***Организованная перемена как фактор повышения мотивации и увлеченности учащихся на примере предмета технологии.***

**Как создать интерес к предмету и удержать? Этот вопрос, я думаю, задавали себе многие педагоги. Молодые и со стажем, известные «великие» и не известные, из глубинки. Я тоже часто задаю его себе. Тяжело удержать внимание и интерес ребенка когда вокруг него много новых IT технологий, информации, доступных развлечений и игр. Одну из идей я хочу Вам предложить. На просторах интернета, в поиске идей творческих проектов, встречаются много примеров настольных игр, логических настольных игр, а также подвижных настольных игр. Ребята с удовольствием изготовили понравившиеся модели. Проводя уроки, где мы подводим итоги четверти, года, обязательно организуем соревнования на изготовленных играх. Универсальность этого метода в том что ученикам можно предложить «отдохнуть» на больших переменах, в созданные на уроке технология настольные игры. И вместо этого ребенок не сидит в гаджете на перемене, а с пользой проводит её развивая логику, мышление, ловкость. Вот немногие из идей:**

 

 