Кишова Надежда Олеговна, преподаватель  
Костенев Владимир Ильич, преподаватель  
Черняева Ирина Александровна, преподаватель

ГАПОУ СО «Уральский радиотехнический колледж им. А. С. Попова»

**Особенности учебной мотивации первокурсников в условиях профессионального образования. Проект «БиоСказ»**

Первый курс колледжа – это рубеж, полный как грандиозных надежд, так и нескрываемого волнения. Для многих это первый шаг в самостоятельную жизнь, начало пути к будущей профессии, а также время адаптации к совершенно новой среде, требующей более высокого уровня ответственности и самоорганизации. Именно на этом этапе закладывается фундамент дальнейшей академической и личностной траектории студента. Однако, несмотря на первоначальный энтузиазм, многие первокурсники сталкиваются с трудностями: резкое изменение учебной нагрузки, необходимость самостоятельного поиска информации, отсутствие привычной школьной структуры и, как следствие, снижение мотивации.

Проблема низкой мотивации у студентов первого курса напрямую влияет на:

* успеваемость – снижение интереса к учебе ведет к пропускам занятий, невыполнению заданий и, как следствие, к академической неуспеваемости;
* формирование профессиональных компетенций – без внутренней мотивации невозможно изучать учебные дисциплины, развить критическое мышление и исследовательские навыки, необходимые для будущей карьеры;
* психологическое благополучие – чувство неудачи и апатии может привести к стрессу, тревожности и снижению самооценки.

Выделяют два типа мотивации: внутренняя и внешняя мотивация. В настоящее время считается, это больше, чем два различных типа мотивации, это две противоположности внутри одного континуума, и редко они проявляются в крайних формах, как «чисто внутренняя» или «чисто внешняя» мотивация.

Внутренняя мотивация наблюдается, когда люди испытывают внутреннее желание что-то сделать, потому что считают это важным, или это доставляет им удовольствие. Студенты с таким типом мотивации будут больше заинтересованы в выполнении задач, которые содержат проблему, требующую решения, чем в получении какого-либо стимула или вознаграждения. Внутренняя мотивация снижается по мере того, как дети становятся старше и теряют интерес к учёбе.

Внешняя мотивация появляется, когда студент хочет выполнить задачу под воздействием внешних факторов, таких как награды или наказания. Тем не менее, было обнаружено, что наказания приносят больше вреда, чем пользы, а награды и поощрения могут формировать опасную зависимость. Поэтому, лучше всего действовать, постепенно уменьшая награды и ориентируясь на развитие внутренней мотивации учащихся.

Основными факторами, влияющими на формирование положительной устойчивой мотивации к учебной деятельности, являются: содержание учебного материала; организация учебной деятельности; коллективные формы учебной деятельности; оценка учебной деятельности; стиль педагогической деятельности учителя.

Отличным способом поддержания положительной мотивации студентов является технология геймификации.

Геймификация в образовании — это применение игровых методик и элементов в процессе обучения. Можно добавить в курс единичный элемент игры или построить весь курс на основе геймификации. Типичные инструменты геймификации — характерные персонажи, аналогичные компьютерным играм уровни, кубки и другие награды.

Цель геймификации — сделать обучение увлекательнее и интереснее для учащихся, повысить мотивацию и уровень вовлечённости. Также геймификация позволяет преодолеть восприятие процесса как сложного, перевести фокус в плоскость игры и получения удовольствия вместо преодоления трудностей.

Одной из тем, вызывающих наибольший интерес у студентов, является генетика. Для успешного освоения данной темы нужно оперировать большим объемом информации, правильно применять закономерности наследования и правильно оформлять задачи на определение вероятности возникновения наследственных признаков. Но, когда студенты сталкиваются с самостоятельным решением задач, возникают проблемы с их оформлением и применением законов наследования, в следствии чего мотивация к изучению и интерес падают. Для наилучшего понимания темы, возможности повторить материал, нами были разработаны обучающий курс и генетический квест. Одной из сложных в понимании тем для студентов является генетика.

Обучающий курс по генетике знакомит студентов с обязательными теоретическими вопросами: терминологией, символикой, принятой в генетике и законами наследования и оформлением генетических задач. Завершается обучающий курс практическими заданиями.

За его основу была взята история мультипликационного персонажа Вовки в тридевятом царстве.

Увлекательная история про интерактивные методы школьного обучения. Грамотный педагог помогает ребёнку обрести интерес к знаниям.

Для игры были созданы игровые персонажи. Студент попадает в мир сказочной генетики, где, проходя игровые уровни, получает баллы, которые затем может потратить на разлчные награды и достижения

По окончанию курса студент получает уведомление о его прохождении за который ему ставят вполне реальную оценку.

Для создания образовательного контента были объединены усилия преподавателей биологии и информатики.

**Создание и реализация цифровой образовательной платформы «БиоСказ»**

В рамках реализации проекта «БиоСказ» была разработана цифровая образовательная платформа, ориентированная на повышение учебной мотивации студентов первого курса посредством геймификации и интерактивного обучения. Платформа создавалась как практический инструмент сопровождения обучающего курса и генетического квеста, описанных выше.

Технической основой проекта послужили современные веб-технологии. Клиентская часть платформы реализована с использованием библиотеки React в связке со сборщиком Vite, что обеспечило высокую скорость разработки, модульность архитектуры и отзывчивость пользовательского интерфейса. Такой подход позволил создать интуитивно понятную среду, адаптированную для студентов с разным уровнем цифровой подготовки.

Для хранения и обработки данных была использована облачная платформа Supabase, выполняющая функции базы данных, системы аутентификации и серверной логики. Использование Supabase позволило организовать хранение пользовательских профилей, результатов прохождения заданий, начисления баллов и фиксации прогресса обучающихся в рамках курса и квеста.

На текущем этапе платформа функционирует в тестовом (начальном) режиме. Реализован базовый функционал: регистрация пользователей, доступ к обучающим материалам, выполнение заданий, начисление баллов и переход между игровыми уровнями. Тестирование платформы направлено на выявление технических и методических аспектов, требующих доработки, а также на анализ пользовательского опыта студентов.

Разработка платформы «БиоСказ» демонстрирует возможности интеграции педагогических идей, цифровых технологий и игровых механик в образовательный процесс. Проект обладает потенциалом дальнейшего развития: расширения функционала, внедрения адаптивных сценариев обучения и масштабирования для использования в других учебных дисциплинах.