

***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.

