|  |  |
| --- | --- |
| **1** | **Педагогический проект**  **«Формирование мотивации учащихся 8, 9 классов при изучении**  **темы «Алгоритмизация и программирование» на уроках информатики»**  Создание у учащихся мотивации к изучению того или иного фрагмента учебного материала или курса в целом — является главным в методике преподавания любого предмета, в частности, информатики. Модернизация процесса обучения неуклонно приводит каждого педагога к пониманию того, что необходимо искать такие педагогические технологии, которые бы смогли заинтересовать обучающихся и мотивировать их на изучение предмета. Важно, чтобы мотивированными были изучение каждой отдельно взятой темы, введение каждого понятия, овладение каждым умением, приобретение каждого навыка. Целью моего педагогического проекта стало формирование положительных мотивов к изучению темы «Алгоритмизация и программирование», при изучении которой стабильно происходит неуклонное значительное снижение мотивации. |
| **2** | Совершенствование системы обучения, стимулируемое социальным заказом общества, постоянно усложняет требования к психологическому развитию выпускников школы. Сегодня школьникам уже не достаточно овладеть суммой знаний, важное значение придается задаче научить школьников учиться, а психологически это означает - научить их хотеть учиться. Поэтому формирование учебной мотивации без преувеличения можно назвать одной из центральных задач современной школы.  **Проблема** состоит в том, что школьные учебники информатики (в том числе с грифом ФГОС), следуя, по-видимому, вузовским канонам, вообще не содержат мотивационного введения, не предпринимая никаких попыток объяснить, зачем ученику надо изучать данный предмет. А в существующих методических пособиях и поурочных разработках этап мотивации либо опускается вовсе, либо приведённые на данном этапе задания и проблемные ситуации неубедительны или надуманны. Это означает, что решение проблемы мотивации просто перекладывается на плечи учителя. Если говорить о прикладном программном обеспечении, то практическая значимость этого блока сразу понятна большинству учащихся, потому что умение «работать на компьютере» необходимы в современном мире практически каждому человеку, независимо от его образовательного уровня и сферы приложения его профессиональных интересов. Гораздо труднее обстоит дело в этом смысле с алгоритмизацией и программированием, ведь умение программировать будет необходимо только тем, кто выберет данное направление в качестве своей дальнейшей профессиональной деятельности.  Следовательно, **актуальность темы** обусловлена следующим:   * мотивация выполняет важные функции в обучении: побуждает поведение, направляет и организует его, придает ему личностный смысл и значимость; * возникает необходимость переосмысления известных методических решений по актуализации мотивационных механизмов учащихся с учетом специфики школы и личностных особенностей учащихся. |
| **3** | **цель:**  формирование положительных мотивов к изучению темы «Алгоритмизация и программирование» на уроках информатики.  Для достижения цели проекта необходимо решить следующие **задачи**:   1. Изучить необходимую психолого-педагогическую и учебно-методическую литературу по теме мотивации обучения информатике. 2. Используя специальные диагностические методики в сотрудничестве с психологом центра «Семья» выявить личностные особенности и имеющийся начальный уровень учебной мотивации учащихся. 3. Выявить дидактические средства, способствующие формированию положительных мотивов к изучению темы «Алгоритмизация и программирование» на уроках. 4. Проверить эффективность предложенных средств на практике. 5. Провести анализ, систематизацию и обобщение результатов, полученных в ходе реализации проекта. |
| **4** | В настоящее время при изучении программирования школьникам предлагается для решения множество задач для отработки конкретных тем курса. Обычно это математические задачи, однако, их решения на языке программирования не наглядны, а визуальный результат – разочаровывает. Действительно, огромная пропасть разделяет, с одной стороны, трехмерные графические игры с нелинейным сюжетом, в которые дети играют дома, а с другой стороны, результат решения квадратного уравнения, корни которого в числовом формате отображаются на черном экране монитора. В таком случае, интерес к обучению программированию снижается, и объяснить, что в основе их замечательных игр лежит все та же математика, те же алгоритмические конструкции, становится достаточно сложно. Как создать должный уровень мотивации на изучение данного блока у всех учащихся? Меня заинтересовали технологии, то есть вполне конкретные приемы и методы создания положительной учебной мотивации.  Рассмотрим некоторые методы, которые позволяют активизировать познавательную деятельность учащихся на уроках информатики по теме «Алгоритмизация и программирование».  **Метод первый: апелляция к жизненному опыту учащихся.**  Метод 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. Кроме того, обращение к жизненному опыту - это не только прием для создания мотивации. Более важно то, что учащиеся видят применимость получаемых ими знаний в практической деятельности. Ведь не секрет, что для многих дисциплин учащиеся не имеют ни малейшего представления, как они могут применять получаемые знания.  **Метод второй: ссылка на то, что приобретаемое сегодня знание понадобится при изучении какого то последующего материала, важность овладения которым сомнения не вызывает.**   Этот прием применяется настолько часто и широко, что мы не будем на нем подробно останавливаться.  **Метод третий: создание проблемной ситуации или разрешение парадоксов.**  Бесспорно, что для многих из нас этот прием рассматривается как универсальный. Состоит он в том, что перед учащимися ставится некоторая проблема, преодолевая которую, учащийся осваивает те знания, умения и навыки, которые ему необходимо усвоить согласно программе.  **Метод четвертый: ролевой подход.**  В этом случае учащемуся (или группе учащихся) предлагается выступить в роли того или иного действующего лица, например, формального исполнителя алгоритма. Исполнение роли заставляет сосредоточиться именно на тех существенных условиях, усвоение которых и является учебной целью. Если, скажем, речь идет об усвоении конструкции “цикл”, то это точное исполнение команд, посредством которых данная конструкция реализована.  **Метод пятый: деловая игра.**  Использование такой формы урока как деловая игра можно рассматривать как развитие ролевого подхода. В деловой игре у каждого учащегося вполне определенная роль. Подготовка и организация деловой игры требует многосторонней и тщательной подготовки, что в свою очередь гарантирует успех такого урока у учащихся.  Играть всегда и всем интереснее, чем учиться. Даже взрослые, с удовольствием играя, как правило, не замечают процесса обучения.  **Метод шестой: 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.  **Метод седьмой: игры и конкурсы.**  Для того, чтобы удержать внимание учащегося в течение урока, можно использовать игровые и конкурсные ситуации.  В качестве поощрения за наилучшие результаты работы учащихся на уроке предлагаются сюрпризы - потайные игры, встроенные в офисные программы. Процесс запуска таких игр также помогает ученикам глубже освоить навыки работы с какой-либо офисной программой.  **Метод восьмой: кроссворды, сканворды, ребусы, творческие сочинения и т.п.**  Привычные способы контроля знаний, как контрольные, самостоятельные работы, диктанты и т.д., вызывают дискомфорт и волнение у учащихся, что сказывается на результатах.  Проверить знания учащихся можно, предложив им работу как по отгадыванию кроссвордов, так и по самостоятельной разработке таковых. Например, изучив раздел “Алгоритмизация и программирование”, в качестве итоговой работы ученикам необходимо создать кроссворд по одной из тем данного раздела, используя таблицу.  **Метод девятый: исследовательская деятельность учащихся в предметной области "Информатика".**  Реализация метода проектов и исследовательского метода на практике ведет к изменению позиции учителя. Из носителя готовых знаний он превращается в организатора познавательной, исследовательской деятельности своих учеников. Изменяется и психологический климат в классе, так как учителю приходится переориентировать свою учебно-воспитательную работу и работу учащихся на разнообразные виды самостоятельной деятельности учащихся, на приоритет деятельности исследовательского, поискового, творческого характера.  **Также очень эффективен в среднем звене такой вид работы как написание сказки**, фантастической истории или рассказа, главными героями которых могут являться изученные на уроках устройства компьютера, программы и т.д. |
| **5** | Ресурсное обеспечение процесса обучения темы «Алгоритмизация и программирование» по информатике в свете мотивации, заявленной в проекте, является достаточным для его реализации:   * кабинет информатики снабжен комплектами дидактических материалов по теме «Алгоритмизация и программирование»; * имеются ноутбуки для каждого ученика, мультимедийный проектор, интерактивная доска, копировально-множительная техника; * имеется постоянный выход в Интернет; * в кабинете в достаточном объеме дополнительная литература по информатике (учебники, энциклопедии, учебно-познавательная, занимательная литература); * имеются электронные пособия, обучающие компьютерные презентации по теме «Алгоритмизация и программирование», подготовленные учителем и учащимися, интерактивные электронные рабочие тетради, системы программирования.   Кроме того, в гимназии имеется медиатека с выходом в Интернет.  Гимназия сотрудничает с профессиональным педагогом-психологом высшей квалификационной категории из центра «Семья», который по запросам педагогов подготавливает, проводит и анализирует диагностические тесты.  Уровень собственной квалификации считаю достаточным для реализации заявленного проекта: высшее образование, полученное в Самарском Государственном Педагогическом Университете по специальности «Математика и информатика» позволяет мне эффективно пополнять знания по содержанию и методике преподавания информатики не только во время курсовой подготовки, но и в процессе самообразования. Имею 15-ти летний опыт преподавания информатики, постоянно самостоятельно осваиваю новые компьютерные программы и использую их при подготовке к урокам. |
| **7** | Целевая группа, на которую рассчитан проект: учащиеся 8 и 9 классов ГБОУ гимназии г. Сызрани. Данная целевая аудитория была выбрана, так как именно в этих классах изучается тема «Алгоритмизация и программирование», на которой стабильно происходит неуклонное значительное снижение мотивации. |
| **8** | **План реализации проекта**  Работа над проектом рассчитана на несколько этапов:   |  |  |  | | --- | --- | --- | | Этапы | Содержание работы | Сроки | | Диагностический | Изучение литературы по проблеме и имеющегося опыта. | Декабрь 2014 | | Прогностический | 1. Определение целей и задач.  2. Разработка системы мер, направленных на решение проблемы.  3. Прогнозирование результатов. | Январь – февраль 2015 | | Практический | 1. Формирование методического комплекса.  2. Внедрения опыта работы.  3. Корректировка работы. | Март 2015 -март 2016 | | Обобщающий | 1. Подведение итогов.  2. Оформление результатов работы. | Апрель - май 2016 | | Внедренческий | Распространения опыта работы. | Май 2016 | |
| **9** | **Ожидаемые результаты:**  В результате реализации проекта ожидаю формирование у учащихся:   * устойчивой внутренней мотивации к изучению темы «Алгоритмизация и программирование» * сознательных предметных знаний и умений, усвоенных системно, на длительный срок; * способности к различным формам мышления, способности к активной умственной деятельности в течение длительного времени; * социальных компетентностей, развитие социального опыта учащихся.   **Критерии оценки эффективности реализации проекта:**  Показателями развития мотивации к обучению выступают:   * интерес к обучению; * активизация учебной деятельности учащегося в процессе обучения; * отношение к обучению.   Данные показатели можно оценить по:   * результатам тестирования педагогом-психологом общего уровня мотивации обучаемых; * уровню успеваемости и качеству знаний по теме «Программирование»; * участию учащихся в различных конкурсах и олимпиадах по информатике; * результатам итоговой аттестации выпускников за курс средней школы по информатике, в том числе результатам ГИА; * выбору физико-математического профиля (единственного профиля, на котором изучается информатика) в 10 классе гимназии; * поступлению в вузы на специальности со сдачей экзамена по информатике.   Предполагаемым итогом проекта является выступление на школьной конференции «Педагогические чтения» и на научно-исследовательских конференциях районного и окружного уровней. Теоретическое осмысление заявленной темы и практические наработки планирую представить публикациями в сборниках и на интернет-сайтах. Социальная значимость педагогического проекта обусловлена тем, что его результаты могут быть использованы в практической деятельности учителей информатики других школ. |
| **10** | **Перспективы продолжения проекта.**  В дальнейшем я планирую:   * сформировать систему заданий по теме «Алгоритмизация и программирование», способствующих повышению мотивации; * разработать конспекты уроков, в которые включить этапы мотивации и задания из вышеуказанной системы; * перенести полученный опыт на другие теоретические темы по информатике, при изучении которых происходит стабильное снижение мотивации (“Теория информации”, “Системы счисления”, “Основы логики”). |