

ПЕДАГОГИЧЕСКОГО ПРОСТРАНСТВО: обучение, развитие, управление талантами

Капустина Оксана Михайловна,

*мастер производственного обучения и преподаватель спец. дисциплин,
БПОУ ОО «Орловский техникум путей сообщения им. В.А. Лапочкина»,*

г. Орёл

ПЕДАГОГИЧЕСКОЕ СТИМУЛИРОВАНИЕ

Аннотация. В статье рассмотрены вопросы актуальности стимулирования образовательного процесса; влияния педагогического мастерства на студенческую аудиторию; изложены основные приемы стимулирования студентов в процессе обучения, которые могут быть полезны начинающим педагогам.

Ключевые слова: стимулирование, студенты, мотивация, интерактивные методы, мыслительная деятельность.

Теория стимулирования в процессе обучения, базируется на необходимости как можно глубже проникать во внутренний мир студентов, пробуждая в них здоровый интерес и стремление к знаниям. Система работы преподавателей, основанная на теории стимулирования, предусматривает – позитивную аргументацию методов, способов, приемов влияния на студентов, при которой мастерство преподавателя проявляется в том, что *студент работает не по принуждению, а по собственной воле с желанием и радостью.*

Система стимулирования базируется на том, что только то обучение и воспитание, которое приносит радость и удовлетворение студенту, может быть эффективным и плодотворным. Л. Толстой, в свое время говорил о том, что «То наслаждение, с которым воспринимается образование, является главным признаком верности избранного пути». Таким образом, теория и практика стимулирования ориентируется на два

ПЕДАГОГИЧЕСКОГО ПРОСТРАНСТВО: обучение, развитие, управление талантами

основных направления: первое – большие потенциальные возможности и способности, заложенные в самих студентах; второе – роль педагога, способного стимулировать позитивные мотивации у студентов к процессу обучения.

Трудно переоценить мастерство преподавателя, который вызывает в учениках чувство глубокого уважения, восторга, преданности своему делу, любовью к окружающим, своим позитивным мировоззрением. Такой преподаватель становится примером для них, его любовь к своему делу завораживает и увлекает их за собой. Студенты ждут встречи с преподавателем, и поэтому выполняют его задания с радостью, не боятся спрашивать, если что-то не понятно, т.к. преподаватель, как правило, имеет достаточный педагогический такт, уважительное отношение к проблемам своих студентов. Таким образом, мастерство преподавателя, его личный авторитет являются важным стимулом для раскрытия талантов и способностей студентов. Если студенты задают вопросы: Как Вы можете столько помнить? А за какой период времени можно овладеть таким объемом материала, которым владеете Вы? А кроме нас, Вы еще даете консультации кому-нибудь? и т. д., то это показатель авторитета преподавателя в студенческой среде. Однако, только этого фактора стимулирования не достаточно, потому, что существуют разные студенты по уровню знаний, культурности, своих способностей, по характерам и просто жизненным обстоятельствам.

Поэтому одним из приемов стимулирования студентов является выработка у них стремление *«задавать вопросы»*. Даже с недовольной интонацией: А почему это так, а не так? А разве это возможно? и т.д. Это дает преподавателю возможность руководить их мыслительной деятельностью, связать воедино разорванные звенья их знаний.

ПЕДАГОГИЧЕСКОГО ПРОСТРАНСТВО: обучение, развитие, управление талантами

При этом желательно вместо однозначного ответа, предложить им литературу и соответствующие параграфы, где рассмотрен интересующий их вопрос, или создать провокационную, спорную ситуацию: Кто прав? И на следующем занятии вернуться к этому вопросу. Еще одним действенным приемом является «недосказанность» при изложении материала – это как будто «приманка» для мышления студентов. Следующим действенным приемом для заинтересованности изучаемым материалом является умение преподавателя удивить, поразить студента неординарным поворотом событий.

Обязательным в теории стимулирования является *принцип необходимости применения полученных знаний на практике* – это вызывает иногда шквал вопросов или даже спор между студентами. Конечно, в учебном процессе провоцировать такие производственные ситуации не просто (особенно для молодых преподавателей), но возможно. Начинать следует с того, что студентам предлагается ролевая игра по ситуации, предложенной преподавателем. Следующим шагом является управление коллективной мыслительной деятельностью студентов, а конечным этапом является самостоятельное обдуманное решение по рассматриваемой ситуации.

Не менее эффективным приемом стимулирования является *постановка вопросов одних студентов другим*. При этом преподаватель оценивает не только правильность ответов, а и умение вести деловую беседу, отстаивать свои убеждения, цивилизованно общаться друг с другом. Нельзя забывать и о личном опыте студентов! Использование, которого может стать интерактивным приемом в организации учебного процесса или постановки вопросов в частности. Источником их вопросов может стать информация интернет ресурсов, или из теле-и-радиоэффира, или

ПЕДАГОГИЧЕСКОГО ПРОСТРАНСТВО: обучение, развитие, управление талантами

ситуации из близкого окружения студентов, но проявленный интерес позволит глубже разобраться в изучаемом материале. Для интерактивных методов важна их систематичность использования, это может быть шкатулка «Спрашивайте – отвечаем», или семинар «Авторитет оценки», все приемы, в конечном счете, позволяют создать «банк знаний», откуда можно получать необходимые для жизни и работы материалы. *Главное в педагогическом мастерстве – уметь вызывать у студента интерес и стремление к знаниям, а не заставлять их.*

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Инякина И.В. Педагогическое стимулирование развития лидерского потенциала старшеклассника // Самореализация личности. Теория и практика: сборник научно-практических исследований. – 2009. – №5. – С. 11-18.
2. Тиллаева Ш. М., Курбанова Ш.Х. Педагогическое стимулирование // Молодой ученый. – 2016. – №19. – С. 394-396.
3. <https://nsportal.ru/vuz/psikhologicheskie-nauki/library/2015/10/02/metody-stimulirovaniya-uchebnoy-deyatelnosti>
4. <http://sdamzavas.net/4-54630.html>