

Атланов В.В.,

викладач ВПУ-21, м. Миколаїв

ПІДВИЩЕННЯ МОТИВАЦІЇ СТУДЕНТІВ ДО НАВЧАННЯ ШЛЯХОМ ОРГАНІЗАЦІЇ СПЕЦІАЛІЗОВАНИХ ГУРТКІВ

Проблеми мотивації студентів при вивченні складних дисциплін, до яких належать зокрема і різноманітні комп'ютерні технології, завжди досить актуальні. Тому є кілька причин:

- важка робота по опрацюванню навчального матеріалу високої складності;
- легковажне відношення до навчального процесу загалом і до певних навчальних дисциплін зокрема;
- низький рівень самоорганізації студента;
- несформована картина майбутнього (студент не досить ясно розуміє як пройдёт його подальша професійна діяльність, які роботи він виконуватиме після закінчення закладу).

Ці причини типові не тільки для учнів шкіл, професійних училищ і коледжів, а й для багатьох студентів університетів.

В наслідок низької мотивації спостерігається зниження відвідування занять, слабе засвоєння нового матеріалу, низький рівень зосередженості на заняттях і, як слідство, нізка ефективність навчального процесу.

Проблему низької мотивації педагогічна наука намагається вирішити кількома шляхами.

1. Гейміфікація освітнього процесу [4,5]. Цей шлях вимагає досить суттєвої зміни парадигми навчання і не завжди демонструє позитивний результат, оскільки мотивація підвищується не до навчання, як такого, а до отримання певних бонусів, пов'язаних із навчанням. Причини низької мотивації в такому разі не усуваються а лише маскуються.

2. Кропітка роз'яснювальна робота [7] може бути ефективною лише в певних умовах, коли викладач тісно комунікує зі студентом на протязі досить великого проміжку часу. Але у більшості випадків такої можливості у викладачів немає.

3. Залучення студентів до проектної діяльності [1,2]. Це досить дієвий засіб, але участь у проектах потребує додаткової мотивації, яку треба якимось чином викликати у студента і цей шлях часто нагадує замкнуте коло.

В даному дослідженні пропонується звернути увагу на таку форму колективної творчості, як гуртки по інтересам.

Зазвичай в гуртки об'єднуються творчі особистості з метою реалізації свого творчого потенціалу та отримання задоволення. Гуртки часто взагалі не пов'язані з професійним навчанням, а навпаки лише відволікають від нього. Проте практично всі навчальні заклади використовують гурткову роботу, як міцний виховальний фактор, що дозволяє створити в колективі певну позитивну атмосферу, яка поліпшує практично всі важливі показники виховної роботи закладу, що певним чином також позитивно впливає і на успішність в професійному навчанні. Але цей вплив все ж таки

непрямий, його ефективність залежить більше від напряму гурткової діяльності та особистих якостей учасників, ніж от процесу в цілому. Втім, аналіз гурткової роботи ясно показує, що в тій сфері гурткової діяльності, яка близька до майбутньої професійної діяльності студента, показники його успішності в спец. дисциплінах значно зростають. Якщо розглянути це явище з точки зору мотивації, то можна побачити, що:

по-перше, студент, який добровільно приймає участь в роботі гуртка, вже достатньо мотивований до роботи в ньому і націлений на успіх;

по-друге, якщо робота гуртка певним чином пов'язана з майбутньою професійною діяльністю студента, то спостерігається підвищення мотивації до вивчення саме професійних дисциплін, які корисні також і для успішної діяльності студента в колективі гуртка;

по-третє, успішність студентів в гуртках створює певну атмосферу привабливості та спонукає інших студентів, які ще не задіяні в гуртковій роботі, приєднатися до гуртківців і це, в свою чергу підвищує їх мотивацію до навчання.

Дані твердження можна проілюструвати на прикладі роботи гуртка «Студія дизайну», що розпочав діяльність у вересні 2021 року на базі ВПУ-21 міста Миколаєва. Робоча назва: «21 STUDIO». В цьому гуртку студенти долучаються до справжніх проєктів, які зазвичай виконують дизайнерські студії, а саме:

- видання розважального та науково-популярного журналу;
- розробка комп'ютерної гри;
- створення підручнику з 3д графіки;
- розробка різноманітної рекламної графіки і брендінг.

Незважаючи на досить амбітні завдання, гуртківці з ентузіазмом взялися до роботи. Кожний з них – творча особистість, а всі разом створюють досить потужний творчий потенціал.

Демократична атмосфера, де голос кожного враховується, дискусії, мозкові штурми, творчий пошук, все це привчає студентів до колективної роботи а дефіцит певних компетенції стимулює на підвищення рівня ерудиції та спеціальних знань. Це і є необхідна мотивація до навчання.

Викладач (керівник гуртку) є модератором процесу. Його функція – стимулювати творчу активність студентів. Оскільки гурток – це все ж таки не професійна студія і він не обмежений контрактами і дедлайнами, то робота в такому об'єднанні має приносити учасникам лише задоволення. Крім того, керівник гуртку проводить певну роз'яснювальну роботу щодо майбутньої професійної діяльності студентів, що в свою чергу, ще більше підвищує мотивацію студентів.

Перші результати роботи досить обнадійливі:

- студенти працюють із захопленням;
- брак компетенцій швидко поповнюється шляхом інтенсивного пошуку рішення із різноманітних джерел;
- студенти привчаються до ефективній командній праці;
- стрімко зростає успішність у навчанні зі спец. дисциплін;

- студенти отримують певну спеціалізацію і формують ясну картину свого майбутнього.

Отже, аналіз досвіду роботи творчого гуртка «Студія дизайну» у ВПУ-21 міста Миколаєва дозволяє зробити кілька важливих висновків.

1. Робота в гуртках – дієвий засіб підвищення мотивації до навчання.
2. Праця над реальними проектами привчає студентів до справжніх ділових відносин і командній роботі.
3. Працюючи над реальними проектами, студенти отримують компетенції, які значно ширше за програму навчального закладу і будуть в змозі виконувати складні професійні завдання.
4. Викладач, що керує роботою гуртка, вільний у виборі стратегії діяльності, самостійно вибудовує відносини в колективі, розставляючи пріоритети таким чином, щоб виробнича діяльність не заважала, а навпаки сприяла навчальному процесу, орієнтуючись на вищий пріоритет – ефективність навчання.

Список використаних джерел:

1. Андерсен Б. Б. Мультимедиа в образовании / Б. Б. Андерсен, К. Ван ден Бринк. – М. : Дрофа, 2007. – 224 с.
2. Ермолаева М. Г. Игра в образовательном процессе : методическое пособие / М. Г. Ермолаева. – 2-е изд., доп. – СПб.: СПб АППО, 2005.
3. Кавтарадзе Д. Н. Обучение и игра: введение в интерактивные методы обучения / Д. Н. Кавтарадзе. – 2-е изд. – М.: Просвещение, 2009.
4. Литвинюк Г. І. Проектна діяльність в освітньому середовищі / Г. І. Литвинюк, О. І. Когут, О. Р. Кульматицька. – Тернопіль : Навчальна книга -Богдан, 2014. — 128 с.
5. Панкова Мария Геймификация в образовании: когда обычный курс становится квестом. [Електронний ресурс] // Режим доступу: <https://trends.rbc.ru/trends/education/5de6699e9a79470c5d2b2a8f>
6. Розина И. Н. Педагогическая компьютерно-опосредованная коммуникация: теория и практика / И. Н. Розина. – Москва : Логос, 2005. – 437 с.
7. Стародубцева В. К. Мотивация студентов к обучению // Современные проблемы науки и образования. – 2014. – № 6. [Електронний ресурс] // Режим доступу: <https://science-education.ru/ru/article/view?id=15617>