

Федотова Ольга Артуровна

учитель

Милостивая Наталья Юрьевна

учитель

ГБОУ «Республиканский физико-математический лицей-интернат»

г. Владикавказ, Республика Северная Осетия – Алания

ПОВЫШЕНИЕ МОТИВАЦИИ УЧАЩИХСЯ 5–6 КЛАССОВ

ПРИ ИЗУЧЕНИИ ИНФОРМАТИКИ

Аннотация: в статье рассматривается вопрос повышения мотивации учеников 5-6 классов в ходе изучения информатики с помощью методов эмоционального стимулирования. Авторами отмечено, что использование игровых технологий, является одним из эффективных способов повышения мотивации.

Ключевые слова: логические задачи, ребусы, кластеры, занимательность, дидактические игры, загадки.

Все наши замыслы, все поиски и построения превращаются в прах, если у ученика нет желания учиться

В.А. Сухомлинский

Информатика очень интересная наука. И чем в более раннем возрасте мы начинаем погружать детей в мир информатики, тем больше знаний они получают. Основы информатики начинают изучать в 5–6 классах и это оправдывается тем, что в этом возрасте детям особенно интересно узнавать новое. Задача учителей информатики преподносить материал так, чтобы уроки информатики были интересными для детей.

В 5–6 классах изучение основ информатики обосновано происходит с использованием методик, которые погружают детей в увлекательный мир кодов. Учение с увлечением – это как раз о методах и приемах, в которых в основу урока ложатся игровые формы, решение кроссвордов и сканвордов, разгадывание загадок, анаграмм. Работа на компьютере, под руководством учителя, по-

вышает интерес ребенка – он видит результат своего труда, что тоже повышает значимость знаний на уроках информатики.

Уроки информатики на протяжении всего курса изучения имеют свои особенности, а именно своей практической направленностью. Сам компьютер детьми воспринимается как устройство, с помощью которого можно играть. Этими должен воспользоваться учитель при планировании материала урока: включать элементы игры, но в тоже время научить детей практическим навыкам работы на компьютере.

Ученики нашего лицея уже много лет имеют возможность изучать основы информатики с 5 класса по учебно-методическом комплекте А.Ю. Босовой., которые как раз и содержат задания в виде различных интересных и познавательных заданий. Для достижения успеха в освоении предмета важно умело сочетать теоретический материал с практикой.

Для повышения мотивации учащихся, можно использовать различные логические задачи, которые решаются различными способами. Хороший материал изложен в учебном пособии А.Ю. Босовой «Занимательные задачи», которая как раз предназначена для этой категории детей. Задания подобраны по разделам: задачи на взвешивания, переливания, системы счисления.

Нередко, прежде чем озвучить тему урока, применяем ребусы, по которым дети должны догадаться, о чем пойдет речь на уроке. Можно использовать методический прием, который называется кластеры, а именно выписываем различные понятия, относящиеся к изучаемой теме. Для закрепления нового материала можно предложить кроссворды или задания, в которых пропущены термины, изученные на уроке.

Одним из методов эмоционального стимулирования учения является стимулирование занимательностью. Этот метод заключается в том, чтобы вводить в учебный процесс занимательные примеры, опыты. Примеры, конечно, понятные детям, могут быть по любым проходимым темам. Например, интересные рассказы об информатике и информатиках, различные исторические факты.

Учащиеся с удовольствием воспринимают такую информацию, самостоятельно подбирают примеры.

Еще одним из методов, стимулирующий интерес к учению относится метод аналогий. Изучаемые объекты сопоставляются с объектами в окружающем мире и встречающиеся в повседневной жизни.

Например, при изучении основных понятий операционной системы предлагаются такие аналогии: файл – книга, диск или флеш-карта – библиотека, директория – система каталогов в библиотеке. Когда проходим тему «Устройство компьютера» ученики сами приводят аналогии самостоятельно: внутренняя память – многоэтажный дом, ячейка памяти – квартира, адрес ячейки – адрес квартиры, процессор – мозг человека.

М.Ю. Шуба выделяет следующие виды занимательных заданий.

1. Занимательные вопросы, задачи, упражнения. В таких заданиях элементы занимательности могут быть в форме задачи, в сюжетах, в способе решения, а также в иллюстративном материале к задаче. Все перечисленные компоненты учебной задачи могут быть иногда необычными для учащихся.

2. Практические работы занимательного характера. Это работы, при выполнении которой, ученик попадает в необычную ситуацию, где необходимо проявить смекалку и логику, чтобы выполнить поставленную задачу. Для выполнения такой работы обязательно хорошее знание учебного материала и умение мыслить.

3. Дидактические игры. Игра выполняет на уроке те же функции, что и занимательная задача, в ней всегда содержится элемент неожиданности и необычности. Это может быть игровая ситуация, когда ученика увлекает форма задания; а иногда ученика увлекает содержание задания. Кроме вышперечисленного, на уроках можно использовать различные виды головоломок, викторины.

Использование головоломок на уроках информатики дает возможность, не только повысить мотивацию учащихся, но и дать им знания. На своих уроках мы используем:

Загадки – это средство воспитания, обучения, развития детей, упражнение в рассуждении, в умении доказывать. Создавая загадку, человек стремится не

только проверить, как быстро и смело мыслит тот, кому он предлагает свой вопрос, но и овладевает мастерством художественного слова.

Анаграммы – слово или словосочетание, образованное перестановкой букв другого слова или словосочетания.

Криптограммы, в которых предложение или высказывание зашифровано с помощью самой простой технологии: каждая буква алфавита заменена какой-нибудь другой буквой.

Кроссворды, которые содержат термины по пройденной теме. Их очень полезно использовать для закрепления пройденного материала.

Ребусы, это загадка на расшифровку слова, фразы или предложения с помощью картинок, букв, цифр и символов.

Для того чтобы заинтересовать учащихся 5–6 классов при изучении нового для них предмета мы в своей практике используем следующие приёмы:

- «поймать» внимание учеников. Для этого показываем видео, включаем аудиозапись или рассказываем интересную историю;

- помогаем сформулировать персональную цель. Когда есть цель, проще определять важность заданий;

- показываем практическую значимость новых знаний. Важно, чтобы ученики видели значимость получаемых ими знаний и сразу получали осязаемые результаты. В информатике это презентации, работа в графических редакторах, написание программы;

- систематически подбадриваем учеников и даем позитивную обратную связь. Обратная связь обязательно включает информацию о том, какие навыки уже хорошо освоены учеником, а над какими ещё предстоит поработать;

- даем возможность быстро получить подсказку. Для этого можно использовать образовательные платформы с готовыми заданиями;

- используем занимательный материал. Игры, головоломки, кроссворды, ребусы способствуют развитию познавательного интереса к предмету и формируют устойчивую мотивацию.

Также можно обратиться к жизненному опыту детей, обсудив с ними хорошо знакомые им ситуации, понимание сути которых возможно лишь при изучении предлагаемого материала.

Рассмотрим перечисленные виды занимательных заданий подробнее. Например, по темам «Текстовый редактор», «Растровое кодирование графической информации», целесообразно провести практические работы с элементами занимательности. Например, ученикам предлагается по заданным координатам получить некоторый рисунок. Такие задания позволяют не только изучить координатную плоскость, но и вызывают интерес тем, что заранее неизвестно какой рисунок получится. Работа с координатами продолжится еще при изучении программы *Scratch*. Это *визуально-блочная событийно-ориентированная среда программирования, созданная для детей и подростков*. Учащиеся по готовым рисункам, самостоятельно определяют координаты. Такие задания тоже очень мотивируют и вызывают интерес.

При изучении текстового редактора Microsoft Word учащиеся выполняют практические работы с элементами занимательности. Это, например – вставка рисунков из файла, вставка картинки, создание рисунка в редакторе Paint, создание надписи в рисунке, расположение элементов и комбинирование их в один объект.

При изучении темы «Кодирование» можно применять различные виды мотивации. Это различные шифры, ребусы, кроссворды, анаграммы. Ребята либо применяют описанный в заданиях способ кодирования, либо сами придумывают шифры.

Кроме урочной деятельности очень стимулирует проектная деятельность. Проектная деятельность позволяет учащимся применить полученные знания на практике и самостоятельно исследовать различные темы информатики. Проекты могут быть индивидуальными или групповыми, а их результаты могут быть представлены в виде презентаций, видеороликов или веб-сайтов.

Участие в олимпиадах и конкурсах по информатике позволяет учащимся проверить свои знания и умения, а также получить признание своих достиже-

ний. Это мотивирует учащихся к дальнейшему изучению предмета и стремлению к самосовершенствованию.

Использование игровых технологий, является одним из эффективных способов повышения мотивации. Игры и квесты могут быть использованы для объяснения новых понятий, закрепления материала и проверки знаний. Это делает процесс обучения интересным и увлекательным, что повышает мотивацию учащихся.

Кроме вышеперечисленных методов, нельзя не отметить внеурочную деятельность. Это открытые уроки, участие в «Уроках цифры». Что касается последних, это не только интересный материал, но и тренажеры по пройденной теме, что вызывает живой интерес у детей. На предметных неделях проводятся внеклассные мероприятия. Например: «Интеллектуальная игра для шестиклассников», «Информационный калейдоскоп», «Своя игра» и другие. Учащиеся с удовольствием участвуют в таких мероприятиях.

В заключении хочется сказать, повышение мотивации учащихся 5–6 классов при изучении информатики является важной задачей. Несомненно, применение активных форм в учебном процессе трудоемкий процесс, но обучение становится более интересным, увлекательным и содержательным. Каждый учитель может выбирать свою технологию, главное, чтобы это приносило пользу ребенку в обучении. «Скажи мне, и я забуду. Покажи мне, – я смогу запомнить. Позволь мне сделать самому, и это станет моим навсегда» [2].

Список литературы

1. Босова Л.Л. Рабочая тетрадь по информатике: 5 класс / Л.Л. Босова, А.Ю. Босова. – М.: Просвещение, 2023.
2. Босова Л.Л. Коломенская Ю.Г. Занимательные задачи по информатике / Л.Л. Босова, А.Ю. Босова. – Бинوم, 2021.
3. Ермишина С.А. Использование занимательных задач на уроках информатики в 5–6 классах: учебно-методический материал по информатике и икт [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://nsportal.ru/shkola/informatika-i-ikt/library/2021/07/19/ispolzovanie-zanimatelnyh-zadach-na-urokah-informatiki-vn> (дата обращения: 09.12.2024).

4. Лысенко Э.Д. Занимательный материал на уроках информатики как средство развития познавательного интереса студентов колледжа / Э.Д. Лысенко // Методическое пособие – Краснодар, 2015.