

Щекочихина Ольга Владимировна,  
преподаватель,  
ГАОУ МО СПО «Полярнозоринский  
энергетический колледж»

## ОСОБЕННОСТИ ФОРМИРОВАНИЯ УЧЕБНОЙ МОТИВАЦИИ СТУДЕНТОВ НА УРОКАХ ИНФОРМАТИКИ

Проблема подготовки компетентных рабочих кадров в нашей стране приобретает особую актуальность. Модернизация среднего профессионального образования направлена на повышение качества подготовки специалистов, престижа рабочих профессий и специальностей, которые напрямую зависят от условий образовательного процесса.

Одним из таких условий является формирование мотивации обучающихся, что подразумевает не заложить готовые мотивы и цели, а поставить обучающихся в такие ситуации развертывания активности, где желательные мотивы и цели складывались и развивались бы с учетом и в контексте их прошлого опыта, индивидуальности, внутренних устремлений [2, с. 11].

Работая в системе среднего профессионального образования в должности преподавателя информатики и информационных технологий более 8 лет, мне приходилось сталкиваться с тем, что не все студенты при поступлении делали самостоятельный осознанный выбор той или иной профессии (специальности). Как правило, именно эти студенты и демонстрируют на занятиях низкий уровень мотивации или она вообще отсутствует, что, безусловно, сказывается на успешности их профессионального обучения.

Анализ психолого - педагогической литературы позволил мне сделать вывод о том, что одним из путей, которые помогут сформировать у студентов мотивацию к обучению и, как следствие, выйти на декларируемые стандартом результаты, является включение в образовательный процесс элементов личностно - ориентированных педагогических технологий в сочетании со средствами ИКТ на основе деятельностного подхода.

При выборе педагогических технологий и сочетании их элементов, применяемых мной в обучении информатике, руководствуюсь следующими критериями:

- 1) соответствие образовательным целям и задачам;
- 2) соответствие содержанию изучаемого материала;
- 3) соответствие реальным учебным возможностям студентов групп: возрастным (физическим, психическим), уровню подготовленности (обученности, степень владения информационными и коммуникационными технологиями), уровню познавательного интереса;
- 4) соответствие имеющимся условиям (оснащенность кабинета соответствующими средствами обучения);
- 5) соответствие индивидуальным особенностям обучающихся.

Так, содержание обучения информатике, состоящее из блоков (модулей), позволяет использовать *технология модульного обучения*, которая, в свою очередь, способствует созданию для студентов адаптивного развивающего образовательного пространства, выбору ими индивидуального темпа продвижения по программе, а также саморегуляции своих учебных достижений. При этом функции преподавателя варьируются от информационно - контролирующей до консультационно - координирующей.

Это обуславливает интеграцию модульного обучения и элементов других лично - ориентированных технологий с целью усиления развивающего эффекта урока, ведущими ориентирами которого в условиях модернизации образования становятся:

- 1) организационная деятельность преподавателя на уроке;
- 2) активное субъективное целеполагание;
- 3) самостоятельная, поисковая, исследовательская деятельность студентов;
- 4) оценка и самооценка предметных, метапредметных достижений обучающихся;
- 5) рефлексия.



- ответы на поставленные вопросы;
- организация различных видов дискуссий;
- создание творческих работ;
- исследования по отдельным вопросам темы и др.

Упорядочение потока информации, превращение его в целенаправленное освоение, систематизация, использование обучающимися реальных знаний и умений в практической деятельности осуществляется средствами *технологии информационно - интеллектуальной компетентности (ТРИИК)*.

С целью самоопределения студентов в деятельности организую стимулировать их интереса к изучению тем с помощью такого приема ТРИИК, как *ситуативные задания*, обучающие решению проблем и принятию решений посредством таких методов, как "мозговая атака", "круглый стол" и др.

Так, на этапе целеполагания урока, тема которого «Дизайн презентации. Гармония цвета», мной были созданы ситуации – проблемы:

*«...Почему презентации могут вызывать у нас различные эмоции и чувства: тоску, восторг, безразличие, печаль, радость..., могут притягивать или отталкивать, возбуждать или успокаивать, беспокоить, волновать, пугать, шокировать?»*

*Является ли цветовой круг замкнутым пространством?»* (рисунок 2).

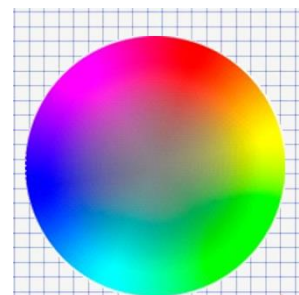


Рисунок 2. Цветовой круг

Таким образом, эти приемы в рамках модуля позволяют обучающимся четко осознать свою "область незнания", помогают самим сформулировать цели обучения, а также осуществлять продуктивную работу с информацией, размышлять.

Созданию условий, при которых у студентов формируются творческие способности, развиваются исследовательские, коммуникативные умения способствует применение *технологии проектного обучения*.

Эффективному применению этой технологии способствовало обучение по программе Intel «Обучение для будущего» при поддержке Microsoft, в

рамках которого мной создан творческий проект «Мир полон движения и перемен».

Технология проектного обучения основана на разработке и создании информационных продуктов (проектов), обладающих субъективной или объективной новизной.

Вследствие этого деятельность участников проекта определяется в соответствии с его этапами разработки:

- выбор и анализ проблемы;
- постановка цели (выдвижение гипотезы решения проблемы, обсуждение методов исследования);
- выбор средств достижения цели (обсуждение способов оформления конечных результатов);
- поиск и обработка информации, ее анализ и синтез;
- общественная презентация продукта (оценка полученных результатов и выводов);
- рефлексия.

Далее считаю нужным отразить типы проектов (индивидуальных или коллективных), используемых мной как в урочной, так и внеурочной деятельности при обучении информатике:

– *исследовательские*, приближенные к научному исследованию (примером служит межпредметный проект «Какой он звук?», в рамках которого студентами было выдвинуто предположение «Если звук – это волна, то она описывается функцией», рисунок 3);

– *творческие* - подчиняются жанру конечного результата (газета, видеоролики, программные продукты и др.);

– *информационные*, включающие сбор информации и ознакомление с ней, а также анализ и обобщение фактов;

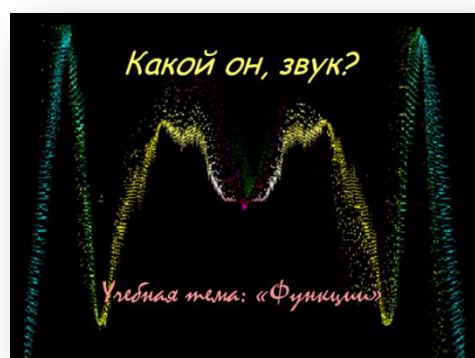


Рисунок 3. Межпредметный проект "Какой, он звук"

– *социально значимые*, ориентированные на интересы учащихся; особое место среди них занимают *телекоммуникационные (информационные) проекты*.

Следует выделить особенности организации коллективного учебного проекта, ориентированного, в свою очередь, на социализацию личности обучающихся, каждому из которых в соответствии с намеченным ими планом определена своя роль в достижении результата.

В связи с этим в рамках такого проекта мной реализуются элементы *игровых технологий*. Особую популярность у учащихся вызывает *деловая игра*, моделирующая различные управленческие и производственные ситуации.

Примером служит проект «Слагаемые будущего», направленный на повышение заинтересованности обучающихся в изучении информатики и программирования как важнейших средств развития логики, мышления, раскрытия творческого потенциала личности обучающихся, а также профориентацию молодого поколения в сфере информационных технологий, повышение престижности ИТ - профессий, которые вошли сегодня в число наиболее востребованных и высокооплачиваемых на рынке труда. Проект, запущенный под девизом «Образование через всю жизнь» в рамках Всероссийской акции «Час кода» и Международной недели информатики, стал победителем конкурса «Час кода» в номинации «Человек ИТ». (Статья опубликована на сайте образовательной сети [Дневник.ru](http://dnevnik.ru) //groups.dnevnik.ru/news.aspx?group=279222&news=235615).

Это создает разнообразные условия обучения информатике для формирования устойчивой мотивации, развития личности обучающихся, их свободного выбора, способствует самореализации студентов, позволяет им осваивать новые способы деятельности на индивидуальном максимально сильном им уровне.

Особое внимание считаю нужным уделить *оцениванию на уроке информатики*, которое в условиях реализации ФГОС среднего

профессионального образования ориентировано на освоение общих и профессиональных компетенций.

Используемым мной элементом технологии модульного обучения в этом случае является *балльно - рейтинговая система оценивания*, определяющая индивидуальный рейтинг учащихся на основе накопления баллов за различные виды работ (ответы на вопросы, выполнение разноуровневых практических (лабораторных), самостоятельных и контрольных работ, домашних заданий и др.) в рамках текущего, рубежного и итогового контроля.

При этом выполненные работы помещаются студентами в их папки, формируя тем самым свое *портфолио*, но предварительно обговорив, какие материалы составят совокупный критерий его оценки. Это позволяет отследить результативность их деятельности в количественном и качественном плане.

Диагностическая деятельность, в свою очередь, осуществляется посредством разнообразных способов и приемов: компьютерных и бескомпьютерных.

Так, при текущем оценивании преобладают самооценка и взаимооценка на основе обоснованных критериев. С этой целью мной используются рефлексивные вопросы, листы взаимооценки и самооценки, карты рефлексии, представленные в виде анкет как на бумажном носителе, так и средствами ИКТ (сервисами Google), что способствует выявлению личностных результатов обучающихся и формированию, в свою очередь, таких регулятивных действий, как адекватная самостоятельная оценка правильности выполнения действий и внесение необходимых корректив.

Освоение общих и профессиональных компетенций является предметом итоговой оценки по предмету, которая, в свою очередь, формируется из двух составляющих: результатов промежуточной аттестации (с учетом накопленной оценки) и итоговой государственной аттестации выпускников. Причем первая составляющая свидетельствует о динамике индивидуальных достижений учащихся, а вторая - фиксирует не только знания, умения, навыки, но и уровень

освоения образовательной программы, в том числе основных способов действий, способность к решению учебно - практических задач.

В результате этого, диагностика знаний и умений выполняет двуединую задачу: позволяет осуществить сопоставление наличных знаний с требованиями ФГОС и способствует личностному росту субъекта учебной деятельности.

Таким образом, применяемые мной в учебном процессе элементы технологий различаются по декларируемым задачам, по организации процесса обучения, одни в большей степени направлены на развитие творческого мышления, другие - на развитие коммуникативных способностей, но цели и конечный результат таких технологий - **становление компетентных специалистов с устойчивой внутренней мотивацией.**

#### СПИСОК ИСТОЧНИКОВ ИНФОРМАЦИИ

1. Кларин М. В. Развитие критического и творческого мышления // Школьные технологии. – 2004, № 2. - С. 3 - 10.
2. Маркова А. К. и др. Формирование мотивации учения: Кн. для учителя/ А. К.. Маркова, Т. А. Матис, А. Б. Орлов. - М.: Просвещение, 1990.
3. Официальный сайт партии «Единая Россия» [Электронный ресурс]. - Режим доступа: [www.er.ru](http://www.er.ru)
4. Селевко Г. К. Энциклопедия образовательных технологий. – М., 2006.
5. Федоров А. В. Развитие критического мышления в медиаобразовании // Инновации в образовании. – 2007, № 4. – С. 30 – 47.