

Мотивиране на учениците за учене

Насоки за учители:
Психология на целите и
иновативни практики



Лектор: Илияна Аврамова



Мотивацията за учене, основана на цели

- **Смисълът на ученето:** Мотивацията за учене е стремеж към усвояване на компетентност и постигане на високи резултати.
- **Основни двигатели:** Конкретните цели формират реакциите към успеха и неуспеха.
- **Триадата на мотивацията:**
 - **Потребност:** Вътрешен стремеж (да постигна или избягна нещо).
 - **Цел:** Съзнателно избрано поведение или резултат.
 - **Ориентация към цели:** Причината („защо“), поради която се ангажираме.
- **Риск:** Липсата на ясна цел води до безразличие и неефективност в клас.

Два вида ориентация към цели

Учениците се делят на две основни групи според своите цели:

● Цели за учене (Майсторство):

- Стремех към реално разбиране и самоусъвършенстване.
- Грешките се приемат като част от учебния процес.
- Избират предизвикателни задачи и използват адаптивни стратегии.

● Цели за представяне (Демонстрация):

- Стремех към демонстрация на способности пред другите (родители, учители).
- Фокус върху оценката спрямо останалите.
- Избягване на ситуации с риск от грешка или негативна обратна връзка.

Психологически стратегии за учители

- **Нагласа за развитие:**

Хвалете усилието и стратегията, а не вродения интелект.

- **Ефектът „Аз избирам“ (Автономия):**

Предоставяйте право на избор (напр. „Изберете 3 от 5 задачи за домашно“).

- **Релевантност („Защо ми е това?“):**

Свързвайте урока с реалния живот (напр. проценти чрез банкови лихви или отстъпки в мола).

- **Методът „Сандвич“ за обратна връзка:**

Когато коригирате грешка, започнете с позитивно (какво е направено добре), след това корекцията, и завършете с окуражаване.

Интегриране на цели в часовете

- **Лично значими цели:** За ученици с нужда от принадлежност – групови задачи; за тези с нужда от постижение – индивидуални предизвикателства.
- **Активиране на множество цели:** Обосновавайте важността на задачата (умение + награда + удовлетворение).
- **Индивидуализация:** Предоставете контрол върху темите и начина на изпълнение (напр. есе или мисловна карта).
- **Кооперативно учене:** Обединяване около обща групова цел, където всеки има своята отговорност.

Международни иновативни модели





1. Финландски модел: Феномено-базирано учене

Вместо само върху отделни предмети, обучението често се фокусира върху „феномени“ – реални събития или теми.

- ◎ **Идея:** Изберете актуална тема (напр. „Климатичните промени“ или „Изкуственият интелект“).
- ◎ **Приложение:** Накарайте учениците да я изследват през призмата на различни предмети: биология (въздействие върху екосистемите), история (индустриална революция), етика и математика (статистически данни).
- ◎ **Защо работи:** Учениците виждат връзката между отделните науки и разбират, че знанието не е „на парче“.

2. Американски модел:



Гъвкава класна стая и "20% време"

Вдъхновен от политиката на Google, някои училища в САЩ прилагат „**Genius Hour**“.

- ◎ **20% време**: Позволете на учениците в 20% от времето (или един час седмично) да работят по собствен проект, свързан с предмета, който ги вълнува.
 - > **Пример**: При преподаване на езици, един ученик може да превежда текстове на любими песни, а друг да пише сценарий за подкаст.
- ◎ **Сократов семинар**: Учителят не преподава, а само задава отворени въпроси. Учениците седят в кръг и дебатират върху текст или казус, като сами управляват разговора.

3. Скандинавски метод:

„Въпрос на деня“



Този метод е изключително популярен в Швеция и Дания за поддържане на любопитството.

- ◎ **Механика:** В края на часа давате кратка, мистериозна загадка (улика) за това, което ще учите следващия път.
 - > **Пример:** „Следващият път ще говорим за човека, който е „откраднал“ огъня, но не е Прометей.“ (Урок за Никола Тесла или откриването на електричеството).
- ◎ **Ефект:** Учениците си тръгват заинтригувани и често сами проучват темата въкъщи, преди часа да е започнал.



4. Сингапурски модел

Сингапур, лидер в класациите PISA, залага на структурата и разбирането на собствения мисловен процес.

- **Разбиване:** Големите и сложни уроци се разбиват на малки „хапки“ (максимум 10–15 минути), последвани от активна задача. Гимназистите губят фокус след 20-ата минута лекция.
- **Дневници за рефлексия:** Вместо традиционно домашно, учениците пишат: „Какво беше най-трудното за мен днес?“ и „Каква стратегия използвах, за да го разбера?“. Това развива самоконтрол.

5. ДОБЪР ПРИМЕР ОТ БЪЛГАРИЯ

Активно сътрудничество в класната
стая на деветокласници от СГСАГ
“Христо Ботев” – гр. София



Цел по умения и предметно знание:

- Повишаване на резултатите на учениците чрез фокусирана работа по двойки.

Основни етапи:

- Формиране на екипи
- Поставяне на задачи
- Изглаждане на различията

1. Формиране на екипи

- Практиката на активно сътрудничество е насочена към малък екип от двама ученици, като в екипа Ученик 1 е със слаба мотивация (слаба оценка на тест), а Ученик 2 е с по-висока мотивация (по-висока оценка).
- Екипът се сформира от учителя въз основа на показани знания (входно равнище, текущо писмено изпитване на раздел).
- Целта на учителя е да формира разнородни екипи, чиито членове активно си сътрудничат помежду си във всички етапи от обучителния процес по даден предмет.

2. Постановяне на задачи

- Екипът седи на един чин, заедно решава задачите, поставени от учителя в час, като Ученик 1 влиза в ролята си на пряк наставник на Ученик 2.
- Заедно търсят информация от различни източници, съгласуват отговорите си по поставени текущи задачи или за домашна работа и непрекъснато търсят помежду си обратната връзка.
- Ученикът с по-високи резултати дава обратна връзка на ученика с по-нисък резултат и му помага да вникне в спецификата на въпроса.
- При осъществяването на тази практика няма копиране на отговор, има интегриране на обратна връзка и разбиране.
- Ако някоя грешка не е намерена, учителят дава знак, а двамата ученици активно я търсят, лично си я коригират и така разбират, научават и прилагат.

3. Изглаждане на различията

- В началото се прокрадва несъгласие за работата по двойки, но съревнованието с другите екипи мотивира учениците да работят.
- Така създадените екипи в класа (обикновено 13) започват да се съревновават помежду си както при задачите, поставени в часа, така и при изпълнението на задачи за домашна работа.

Структурни промени в часа

● Обърната класна стая:

Учениците се запознават с новия материал вкъщи (чрез видео или кратък текст), а в час се правят само упражнения, дискусии и проекти. Така се избягва скучното „преподаване“ от дъската.

● Билети за изход:

В края на часа всеки трябва да предаде листче с отговор на един въпрос (напр. „Едно нещо, което разбрах днес“ и „Едно нещо, което още ме обърква“), за да излезе от стаята. Това ги държи ангажирани до последната минута.

Активни игри за енергизиране на класа (без технологии)

Тези игри разчупват леда и активизират вниманието.

За начало на часа (Загрявка)

- „Две истини и една лъжа“: Учителят (или ученик) казва три факта за новия урок, като един е грешен. Класът трябва да познае кой е.
- „Минута за размисъл“: Напишете дума или тема на дъската. Учениците имат 1 минута да напишат всичко, което се сещат по нея, без да спират.

За проверка на знанията (Активни)

- **„Горещият стол“:** Един ученик сядна на стол с гръб към дъската. Учителят пише понятие/термин зад гърба му. Класът трябва да му обясни думата, без да я споменава, а ученикът на стола трябва да я познае.
- **„Бягаща диктовка“:** Текстът е залепен на стената извън стаята или в другия край. Учениците работят по двойки – един „тича“, чете едно изречение, запомня го, връща се и го диктува на партньора си, който пише.
- **„Снежна топка“:** Всеки ученик пише въпрос по урока върху лист, смачкува го на топче и го хвърля в „битка“. Всеки взима чуждо топче, отваря го и отговаря на въпроса.

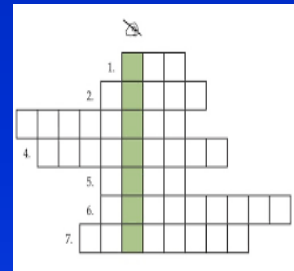
Практически идеи за активност (8–12 клас)

Име на активността	Описание	Приложимост
"Четири ъгла"	Поставяте 4 различни мнения в ъглите на стаята. Учениците отиват в ъгла, който подкрепят, и трябва да защитят позицията си пред другите.	Социални науки, Литература, Етика
"Адвокат на дявола"	Ученикът трябва да защити теза, с която лично не е съгласен (напр. да защити негативен исторически персонаж).	История, Философия, Езици
„Бърз кръг“	Всеки ученик има точно 10 секунди да каже една ключова дума от урока. Ако се повтори или забави – „изгаря“.	Преговор на термини

Ученикът като създател:

Кръстословици

- ◎ **Трансформация:** От пасивен консуматор към активен „експерт“.
- ◎ **Защо работи?** Дефинирането на понятие изисква дълбоко разбиране.
- ◎ **Подготовка за ДЗИ:** Фокус върху терминология, правопис и синтез на информация.
- ◎ **Методът „The Switch“:** Група А създава кръстословица → Група Б я решава. Това превръща ученето в предизвикателство



Викторината „Стани богат“



- **Мотивация чрез късмет:** Превръща изпитването в атрактивна игра.
- **Градация на трудността:** От базови понятия към въпроси с уловка (от олимпиади и матури).
- **Жокери:** „Обади се на приятел“ (съученик има 30 секунди да търси отговора в учебника или чрез интернет) или „50/50“ - стимулират социалното взаимодействие.
- **Оценяване:** Обвързване на достигнатия „праг“ с реална оценка в дневника.

Как да оценим участниците?

- ◎ Съществуват различни възможности за обвързване на въпросите от Стани богат с оценки по шестобалната система.
- ◎ Например могат да се вземат броя на въпросите от реалното предаване – 15.
 - 1-6 въпрос е оценка слаб 2
 - 7-9 въпрос – среден 3
 - 10-11 въпрос – добър 4
 - 12-13 въпрос – мн. добър 5
 - 14-15 въпрос – отличен.

Дигитална геймификация и



- **Мигновена обратна връзка:** „Зеленият отговор“ в Уча.се дава бърза награда.
- **Клас срещу Теста:** Колективно решаване на въпроси на голям екран.
- **Бърза индивидуална проверка на знанията в края на часа**
- **Анализ на грешките:** Платформата обяснява защо отговорът е грешен и препраща към точния момент във видеото. Това учи учениците на самоконтрол и самостоятелност – те не чакат учителя да им каже истината, а я откриват сами.
- **Нива и значки:** Използване на геймърския дух чрез трупане на опит.

Колективно състезание „Клас срещу Теста“

Вместо всеки да решава сам на телефона си, теста се пуска на голям екран/дъска.

- ◎ **Механика:** Разделете класа на два отбора. Задавайте въпросите от Уча.се един по един. Отборите се редуват да отговарят.
- ◎ **Динамика:** Ако един отбор сгреши, другият има право да „открадне“ точката. Това създава огромно напрежение и фокус върху материала.

Как да го организираме практически?

Опитайте играта „**Бързи и яростни**“:

- ◎ Разделете класа на 4 групи.
- ◎ Пуснете теста на Уча.се на екрана.
- ◎ Първата група, която вдигне ръка, има право да отговори.
- ◎ При верен отговор – 1 точка. При грешен – губят 1 точка.
- ◎ Победителите печелят „имунитет“ от следващото кратко изпитване.

Заклучение и златни правила

- ⦿ **Мотивацията не е само забавление, а смисъл, автономия и напредък.**
- ⦿ **Грешката е възможност:** Оценявайте така, че да не насърчавате болна конкуренция.
- ⦿ **Билет за изход:** Завършвайте всеки час с въпрос: „Какво разбрах днес?“ и „Какво още ме обърква?“.