

***Повышение
мотивационной
сферы учащихся***



«Качество образования – залог успеха школы»

**Качеством занимались всегда.
В этом нет ничего нового.
Однако, образование меняется,
и поэтому появляется
необходимость постоянного
переосмысление ценностей и
целей в новом контексте.**




Мотивация

- **Мотивация –важнейший компонент учебной деятельности.**

Интересный учебный предмет - это и есть учебный предмет, ставший «сферой целей» учащегося в связи с тем или иным побуждающим его мотивом.

А. Н. Леонтьев

- **Уровень озабоченности учащихся, их стремление добиться успеха в учебе;**
- **Внутренняя (мне нравится учиться), внешняя (я должен учиться);**
- **Желание узнать что-то новое;**
- **Осознание своей учебной деятельности;**
- **Использование игровых ситуаций;**
- **Использование ИКТ;**
- **Знание результатов;**
- **Интерес к изучаемому предмету;**
- **Сделать ученика активным участником образовательного процесса;**
- **Отношение учителя к своему предмету;**



***Использование
игровых ситуаций на
уроках как фактор,
вливающий на
мотивацию учащихся***

• *Игра – это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребенка*

вливается живительный поток представлений, понятий.

Игра – это искра, зажигающая огонек пытливости и любознательности»

В.А.Сухомлинский





Мотивационный

Ориентационно-целевой

Содержательно-целевой

Ценностно-волевой

оценочный

Факторы, способствующие игровому интересу:

- - **удовольствие от контактов с партнерами по игре;**
- - **удовольствие от демонстрации партнерам своих возможностей как игрока;**
- - **азарт, от ожидания непредвиденных игровых ситуаций;**
- - **удовлетворение от успеха;**
- - **если игра ролевая, то удовольствие от процесса – перевоплощение в роль.**

**познавательные,
воспитательные,
развивающие;**

**репродуктивные,
продуктивные,
творческие**

**обучающие,
тренировочные,
контролирующие,
обобщающие;**

**творческие,
коммуникативные,
диагностические,
профориентационные
психотехнические
и другие.**

- предметные;
- сюжетные;
- ролевые;
- деловые;
- имитационные;
- игры – драматизации.



- - игры с предметами и без них;
- - настольные;
- - комнатные;
- - уличные;
- - на местности;
- - компьютерные и с ТСО;
- - с различными средствами передвижения.



- 1) ролевые игры на уроке (инсценирование);**
- 2) урок-соревнование, урок-конкурс, урок-путешествие, урок -КВН;**
- 3) использование игры на определённом этапе традиционного урока (найди ошибку, собери карту и т.д.);**
- 4) различные виды внеклассной работы (КВН, экскурсии, вечера, олимпиады и т.п.), которые могут проводиться между учащимися разных классов одной параллели.**





Школа моя - стань еще краше,
Школа моя - стань еще лучше,
Пусть твои дети станут умнее,
С учителями делят проблемы.

