Заняти-тренинг по повышению учебной мотивации для обучающихся начальной школы **«Для чего я учусь?»**

**Цель:**повышение учебной мотивации

**Задачи:**

•повышение интереса к учебным занятиям;

•актуализация мотивов учения.

**Оборудование:**

**I. Организационный момент:**

- Дети, кто, по вашему мнению, самый важный человек на уроке? (ответы детей)

В этой шкатулке есть волшебный предмет. Каждый из вас, заглянув туда, сможет увидеть этого человека. Я поднесу открытую шкатулку, и вы его узнаете. (Учитель подносит шкатулку с зеркалом). Вы согласны с тем, что каждый из вас очень важен и нужен на уроке?

- А почему важен на уроке каждый ученик? (Каждый должен найти способ справиться с затруднением).

- Ребята, вы все так считаете? (Ответы детей).

- Может быть, у кого-то есть другое мнение?

-Кто или что может помочь вам справиться с затруднением на уроке? (Учитель, работа в парах, разъяснения одноклассников и т.д.).

-Тогда начнем работу.

*Начинается урок,*

*Он пойдёт ребятам впрок.*

*Постарайтесь всё понять,*

*Чтобы правильно считать!*

- А зачем нам нужно правильно считать? (Ответы детей)

 Запомните все, что без точного счёта

 Не сдвинется с места любая работа.

**Мальчики – Девочки.**

Дидактическая цель. Развитие внимания, быстроты мыслительных операций, памяти.

Оборудование: Интерактивная доска.

Содержание игры. По щелчку на экране поочередно появляются кружки разного цвета с примерами.

870-668 (202)

980-485 (495)

92:46 (2)

178:86 (2)

626:8 (78)

425:5 (85)

 Задание: Если кружок синего цвета, то ответ хором называют мальчики, если красного – девочки. Можно использовать числовые карточки. Выигрывают, те кто меньше допустил ошибок. Если кружок другого цвета (желтого или зеленого), в классе тишина.

**Игра «Угадай произведение»**

Дидактическая цель. Закрепить знания о пройденных произведениях.

Оборудование: карточки с опорными словами (или картинками)

Содержание игры: учитель на доске прикрепляет карточки с опорными словами (или картинки). Надо отгадать произведение и автора.

Шляпа, котёнок, картофель – Носов «Живая шляпа»

Самовар, таракан, чашка, стол – Чуковский «Федорино горе»

Лес, костёр в лесу, злая мачеха – «12 месяцев»

Щенок, разлито молоко – «Мой щенок»

Дуб с котом, богатыри – «Руслан и Людмила» (Лукоморье)

**Игра «Найди слова»**

Дидактическая цель. Обобщение знаний о пройденных авторских произведениях.

Содержание игры: Среди букв – слова, надо найти названия произведений.

Алоршсеребряноекопытцесхвоствлбысаленькийцветочексчмылогтучабвтрмсрашибкерибтывчидетствосабюмальчикижшхъэщылистопадяшхжвляпгородоквтабакеркеёктёры

Серебряное копытце, Хвост, Аленький цветочек, Мыло, Туча, Детство, Мальчики, Листопад, Городок в табакерке.

**Игра «Восстанови слова»**

Дидактическая цель. Актуализация знаний, введение в тему.

Содержание игры: восстановить слова, в которых пропущены гласные буквы, и угадать произведение.

«СРБРНКПТЦ» (Серебряное копытце)

«ЛНЬКЙЦВТЧК» (Аленький цветочек)

«КНКГРБНК» (Конёк Горбунок)

«ГРДКВТБКРК» (Городок в табакерке)

**Игра «Загадка» (Загадки про Зиму)**

Дидактическая цель. По описанию, сравнению определить предмет. Развитие творческого видения предмета.

Содержание игры:на интер-доске (обычной доске или просто зачитывает учитель вслух) написана загадка. Надо отгадать.

Хоть сама — и снег, и лёд,
 А уходит — слёзы льёт **(Зима)**

В белом бархате деревня —

И заборы, и деревья,

А как ветер нападёт,

Этот бархат опадёт **(Иней)**

Только выпали снежинки,

Побежал я по тропинке,

А за мной они бегут,

Весь маршрут мой выдают **(Следы на снегу)**

Вся я с ног до головы

Вылеплена с толком.

И глаза черным-черны,

И в руках метелка **(Снежная баба)**

Детки сели на карниз

И растут всё время вниз **(Сосульки)**

Без рук, а рисует,
Без зубов, а кусает **(Мороз)**

Все в каникулы зимой

Любят поиграть со мной.

За ночь быстро наметаю

Я над кочкою сугроб,

А когда весной растаю,

Начинается потоп **(Снег)**

Тройка, тройка прилетела,

Скакуны в той тройке белы,

А в санях сидит царица

Белокоса, белолица,

Как махнула рукавом -

Все покрыла серебром **(Зимние месяцы и зима)**

**Игра «Хорошо-плохо»**

Дидактическая цель. Научить детей анализировать, логически мыслить, соединять в уме различные свойства предметов.

Содержание игры: Учитель делит класс на две команды: «Фома-неверующий» и «Адвокат». Одна команда называет положительные стороны и характеристики предмета, другая их оспаривает.

Пример:

Одна команда утверждает, что от снега зимой (туч на небе) одни неприятности.

Другая должна доказать обратное. Команды по очереди называют «признаки». Если у одной из команд все аргументы исчерпаны, а у другой ещё в запасе есть парочку, то последняя выигрывает.

 (Снег защищает землю и растения, можно играть в зимние игры, кататься на коньках, санках и лыжах, сделать красивые фотографии, поменять гардероб.)

(Дождь нужен растениям - в дождь нельзя развести костёр. Все вокруг было бы пыльным и грязным - дождь и сам наводит много грязи….и т.д.).

А теперь наоборот – одна команда утверждает, что Новый год – нужный праздник, а вторая приводи аргументы, что он ненужный.

**Выводы.** Можно ли однозначно сказать что одно и то же событие только хорошее или только плохое?

**Рефлексия.** Как изменилось ваше настроение?

Узнали ли что-то новое? Что? Что уже знакомое вам вы повторили?

Я благодарю вас за занятие и желаю вам хорошего дня!