**Литературные игры в начальных классах**

**как средство формирования познавательной мотивации учащихся**

1с Повышение познавательной мотивации ребенка в процессе обучения является одной из важнейших задач современной педагогики. Это качество характеризуется высоким уровнем мотивации в усвоении знаний и умений, что в наше время встречается редко. Повышение познавательной мотивации учащихся возможно при помощи целенаправленных педагогических воздействий. Одним из способов такого воздействия является применение на уроках игровых технологий, потому что применение учителем нетрадиционных методик проведения уроков больше нравятся учащимся и способствует повышению мотивации обучения.

2с Чтение играет важную роль в жизни ребенка. Задачами уроков литературы являются: формирование навыка правильного, сознательного и выразительного чтения; формирование умения пересказывать прочитанные тексты; приобщение школьников к чтению художественной литературы, к правильному восприятию её содержания; обогащение учащихся новыми знаниями об окружающем мире, о жизни общества; развитие речи учащихся, обогащение их словаря. Решать эти задачи помогает использование литературных игр.

3с Цель: изучить роль литературных игр на уроках литературного чтения как средства формирования познавательной мотивации учащихся.

Задачи исследования:

1. Обобщить сущность понятия познавательная мотивация в психологических исследованиях.

2. Рассмотреть особенности формирования познавательной мотивации младших школьников

3. Рассмотреть виды литературных игр как средства формирования познавательной мотивации учащихся начальной школы

3. Проанализировать методику использования литературных игр на уроках литературного чтения как средства формирования познавательной мотивации учащихся начальной школ

Мотивация — это побуждение к действию; динамический процесс физиологического и психологического плана, управляющий поведением человека, определяющий его направленность, организованность, активность и устойчивость. Важным эмоциональным проявлением познавательной мотивации ребенка являются интересы. Интерес школьника является основополагающим при обучении. Формирование и проявление интереса невозможно без участия интеллектуальных, эмоциональных и волевых процессов. Интересы обнаруживаются в положительном эмоциональном тоне, который приобретает процесс познания, желании глубже ознакомиться с объектом, который приобрел значимость, узнать о нем больше, понять его. Познавательный интерес выступает как важный мотив учебной деятельности.

Поэтому учителю необходимо ориентироваться на закономерности развития познавательных интересов младших школьников, помнить, что развитие идет от простого к сложному, от известного к неизвестному, от описания к объяснению. Для младшего школьного возраста наиболее эффективным средством для развития познавательных интересов является использование игровых технологий.

Игровые технологии являются одной из уникальных форм обучения, которая позволяет сделать интересными и увлекательными не только работу учащихся на творческо-поисковом уровне, но и будничные шаги по изучению предметов. Эмоциональность игрового процесса активизирует все психические процессы и функции ребенка.(Читай со слайда 4-6)

При использовании игровых технологий на уроках необходимо соблюдение следующих условий:

1) соответствие игры учебно-воспитательным целям урока;

2) доступность для учащихся данного возраста;

3) умеренность в использовании игр на уроках.

Можно выделить такие виды уроков с использованием игровых технологий:

**1**) ролевые игры на уроке;

**2**) игровая организация учебного процесса с использованием игровых заданий (урок - соревнование, урок - конкурс, урок - путешествие);

**3**) различные виды внеклассной работы.

**4**) использование игры на определённом этапе урока (начало, середина, конец; знакомство с новым материалом, закрепление знаний, умений, навыков, повторение и систематизация изученного);

С 7 На организационном этапе можно использовать игры на организацию внимания такого вида

С-8-9 На этапе подготовки к восприятию произведения используем игру «Шифровка»

С-10 Собери пазл и отгадай сказку

С-11 Отгадай название произведения

                     Опорные слова. Учитель даёт ряд слов из недавно прочитанного произведения. Например, пшеничной колосок, зерно, мельница, мука, тесто, пирожки. Дети должны назвать произведение, о котором идёт речь, и пересказать его с использованием опорных слов.

С-12 При изучении темы «Пословицы и поговорки» учитель должен научить детей понимать образность пословиц и поговорок, уметь объяснять их смысл. Эти знания необходимы для того, чтобы школьники могли умело применять их в своей речи. Для этого на уроках нужны речевые ситуации, требующие употребления пословиц. Такие ситуации могут быть созданы игрой: «Отгадай пословицу по одному слову», «Закончи пословицу». При групповой работе можно предложить ученикам объяснить прямой и переносный смысл пословицы и придумать ситуацию, в которой уместно её употребить.

С-13 Задания с рассыпанным и неполным текстом способствуют формированию у школьников чувства стиля, пониманию выразительности и индивидуальности авторской речи в художественном произведении. Например, при проверке правильности чтения наизусть стихотворений А. С. Пушкина можно предложить детям составить текст стихотворения, написанный построчно на отдельных листках бумаги. Игра проходит при закрытых учебниках. Игры с неполным текстом используются при изучении изобразительных средств: эпитетов, сравнений, метафор. Например, при изучении стихотворения С. Есенина «Белая берёза» подобрать пропущенные слова. Так важным становится качество проделанной работы, что повышает интерес, побуждает творческую активность.

С-14 Пантомимы или «живые картинки» интересны тем, что содержание эпизода нужно передать с помощью мимики и жестов. Учитель может предложить передать содержание сказки «Репка» без слов, имитируя движения и эмоции главных героев. Такие игры дают простор для фантазии, выдумки. И в то же время пантомима требует от исполнителя и хорошего знания ситуации, и понимания характеров героев, и умения передать его внешнее поведение. Такие игры можно использовать при чтении сборника Д. Мамина-Сибиряка «Алёнушкины сказки» или при чтении басен И. Крылова. Предлагаю использовать в работе парой :1ученик-выразительно читает басню Крылова, 2 ученик- жестикулирует по смылу прочитанного. Потом могут поменяться местами.

С-15-16 На этапе закрепления и обобщения изученного материала можно использовать игры: «Смешная история», «Хороший-плохой»

С-17 Игры в домашнем задании: «Задай вопрос соседу», «Матрешка»

С-18 На этапе подведения итогов игра «Зачеркни в квадрате повторяющиеся буквы. Из оставшихся букв сложи слово и ты узнаешь как ты работал на уроке»

С-19 Таким образом, рассмотрев некоторые теоретические и практические основы использования игровых технологий как средство развития познавательной мотивации младших школьников, можно сделать выводы:

1. Познавательные интересы – это активная познавательная направленность, связанная с положительным эмоциональным отношением к изучению предмета с радостью познания, преодолению трудностей, созданием успеха, с самовыражением и утверждением развивающейся личности. Познавательный интерес побуждает ученика к самостоятельной деятельности, при наличии интереса процесс овладения знаниями становится более активным, творческим, что в свою очередь, влияет на укрепление интереса. Развитие познавательных интересов младших школьников должно происходить в доступной для них форме, то есть через применение игр, использование игровых технологий.

2. Занятия, пронизанные элементами игры, соревнования, содержащие игровые ситуации способствуют развитию познавательных интересов младших школьников. Во время игры ученик – полноправный участник познавательной деятельности, он самостоятельно ставит перед собой задачи и решает их. При обучении с помощью игр у ученика развивается фантазия, он самостоятельно ищет ответы, выражает свои мысли и эмоции, расширяет свои знания и умения, устанавливает связи, сходства и различия. Учащиеся во время игр повторяют материал в интересной для него форме.