Грашкин И.Д., Крылова Л.И.

*ГБПОУ «Нижегородский губернский колледж»,*

 *г. Нижний Новгород*

**Электронное учебное пособие**

**как средство мотивации к учебной деятельности**

В человеческой деятельности конечный результат ха­рактеризуется количеством и качеством продукции, эко­номичностью и эффективностью затраченных усилий на производство материальных или культурных ценностей. Все это принято называть критериями эффективности труда. В процессе обучения основным критерием эффективности педагогического труда является усвоение и применение учащимися ведущих идей науки на базе раз­вития творческого мышления. Совершенствование учебного процесса, повышение воспитанности детей и мастер­ства учителя принято считать основными показателями эффективности урока. В этих показателях отражаются те положительные изменения, которые происходят при овладении учащимися основами наук, определенными по­знавательными, интеллектуальными, практическими уме­ниями и навыками. Кроме того, одним из показателей эффективности урока является положительное отношение и высокая степень мотивации самих учащихся к их деятельности.

В чем сущность потребности в знаниях? Какие педагогические средства можно использовать для формирования у учащихся мотивации к получению знаний, что способствовало бы повышению эффективности урока? Чтобы ответить на все эти поставленные вопросы и получить желаемый результат, необходимо обеспечить у учеников ощущение продвижения вперед, переживание успеха в деятельности, использовать все возможности учебного материала, активизировать самостоятельное мышление, организовать сотрудничество учеников на уроке, взаимопомощь, позитивное отношение к предмету в целом. В современном мире, переполненном огромными потоками информации, исходящими из многочисленных источников, перетягивающих детское внимание, интерес и время на себя, остро встает вопрос, как осуществить это на практике. Одним из способов привлечь внимание к учебному процессу и мотивировать на успех, на наш взгляд, являются электронные учебные игровые пособия, которые могут быть созданы при помощи различных программ и, к тому же, самими учащимися, в частности средствами программы Delphi в рамках элективных курсов. Разработка таких пособий и их апробация на уроках не противоречит самым последним требованиям к современному уроку об использовании новых инновационных технологий и стимулирует использование потенциала новых информационных технологий в современной школе. Это позволит существенно расширить арсенал методических средств новыми более совершенными формами, создать новые механизмы и технологи, повышающие эффективность и качество образовательного процесса. Поскольку от заинтересованности учащихся, а значит и уровня полученных знаний зависит не только дальнейшее обучение, но и их успешность в будущей профессиональной деятельности, можно сказать, что применение таких приложений на уроках в средней школе есть логичный шаг в общем процессе развития и модернизации обучения в современной школе. Результаты исследований показывают, что учащиеся, работавшие с электронным игровым пособием, допускают меньше ошибок и выполняют задания быстрее, более заинтересованы и сконцентрированы на получении знаний. В результате, можно отнести такие пособия к списку новых инновационных педагогических технологий, обеспечивающих не только тягу к знаниям, но и востребованность выпускника на рынке труда, и быструю его адаптацию к реальным производственным условиям, и его высокий профессиональный уровень.

1. Аленичева Е.В., Монастырев В.П. Электронный учебник (проблемы создания и оценки качества )// Высшее образования в России. – - 2011. - №1

2. Аллатова И.В. Новые информационные технологии в обучении. – М.: Изд. МГПУ, 2007. – 318 с