

Мотивация. Методы и приёмы

Методы, способствующие формированию мотивации учащихся

Эмоциональные

1. Поощрение
2. Порицание
3. Учебно-познавательные игры
4. Создание ярких наглядно-образных представлений.
5. Создание ситуаций успеха.
6. Стимулирующее оценивание.
7. Свободный выбор заданий.
8. Удовлетворение желания быть значимой личностью

Познавательные

1. Опора на жизненный опыт.
2. Познавательные интересы.
3. Создание проблемных ситуаций.
4. Побуждение к поиску альтернативных решений.
5. Выполнение творческих заданий.
6. Предъявление заданий "На смекалку".
7. "Мозговая атака".

Волевые

1. Предъявление учебных требований.
2. Информирование об обязательных результатах обучения.
3. Формирование ответственного отношения к обучению.
4. Познавательные затруднения.

5. Самооценка и коррекция своей деятельности.
6. Рефлексия поведения.
7. Прогнозирование будущей жизнедеятельности.

Социальные

1. Развитие желания быть полезным Отечеству.
2. Побуждение подражать сильной личности.
3. Создание ситуаций взаимопомощи.
4. Сопереживание.

Приемы обучения

Баллы и образы	Начало урока с эпиграфа к уроку
Взаимоопрос	Отсроченная отгадка
Графический диктант	Перестановка, движение
«Да-нетка»	Пресс-конференция
Игра в случайность	Рифмованное начало урока
Идеальный опрос	«Светофор»
Индивидуальный опрос	Смотрю, вижу
Интеллектуальная разминка или простой опрос	Тестовый контроль
Коммуникативная атака	Удивляй!
Линия времени	УМШ (фронтально)
Начало урока с высказывания выдающихся людей	Фантазер
Начало урока с пословицы, поговорки	Фантастическая добавка
	Щадящий опрос

Мотивация по В.М.Букатову

Социо-игровая педагогика В.М.Букатова основана на том, чтобы воспитателям научиться *слушать детей*. И в этом им могут помочь три социо-игровых постулата педагогического мастерства.

Первое: Не учить!

Если большинство из привычных методик ориентированы на то, как лучше воспитателю объяснять, рассказывать, учить, то в социо-игровой педагогике учителям и воспитателям надо прежде всего учиться не столько объяснять на своих занятиях, сколько... молчать! Потому что их задача на занятии в том, чтобы *не учить*, но создавать ситуации, когда дети начинают учиться, то есть учить себя сами!

Припомните-ка, как в детстве мы то и дело говорили своим друзьям и товарищам: «Не учи учёного, а то съешь дерьма печёного». Вот и педагогам хорошо бы почаще припоминать эту детскую позицию: *не учить*. Тогда в ответ на допущенные детьми ошибки они всё чаще и чаще начнут не сердиться, а умиляться. И всякие «глупые» и неуместные вопросы, перестав раздражать воспитателей своим несоответствием учебной программе, покажутся им весьма милыми и забавными.

И тогда у педагогов зуд *поучать* и *пресекать* начинает проходить. А занятия становятся более мягкими, увлекательными для детей и интересными для самого педагога.

Второе: 133 зайца.

В народе как говорят: «За двумя зайцами погонишься - ни одного не поймаешь». А вот, если по социо-игровому, то дело обстоит иначе: «Если

гнаться, так уж сразу за 133-мя зайцами. Тогда, глядишь, с десятков и поймашь, из которых пять будут науке неизвестны». Другими словами - нечаянная радость.

Ну а если только за одним зайцем гоняться, то КПД будет малым. А то и вовсе нулевым...

И на занятиях в детском садике только так и должно быть. Когда в детском саду всё по ранжиру, по порядку, в строгой последовательности (это для того, чтобы поимку нужного «программного зайца» гарантировать), то с некоторыми детьми этого самого «зайца» в нужные сроки нипочём не поймашь.

А так, глядишь, на занятии по теме, например, «Сравнение величин» Коля научился *слушать других*, а Маша научилась к общему делу *подстраиваться*. И прекрасно! Потому что каждый из детей на занятии живёт в своём режиме.

Третье: Не бояться быть идиотом.

Сразу подчеркнём, что обычно попадать в идиотское положение никто не любит. И педагоги ничуть не меньше других. Чем иногда своей работе вредят.

Как часто интересное, необычное начинание воспитателя гаснет от мысли: «Ой, а как на это администрация отреагирует?» Или: «Что родители потом скажут?»

Уж если говорить о родителях, то следует признать, что к тем воспитателям, которые не боятся быть «идиотами» - например, не скрывают от детей своего незнания, родители очень скоро начинают относиться с особой благодарностью, так как видят, что дети очень любят таких воспитателей.

Когда воспитатель, не кривя душой, признаётся детям, что про то или иное он и в самом деле не знает - это так окрыляет детей! Но для этого воспитателю надо уметь во время занятий заходить в область неведомого.

Приемы мотивации ао В.М.Букатову

«Слова»

Учитель детям раздаёт листы бумаги и просит написать их за пять минут все слова, которые относятся к теме, которую предстоит изучать. За пять минут все учащиеся выполняют задание и подсчитают, сколько слов им удалось написать. Их количество на каждом из листочков будет разным, потому что у каждого учащегося разная степень готовности усваивать новый материал. (Некоторые списки можно зачитать).

«Аутотренинг»

- Я в школе на уроке, сейчас я начну учиться.
- Я радуюсь этому.
- Внимание моё растёт.
- Я как разведчик всё замечу.
- Память моя крепка.
- Голова мыслит ясно.
- Я хочу учиться.
- Я готов (ва) к работе.
- Работаю!

Впиши слова

Класс делится на 3—4 команды. Каждая команда рисует квадрат и в нем 16 клеточек (4х4 [что лучше других вариантов] или 25 клеточек, т.е.→5х5). В двух последних клетках первой строчки пишутся две буквы — это будет окончанием четырех (или пяти – по числу строчек) слов, которые впишут команды.

Кон №1. Задано: —С К

Кон №2. Задано: —Н О

Кон №3. Задано: —К И

П	у	с	к
л	о	с	к
п	и	с	к
в	о	с	к

Как только клеточки заполнены (слова могут быть любыми, не только по теме изученных учебных тем), посыльный с листочками бежит к доске. После проверки посыльными друг у друга листочков распределяются три «призовых» места.

«Волшебная палочка»

«Волшебная палочка» (ручка, карандаш, линейка и т. д.) передается в классе в произвольном порядке. Передача палочки из рук в руки сопровождается речью по какому-то заранее заданному заказу-правилу.

Например, передающий называет

на математике: любое число, а принимающий — число на 2 (3, 4) единицы больше (меньше);

на русском языке: существительное — прилагательное (глагол) к нему;

на литературе: название сказки, рассказа, повести — одного из персонажей этого произведения;

на истории: фамилию исторического деятеля — имя (или страну, или даты жизни).

Если получающий не ответил, палочка возвращается в исходное положение и повторно «идет» к тому же собеседнику или меняет «адрес».

Упражнение фиксирует момент диалога: услышал — ответил. Причем никто не знает, что он услышит, хотя проверить правильность ответа может каждый. Быстрота, яркость, неожиданность словосочетаний возникает в том случае, если слушающий сразу за словом передающего представляет реальную картину из жизни и, исходя из ее особенностей, дает свой ответ. Например:

СТОЛ — стол с чернильными пятнами БЕЖИТ — собака бежит,

_____ стол со скатертью,

ручей бежит,

_____ раскладной стол,

девочка бежит,

_____ обеденный стол;

дорога бежит.

Задание может иметь много вариантов, каждый из которых в большей или меньшей степени меняет внутренний смысл упражнения.

Примеры вариантов:

— при передаче «волшебной палочки» можно договориться об обязательном условии: глядеть друг другу в глаза;

— говорящему становится видна оценка всеми присутствующими его слов, когда вводится такое условие: если кто-то из присутствующих ответил бы точно так же, то они встают;

например, передающий: два плюс три — принимающий: пять (часть детей встает, они согласны);

но с помощью этого условия можно выявлять стереотипы и банальности,

например, передающий: елка — принимающий: зеленая (все, кто ответил бы так же, встают; тут же можно и выяснить, какие бывают на свете елки: новогодние, засохшие, пушистые, в снегу, высокие, с шишками, искусственные и т. д.); или трубочист — черный, мяч — круглый, небо — голубое и т. п.;

— передающий выбирается (или назначается) один на всех, и тогда палочку каждый отвечающий возвращает ему в руки (если этот вариант использовать для работы всех детей, то он становится наименее социо-игровым, если же все присутствующие разделились на малые группы и в них сами выбирают передающего и сами перевыбирают его за какую-то оплошность, то тогда и этот вариант может стать жизненно ценным для занятия).

Слепой капитан

Ученики каждого ряда выбирают по капитану, которым завязывают глаза, и, руководствуясь указаниями-подсказками только своего ряда, они выполняют учебное задание.

— вставляют пропущенные слова в тексты (определения), заранее написанные учителем на доске (по тексту на каждого капитана; содержание текстов может совпадать или быть разным);

— вытягивают билетик с заданием для всего ряда (или команды);

— угадывают отвечающего домашнее задание (правило, определение и т. п.);

— вставляют ответы в столбиках примеров на доске;

— на ощупь отгадывают муляж, учебное пособие, макет и рассказывают о нем все, что знают, и т. п.

На окружающем мире:

- ищут наглядное пособие по теме урока (горячо-холодно);
- собирают из составных частей модель, схему, конструкцию;
- расшифровывают столбик условных обозначений и т.д.

На математике:

- дорисовывают (или исправляют) чертеж на доске;
- записывают условие произносимой учителем задачи (варианты: ее решение или ответ) и т.д.

Чем больше слепых капитанов, тем шумнее, путаннее и веселее. Подчеркнем, что смешная путаница стимулирует стремление учеников «задним числом», в спокойной обстановке (например, дома или на перемене) так-таки хорошенько разобраться в возникшей по ходу игрового задания проблеме.

Слова на одну букву

Эта традиционная детская игра может быть использована на уроках по любому предмету. Обычно она начинается с зачина: «Здесь, вокруг нас...», «Я вижу...», «На пароход грузили... (или выгружали)» — после чего перечисляются слова, начинающиеся с какой-то одной добровольно выбранной буквы.

На уроке эта игра хорошо активизирует память детей. Выполнять задание лучше малыми группками. Чтобы определить победившую, участникам надо считать, сколько слов сказала каждая группа.

Это игровое задание хорошо использовать и как разминку, и как прием закрепления пройденного.

На русском языке: «С разделительным мягким знаком на пароход грузили — бурьян, карьер, вьюн ...».

Или: «Вокруг нас есть глаголы II спряжения — светить, видеть, дышать, морочить, спросить, молвить...».

На истории: «На пароход грузили (далее идет перечень того, что в классе как-то связано с реформами Петра I) календарь, алфавит, окно, чулки...

Вариант: то, что было и при Петре I — пол, стены, стекло, мел...

Угадайка

Ведущий загадывает или какой-нибудь всем известный предмет, или географическое название, или фамилию знаменитого человека (учёного, писателя, композитора), или историческое событие. Остальные пытаются угадать задуманное, задавая вопросы, на которые угадавший отвечает лишь «да» или «нет». Если загадавший не может ответить «да» или «нет», а говорит «не знаю» — то он проигрывает.

В «Большой книге игр и развлечений для детей и родителей» (М., 1992.) авторы — Кедрина Т. Я. и Гелазония П. И. — проводят следующую запись хода игры (стр. 135):

Предмет живой? — Да.

Это животное? — Нет.

Это растение? — Нет.

Это микробы? — Нет.

Может быть, это человек? — Да.

Он мужчина? — Нет.

Живет в нашем городе? — Да.

Живет вместе с тобой? — Да.

Это твоя сестра? — Нет

Мама? — Нет.

Бабушка? — Да.

Вариант игры-задания. Ученик (один или с помощником) выходит из класса. Остальные загадывают любой, но известный всем предмет. Возвратившись,

«угадайка» (с помощником) задает вопросы, на которые теперь уже ученики отвечают только «да» или «нет», пока предмет не будет отгадан.

Затем «угадайкой» становится тот, кому был задан последний вопрос (и он может себе выбрать нового помощника). Если же ктонибудь из играющих сбился и вместо «да» ответил «нет» (или наоборот), то он тотчас же и сменяет «угадайку».

Испорченный телефон

Вариант известной детской игры. Ученики как можно быстрее, начиная с первой или последней парты, передают какое-то слово шепотом на ухо один другому так, чтобы все, например, в среднем ряду по цепочке получили и передали слово. Все остальные «ловят» на слух, пытаясь понять, какое слово передает ряд. Сначала учителю лучше спрашивать о передаваемом слове у тех, кто «ловил», потом попросить сказать (написать на доске), какое слово получил последний в линии передачи и, наконец, какое слово передал по ряду первый ученик.

При выполнении задания не разрешается никому ничего [советовать](#). Такой добровольный уговор сдерживает тех, кому кажется, что они все понимают, могут, умеют, и активизирует тех, кому нелегко решиться действовать самостоятельно на свой страх и риск.

Важно, чтобы за передвижением слова по ряду следили, прислушиваясь, ученики других рядов, пытаясь «поймать» слово. Такое препятствие приводит иногда к тому, что слово говорится слишком тихо и непонятно, а отсюда последний в цепочке передачи получает не то слово, с которого начиналась игра.

Успешность своей работы присутствующими может оцениваться по следующим правилам: 1) «соседи» не перехватили передаваемое слово; 2) в передаче участвовали все сидящие в ряду; 3) последний получил то же слово, которое передал первый.

Чёткость передачи зависит от сложности и неожиданности передаваемого. Ступени усложнения:

I — слово

II — трудное слово

III — словосочетание

IV — имя, отчество, фамилия (писателя, персонажа, ученого)

V — неизвестная поговорка, считалка, определение

VI — слово или словосочетание на иностранном языке

VII — формулировка правила из новой изучаемой темы.

В зависимости от работоспособности класса или особенностей изучаемой темы учитель может выбрать для своего урока сразу V или VII степень сложности.

На уроке можно организовать и две телефонные линии, — тогда возникнет своеобразная эстафета. Две команды передают одну и ту же информацию, кто быстрее, а «разведчики-судьи» пытаются (не сходя со своих мест) «перехватить» передаваемый текст. Выигрывает та команда, чей телефон оказался самым быстрым и неиспорченным. (Заметим, что предлагаемые нами игровые варианты, в отличие от исходной традиционной детской игры, удобнее было бы назвать «НЕиспорченный телефон». Но мы отказались от изменения названия, так как забота об учительском удобстве — для самой игры часто оборачивается педагогической заорганизованностью и дидактическим насилием, от которых интерес играющих исчезает и игра становится не живой, формальной. Еще отметим, что в некоторых регионах эта игра известна детям как «глухой телефон».)

«Шапка» вопросов

Вид работы по любому учебному тексту или по личным впечатлениям, требующий общения и взаимосвязи детей друг с другом. Каждый участвующий бросает в «шапку» три записки, на каждой из которых им был записан вопрос (по литературному или изобразительному тексту). На каждой записке свой тип вопроса:

1. Вопрос, проверяющий знание текста.
2. Вопрос, ответ на который я сам не знаю, но хотел бы узнать (по тексту).
3. Вопрос по выяснению другого мнения о тексте и сравнению его со своим.

Участники могут ограничиваться и одним-двумя вопросами-записочками.

Смысл задания заключается в постановке ученика, формулирующего и записывающего эти вопросы, в три разные позиции: а) проверяющего, б) не знающего, в) [советующего](#).

Отвечают на вопросы все ученики. Для этого они подходят к «шапке» и вынимают одну из бумажек. И возвращаются на место для подготовки.

Во время выполнения задания хорошо и доступно для детей раскрывается понятие «интересного» и «неинтересного» как самого вопроса, так и ответа на него. Поэтому данное задание имеет своеобразную связь с художественным воспитанием. Один из примеров использования «шапки» вопросов на уроке литературы у старшеклассников приведен в разделе Странички ученичества «Хрестоматии игровых приёмов обучения» (М., 2002 / Букатов В., Ершова А.).

В разных вариантах задания дети могут задавать свои вопросы и устно, и с помощью [аббревиатур](#).

При устном варианте вопросов (например, в начальной школе) эффект случайного подбора спрашивающих и отвечающих сохраняется: отвечающий вытаскивает билет, на котором написано имя (или инициалы) ученика, на устный вопрос которого должен ответить тот, кто вышел к «шапке».

Дружное ЭХО

Присутствующие отвечают на звуки ведущего (учителя, воспитателя или сверстника) дружным эхом.

Например, на хлопок преподавателя (или ритмический узор из нескольких хлопков) классу удастся ответить дружным хлопком в том случае, если все присутствующие не замкнуты на себе, а открыты для работы с другими. Тогда действительно в ответ на «хлопок» ведущего раздаётся упругий, без рикошета хлопок всего класса.

Часто единого хлопка не получается потому, что часть учеников настроены только на учителя. Они стараются одновременно или почти одновременно с учителем хлопнуть в ладоши и забывают о том, что эхо должно быть дружным, то есть всем присутствующим нужно воспроизводить звук одновременно.

Усложнениями в задании-упражнении могут быть: отбивание ведущим серии хлопков (3-6) в определенном (сложном) ритме; замена хлопков постукиванием по стулу, стене, коленям или притоптыванием.

Например, ученики после непродолжительных тренировок на нескольких занятиях научились дружно отхлопывать заданный ритм и делают это с явным удовольствием. Ведущий, видя, что задание «эхо» становится слишком легким, а это грозит в недалеком будущем потерей у играющих интереса, неожиданно подходит к стене и хлопает по ней ладонью два раза. В классе замешательство. Кто-то уже подбежал к той же стене и хлопнул по ней два раза. Кто-то хлопнул

еще раньше о стену, которая была у него за спиной. А кто-то все еще растерянно стоит и не понимает, почему его не подождали.

Дружное эхо рассыпалось. Достаточно повернуться и сделать один-два шага, как прежний навык открытости и готовности дружно работать со всеми вместе развеивается, как мираж. Участники понимают это и восстанавливают исчезнувшую сплоченность. А у надежды, рождающейся в игровой деятельности и подкрепляемой ею, шансы стать реальностью увеличиваются.

КУЗОВОК.

Дети садятся играть. Один из них ставит на стол корзинку и говорит соседу:

— Вот тебе кузовок, клади в него, что есть на ок, обмолвишься — отдашь залог.

Дети по очереди говорят слова в рифму на -ок: «Я положу в кузовок клубок; а я — платок; а я — замок, сучок, коробок, сапужок, башмачок, чулок, утюжок, воротничок, сахарок, мешок, листок, колобок» и пр.

По окончании разыгрываются залого (см: фанты): покрывают корзинку, один из детей спрашивает:

— Чей залог вынется, что тому делать?

Дети по очереди назначают каждому залого выкуп, например: попрыгать по комнате на одной ножке, или в четырех углах проделать: в одном постоять, в другом поплясать, в третьем поплакать, в четвертом посмеяться; или басенку сказать, загадку загадать, или сказочку сказать, или песенку спеть.

По материалам кн.: [Букатов В.М.](#), Ершова А.П. Хрестоматия игровых приемов обучения. (Серия «Я иду на урок»; М., 2000 и 2002.)

Предсказание

Как обычно до просмотра можно сообщить ученикам название художественного фильма, с фрагментами из которого они будут работать. Конечно, можно рассказать им также о том, в каком году был снят фильм, в какой стране, кто режиссер и т. д. Но главное - задать ученикам вопрос: «Как вы думаете, о чем этот фильм?».

Пусть ответят в нескольких словах, то есть краткой формулировкой: «о несчастной любви», «о спасении мира», «о крепкой дружбе» и т. п. Это задание подготовит их к восприятию, «настроит на волну» изучаемого языка или художественной проблематики.

Свои формулировки ученикам лучше записывать на доске, что обеспечит многократность их индивидуальных ученических возвратов к «исходной точке». Которые в свою очередь помогут им объёмно осознать и свои ситуативно развивающиеся цели и своё продвижение к ним, и вольно или невольно обретаемые результаты.