**Приемы повышения мотивации учащихся при изучении информатики**

***«Все наши замыслы, все поиски и построения***

***превращаются в прах, если у ученика нет желания учиться»***

*В. А.Сухомлинский*

Вопреки распространенному мнению о высоком уровне интереса учащихся к информатике, с каждым годом поддерживать этот интерес становится всё труднее. Нередко от учеников можно услышать фразу "Зачем мне информатика? Я не собираюсь быть программистом. Обычно это происходит при необходимости изучать математические аспекты информатики (теория алгоритмов, логика, методы вычислений, т.е. то, что вызывает трудности в понимании).

Многие годы мотивом для изучения информатики, в первую очередь, выступал интерес к компьютеру. Он завораживал детей тайной своей могущественности и демонстрацией все новых возможностей. Он готов быть другом и помощником, он способен развлечь и связать со всем миром. Однако с каждым днем для большинства детей компьютер становится фактически бытовым прибором и теряет свой таинственный ореол, а вместе с ним и мотивационную силу.

Мне хотелось бы рассказать о тех приемах и методах создания мотивации, которые я применяю на своих уроках и которые, на мой взгляд, позволяют наиболее эффективно изучать материал на любом из дидактических уровней, повысить мотивацию учащихся на уроках информатики.

Приём первый: **обращение к жизненному опыту детей**

Прием заключается в том, что учитель обсуждает с учащимися хорошо знакомые им ситуации, понимание сути которых возможно лишь при изучении предлагаемого материала. Необходимо только, чтобы ситуация была действительно жизненной и интересной, а не надуманной.

**Пример 1:** **тема "Обработка графической информации". 8 класс.**

Все обучающиеся "сидят" в соцсетях и практически все редактируют свои фотографии с помощью предложенных инструментов - используют различные рамочки и т. д. С помощью GIMP (аналога фотошопа) можно также профессионально отредактировать фотографию: убрать ненужные предметы, улучшить причёску, убрать дефекты на лице (как часто это делают при создании выпускных альбомов). Поэтому практическую работу в "Художественная обработка изображений" мы выполняем редактируя свои фотографии (используя инструмент "Штамп") украшая с помощью фильтров.

Обращение к опыту детей - это не только прием для создания мотивации. Более важно то, что **учащиеся видят применение получаемых ими знаний в практической деятельности.**

В наш век бурного развития и использования информационных технологий практические навыки, полученные на уроках информатики, очень пригодятся им в профессиональной деятельности. Ведь не секрет, что для ряда школьных дисциплин характерно то, что ученики не имеют представления, как они могут применять получаемые знания, и в результате теряют интерес к изучению данного предмета.

Так, при изучении темы по поиск информации в Базах данных в качестве примера можно привести следующую ситуацию - приобретение какого-либо товара. Вначале вместе с детьми необходимо определиться с видом приобретаемого товара. Например, это будет принтер или монитор. Затем решается вопрос о его технических характеристиках (дети незаметно для себя одновременно повторяют ранее изученный материал из темы "Аппаратное и программное обеспечение ПК). Далее необходимо рассмотреть все возможности приобретения принтера с характеристиками, названными детьми. Предлагаемые варианты весьма разнообразны, но непременно прозвучит такой способ, как поиск фирмы, специализирующейся на продажах оргтехники посредством сети Интернет. Таким образом, есть возможность поиска конкретной информации через Интернет в Базах данных, что, кстати, и является основной темой урока.

По этой же теме предлагаю выполнить проект по созданию Базы данных для хранения и поиска часто используемой информации. Ребята самостоятельно определяют тему своего проекта. Например: «Выбор персонального компьютера», «Компьютеры для школы», «Выбор операционной системы» и др.

Таким образом, обращение к опыту детей - это не только прием для создания мотивации. Более важно то, что учащиеся видят применение получаемых ими знаний в практической деятельности. В наш век бурного развития и использования информационных технологий практические навыки, полученные на уроках информатики, очень пригодятся им в профессиональной деятельности. Ведь не секрет, что для ряда школьных дисциплин характерно то, что ученики не имеют представления, как они могут применять получаемые знания, и в результате теряют интерес к изучению данного предмета.

Приём второй: **создание проблемной ситуации**

Бесспорно, что для многих из нас этот прием рассматривается как универсальный. Состоит он в том, что перед учащимися ставится проблема, преодолевая которую, ученик осваивает то, что необходимо усвоить согласно программе.

*Пример:* Урок в 8-м классе Тема урока: Архитектура компьютера.

Постановка проблемы: Можно ли «заставить» «устаревшие» компьютеры работать быстрее? Далее учащиеся выдвигают различные гипотезы решения проблемы и составляют алгоритм действий по их проверке: выбор программы для тестирования системной платы; • тестирование, сравнение рабочих характеристик устройств различных ПК; • определение устройств, требующих модернизации; • выбор устройств, совместимых с конкретной системной платой; • поиск в Интернете фирм по продаже комплектующих ПК в регионе; • выбор по прайс-листам комплектующих для модернизации «старых» компьютеров и запись соответствующих рекомендаций;

Также очень эффективно “срабатывает” преднамеренное создание проблемной ситуации в названии темы урока. “Как измерить количество информации”, гораздо интереснее унылого “Единицы измерения информации”. “Как в компьютере реализуются вычисления” - вместо: “Логические принципы работы компьютера”. “Что такое алгоритм” - вместо обычного “Понятие алгоритма” и т.д.

Приём третий: **ролевой подход и деловая игра**

В этом случае ученику (или группе учащихся) предлагается выступить в роли того или иного действующего лица, например, формального исполнителя алгоритма. Исполнение роли заставляет сосредоточиться именно на тех условиях, усвоение которых и является учебной целью.

Пример: при изучении базовых циклических алгоритмических структур в роли исполнителей команд циклов выступают сами учащиеся.

Предлагаю ребятам придумать команды исполнителям, которые они могут выполнить, моделируя таким образом три вида циклов: • цикл с известным количеством повторений действий (цикл с параметром) (команда исполнителю: «Сделай пять приседаний!»); • цикл с предусловием (команда исполнителю: «Пока есть силы, приседай!»); • цикл с постусловием (команда исполнителю: «Приседай, пока не устанешь!»). Такое моделирование позволяет легко понять суть циклических структур и не требует заучивания блок-схем: достаточно вспомнить ролевую игру и представить цикл графически или программно, владея соответствующими формальными языками.

Приём четвёртый: **решение нестандартных задач**

Задачи такого характера предлагаются учащимся либо в качестве разминки в начале урока, либо для разрядки, смены вида работы в течение урока,.

Как правило, я использую такие задачи для мотивации учебной деятельности при изучении тем «Системы счисления», «Кодирование информации », учитывая такое возрастное качество ребят, как любопытство. Для повышения интереса к изучению этой темы использую например следующие задачи:

Пример1. Шифр Цезаря

Этот метод шифрования основан на замене каждой буквы текста на другую путем смещения в алфавите от исходной буквы на фиксированное количество символов, причем алфавит читается по кругу. Например, слово байт при смещении на два символа вправо кодируется словом гвлт.

Расшифруйте слово НУЛТХСЁУГЧЛВ, закодированное с помощью шифра Цезаря. Известно, что каждая буква исходного текста заменяется третьей после нее буквой. (Ответ: Криптография - наука о принципах, средствах и методах преобразования информации для защиты ее от несанкционированного доступа и искажения.)

Прием **Игры, кроссворды, ребусы, синквейны, творческие задания, и т.п.**

Пример: Игра “Веришь, не веришь”

Верите ли вы, что…

•Основатель и глава фирмы Microsoft Билл Гейтс не получил высшего образования (да)

•Были первые версии персональных компьютеров, у которых отсутствовал жесткий магнитный диск (да)

•Если содержание двух файлов объединить в одном файле, то размер нового файла может быть меньше суммы размеров двух исходных файлов (да)

•В Англии есть города Винчестер, Адаптер и Дигитайзер (нет).

Пример: Расшифровать тему урока:

Использование программы генератор ребусов

Приём: **работа с компьютерными интерактивными тестами**

Интерактивные тесты можно применять на различных этапах контроля (входной, текущий, рубежный, итоговый).

В заключении нельзя не сказать и ещё об одном факторе формирования положительной мотивации, без которого все остальные могут просто не сработать.

Это доброжелательный настрой урока. 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. И это еще один шаг, может быть, самый главный на пути формирования положительной мотивации учения.