

Кузнецов Никита Владимирович

студент

Научный руководитель

Дудковская Ирина Алексеевна

канд. пед. наук, доцент, доцент

Куйбышевский филиал ФГБОУ ВО «Новосибирский
государственный педагогический университет»

г. Куйбышев, Новосибирская область

РАЗВИТИЕ УЧЕБНОЙ МОТИВАЦИИ ОБУЧАЮЩИХСЯ ОСНОВНОЙ ШКОЛЫ НА УРОКАХ ИНФОРМАТИКИ

Аннотация: проблема учебной мотивации является центральной для обеспечения качества образования, однако на практике ей не уделяется системного внимания. Несмотря на очевидное снижение познавательного интереса учащихся, в школах отсутствуют целостные программы по формированию мотивации, а используемые методы носят фрагментарный и несистематизированный характер. Показатели сформированной учебной мотивации включают осознанное целеполагание, позитивные эмоции от учебы и оптимальное развитие усвоения программы. Акцентируется внимание на том, что использование на уроках информатики игровых технологий, интерактивных творческих заданий, метода проектов, эмоционально-мотивационной стимуляции активизирует учебную мотивацию, параллельно развивая когнитивные способности и укрепляя социально-коммуникативную компетентность обучающихся.

Ключевые слова: основная школа, обучающиеся, информатика, учебная мотивация, методы обучения.

Изучение учебной мотивации представляет собой одну из фундаментальных проблем педагогической психологии и дидактики, поскольку мотивация выступает системообразующим детерминантом, непосредственно влияющим на качество образовательных результатов. Актуальность данной проблематики

обусловлена наблюдаемой в современной образовательной практике тенденцией к снижению уровня познавательного интереса и внутренней мотивации учащихся. Анализ организации учебно-воспитательного процесса в общеобразовательных учреждениях свидетельствует о том, что целенаправленная и систематическая работа по формированию мотивационной сферы школьников зачастую отсутствует. В большинстве случаев применяются разрозненные, не интегрированные в общую педагогическую систему методы, которые эпизодически используются в рамках отдельных учебных дисциплин, что не позволяет обеспечить устойчивый мотивационный эффект.

Согласно положениям А.К. Марковой, в рамках настоящего исследования учебно-познавательная мотивация трактуется как всеобъемлющий комплекс мотивирующих факторов, которые инициируют учебно-познавательную активность субъекта и определяют ее направленность [4].

Учебная мотивация обучающихся считается сформированной при наличии следующих показателей: способности к осознанному целеполаганию в учебной деятельности, позитивной эмоциональной окрашенности учебного процесса и оптимальном уровне развития способностей для освоения учебной программы.

Характерной особенностью для основной школы (5–9 классы) является неустойчивость и общее снижение уровня учебной мотивации, а также аморфность познавательной потребности, что обусловлено спецификой подросткового возраста. Данные факторы часто коррелируют с нарушениями дисциплины, пропусками занятий и низкой ответственностью за выполнение домашних заданий [1].

Опираясь на исследования ряда авторов [1–3; 5], наиболее эффективными педагогическими технологиями для формирования учебной мотивации обучающихся являются:

1) целеполагание: организация совместной деятельности для осознания и постановки учебных целей и задач;

2) психологическая поддержка: создание ситуаций успеха и поддержание позитивной эмоциональной атмосферы, стимулирующей сотрудничество;

3) дифференциация деятельности: сочетание групповых и индивидуальных форм работы;

4) инновационность: использование нестандартных форм проведения занятий и внедрение интерактивных методов обучения с применением информационных технологий;

5) гибкость оценивания: применение гибкой системы оценки результатов учебной деятельности.

Курс информатики является одним из важнейших предметов основной школы. Он не только формирует естественнонаучное мировоззрение, но и развивает навыки информационно-учебной деятельности, критически важные для решения различных познавательных задач.

Для повышения эффективности обучения информатике и развития мотивации могут быть использованы разнообразные педагогические приемы [6; 7].

1. Игровые технологии в образовательной практике по дисциплине «Информатика» имеют двойной эффект: они стимулируют учебную мотивацию и одновременно развивают когнитивные способности и социально-коммуникативную компетентность обучающихся.

2. Интерактивные творческие задания: использование викторин, кроссвордов и конкурсов не только обогащает образовательный процесс, но и развивает познавательный интерес к предмету, стимулируя при этом здоровую конкуренцию среди обучающихся.

3. Метод проектов: эта педагогическая технология обеспечивает высокую результативность обучения и мотивирует учащихся. Применение проектов в информатике способствует формированию коммуникативной культуры, а также развитию навыков поиска, структурирования и обработки информации из различных источников с использованием современных компьютерных технологий.

4. Эмоционально-мотивационная стимуляция: эффективным средством активации учебной деятельности является введение в процесс занимательных примеров, опытов и парадоксальных фактов, привлекающих внимание новизной материала.

Следующая таблица показывает, как конкретные технологические подходы отвечают на потребности подростков и развивают мотивацию в рамках предмета «Информатика».

Таблица 1

Эффективные педагогические технологии при обучении информатике с целью развития учебной мотивации обучающихся основной школы

<i>Педагогический механизм</i>	<i>Конкретные примеры в обучении информатике</i>	<i>Какие потребности подростков и уровни мотивации это затрагивает</i>
Создание цифрового продукта	Написание реальной программы (игры, мобильного приложения, сайта), создание базы данных для школьного мероприятия, разработка 3D-модели для печати, создание чат-бота	Потребность в самореализации и созидании. Развивает мотивы самообразования (чтобы создать проект, нужно освоить новое) и дает мощный внутренний результат
Реализация проектного подхода	Командная разработка IT-проекта: от анализа требований пользователя (одноклассников, учителей) до тестирования и презентации. Использование Git для контроля версий	Потребность в социальном взаимодействии и значимой деятельности. Формирует мотивы социального сотрудничества и показывает социальную значимость труда программиста
Геймификация и интерактив	Прохождение задач на платформах вроде Code.org, Checkio или Codewars; участие в школьных хакатонах; использование игровых симуляторов для изучения сетей (Cisco Packet Tracer)	Потребность в соревновании, немедленной обратной связи, игре. Поддерживает познавательный интерес и позиционные мотивы через рейтинги, бейджи, статус в сообществе

Таким образом, ценность технологий заключается в их способности перепроектировать саму учебную ситуацию, создавая условия для проявления и развития высших уровней мотивации. Они смещают фокус с внешнего стимулирования («получить оценку») на внутреннее («понять, создать, решить, поделиться»).

Учебная задача может быть сформулирована как реальная IT-задача, а не абстрактное упражнение. Это напрямую отвечает главному запросу подростка:

к деятельности, имеющей личный смысл и социальную признаваемую ценность.

Список литературы

1. Ильясов Д.Ф. Педагогические факторы повышения учебной мотивации и продуктивности учебной деятельности обучающихся в школах с низкими результатами обучения / Д.Ф. Ильясов, Е.А. Селиванова // МНКО. – 2020. – №6 (85). – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/pedagogicheskie-factory-povysheniya-uchebnoy-motivatsii-i-produktivnosti-uchebnoy-deyatelnosti-obuchayuschih-sya-v-shkolah-s-nizkimi> (дата обращения: 03.02.2026).

2. Исаев Е.И. Педагогическая психология: учебник для бакалавров для пед. вузов: рекомендовано М-вом образования РФ / Е.И. Исаев. – М.: Юрайт, 2014. – 347 с.

3. Клещева И.В. Развитие мотивации учащихся к учебно-исследовательской деятельности / И.В. Клещева // Вестник БГУ. – 2014. – №4–1. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/razvitie-motivatsii-uchaschihsya-k-uchebno-issledovatel'skoj-deyatelnosti> (дата обращения: 03.02.2026).

4. Маркова А.К. Формирование мотивации учения в школьном возрасте: Пособие для учителя / А.К. Маркова. – М.: Просвещение, 1983. – 96 с. EDN YQCKKS

5. Мешков Н.И. Проблема мотивации в психологической науке / Н.И. Мешков, А.Н. Яшкова // Гуманитарные науки и образование. – 2014. – №4 (20). – С. 50–54. EDN TIBQMD

6. Потешкина Г.В. Приемы и методы повышения мотивации учащихся при изучении предмета «Информатика» / Г.В. Потешкина. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/priemy-i-metody-povysheniya-motivatsii-uchaschihsya-pri-izuchenii-predmeta-informatika> (дата обращения: 10.02.2026).

7. Щербелева П.В. Развитие мотивации на уроках информатики как средство повышения уровня обученности учащихся / П.В. Щербелева // Открытый

урок. Первое сентября. – URL: <https://urok.1sept.ru/articles/679006> (дата обращения: 08.02.2026).