

**Тема:**

**«Современные образовательные технологии,  
способствующие развитию мотивации учащихся»**

статья учителя начальных классов

Муниципального автономного общеобразовательного учреждения

«Кадетская школа №49» города Набережные Челны

Муратовой Альбины Рафисовны

## Введение

В начале моей статьи я хочу зачитать слова педагога-новатора Марка Максимовича Поташника «Общеизвестно, что нельзя двигаться вперед с головой, повернутой назад, а потому недопустимо в школе XXI века использовать неэффективные, устаревшие технологии воспитания, изматывающие и ученика, и учителя, требующие больших временных затрат и не гарантирующие качество воспитания...»

Последние два десятилетия многое изменилось в образовании. Я думаю, что сегодня нет такого учителя, который не задумывался бы над вопросами: «Как сделать урок интересным, ярким? Как увлечь ребят своим предметом? Как создать на уроке ситуацию успеха для каждого ученика?» Какой современный учитель не мечтает о том, чтобы ребята на его уроке работали добровольно, творчески; познавали предмет на максимальном для каждого уровне успешности?

Уровень успешности ученика прежде всего зависит от мотивационной составляющей. Учителя знают, что школьника нельзя успешно учить, если он относится к учению и знаниям равнодушно, без интереса и, не осознавая потребности к ним. Тысячекратно цитируется применительно к школе древняя мудрость: можно привести коня к водопою, но заставить его напиться нельзя. Да, можно усадить детей за парты, добиться идеальной дисциплины. Но без пробуждения интереса, без внутренней мотивации освоения знаний не произойдет, это будет лишь видимость учебной деятельности.

Как же пробудить у учеников желание "напиться" из источника знаний? Какие педагогические средства можно использовать для формирования у учащихся мотивации к получению знаний? На эти вопросы мы попытаемся сегодня ответить.

В настоящее время в России происходит изменение системы образования, которое ориентировано на вхождение в мировое образовательное пространство.

Всё время растёт потребность в людях, умеющих самостоятельно принимать решения, инициативных и изобретательных. Школа должна поставить для себя главную задачу: научить детей жить в динамичном, меняющемся мире. Причём задача стоит не только в передаче знаний и технологий, но и в формировании различных компетенций: коммуникативных, информационных, интеллектуальных...

... Что общего между беспорядком в кладовой, лавкой с пустыми подписанными ящиками и головой ученика?

Ответ на этот вопрос даёт великий русский педагог Константин Дмитриевич Ушинский. «Голова, наполненная отрывочными, бессвязными знаниями, похожа на кладовую, в которой всё в беспорядке и где сам хозяин ничего не отыщет...»

Современные образовательные технологии направлены на создание благоприятной психологической атмосферы, поддерживающей познавательную активность учащихся, а именно:

- ***включение учеников в коллективистские формы деятельности;***
- ***привлечение учеников к оценочной деятельности и формирование адекватной самооценки;***
- ***сотрудничество ученика и учителя, совместная учебная деятельность;***
- ***создание творческой атмосферы;***
- ***занимательность изложения учебного материала.***

Наряду с применением приёмов и методов обучения в учебном процессе необходимо использовать современные образовательные технологии.

## Основная часть

Перед вами шифровка. Попробуйте её прочитать, разгадав шифр каждой.

ЕШЧУЛ ЕВД А, ОШОРОХ АВОЛОГ АНДО. Вы сообразительны, если в течении 5-10 секунд догадались, что это пословица «Одна голова хорошо, а две лучше». Сегодня попробуем с вами найти пути, действительно, как же лучше работать на уроке с современными детьми?

Хочу начать своё выступление со слов советского педагога-новатора Василия Александровича Сухомлинского. Он говорил... «**Игра** – это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребёнка вливается живительный поток представлений, понятий об окружающем мире. Игра – это искра, зажигающая огонёк пытливости и любознательности».

**Игра** – пространство «внутренней социализации» ребёнка, средство усвоения социальных установок. Говорил Лев Семёнович Выготский.

Передо мной, как учителем, стоит задача не только научить, но и заинтересовать обучающихся, сделать так, чтобы детям нравилось то, что они делают. Формирование положительной мотивации – это залог успеха в познании.

Игровые технологии являются составной частью педагогических технологий, 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 учебных предметов.

Применение игровых технологий на уроках начальных классов необходимо, так как ценность игры в психолого-педагогическом контексте очевидна. При условии адекватного отношения взрослых к детской игре и разумного использования её мощного психолого-педагогического потенциала, игра способна стать тем оптимальным инструментом, который комплексно обеспечивает:

- успешность адаптации ребёнка в новой ситуации развития;

- развитие младшего школьника как субъекта собственной деятельности и поведения, его эффективную социализацию;
- сохранение и укрепление его нравственного, психического и физического здоровья.

Активность учащихся сама по себе возникает нечасто, она является следствием применяемой педагогической технологии. Для реализации активного участия в уроке каждого ученика, применяю в своей практике технологию игровых форм обучения. В игровой технологии цель ставится перед учащимися в форме игровой задачи, а учебный материал используется в качестве её средства. Игра не заменяет полностью формы и методы обучения; она рационально их дополняет, позволяя более эффективно достичь поставленной цели и задачи конкретного занятия и всего учебного процесса. Игра улучшает отношения между ее участниками и педагогами, так как игровые взаимодействия предусматривают неформальное общение и позволяют раскрыть свои личностные качества, она повышает самооценку участников игры, так, как и у них появляется возможность от слов перейти к делу проверить свои способности.

Игра способствует созданию у учеников эмоционального настроения, вызывает положительное отношение к выполняемой деятельности, улучшает общую работоспособность. В практике моей работы игра как технология проведения урока заняла прочное место и у меня выработались определенные принципы ее проведения:

1. Игра не должна оказаться обычным упражнением с использованием наглядных пособий.
2. При выборе правил игры, необходимо учитывать особенности детей.
3. Обязательное условие – игра не должна выпадать из общих целей урока, содействовать их реализации.
4. Необходимо обязательное подведение результатов игры, иначе теряется одно из самых привлекательных свойств – выявление победителя.
5. Мыслительные операции, выполняемые в игре, должны быть дозированы.

Дети любят играть. Только меняются формы игр. Сейчас огромную популярность приобретают различные КВЕСТЫ. И это неудивительно.

Во-первых, это современно.

Во-вторых, каждый ребёнок в такой игре может проявить активность благодаря её необычному формату.

В – третьих, данная технология универсальна. Их можно использовать как в урочной, так и во внеурочной деятельности. На основе КВЕСТА можно построить целый урок или только его определенный этап. С помощью КВЕСТА можно решать разные задачи: проверить полученные ранее знания или провести контроль их усвоения, объяснить новый материал и систематизировать прошедший. КВЕСТЫ развивают внимание и умение мыслить логически, учат принимать решения в нестандартных ситуациях и работать в команде.

Так что же такое КВЕСТ?

КВЕСТ – это приключенческая игра, в ходе которой необходимо преодолевать трудности, чтобы двигаться дальше по сюжету к намеченной цели. В игре дети могут столкнуться с различными проблемами, персонажами. Главное, через череду препятствий достигнуть поставленной цели.

*Квест* (от англ. quest – поиск) - командная игра, в которой команды, перемещаясь по точкам, выполняют различные задания.

Принцип квеста - «Ищу, разыскиваю, сопоставляю!» Дети выполняют задания. Ответы заданий либо дают им дальнейшее направление, либо являются ключом, подсказкой, которыми можно воспользоваться, а можно приберечь до финального задания.

Большой интерес вызывают уроки с использованием «машины времени». Можно, например, отправиться в Древнюю Русь и там, выполнив задания, познакомиться с новой былиной или посетить Лукоморье, где кот ученый будет не только рассказывать сказки, но проверять знания учеников о творчестве А.С. Пушкина.

Можно проводить КВЕСТ по творчеству одного или группы писателей, объединенных одной темой или жанром произведений.

Например, при изучении раздела «Русские баснописцы. Творчество И.А. Крылова», класс делится на три группы. Каждой даются определенные басни писателя. Внутри группы дети распределяют роли (художники, языковеды, литераторы). После прочтения произведений, участники выполняют свои задания:

- художники соотносят иллюстрации произведения с отрывком, рисуют обложки; составляют картинный план произведения;

- языковеды находят неизвестные слова, объясняют их значение или соотносят с уже данными, составляют словарь, кроссворд по басне, подбирают пословицы и устойчивые выражения с этими словами;

- литераторы определяют мораль басни, устанавливают, какой персонаж говорил те или иные слова, дают определения литературным терминам.

Задания для групп могут быть представлены в виде викторины.

Конечным итогом становится обсуждение получившихся результатов, обмен мнениями и инсценировка понравившейся басни.

Также приведу примеры использования игровых технологий на разных этапах учебного процесса:

В любой урок можно внести элементы игры. Например, на уроке решения задач учащихся класса надо разделить на несколько команд и провести соревнование. Команда, решившая большее количество задач поощряется хорошими отметками.

Игровые формы, как методы активного обучения приносят удовольствие от процесса познания, доказывая, что образование – не всегда нудное занятие. А при комплексном использовании различных технологий, ориентированных как на развитие творческого потенциала, так и на сохранение здоровья учащихся, можно добиться хороших результатов в достижении поставленной цели.

## Игровые технологии

### «ЗА»

- Способствуют повышению интереса, активизации и развитию мышления;
- Несёт здоровьесберегающий фактор в развитии обучения;
- Способствует использованию знаний в новой ситуации;
- Является естественной формой труда ребенка;
- Способствует объединению и формированию коллектива, ответственности.

### «ПРОТИВ»

- Сложность в организации и проблемы с дисциплиной;
- Подготовка требует больших затрат времени;
- Сложность в оценке обучающихся.

Хочу поделиться своим опытом по организации работы на уроках.

Если спросить у детей, любят ли они сказки, они ответят «да». Сказка вызывает у детей радость, внимание, интерес. На таких уроках царит хорошее настроение, а это залог хорошей работы. Сказки при изучении математики можно использовать так: герои испытывают трудности, а учащиеся им помогают. Дети отправляются в путь, преодолевая самые неожиданные препятствия. Выполняют математические задания, отгадывают загадки, ребусы и т.д. Преодоление препятствий вместе со сказочными героями придает обучению яркую эмоциональную окраску, что способствует повышению усвоения материала.

Математика - один из наиболее трудных предметов. Включение различных игр и упражнений позволяет чаще менять виды деятельности на уроке, что создает условия для эмоционального отношения к содержанию учебного материала, обеспечивает его доступность и осознанность.

## Заключение

Применение современных педагогических технологий один из главных приемов повышения мотивации учащихся. Чаще всего мы стараемся найти наиболее яркий материал для уроков изучения новой темы. Это оправдано, если ребёнок «зажётся», заинтересовался темой, то это станет стимулом для последующих уроков. Но важно помнить, что любое «пламя» гаснет. Так и интерес ученика нужно поддерживать на каждом уроке

В заключении хотелось сказать: в последнее время очень часто говорят о том, что ученик не сосуд, который нужно наполнить, а факел, который нужно зажечь. Но часто на практике мы сталкиваемся с тем, что факелы только тлеют, а сосуды упорно наполняются. Чтобы научить детей думать, открывать, изобретать, учитель должен очень много придумывать, изобретать и открывать. Факелы зажигаются только при условии активной творческой деятельности самого учителя. Цель которого вовлечение учеников в совместную деятельность.

Новые технологии дают новые возможности по формированию личностного потенциала и обеспечению успешности выпускника школы. Не случайно ФГОС (Федеральный государственный образовательный стандарт) – во главу угла ставит личностный результат образования, уровень которого зависит и от отношения учащихся к изучаемому предмету. Таким образом, положительное отношение к учебному предмету не только значимо само по себе, но принято считать, что оно положительно влияет на учебные достижения школьников. Поэтому формирование подобного отношения к учебным предметам относят к основным целям образования и оценивают, как результат обучения.

Считаю, что современный педагог просто обязан уметь работать с современными средствами обучения, чтобы обеспечить одно из главнейших прав обучающихся – право на качественное образование.

**Игровые технологии** – эффективное средство воспитания познавательных процессов и активизации деятельности учащихся. Это тренировка памяти, помогающая учащимся вырабатывать речевые умения и навыки. Игры стимулируют умственную деятельность детей, а также развивают внимание и познавательный интерес к предмету. Игры способствуют преодолению пассивности на уроках и усилению работоспособности учащихся.

**Вывод:** Игра сама по себе универсальный стимулятор. Главное, в поддержании игрового интереса чуткость, наблюдательность педагога, проявление творческого подхода в организации игры, умение заинтересовать ребенка игровым сюжетом.

## Литература

1. Белкин А. С. Ситуация успеха. Как ее создать? / А. С. Белкин. — М.: «Просвещение». — 1991.
2. Горохова Ю. В., Горохова И. В. Повышение мотивации младших школьников к обучению на уроках // Молодой ученый. — 2017.
3. Ушинский К. Д. Избранные педагогические сочинения / К. Д. Ушинский — М.: АПН, 1945.
4. Формирование положительной мотивации к учебной деятельности у младших школьников // Начальная школа. — № 7. С. 44.