Основной период (преобразующий этап) –

На этом этапе я осуществляю подбор заданий и упражнений, а также разрабатываю и провожу различные игровые мероприятия.

### Развивающие игры и игровые приемы

#### • *Пространственно-ориентационные*

- задания лабиринты;
- графические диктанты

#### • *Логические задания*

- развитие математического аспекта мышления;
- развитие невербального мышления;
- развитие вербального мышления;
- аналитические задачи

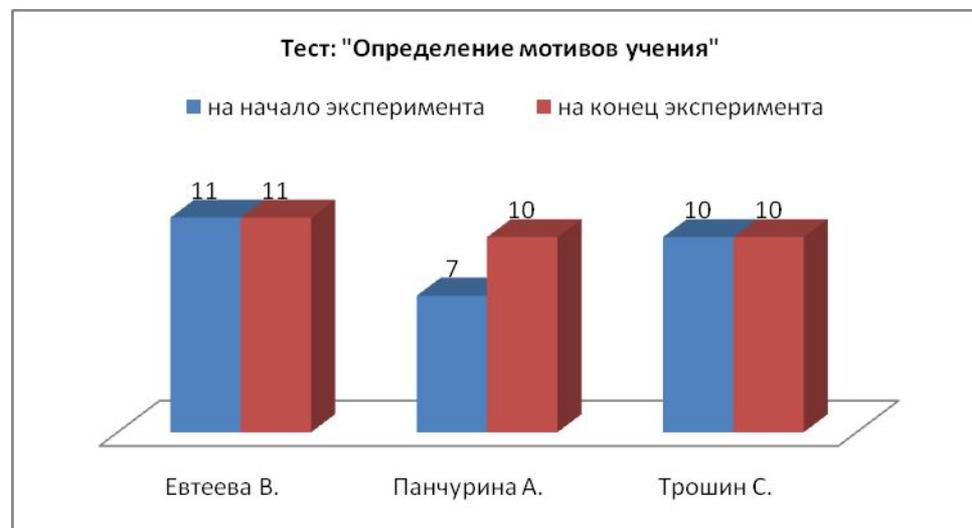
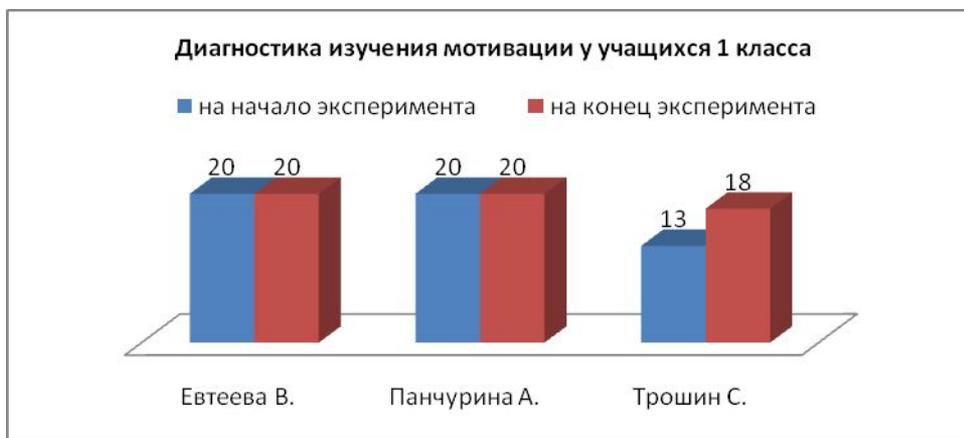
#### • *Задания на развитие памяти:*

- развитие визуальной памяти;
- развитие аудильной памяти;
- развитие тактильной памяти.

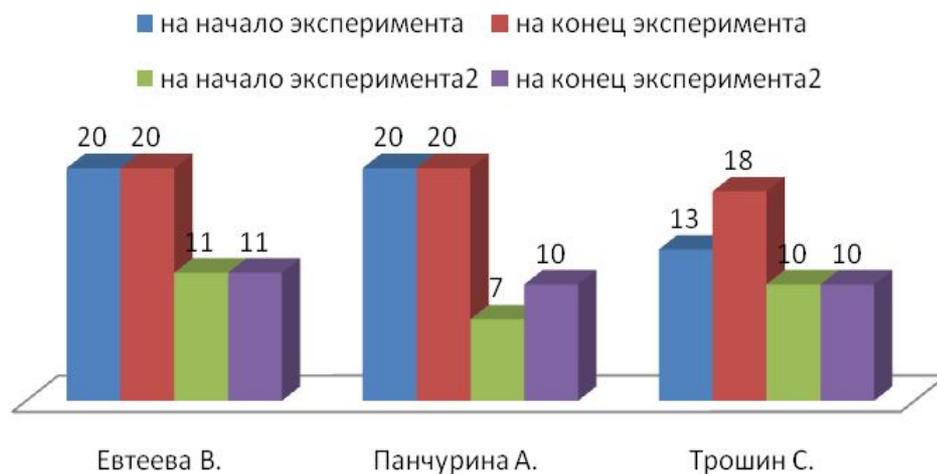
#### • *Задания на развитие внимания ,поиск ошибок в тексте*

## Завершающий период ( заключительный этап)

Целью данного этапа является проведение итогового контроля и определения изменения показателей начального исследования, а также происходит оценка реализации всего проекта.



Диагностика изучения мотивации и определения мотивов у учащихся 1 класса



Как видно из данного рисунка, мои ожидания оправдались, изменилась динамика школьной мотивации.

Младшие школьники стали внимательнее, лучше усваивали учебный материал, повысился интерес к «нелюбимым» предметам.

# послесловие

Я считаю, что игры на уроках начальной школы просто необходимы. Ведь только игра умеет делать трудное – легким, доступным, а скучное – интересным и веселым .

