**Мотивация учащихся – как важное условие повышения качества образования в условиях ФГОС ООО»**

**Обоснование актуальности опыта, его практическое значение.**

Одной из главных проблем в образовании является низкая мотивация учащихся. Известно множество причин снижения интереса школьников к учёбе: лень получать знания; не желание трудиться; большая учебная нагрузка; скучная школьная жизнь; неинтересное преподавание предмета и т. д.

Если в начальной школе дети стремятся быть лучшими перед родителями, учителями, друг перед другом, то в среднем звене ученики постепенно уходят от этого.

Школу в среднем звене ученики посещают в основном ради общения друг с другом. У старшего школьника притупляется чувство ожидания новизны, связанное с обучением в школе. Со школой теперь соперничают многие средства массовой информации: радио, ТВ, Интернет и т.д., из которых выросшие школьники выбирают именно то, что лежит в сфере их познавательных интересов.

Возникает вопрос: можно ли помочь ученику приобрести интерес к знаниям и школе? Наверно, можно, если заинтересовать и увлечь детей увлекательными школьными  мероприятиями,  конкурсами, играми, где каждый  ученик  будет  замечен  и  оценён  по  достоинству.

**Основная идея опыта, его инновационная значимость.**

Основная идея опыта заключается в применении потенциала игровых методик обучения для мотивации детей.

В процессе формирования интересов в обучении особую сложность представляют ученики, которые испытывают неудачи в учении. Эти неудачи являются психологическим барьером к становлению интереса, активности и самостоятельности.

Исследования последних лет показывают, что использование интереса как средства обучения можно осуществлять с различной силой его влияния на обучение и воспитание:

*Занимательность.* Связана с использованием таких средств, которые обладают объективно броскими свойствами, вызывающими у школьников ориентировочные действия непосредственно. Сила этого средства особенно сказывается в коллективах, не приученных к интенсивной умственной деятельности.

*Игровые процессы.* В обучении можно также считать средством интереса к обучению, но их потенциал более значителен по сравнению с занимательностью, так как ученик сам включается в деятельность, накапливает познавательный опыт, решая игровые задачи.

*Наглядные приёмы обучения*. Вызывающие интерес учащихся также можно отнести к использованию познавательного интереса как средства обучения. Наглядные приёмы могут осуществлять своё влияние на мотивацию интереса.

*Причины снижения интереса*

Неоспорим тот факт, что отношение к учителю в школе у старшеклассника становится не столь ревностным, каким мы его видим у младших школьников и подростков. Естественно, это доставляет немало огорчений и учителям и родителям. У старшего школьника притупляется чувство ожидания новизны, связанное с обучением в школе. Со школой теперь соперничают многие средства массовой информации: радио, ТВ, пресса, Интернет и т.д., из которых выросшие школьники выбирают именно то, что лежит в сфере их познавательных интересов.

Только постоянный поиск нового, систематическое совершенствование процесса обучения, передового опыта, анализ причин недостатков в избранных путях – есть единственно правильный выход в теории обучения и деятельности учителя.

Старшеклассники выражают своё отношение к этой проблеме так:

- «Неинтересно заниматься, когда задают много на дом»

- «Учителя думают каждый только о своём предмете» и т.д.

Учителя делают это не из злого умысла, а из добрых побуждений, а у учеников эти побуждения, преломляясь, вызывают множество негативных характеристик: верхоглядство, безответственность, равнодушие, негативизм. И кроме этого формируется психологический барьер между учеником и учителем.

Чтобы школьник, отстающий в учении, внутренне мотивировано решал выдвинутые перед ним задачи, необходимо поставить его в позицию активного участника коллективного учебного труда. В процессе разрешения этой задачи активная позиция слабоуспевающего ученика обеспечивается: вариативностью заданий, работой по предложенному плану, привлечением этих учащихся к ответам на более лёгкие, наводящие вопросы, тактичным исправлением ошибочных высказываний, ободрением, поддержкой, поощрением.

Стремление школьников к успеху является огромным переживанием и очень сильной мотивационной тенденцией. Это стремление характеризует каждого школьника независимо от того, успевает он или нет. Для поддержания стремления к достижениям на уроках необходимы ситуации успеха. А, обращаясь к слабоуспевающим, надо стараться выбирать такие моменты, когда учитель уверен в положительном результате деятельности ученика.

Важным средством коррекции взаимоотношений слабоуспевающих и учителей, стимулом развития познавательного интереса является *поощрение*. Отстающие в учении подростки привыкли за результаты своей деятельности чаще всего выслушивать наставления и нарекания учителей. Но слабоуспевающие дети в большинстве своём чувствительны к доброму слову, оно укрепляет в них веру в свои силы, вызывает старание и эмоциональный подъём. Очень важно для такого подростка услышать похвалу в начале и в процессе выполнения задания, так как одобрение стимулирует умственные усилия, вселяет уверенность в свои возможности. Учителям необходимо помнить, что слабоуспевающему ученику не сразу даются его усилия, необходимы терпение, настойчивость и такт. Даже малейшие сдвиги в учении таких учащихся надо замечать и отмечать.

Происходит все больше попыток внести в процесс образования элементы игры. Если раньше считалось, что игры отвлекают от занятий, то теперь педагоги склоняются к мнению, что игровые элементы могут пробудить интерес к учёбе у детей.
Популярностью пользуются обучающие приложения для развития навыков письма, научного мышления и программирования. Популярность игровых методов обучения обуславливается тем, что игра позволяет дополнительно мотивировать детей. Зарабатывая игровые бонусы и награды, ученики получают дополнительный стимул для усердной учёбы, а ведь поддержание интереса к учёбе является основополагающим фактором для успешного обучения. В пример можно привести эксперимент, где несколько тысяч китайских студентов выучили английский язык, играя в видеоигры. При этом преподаватели, наблюдающие за этим исследованием, признали, что такая форма обучения повысила мотивацию учеников.

**Научные концепции и теории, на которых основывается работа.**

Опыт основывается на умозаключениях разных учёных. Учёные пришли к заключению, что успешное применение игровых методик обучения зависит от правильной мотивации и вовлечения учащихся в образовательный процесс. В целом успешное внедрение элементов игры в процесс учёбы может быть эффективным инструментов педагогики. Неудивительно, что на протяжении XX века игра стала предметом рассмотрения различных наук: культурологии, психологии, педагогики, неврологии, биологии и т.д. И если сначала вопросы крутились вокруг проблемы значения игры в жизни каждого человека (Герберт Спенсер рассматривал игру как способ расходовать излишки энергии, Карл Гросс видел в игре подсознательную подготовку к взрослой жизни, Фрейд узрел в игре подсознательную потребность выражать запретные импульсы разрешённым способом, а Жан Пиаже относился к игре как к форме творчества и т.д.), то поздние теории обратились к рассмотрению социологических и культурологических аспектов значения игры в развитии человечества в целом. «Игра – это больше, чем забава, это жизненная необходимость».

Сегодня образовательная система переживает кризис по всей планете. Окружающий мир диктует новые требования к обучению детей. Педагоги всего мира ищут методики обучения, которые смогут мотивировать детей к учёбе. Возможно, использование игровых методов учёбы помогут молодому поколению вновь почувствовать интерес к обучению.

**Технология реализации ведущей педагогической идеи и ее составляющих.**

Изучение научных трудов даёт основание сделать выводы, что сущность инновационного игрового подхода заключается в ориентировании образовательного процесса на формирование и развитие мотивации у учащихся посредством вовлечения их в игру.

Обучающая роль интеллектуальных игр заключается в том, что позволяет в игровой ситуации интенсифицировать процесс усвоения новых знаний, а положительные эмоции, возникающие у детей в процессе разгадывания кроссвордов, способствуют предупреждению их перегрузки, обеспечивают формирование коммуникативных и интеллектуальных умений.

Развивающая и организующая роль интеллектуальных игр состоит в том, что при их решении учащимся приходится без всякого принуждения работать с учебниками, пособиями, справочниками, словарями, энциклопедиями и т.д. Посещение библиотеки становится любимым и привычным занятием. Спрашивая значения непонятных и неразгаданных слов в кроссвордах, учащиеся непроизвольно заставляют учителей и других окружающих задуматься и включиться в учебную деятельность детей. Таким образом, создаются условия для полезной организации свободного времени детей и родителей.

Также важную роль в повышении мотивации школьника играет обстановка, в которой работает ученик. Создать комфортную обстановку для работы ученика при помощи урока можно, если применять различные инновационные дидактические модели. Эти модели помогают усовершенствовать систему обучения, повышают эффективность обучения и делают обучение интересным доступным для каждого ученика. Таким образом, при помощи созданных комфортных условий образовательной среды, учитель может помочь учащимся приобрести интерес к учёбе и школе. Необходимо только проявить желание и усилие, и тогда ученики будут идти в школу не только ради общения друг с другом, но и для сотрудничества с учителем.

Так что же может сделать учитель? Создать комфортную обстановку для работы ученика, применяя различные инновационные дидактические модели. Эти модели помогают усовершенствовать систему обучения, повышают эффективность обучения и делают его интересным и доступным для каждого ученика, тем самым прививая интерес к учёбе и школе.

«Создание условий, при которых дети работают с наибольшей эффективностью и наименьшим напряжением».

1. Занимательная ситуация.

2. Познавательная игра.

3. Использование элементов соревнования.

4. Концентрация внимания на промежуточных успехах учащегося.

5. Креативная минутка.

Учителю, наряду с тем, что он должен донести ученикам определённые знания, нужно завоевать их авторитет и добиться заинтересованности предметом.

Сделать это можно, лишь заинтересовав детей. Ни для кого не секрет, что дети очень любят играть. Любой урок можно начинать не со слов ”Здравствуйте, садитесь”, а ”давайте поиграем”, ”давайте проверим Ваше настроение”, и т.д. На уроках информатики игры, направленные на сплочение коллектива, очень нравятся ученикам и после них учебный материал воспринимается легче.

Игровые процессы в обучении можно считать средством интереса к обучению, но их потенциал более значителен по сравнению с занимательностью и наглядными приёмами обучения, так как ученик сам включается в деятельность, накапливает познавательный опыт, решая игровые задачи.

Методы и приёмы повышения мотивации отличаются в зависимости от ступени обучения. В 5-9 классах можно применять игровые формы уроков для обобщающего повторения, кроссворды, тесты, мини-проекты, тренажёры.

Ребята широко используют Интернет для поиска информации при создании сообщений в виде презентаций, буклетов. При выполнении этой работы можно использовать элементы соревнования, например конкурс на лучшую графическую открытку на 9 мая, задания практического характера, работу в парах и группах, креативные минутки, интерактивные кроссворды.

В 10-11 классах можно использовать работу над долгосрочными проектами. Особый интерес вызывает деятельность по созданию сайтов, онлайн-тестирование, видео-уроки из коллекции ЦОР.

Для создания занимательных мультимедийных уроков можно использовать сервис LearningsApps. Этот сервис предоставляет учителям широкий набор инструментов. Здесь есть и кроссворды, и игры, и викторины, и сортировка картинок, и пазлы и многое другое. А кто из ребят не любит разгадывать кроссворды? Они с удовольствием отгадывают слова, дискуссируя и соперничая друг с другом. А игры? Ребята могут поиграть с компьютером или друг с другом, разбившись на пары. Кто первый правильно ответит на все тематические вопросы, тот придёт к финишу победителем. Дух азарта и соперничества до конца урока не отпускает детей. Ребята с удовольствием, играя, усваивают и закрепляют учебный материал.

В 2014 году в России стартовала акция «Час Кода», которая была посвящена Дню программиста. Целью этой акции стало заразить новое поколение любовью к программированию. Главная задача игры – составить алгоритм из набора шагов и поворотов, с помощью которого человечек пройдёт к сундуку за оптимальное число шагов. При успешном выполнении задачи блок-схема переводится в язык программирования СИ, а игрок получает возможность перейти к следующему уровню. С каждым уровнем задача усложняется. Переходя от простого линейного алгоритма к алгоритмам с ветвлением и циклическим. Количество используемых блоков строго ограничено. У ребят есть возможность посмотреть работу любого (даже неправильного) алгоритма и устранить свои ошибки. Если ребята пройдут все уровни, то они могут получить именной сертификат о прохождении игры «Час Кода». В ходе игры у ребят развивается логическое мышление, они с удовольствием осваивают алгоритмические конструкции, выстраивая с их помощью правильную стратегию.

Есть масса различных приложений для создания мультимедийных уроков, позволяющих сделать Ваши уроки не только поучительными, но и очень интересными. Пользуйтесь ими, делайте свои уроки зрелищными и интересными. И не забывайте, что для поддержания мотивации к обучению на уроках необходимы ситуации успеха и ВСЕГДА ПОЛОЖИТЕЛЬНЫЕ ЭМОЦИИ УЧИТЕЛЯ и тогда ученики будут идти в школу не только ради общения друг с другом, но и для получения новых знаний и сотрудничества с учителем.

Ведь нет лучшей награды для учителя, чем заинтересованные глаза и счастливые улыбки учащихся!

**Результативность внедрения опыта.**

Предопределяет такие достижения учащихся в учебно-познавательной деятельности:

• ребята заинтересовались информатикой и ИКТ, с удовольствием вступают в дискуссии и обсуждения проблемных ситуаций;

• у ребят появилось чувство ответственности за результаты своего труда; формирование установки на позитивную социальную деятельность в информационном обществе, на недопустимости действий, нарушающих правовые, этические нормы работы с информацией;

• формируется гибкость и высокий уровень обобщения, что способствует интегративному использованию знаний, приобретению умений перенос методов одной науки в другую, что лежит в основе творческой деятельности человека (до 56% учащихся 10-х классов);

• ребята заинтересовались программированием, с удовольствием обсуждают проблемные ситуации;

• растёт уровень потребности в достижениях;

• возрастает коммуникативная и организаторская направленность;

• растёт уровень творческих способностей, ребятам стало интересно создавать презентации, буклеты и т.д.;

• развивается личная активность, познавательная и интеллектуальная инициатива.