

Муниципальное автономное образовательное учреждение

Средняя общеобразовательная школа № 2

6 номинация

*«Организация образования обучающихся
с ограниченными возможностями здоровья»*

Коррекционно-развивающая деятельность

Методическая разработка

Использование настольной игры «Моя школьная дорога» как средства повышения мотивации к учебной деятельности

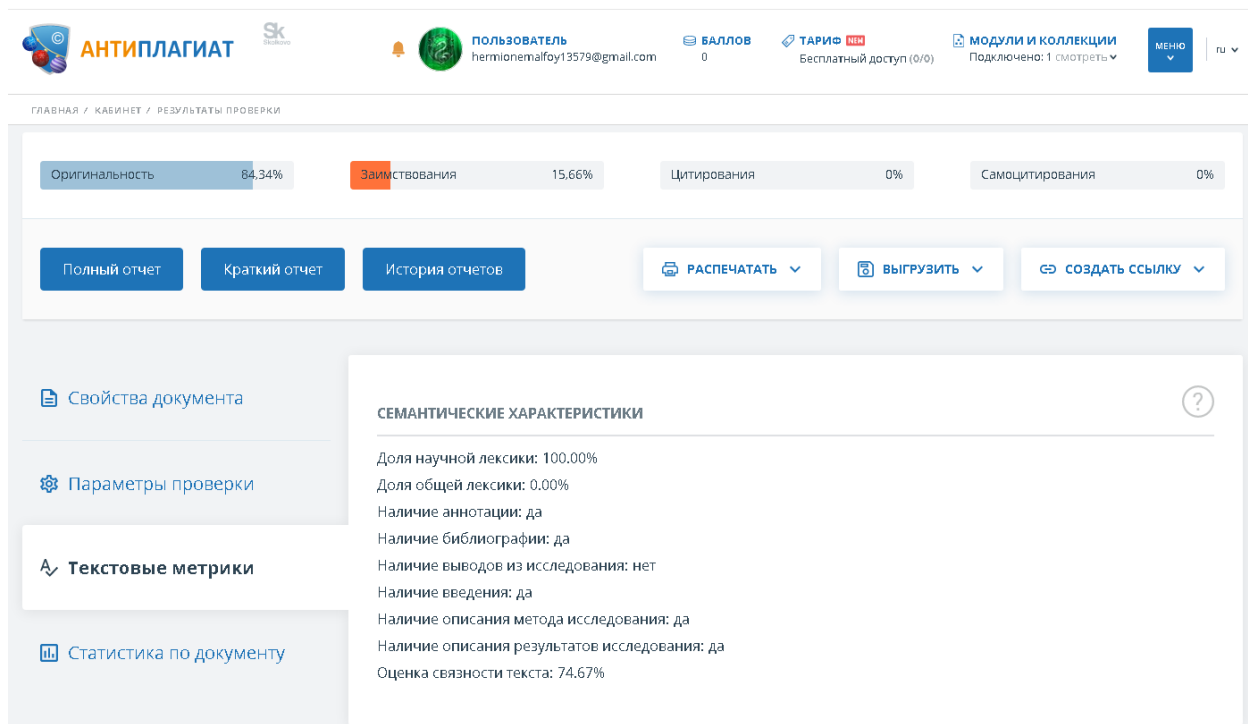
Автор: педагог-психолог Жуланова Г.А.

МАОУ СОШ № 2,

высшая квалификационная категория

телефон: 8-950-46-82-212

г. Чайковский 2021



Аннотация

Методическая разработка посвящается проблеме мотивации школьников 6-9 классов к учебной деятельности с помощью специально разработанной настольной игры «Моя школьная дорога». В игре используется технология фототерапии. Разработка может быть полезна школьным педагогам-психологам.

1.Введение	стр. 4-5.
2.Основная часть.	
2.1 Методические основы игры	стр. 5-6
2.2 Цель и задачи игры	стр. 7
2.3 Планируемые результаты	стр.8-9
2.4 Особенности проведения игры и описание поля	стр.10
2.5 Оборудование	стр.11
2.6 Подготовка к игре	стр. 11
2.7 Инструкция для педагогов- психологов	стр.12
2.8 Инструкция детям	стр. 13-14
2.9 Последствия игры	стр. 15
2.10 Результаты реализации игры	стр. 16-17
2.11 Последствия игры	стр. 12-13
3. Заключение	стр. 18-19

Интерес к учению появляется только тогда,
когда есть вдохновение, рождающееся от успеха.
В. А. Сухомлинский

Введение

Проблеме мотивации учения уделяется пристальное внимание в отечественной педагогической психологии. Важность ее решения определяется тем, что мотивация учения представляет собой решающий фактор эффективности учебного процесса.

По данным лонгитюдного исследования И. М. Вереникиной возрастает число детей, мотивирующих свою учебную деятельность чувством долга (с 15 % до 34 %) и уменьшается число детей, которые учатся из-за интереса (с 25 % до 5 %).

В младшем школьном ведущей является учебная деятельность. Но с переходом детей в 5 класс и далее, когда ведущей деятельностью становится общение, проблема мотивации встаёт достаточно остро. Об этом свидетельствуют исследования и теоретические положения об особенностях формирования мотивации учения при переходе в среднее звено обучения А. Маслоу, Д.Б. Эльконина. П.М. Якобсона.

У этих учащихся меняются мотивы посещения школы: не потому что хочется, а потому что надо. Это уже в шестом классе приводит к формализму в усвоении знаний - уроки учат не для того, чтобы знать, а для того, чтобы получить отметки. Для повышения мотивации к учебной деятельности рекомендуется применение различных познавательных игр.

В седьмых классах, по мнению Морозовой Н.Г., у школьника повышается интерес к одному предмету на фоне общего снижения мотивации учения. (1)

У детей с ОВЗ мотивация к обучению чаще всего снижена.

Работая педагогом-психологом в школе, я понимаю целесообразность внесения своего вклада в решение этой проблемы. Меня всегда волновала проблема: почему вопросами мотивации должны заниматься только учителя или родители, а сам ученик при этом остаётся в стороне? Для того, чтобы решить эту проблему и имея рабочую гипотезу о том, что специально созданная игра, которая учитывает возрастные особенности шестиклассников и учеников старше, поможет в улучшении вопроса мотивации, я разработала настольную игру «Моя школьная дорога». В основе разработки лежит теория самодетерминации и технология фототерапии.

Новизна созданного материала будет заключаться в подходе целесообразности включения самого ученика в вопрос о повышении мотивации.

Условия применения разработки: работа на коррекционно- развивающих занятиях с одним, двумя или тремя детьми, (в том числе детьми с ОВЗ) поскольку это формат настольной игры.

Цель методической разработки: выявление учениками причин снижения мотивации к учебной деятельности и способов их устранения.

Задачи методической разработки:

1. Актуализировать понимание учениками возможности выбора своей школьной дороги.
2. Увидеть проблемы, снижающие мотивацию к школьному обучению.
3. Обратить внимание на то, что в любой трудной школьной ситуации есть выход, который ученик может найти сам или с чьей-то помощью.
4. Отрефлексировать процесс и результат игры.
5. Озвучить изменения, которые необходимо совершить ученику для повышения своей мотивации к учебной деятельности.

Целевая аудитория: ученики 6-9 классов

Какие конкретные результаты может дать педагогам-психологам использование данной разработки?

1. Коллеги получают информацию о способе вовлечения детей в процесс мотивации.
2. Смогут проанализировать вместе с детьми причины затруднений в учебной деятельности, которые снижают мотивацию и найти способы их устранения.
3. Проявить свою фантазию и, используя основные моменты разработки, подобрать свои картинки для обозначения имеющихся трудностей или по-иному оформить игровое поле.

Основная часть

Проблеме мотивации учения уделяется пристальное внимание в отечественной педагогической психологии. Важность ее решения определяется тем, что мотивация учения представляет собой решающий фактор эффективности учебного процесса. Однако вызывает тревогу то, что каждый год стабильно низким является количество первоклассников (ниже 30%), имеющих высокую школьную мотивацию.

Мотивация – это совокупность причин психологического характера, объясняющих поведение человека, его начало, направленность и активность; это относительно устойчивая и индивидуально неповторимая система мотивов.

Психологи выделяют внешние мотивы - наказание, угроза, необходимость, требование и т.д. Учение носит до некоторой степени вынужденный характер и выступает как препятствие, которое надо преодолеть на пути к цели. Это требует психического напряжения, а иногда и борьбы ученика с самим собой. При большой остроте конфликта возникают тенденции "выйти из ситуации" (отказ, обход трудностей или невроз).

Внутренние мотивы побуждают человека к учению как к своей цели (интерес, любознательность, желание). Здесь также требуются волевые усилия, которые связаны с трудностями учения, с внешними препятствиями, но только не борьба с самим собой.

В связи с этим мотивация бывает внешней и внутренней.

Внешняя мотивация — мотивация, не связанная с содержанием учебной деятельности .

Внутренняя мотивация — мотивация, связанная с содержанием учебной деятельности.

В основе внутренней мотивации лежит теория самодетерминации.(4) Авторы-профессора факультета психологии Рочестерского университета (США) Эдварда Дисси и Ричарда Райна. Самодетерминацией называется способность выбирать и иметь выбор. На передний план выдвигается проблема собственной активности человека, его способность быть эффективным в решении имеющихся задач, другими словами, ощущать свой успех. Успех - это переживание состояния радости, удовлетворения от того, что результат, к которому человек стремился, либо совпал с его ожиданиями, либо превзошел их.

Достижение успеха в решении задачи обеспечивает развитие. Если ученик не видит своего успеха, он теряет этот мотив. Чаще всего в школе успехом для ребёнка являются отметки. Однако часто бывает, что ребёнок, столкнувшись с трудной ситуацией в школе (не понял учебный материал, не высыпается и поэтому восприятие материала затруднено и другое), не знает, что с этим делать и оставляет всё просто так, ничего не предпринимая и получает неудовлетворительные отметки. Как следствие из этого, он не видит своих успехов в школе и желание учиться и вовсе исчезает. Значит, нужно научить ребёнка увидеть возможное затруднение, показать возможные способы решения и предложить ему самому найти оптимальный способ. Нужно показать ему, что невыполненное домашнее задание, прогулы отодвигают на несколько шагов в достижении цели. Вернее, нужно, чтоб ребёнок научился это делать сам. Отсюда становится очевидным необходимость рефлексивного самоанализа.(5)

Рефлексия – это самонаблюдение, размышление над своими переживаниями и мыслями. Самоанализ – это анализ собственных поступков и переживаний, который отличается целенаправленностью и произвольностью процесса этого анализа. Для того, чтобы ученик понимал, насколько он активен, какого успеха достиг, что для него значит выбор и какое воздействие этот выбор оказывает, важно, чтоб школьник умел рефлексировать собственные чувства, и действия в учебном плане (размышлять над ними).

Одним из методов рефлексивного самоанализа выбрана фототерапия. Фототерапия – относительно новое направление арт-терапии, связанное с применением фотографии для решения разного рода психологических проблем. Основоположник фототерапии -канадский арт-терапевт и психолог Джуди Вайзер. В России продолжателем ее идей стал кандидат медицинских наук, председатель Арт-терапевтической ассоциации А. И. Копытин.

Метод фототерапии считаю настоящей находкой в работе с учащимися всех возрастов. Для детей и подростков естественнее выражать свои мысли и чувства не словами, а посредством образов. Фотография способна выступать для них важнейшим средством общения с окружающим миром. Работа со спектрокартами (особыми фотографиями)(приложение №6) позволит ребёнку на языке образов интуитивно выбрать, а затем объяснить для себя способ имеющихся затруднений в учебной деятельности. Когда ребёнок увидит, что из тех преград, которые встают на пути его успеха, есть достойные способы

работы, когда он почувствует, что происходит с ним, если меняется уровень его активности, когда он сам делает выбор, вот тогда он сам, родители и учителя могут заметить изменения в мотивации школьника к учебной деятельности. И если учесть, что всё это действие происходит в игровой деятельности, что интересно всем, тогда можно предположить, что результаты обязательно будут, потому что задействована эмоциональная сфера ребёнка, а не только рациональная.

При составлении методической разработки учтены функции фотографии (по А.Копытину):

- фокусирующая функция - фотография может способствовать раскрытию и укреплению внутренних ресурсов, быть стимулом к дальнейшему развитию;
- коммуникативная функция фотографии состоит в том, что она может передавать чувства и представления;
- стимулирующая функция связана с тем, что при восприятии снимков происходит активизация разных сенсорных систем — прежде всего зрения, кинестетики, тактильной чувствительности;
- смыслообразующая функция заключается в способности фотографии помочь ребёнку увидеть смысл поступков и переживаний.

Цель игры: организация рефлексивного самоанализа самодетерминации учебной деятельности у обучающихся 6-9 классов с помощью фототерапии.

Задачи игры:

1. Предоставить ученикам возможность выбора уровня своей активности для достижения цели.
2. Предоставить ученикам возможность выбора предложенных способов решения имеющихся задач.
3. Предоставить ученикам возможность самостоятельного решения поставленных задач с помощью фототерапии.
4. Предоставить ученикам возможность отрефлексировать процесс и результат игры.
5. Помочь ученикам осознать влияние активности в решении задач на успех в школе.

Планируемые результаты

Результат освоения игры	Требования к результату освоения	Ожидаемый результат (критерий оценки результатов)	Критерии оценки	Показатели оценки
Личностный	Наличие адекватного представления о собственных возможностях	Ученик понимает, что трудность, которую он имеет, может преодолеть	Ученик может обратиться к взрослому с просьбой о помощи, аргументируя при этом, что он уже делал для решения проблемы	Ученик воспользуется готовым решением, предлагаемым в игре или будет искать свой с помощью фототерапии
	Наличие социально значимых мотивов учебной деятельности	Отсутствие мотивации избегания неудачи и негативизма по отношению к школе	Результаты теста по мотивации «Изучение мотивационной сферы» М.В. Матюхина (приложение №5)	Отсутствие жалоб учителей, что ребёнок прогуливает школу или отсиживается в школьном туалете во время контрольных работ, выполняемых в это время классе. Высокий и средний уровень активности, который отмечен учителями на графике ребёнка. Высокий и средний уровень, который отмечен на графике самого ученика. Снижение количества детей, имеющих мотивацию избегания неудачи
Метапредметный	Умение понимать	Ученик понимает	Понимание внутренней	Способность называть

	причины успеха (неуспеха) в учебной деятельности	причины его проблем в учебной деятельности, озвучивает это во время игры, когда попадает на картинки, на которых написаны возможные проблемы	причины своего затруднения и , как следствие этого, снижения мотивации	причины проблем, учитывая свои ограничения и недочёты, а не перекладывать вину на учительницу и социум
	Владение логическими действиями анализа, синтеза, сравнения, обобщения, установления аналогий и причинно-следственных связей	Ученик рефлексировать степень своей активности и делает для себя определенные выводы	Умение сравнивать имеющиеся трудности в учебной деятельности и указанные в игре анализировать, устанавливать аналогии и находить причинно-следственные связи	Ученик отвечает на рефлексивные вопросы в игре и после неё

Особенности проведения игры:

Несмотря на внешнюю простоту игры, проводить её должны только педагоги-психологи. Самое большое число детей, включённых в группу может быть 3 человека, потому что нужно рефлексировать с ребёнком и при большом количестве человек сделать это будет непродуктивно.

Фотографии (спектрокарты) целесообразно разложить на столе, чтобы ребёнок тратил меньше времени на их выбор.

Описание игрового поля. (приложение 4)

Настольная игра «Моя школьная дорога» относится к так называемым играм-ходилкам. Игровое поле похоже на карту, где есть горы, море, реки, представленные в виде картинок. Но это не просто географические объекты-это определённые препятствия, которые возникают у ученика в школе. Название препятствий: страх отвечать на уроке, не понимаю нужности предмета, трудности в общении с учителем, лень, не высыпаюсь, плохое настроение, не могу сосредоточиться, плохо запоминаю материал и не очень внимателен, стремление не выделяться, не понимаю, зачем вообще учиться, не понимаю пройденное, не вижу своих успехов, не могу организовать себя на выполнение д.з. Картинки подписаны, например: «лень». На картинку, изображающую, допустим, гору, где написано «лень» до начала игры выкладываются 3 карточки, на верхней стороне которой рисунок той картинки, куда положены карточки, а на другой написаны предлагаемые способы решения проблемы. На каждой карточке - один способ. На игровом поле в правом верхнем углу находится солнце, до которого нужно дойти(это символизирует цель, которую каждый ребенок ставит в школе самостоятельно, чаще всего это завершение школы, получение аттестата). На протяжении игровой дорожки написаны буквы УРА (идем к своему успеху), стоящие на определённом расстоянии друг от друга. К каждой из этих букв идёт череда коричневых и зелёных кружочков, обозначающих шаги в игре, а также указанные уже препятствия в виде гор, рек, т.д. Зелёные кружочки- это школьная дорога, которая кажется длиннее коричневой, где есть препятствия, но есть и бонусы, например: если попадаешь на выполненное домашнее задание, то автоматически по стрелочке перемещаешься на другой кружок, ближе к цели. На игровом поле есть коричневые кружочки, на которых написано «прогул» и «нет домашнего задания». От этих кружочков идут стрелочки, возвращающие участника игры назад на несколько шагов. Символически это даёт детям возможность понять, что прогулы, невыполненное домашнее задание могут привести к тому, что человек «задержится» в школе лишний год. Или попадет в «болото»- сложную ситуацию, из которой трудно выбраться самостоятельно.

На игровом поле есть 2 **болота**, которые обозначают пропуск хода.

На игровом поле участникам 2 раза предоставляется возможность поменять школьную дорогу. Это видно по расположению кружочков.

На игровом поле есть **поляна раздумий** (для детей с высоким и средним уровнем активности в учебной деятельности- те, которые идут по зеленой школьной дороге), представленная в виде розового прямоугольника с наклеенными объёмными цветочками. Закрывает эту поляну лист, на котором написаны вопросы для раздумий:

1. Какие чувства ты сейчас испытываешь? Почему?
2. Какие мысли возникают по ходу игры?
3. Какими внутренними ресурсами ты обладаешь для преодоления трудностей?
4. Чья помощь нужна для преодоления школьных трудностей и в чём она будет проявляться?
5. Когда ты готов начинать преодолевать имеющиеся школьные трудности?

На игровом поле есть ещё одна поляна **раздумий** (это для тех, у кого низкий уровень активности- те, кто идут по коричневой школьной дороге), где есть вопросы:

1. Какие эмоции ты сейчас испытываешь? Почему?
2. Какие мысли возникают по ходу игры?
3. У тебя достаточно внутренних ресурсов для того, чтобы быть активнее. Что мешает тебе делать?
4. Что бы ты чувствовал, если бы реализовал свои ресурсы, дал бы себе возможность стать активнее в преодолении школьных трудностей?
5. Ты понимаешь, что ты нам очень дорог и ты не один, есть люди, которые готовы прийти на помощь. Знаешь ли ты, к кому можно обратиться за помощью в решении школьных трудностей, если захочешь эту поддержку принять?

На игровом поле есть 2 **«острова сокровищ»**- это 2 прямоугольных поля с картинкой, где изображены драгоценности. На прямоугольнике помещаются 3 коробочки, в каждой из которых лежат разные «сокровища»: маленькие подарки детям: ластики, наклейки, цветные камешки, листочки с комплиментами.

Оборудование

Для игры необходим один обычный игральный кубик, ручка или карандаш на каждого участника игры, вырезанное из бумаги солнышко, на котором можно писать (на каждого ребенка) листы бумаги (чистые) на каждого ребёнка, коробка цветных карандашей, графики на каждого ребёнка.

Фишками для игры служат игрушки из киндер-сюрприза, фигурки человечков из игры «Лего», пуговицы в виде животных, сказочных персонажей и обычные фишки.

Подготовка к игре:

На столе выкладываются специальные фотографии (спектрокарты).

На другой стол выкладывается игровое поле.

Ребёнку предлагается выбрать что-то, что будет являться его фишкой в игре. Почему не только обычные фишки? Выбор фишек ребёнком- это предоставление ему определённой степени свободы и своеобразная диагностика особенностей ребёнка. Кроме того, детям разного возраста

интересен такой материал, который можно потрогать. Каждому ребёнку для выполнения игры даётся график, который он будет заполнять по ходу игры.

Инструкция для педагогов-психологов, организаторов игры.

Игра может проводиться с одним учеником, но лучший вариант- с двумя одновременно. Максимальное количество человек в игре-3. Это дети, у которых уровень мотивации к учебной деятельности низкий. Ученики получают отметки 2 и не исправляют их, не работают на уроке и дома. Про этих детей говорят педагоги и просят педагога-психолога помочь в решении данной проблемы.

Первоначально дети берут себе солнышко, на котором напишут свою цель в школе и накладывают его на солнышко, расположенное на игровом поле.(приложение №1)

Перед началом игры предложить ученикам выбрать себе фишки: ими могут быть игрушки из киндер-сюрпризов, фигурные пуговицы и обычные фишки. Этот момент поможет детям раскрепоститься, а педагоги-психологи смогут получить определённую информацию о ребёнке. Дети должны договориться: кто ходит первым. Старт начинается на зеленом кружочке недалеко от буквы У(успех) Участник бросает игральный кубик и делает столько шагов, сколько точек выпало на кубике. Буквы, написанные на поле, являются пунктами возможности выбора уровня своей активности. Если участник выбирает низкий уровень активности, то он идёт по коричневым кружочкам. Такова его школьная дорога. Это путь не от дома до школы, а от первого класса до девятого, другими словами, школьный путь. Если он выбирает средний или высокий уровень- идёт по зелёным кружочкам. Это другая школьная дорога. Каждый ученик может выбрать свою школьную дорогу. Как понять, где средний уровень активности, где высокий? Если при преодолении препятствия, которые обозначены виде горы, реки и т.д. ученик использует предложенные способы помощи- это средний уровень, который он отмечает на личном графике. (приложение№2). Если он захочет придумать свой способ, тогда это будет высокий уровень активности. Для этого ему нужно подойти к столу, где расположены спектрокарты и выбрать ту, образ которой интуитивно подходил бы к решению задачи. Ученику необходимо отрефлексировать, как эта карта соотносится с той сложностью, которая возникает в школе. Если ученик не захочет преодолевать эту преграду, тогда это низкий уровень активности, о чём соответственно делается пометка на графике. Если ученик «перешагнул» через клетку препятствий, т.к. количество точек на кубике выпало больше, чем количество шагов до препятствия, тогда никакой уровень на графике не фиксируется.

Р- разумность поведения. Когда ученик достигает этой буквы, спросить его, насколько его поведение соответствует школьным нормам.

Если ребёнок пришёл на поляну раздумий, которая пестрит объёмными цветочками, ему нужно перевернуть карточку, которая лежит на этой поляне, зачитать по порядку вопросы, написанные на карточке и ответить на каждый соответственно. Уровень активности при этом не отмечается.

Если ребёнок попал на «остров» сокровищ», ему можно из трёх красивых коробочек, которые находятся на «острове», выбрать одну и из этой коробочки выбрать какое-то одно сокровище, которое там есть. Уровень активности при этом здесь тоже не отмечается. Но ученику задаётся вопрос: «Что является сокровищем в школе?»

После того, как ребёнок дошёл до буквы А (активность), в игре это считается финишем, а остальные дети ещё не закончили игру, предложить ребёнку нарисовать на чистом листе бумаги, как он понял смысл игры. Это своеобразный вид рефлексии. В образе ребёнок может передать больше, чем словами. Ученик, первый закончивший игру и рисующий её смысл, совершает внутреннюю работу по самоанализу и ждёт других участников игры.

Когда остальные дошли до финиша, то констатировать то, что каждый дошёл до своей цели. но у каждого свой уровень активности.

Затем мы предлагаем им посмотреть свои графики и ответить на вопросы:

- 1.Какие впечатления произвела на тебя игра?
- 2.Какие чувства у тебя возникали? Почему?
3. Что помогало делать выбор?
- 4.Хотелось ли тебе поменять свой уровень активности? Почему?
- 5.Насколько тебя устраивает тот уровень успеха, которого ты достиг при реализации своей цели в школе?
- 6.Что ты для жизни возьмёшь из этой игры?
- 7.Есть ли ещё что-то, что хотелось сказать, спросить по поводу игры?

Инструкция детям:

Дорогие ребята! Каждому из вас хочется заметить свою успешность? Разумность поведения и отношения к учебе на школьной дороге вам в этом поможет. И если вы будете активны, успех тоже будет ваш. Поэтому в игре есть буквы У, Р, А, которые складываются в УРА вашим победам. И чтобы понять, что мешает вам порою достичь успеха, как с преградами можно справиться- вот в этом вам и поможет игра.

Выберите солнышко и напишите свою цель в школе. Вот к этой цели мы сегодня и будем идти. Игроки ходят по очереди. В свой ход игрок бросает кубик и переставляет свою фишку вперед ровно на столько шагов, сколько выпало очков на кубике. Старт обозначен зелёным кружочком недалеко от буквы У. На него нужно поставить выбранные вами фишки. После того, как вы бросите кубик, нужно идти на столько кружочков вперёд, сколько у вас выпало точек на кубике. Когда вы доходите до буквы У, появляется возможность выбрать свой уровень активности: один: через болото и по кочкам. Другой вариант активности гораздо труднее. Когда вы сталкиваетесь с каким-то препятствием, нужно его преодолеть. Если не преодолеваете, тогда получаете низкий уровень и отмечаете на своём графике. На каждом препятствии лежат 3 карточки- подсказки, как можно справиться с этой задачей. Если вы решаете воспользоваться предложенными подсказками, то выбираете одну из карточек, которые лежат на этом препятствии. В своём графике вы можете отметить это как средний уровень. Если вы хотите

придумать свой вариант ответа, то выбираете фотографию на столе, которая каким-то образом показывала бы вам, как можно справиться с ситуацией. Вы выбираете её, показываете нам и озвучиваете, как образ, который запечатлён на фотографии, может помочь в решении имеющегося затруднения. Это будет высокий уровень активности и его нужно отметить на графике. Итак, каждый ход на графике отмечается тот уровень активности, который вы выбрали.

Когда вы приходите на поляну раздумий, нужно перевернуть карточку, которая там находится, прочитать её и ответить на вопросы, которые там представлены. Уровень активности в результате работы на поляне раздумий не определяется. Если фишка не попадает на препятствия, тогда вы перескакиваете преграду и никакие отметки об уровне активности на графике не отмечаются. Если вы попадаете на остров сокровищ, то можно выбрать один сундук, открыть его и выбрать одно сокровище из сундука и взять его себе. Баллы на графике активности за остров сокровищ не начисляются.

Если вы встретите кружочки, на которых написано «прогул» или «нет домашнего задания», то по соответствующим стрелочкам возвращаетесь туда, куда направляет стрелочка.

У каждого участника всегда есть возможность смены уровня активности.

После того, как первый участник дошел до солнца, а остальные –нет- он рисует цветными карандашами на листе бумаги, как понял смысл игры.

Риски игры и способы их избежания

Риск игры	Способ избежания
Ученик не может выбрать спектрокарту, потому что, по его объяснению, подходящей просто нет.	Спросить ребёнка: «Что было бы изображено на фотографии, которая бы помогла тебе?»
Ребёнок на протяжении всей игры выбирает только низкий уровень активности и ему от этого хорошо.	Спросить его: «В самом начале игры, когда столкнулся с трудностью, выбрал средний или высокий уровень активности. Что чувствовал потом, когда, зная свои ресурсы, ты выбирал только низкий уровень?»
Ученик отказывается от игры, говорит, что в такие игры он играть не хочет.	Сказать ему: «Конечно, ты можешь не играть в неё. Игра по принуждению не имеет смысла. Посмотри, пожалуйста, может быть, у тебя есть такие же трудности, которые указаны в игре, а ты не знал, как с ними справляться. Помни, что выход из трудной ситуации есть и если захочешь поиграть, чтобы этот выход увидеть, ты сможешь это сделать».

Последствие игры:

На совещании педагогов объявить коллегам о том, что с определённым учеником педагогом-психологом проводилась работа по поводу повышения

мотивации к учебной деятельности. Педагогам предлагается заполнить график уровней активности ученика на каждом предмете. График находится в учительской, педагогу нужно только поставить точку на том уровне активности, на котором в указанное на графике время находится ребёнок. По этому графику видно, что изменилось у ребёнка в плане мотивации к учебной деятельности. (Приложение № 3)

Результаты реализации игры

Результат освоения игры	Требования к результату освоения	Показатели оценки	Полученный результат
Личностный	Наличие адекватного представления о собственных возможностях	Ученик воспользуется готовым решением, предлагаемым в игре или будет искать свой с помощью фототерапии	В игре приняло участие 34 ученика. Все из них сказали о том, что игра очень интересная, важная, познавательная. Одна ученица проговорила, что эту игру надо показывать и родителям, чтоб они понимали, какие трудности у детей могут быть. 10 учеников выбрали средний уровень(готовое решение в игре), 12 учеников- сложный (с помощью фотографий (спектрокарт), 12 учеников- смешанный вариант: в некоторых ситуациях готовое решение, а некоторые ситуации пытались решить самостоятельно с помощью спектрокарт. Ученики, которые выбрали эти уровни, были удивлены тому, что в каждой сложной ситуации есть выход. И ещё более были впечатлены, когда поняли, что могут сами найти достойный выход из трудных ситуаций. Низкий уровень не выбрал ни один ученик, мотивируя тем, что прогул и невыполненное домашнее задание возвращают назад, поэтому так можно и на второй год остаться, да и в «болото» можно попасть, а это никому не хочется. И это говорили дети, у которых раньше прогулять урок или не выучить домашнее задание было нормой. После игры они задумались и реально увидели, что отсутствие «домашки»- это шаг назад.
	Наличие социально значимых мотивов учебной деятельности	Отсутствие жалоб учителей, что ребёнок прогуливает школу или отсиживается в школьном туалете во время контрольных работ, выполняемых в это время классе. Высокий и средний	Жалоб от учителей не поступало. График, который учителя должны были заполнять, к сожалению, не удалось даже запустить, потому что очень быстрый темп деятельности, учителям нужно много успеть. К тому же многие работают и в здании бывшего лицея, поэтому в учительской педагоги практически не бывают, поэтому смысла помещать там графики уже не было. На графике самого ученика отмечен и высокий,и средний уровень.

		уровень активности, который отмечен учителями на графике ребёнка. Снижение количества детей, имеющих мотивацию избегания неудачи	После первичной диагностики мотивация избегания неприятностей (приложение №5) была отмечена у 7 человек из 34. После проведения настольной игры «Моя школьная дорога», которая является составной частью индивидуального мотивационного маршрута, составляемого учеником с помощью педагога- психолога, мотивация избегания неприятностей осталась у одного человека. И это всего за 3 занятия, одно из которых игра длительностью 1 час.
Метапредметный	Умение понимать причины успеха (неуспеха) в учебной деятельности	Способность называть причины проблем, учитывая свои ограничения и недочёты, а не перекладывать вину на учительницу и социум	Ученики очень вдумчиво отнеслись к тем проблемам, которые могут встретиться у ученика. Вспоминали, есть ли такая проблема у них. Для них важно было это увидеть, потому что в целом они понимали, что им сложно учиться и поэтому не хочется, но не анализировали причины возникшей ситуации. Когда дети увидели, что взрослый, в лице педагога- психолога, понимает их , называя такие причины, как нет понимания с учителем, или ребёнок не понимает нужности предмета, они с огромным уважением отнеслись к игре и психологу, который эту игру придумал.
	Владение логическими действиями анализа, синтеза, сравнения, обобщения, установления аналогий и причинно-следственных связей	Ученик отвечает на рефлексивные вопросы в игре и после неё	Ученики отвечали на рефлексивные вопросы с трудом, потому что задумываться о себе очень сложно. Но тем не менее, не было ни одного ученика, который бы не ответил на вопросы.

Заключение:

В 2019 году я представила на краевой конференции в Куеде игру «Мой школьный бизнес», где была идея показать детям трудности и способы решения имеющихся школьных проблем. Решая эти проблемы, ученик приобретал определённые бонусы для достижения цели. В ту игру на тот момент поиграли 14 человек, отзывы были хорошие. Коллегам игра понравилась, они захотели её применять.

В 2020 году, продолжая работать над теорией развития мотивации, я решила усовершенствовать игру, включив туда фототерапию. Эта игра(правда, на тот момент с другим названием) как проект была представлена на конкурсе «Учитель года». Я сделала другой вариант игрового поля, которое очень понравилось детям. Затем я изменила название, потому что игра стала составной частью индивидуального мотивационного маршрута «Моя школьная дорога»- проекта, над которым я работаю в этом году. Хочется отметить, что отдельно взятая игра тоже работает. Дети не слышат здесь: «Надо учиться для того, чтобы...» Они сами делают эти выводы. Кроме того, им нравится сам подход к игре, когда они могут выбрать фишками мелкие игрушки и стандартные фишки. А для меня это определённый диагностический момент.

Способность выбирать, быть активным, эффективным в решении имеющихся затруднений-это и есть самодетерминация, которая лежит в основе внутренней мотивации. В самой игре заложен деятельностный подход, причём имеющий личностный смысл, о необходимости которого я всегда говорю.

Кроме того, деятельностный подход, который используется в данной разработке, имеет рефлексивный характер, что отвечает современным педагогическим требованиям. Одним из методов рефлексивного самоанализа в предлагаемой настольной игре «Моя школьная дорога» выбрана фототерапия. Дети и подростки очень хорошо понимают язык образов, который даёт им подсказки, как справиться с трудной ситуацией. В игре ученикам предлагается 52 спектрокарты- специальные фотографии для работы педагога- психолога. Меня поражали слова некоторых детей, когда они находили ответы на то, как справиться со своими затруднениями. Вот, например, ученик 7 класса, который не всегда понимает пройденный материал, выбрал спектрокарту, на которой изображена не узенькая река, которая протекает через дыру в каменной стене. Ученик сказал: «Я иногда не понимаю, что мы проходим на уроке, как будто каменная стена возникает передо мной и я отчаиваюсь, думая, что ничего не смогу с этим сделать. Но, оказывается, даже в каменной стене могут быть дырки большие и маленькие, через которую и протекает маленькая речка. И если уж она нашла, то и я, имея способность рассуждать, обязательно найду способ, как справиться с этим затруднением». У ученика реально повысилась мотивация к учебной деятельности и даже успеваемость.

Мне нравится созданная мною игра. Она малотрудозатратна. Потратив время на её изготовление, сейчас можно только ею пользоваться. Длительность максимум 1 час. Время в игре пролетает быстро. С методической точки зрения у меня пока нет желания её улучшить, всё устраивает. Самое главное, детей

тоже. Они очень заинтересованы в ней, даже самые «крутые» двоечники и немотивированные к учёбе школьники, и дети с ОВЗ. Думаю, мне удалось сделать так, чтобы ученики стали субъектами в вопросе повышения их мотивации к учебной деятельности. Это был один из основных вопросов, который я ставила, приступая к составлению методической разработки по такой актуальной теме.

Несмотря на внешнюю простоту, игра очень дорога мне. Потому что она даёт хорошие результаты. Потому что она отвечает всем современным требованиям педагогики и направлениям психологии. Потому что игра позволяет каждому задуматься над вопросами: «По какой школьной дороге я иду к своей цели? Устраивает ли меня эта дорога? Хочу ли я её изменить?»

И мне очень хочется, чтобы ученики, возможно благодаря моей игре, начали верить в слова чудесной песни, петь её с искренними чувствами: «И всех нас ждёт дальний поход, школы дорога святая!»

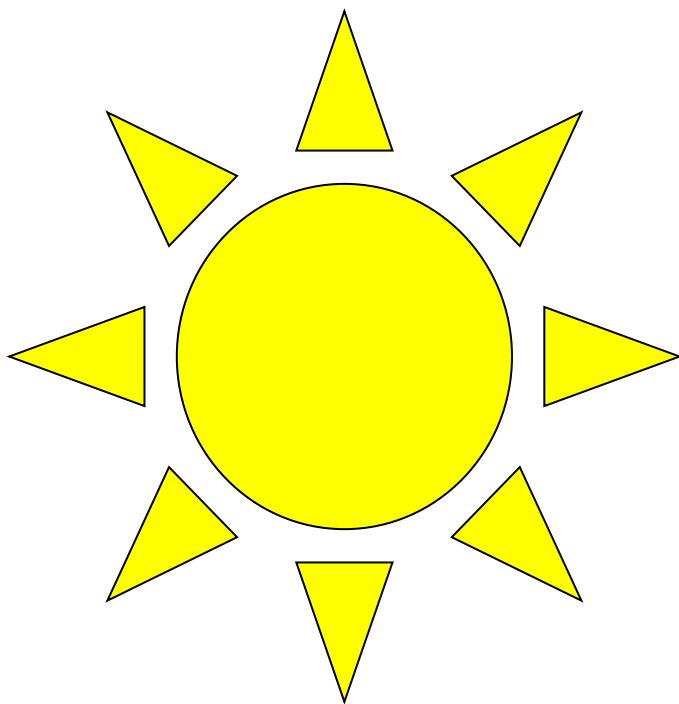
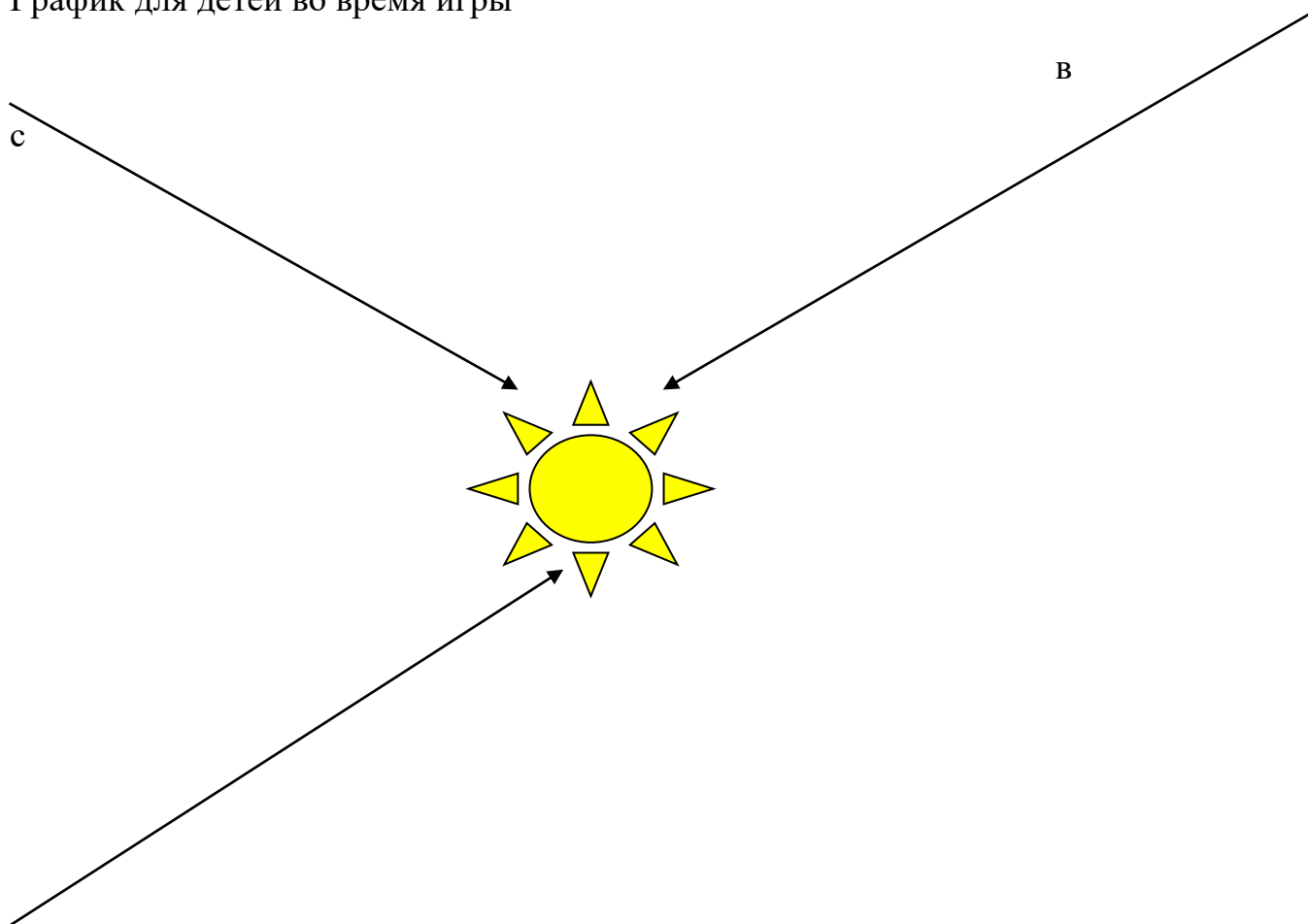
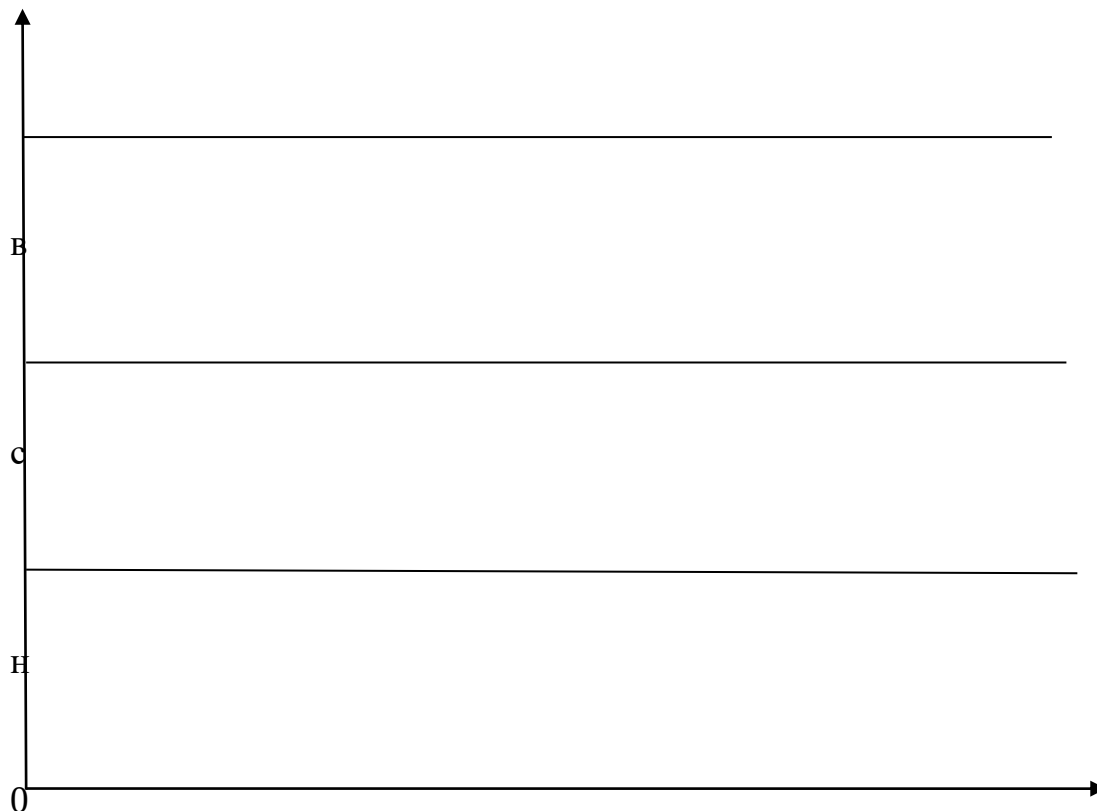


График для детей во время игры



Приложение №3

График для отслеживания уровня активности учеников, участвовавших в игре



0- ученик абсолютно пассивен, не работает на уроке, не делает домашнее задание

н- низкий уровень: ученик работает на уроке, но не поднимает руку, чтобы ответить, домашнее задание не выполняет.

С- средний уровень: работает на уроке, домашнее задание списывает с ГДЗ или с одноклассников.

В-высокий уровень: ученик выполняет все задания на уроке, поднимает руку для ответа, самостоятельно выполняет все домашние задания.

Поле игры







ИЗУЧЕНИЕ МОТИВАЦИОННОЙ СФЕРЫ УЧАЩИХСЯ (М.В.МАТЮХИНА)(6)

Шкалы: мотивы долга и ответственности, самоопределения и самосовершенствования, благополучия, мотивация престижа, мотивация избегания неприятностей, мотивация содержания учения, социальные мотивы учебной деятельности

НАЗНАЧЕНИЕ ТЕСТА

Методика М.В.Матюхиной позволяет выявить ведущие, доминирующие мотивы в мотивационной сфере учащихся. Все мотивы, обозначенные в данной методике, можно разделить на:

- широкие социальные (мотивы долга и ответственности, самоопределения и самосовершенствования),
- узколичностные (благополучия и престижа),
- учебно-познавательные (связанные с содержанием и процессом учения),
- мотивы избегания неприятностей.

Эта методика так же является развивающей и помогает школьникам осознать собственные мотивы в учебе.

Инструкция к тесту

Проводится три серии испытаний.

Первая серия

Испытуемым дают карточки, на каждой из которых написано одно из суждений. Предлагается разложить карточки на пять групп:

- в одну отложить все карточки с мотивами, которые имеют очень большое значение для учения,
- во вторую – просто имеют значение,
- в третью – имеют небольшое значение,
- в четвертую – имеют очень малое значение,
- в пятую – совсем не имеют значения.

Вторая серия

Из тех же карточек надо отобрать только 7 карточек, на которых написаны, по мнению испытуемого, особенно важные суждения.

Третья серия

Из тех же карточек надо отобрать только 3 карточки, на которых написаны особенно важные для испытуемого суждения.

Первая серия дает испытуемому большой простор для выбора.

Вторая серия ставит испытуемого перед необходимостью более строгого отбора, поэтому он вынужден ограничить выбор. Это заставляет его лучше осознать свои побуждения и мотивы.

Третья серия требует еще более глубокого осознания своего отношения к учению.

ТЕСТ

1. Понимаю, что ученик должен хорошо учиться.
2. Стремлюсь быстро и точно выполнять требования учителя.
3. Понимаю свою ответственность за учение перед классом.
4. Хочу окончить школу и учиться дальше
5. Понимаю, что знания мне нужны для будущего.
6. Хочу быть культурным и развитым человеком.
7. Хочу получать хорошие отметки.
8. Хочу получать одобрение учителей и родителей.
9. Хочу, чтобы товарищи были всегда хорошего мнения обо мне.
10. Хочу быть лучшим учеником в классе.
11. Хочу, чтобы мои ответы на уроках были всегда лучше всех.
12. Хочу занять достойное место среди товарищей.
13. Хочу, чтобы товарищи по классу не осуждали меня за плохую учебу.
14. Хочу, чтобы не ругали родители и учителя.
15. Не хочу получать плохие отметки.
16. Нравится узнавать на уроке о слове и числе.
17. Люблю узнавать новое.
18. Нравится, когда учитель рассказывает что-нибудь интересное.
19. Люблю решать задачи разными способами.
20. Люблю думать, рассуждать на уроке.
21. Люблю брать сложные задания, преодолевать трудности.

ОБРАБОТКА И ИНТЕРПРЕТАЦИЯ РЕЗУЛЬТАТОВ ТЕСТА

Ключ к тесту

- Мотивы долга и ответственности: 1 – 3 суждения;
- Самоопределения и самосовершенствования: 4 – 6;
- Благополучия: 7 – 9;
- Мотивация престижа: 10 – 12;
- Мотивация избегания неприятностей: 13 – 15;
- Мотивация содержания учения: 19 – 20;
- Социальные мотивы, заложенные в учебной деятельности: 1 – 15.

Обработка результатов теста

При обработке результатов учитываются только случаи совпадения, когда в двух или трех сериях у испытуемого наблюдались одинаковые ответы. Например, если испытуемый в двух сериях (первой и второй, или второй и третьей, или первой и третьей) в качестве наиболее значимого мотива выбирает карточку, на которой написано: "Люблю брать сложные задания, преодолевать трудности", то это рассматривается как указание на выбор, в противном случае, выбор считается случайным и не учитывается.

Приложение № 6
Спектрокарты





Литература

1. Кольберг Н.А., Царёва С.В. Оценка уровня школьной мотивации младших школьников при разных вариантах обучения//Молодой учёный.-2017-№2-с698-700.-режим доступа <https://moluch.ru/archive/136/38250/>
2. Кочетков В.В. Изучение динамики мотивации учащихся 5-8 классов с учётом возрастных особенностей//Инновационные педагогические технологии.- Казань:Бук, 2016.-с55-57.- режим доступа URL <https://moluch.ru/conf/ped/archive/190/10376/>
3. Лекция 7 . мотивация учения .-режим доступа <https://studfile.net/preview/2918199/page:7/>.
4. Понятие самодетерминации в теории Э. Деси и Р. Райана.- режим доступа <http://www.psychology-online.net/articles/doc-2002.html>
5. Рефлексивный самоанализ.- режим доступа <https://yandex.ru/search/?lr=54&clid=1985199->
6. Изучение мотивационной сферы учащихся (М.В.Матюхина) / Бадмаева Н.Ц. Влияние мотивационного фактора на развитие умственных способностей: Монография. – Улан-Удэ, 2004, С.139-141.