**Методы мотивации и стимулирования деятельности учащихся**

**на уроках информатики**

Мотивация – важнейший компонент структуры учебной деятельности, а для личности выработанная внутренняя мотивация есть основной критерий ее сформированности. Он заключается в том, что ребенок получает «удовольствие от самой деятельности, значимости для личности непосредственного ее результата» (Б.И. Додонов).

Снижение положительной мотивации школьников - проблема, которая остается актуальной до сих пор. Почему снижается учебная мотивация школьников по мере пребывания их в школе?

Интересно делать то, что требует напряжения, но трудности должны быть посильными. «Неправомерное облегчение учебного материала, неоправданно медленный темп его изучения, многократные, однообразные повторения не могут способствовать интенсивному развитию» (Л.В. Занков).

«Если на уроке ученик переживает свои успехи или неудачи – это способствует развитию мотивации и центров саморегуляции» (Выгодский Л.С.).

Один из перспективных путей развития и повышения мотивации учения - применение нетрадиционных методов и форм организации урока.

На уроках информатики не обойтись без заданий, носящих поисково-исследовательский характер (учащиеся самостоятельно решают задачи, сформулированные ими самими или выбранные из предложенных учителем).

Нестандартные задачи предлагаются учащимся либо в качестве разминки в начале урока, либо для разрядки, смены вида работы в течение урока, а иногда и для дополнительного решения дома.

Мотивация познавательной деятельности ученика на уроке достигается за счет опоры на жизненный опыт, ребятам понятны и интересны задачи, связанные с работой родителей, так как дети постоянно помогают им.

Интегрированный урок – это находка для учителя осуществить межпредметную связь. Он дает положительный результат как в мотивировании ученика к изучению информатики, так и к тому предмету, где информатика была использована как прикладное средство.

Каждый урок должен обеспечить развитие познавательной самостоятельности, то есть стремления и умения ученика самостоятельно открыть новое для него. Использование более совершенных педагогических технологий предполагает поиск максимально удобных форм организации учебного процесса.

Для повышения мотивации учащихся используются продуктивные приемы: проблемная ситуация ставится и решается совместно с учащимися; активизирующий вопрос приводит к диалогу, дискуссии; анализируются решение, используются игровые ситуации, соревнование.

 Контроль усвоения знаний выявляет степень усвоения материала, высвечивает проблемы и затруднения, для этого используется дифференцированный подход, разноуровневые задания, тесты, задания с кодированными ответами. Для проверки усвоения знаний по определенным темам используется разгадывание кроссвордов. Широко популярным становится компьютерное тестирование. Этот способ контроля вызывает определенные эмоции учащихся, являя собой нетрадиционный вид контроля знаний.

 Любая педагогическая технология обладает средствами повышения мотивации учащихся, в некоторых же технологиях эти средства составляют главную идею и основу эффективности результатов. К ним можно отнести технологии перспективно-опережающее обучение (С.Н. Лысенкова), игровые, проблемного, программированного, раннего интенсивного обучения и совершенствования общеучебных умений (А.А.Зайцев).

В процессе обучения используются элементы игровой технологии на уроках и во внеклассной работе, на факультативных занятиях. Игра наряду с трудом и учением один из видов деятельности не только для ребенка, но и для взрослого. В игре воссоздаются условия ситуации, какой-то вид деятельности, общественный опыт, а в результате совершенствуется самоуправление своим поведением. В жизни игровая деятельность имеет разные функции: развлекательную (воодушевить, побудить интерес); коммуникативную; самореализации; диагностическую (в процессе игры можно познать себя, открыть свои скрытые черты); коррекционную (измениться под влиянием игровой практики правила). Игра включает моменты соревнования, приносит участникам удовлетворение, позволяет самоутвердиться. Результат дидактических игр зависит от целенаправленного построения игровых программ, сочетания их с обычными дидактическими упражнениями. Дети легко вовлекаются в игровую деятельность, и чем она разнообразнее, тем интереснее для них.

Метод проектов в информатике характеризуется формированием навыков системного подхода к решению задач, усилением самостоятельности в процессе работы и установлением стиля общения между учителем и учеником как равноправного партнерства.

С точки зрения учащегося проект – это возможность делать что-то интересное самостоятельное, в группе, самому. Суть метода проектов заключается в том, что всякая деятельность с детьми, в том числе и обучение, должна строиться с учетом их интересов, потребностей, основываясь на личном опыте ребенка. Создание проекта - процесс сложный, но он побуждает к исследовательской и поисковой деятельности. В подобной работе с интересом участвуют все учащиеся, выполняют проекты по созданию демонстрационных материалов к урокам в начальной школе, различным конкурсам. Данный вид учебной деятельности позволяет развивать у учеников логическое мышление, формирует общеучебные умения и навыки. Ранее бесцветные, порой не подкрепляемые даже иллюстрациями выступления превращаются в яркие и запоминающиеся. В процессе демонстрации своих наработок обучающиеся приобретают опыт публичных выступлений, который, безусловно, пригодится им в дальнейшем.

Вовлечение учащегося в творческую работу, развивает у него умение самостоятельно собирать информационно-иллюстративный материал, творческую смекалку, способности дизайнерского оформления, а самое главное – у него появляется удовлетворение от результатов своего труда и чувство самодостаточности, что является для старшеклассника первостепенным мотивом. Для обеспечения устойчивой мотивации учебной деятельности широко используются проекты на всех ступенях обучения информатике. Лучшие проекты, набравшие наибольшее количество баллов, становятся дидактическим материалом с сохранением авторства. В качестве экспертов выступают все учащиеся группы и члены учительского жюри.

Это поднимает самооценку учеников, их личностную значимость, что очень важно для детей в подростковом возрасте.

Участие в дистанционных олимпиадах является эффективным способом обучения, самореализации и повышения образовательного уровня школьников. Дистанционные олимпиады мотивируют учащихся на проверку своих знаний, на самоутверждение, на подготовку к экзаменам, на раскрытие своего творческого потенциала. Участие в дистанционных олимпиадах ведет к углубленному изучению школьных предметов, развивает их творческие способности, Участники дистанционных олимпиад становятся заинтересованными в развитии собственного образования, поскольку, не имея готового ответа на поставленную задачу, они разрабатывают свою собственную творческую продукцию, актуальную для жизни в современном информационном обществе.

Очень важен такой фактор формирования положительной мотивации, как доброжелательный настрой урока: системное одобрение; похвала, направленная на формирование положительных оценочных суждений; доброжелательность, юмор, улыбка, мимика; создание обстановки доверия, уверенности в успехе. Для этого нужно уделять внимание каждому ученику, нужно хвалить детей за каждый новый, пусть даже незначительный, но полученный ими самими результат. Учитель должен вести себя корректно и всегда приходить на помощь к ребенку.

Учение только тогда станет для детей радостным и привлекательным, когда они сами будут учиться: проектировать, конструировать, исследовать, открывать, т.е. познавать мир в подлинном смысле этого слова.