«Мотивация учащихся в обучении информатики»

Учитель информатики
МКОУ «Троицкая СОШ»
Колпакова Юлия
Сергеевна

- *Информатика — область человеческой деятельности, связанной с процессами хранения, преобразования и передачи информации.*

- Одна из существенных проблем, с которой сталкиваются преподаватели - это отсутствие должного интереса к изучению предмета.

Результатом снижения мотивации к учебной деятельности являются:

- устойчивая неуспеваемость в обучении;
- нарушение поведения;
- конфликты в школе;
- искажения в личностном развитии.

Мотивация

- процессы, определяющие движение по направлению к поставленной цели, а также факторы (внешние и внутренние), которые влияют на активность и пассивность поведения.

Для повышения мотивации учеников необходимо:

1. Обеспечить у учеников ощущение продвижения вперед, переживание успеха в деятельности, для чего необходимо правильно подбирать уровень сложности заданий и заслуженно оценивать результат деятельности;
2. Использовать все возможности учебного материала для того, чтобы заинтересовать учеников, ставить проблемы, активизировать самостоятельное мышление;

Для повышения мотивации учеников необходимо:

3. Организовать сотрудничество учеников на уроке, взаимопомощь, позитивное отношение к предмету в целом;
4. Самому правильно строить отношения с учениками, быть заинтересованным в их успехах;
5. Видеть индивидуальность каждого ученика, мотивировать каждого, опираясь на его личные мотивы.

Для формирования положительной мотивации к обучению необходимо наличие:

- условий развития мотива, которые можно создать в процессе обучения;
- индивидуальной программы обучения с усложняющимся спектром задач на каждом этапе обучения;
- серии тестов, позволяющих фиксировать результат, достигнутый на каждом этапе;
- задач, сложность которых соответствует возможностям ученика или чуть превышает эти возможности, поэтому успех достигается с усилием, а иногда возможна и неудача;
- возможности у ученика самостоятельного выбора заданий.

Приемы и способы их применения

Аристотель когда – то подметил: "что мышление начинается с удивления".

Прием первый: апелляция к жизненному опыту детей.

Прием заключается в том, что учитель обсуждает с учащимися хорошо знакомые им ситуации, понимание сути которых возможно лишь при изучении предлагаемого материала. Необходимо только чтобы ситуация была действительно жизненной, а не надуманной.

Прием второй: создание проблемной ситуации или разрешение парадоксов

Состоит он в том, что перед учащимися ставится некоторая проблема, преодолевая которую, ученик осваивает те знания, умения и навыки, которые ему необходимо усвоить согласно программе.

Пример 1:

2 x 2 = 5.

Доказательство:

Имеем числовое тождество 4:4=5:5

Вынесем за скобки общий множитель 4(1:1)=5(1:1)

Числа в скобках равны, их можно сократить,

Получим: 4=5 (!?)

Парадокс…

Третий прием: ролевой подход и как следствие - деловая игра.

В этом случае ученику (или группе учащихся) предлагается выступить в роли того или иного действующего лица, например, формального исполнителя алгоритма.

Четвертый прием: решение нестандартных задач на смекалку и логику.

Задачи такого характера предлагаются учащимся либо в качестве разминки в начале урока, либо для разрядки, смены вида работы в течение урока, а иногда, и для дополнительного решения дома. Кроме того, такие задачи позволяют выявить **одаренных детей.**

Пример1. Шифр Цезаря

Этот метод шифрования основан на замене каждой буквы текста на другую путем смещения в алфавите от исходной буквы на фиксированное количество символов, причем алфавит читается по кругу. Например, слово **байт** при смещении на два символа вправо кодируется словом **гвлт.**

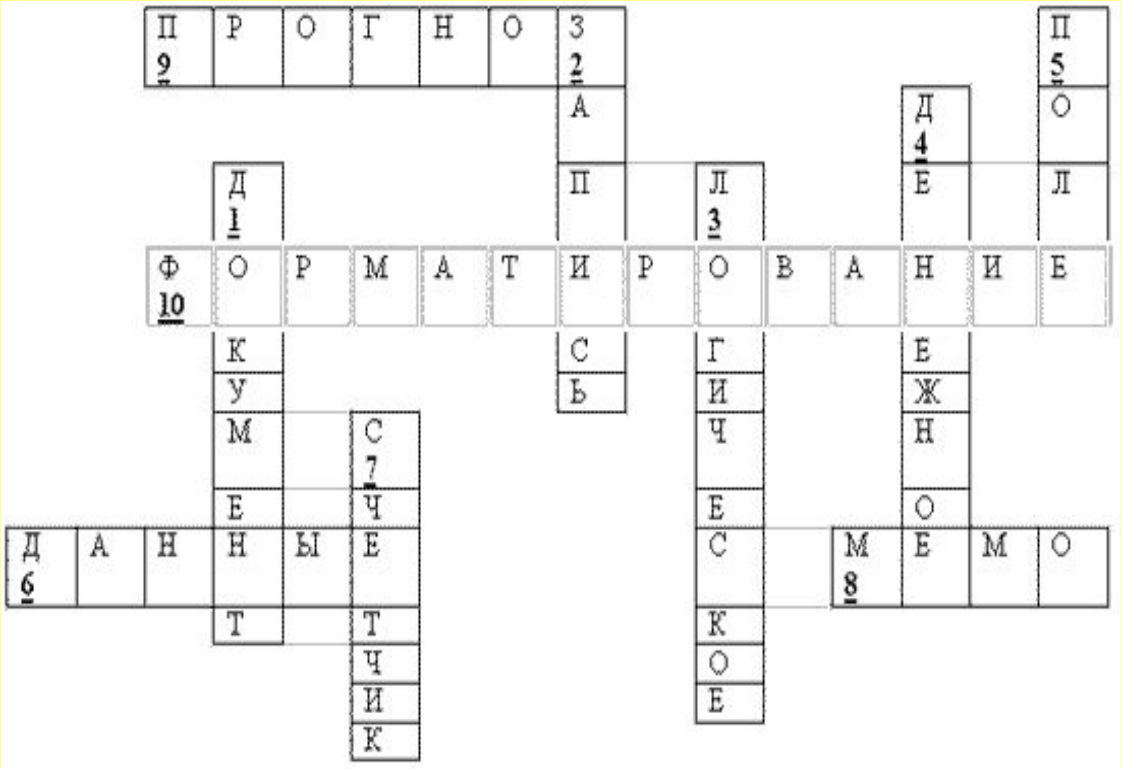
Расшифруйте слово **НУЛТХСЁУГЧЛВ**, закодированное с помощью шифра Цезаря. Известно, что каждая буква исходного текста заменяется третьей после нее буквой. (Ответ: **Криптография** - наука о принципах, средствах и методах преобразования информации для защиты ее от несанкционированного доступа и искажения.)

Пример 2.

При изучении программирования мы предлагаем стихотворение, написанное в 60-х годах программистом Марковым С.А., в котором необходимо подсчитать количество слов, связанных с синтаксисом языка программирования (зарезервированные слова, названия операторов, типы величин и т.п.)

Начало *светлое весны*
Лесов зеленые ***массивы***
Цветут. ***И*** *липы,* ***и*** *осины*
И *ели помыслы ясны.*
Себе ***присвоил*** *этот май*
Права одеть листвою ***ветки****,*
И целый *месяц в душе* ***метки***
Он расставляет невзначай…
И *пишется легко* ***строка****,*
И *на этюдник рвутся кисти,*
Уходит ***ложь*** *в обличье* ***истин****,*
И говорю я ей: ***пока****!*

Пятый прием: кроссворды, квадворды, сканворды, ребусы, творческие сочинения и т.п.



Сканворд по теме “ Линейные алгоритмы. Ветвления. Циклы. Массивы”.

Вариант 1

F	I	E	L	S	E	T
W	N	I	G	E	B	A
H	G	R	E	A	D	E
I	E	N	D	T	T	P
L	C	A	S	E	H	E
E	O	R	O	F	E	R
W	R	I	T	E	N	O

Вариант 2

O	F	B	E	G	I	F
R	E	S	L	I	C	A
I	R	W	E	N	*	S
T	R	E	A	G	O	E
E	*	E	D	P	E	R
*	I	L	N	E	A	T
W	H	T	E	H	T	O

Ответы (оба варианты): BEGIN, CASE, ELSE, END, FOR, IF, READ, REPEAT, THEN, WHILE, WRITE.

Название оператора, составленное из неиспользованных букв - GOTO.

Шестой прием: исследовательская деятельность учащихся в предметной области "Информатика"

Проекты – работы, связанные разными видами моделей, достижением определенного результата, имеющие структуру, приближенную или полностью совпадающую с научным исследованием.

Рефераты - работы, предполагающие подбор информации по выбранной теме из большого количества источников.

Эксперимент - работы, имеющие задачу визуализирования известных научных фактов, предполагают самостоятельную трактовку особенностей результата в зависимости от изменения исходных условий.

Способы использования ИКТ на уроке, приводящие к формированию положительной мотивации учения:

иллюстративный *– для демонстрации опытов, схем, видеофрагментов;*

контролирующий *– для проведения тестирования с применением различных технологий, в том числе для самоконтроля;*

как инструмент исследования*, позволяющий обучающимся самостоятельно проводить исследования и эксперименты.*

Спасибо за внимание!