

ПРИЕМЫ РАЗВИТИЯ ПОЗНАВАТЕЛЬНОЙ МОТИВАЦИИ УЧАЩИХСЯ С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ ИНТЕРНЕТ-СЕРВИСОВ

Низенькова Марина Геннадьевна (mnizenkova2@gmail.com)

Муниципальное автономное образовательное учреждение дополнительного профессионального образования Центр информационных технологий г.о. Тольятти (МАОУ ДПО ЦИТ)

Аннотация

В статье рассматриваются некоторые приемы развития познавательной активности учащихся, а также анализируются результаты дистанционного педагогического конкурса «IT-activity».

Еще в XVIII веке Жан-Жак Руссо заметил, что «скучные уроки годны лишь на то, чтобы внушить ненависть и к тем, кто их преподает, и ко всему преподаваемому». Увы, но афоризм актуален до сих пор. В мире, где властвует Интернет и существует 3D-реальность, современный школьник вправе сделать выбор, откуда черпать знания. Стоит признать, что все чаще этот выбор не в пользу педагога. Учитель на фоне современных технологий явно проигрывает, так как выглядит консерватором, который ни при каких условиях не откажется от своих убеждений. Если мы хотим преодолеть разделенность педагогов и учеников, то требуются кардинальные изменения в системе преподавания предмета. Педагогам нужно научиться говорить на одном языке с детьми, находить формы целесообразного применения на уроке знакомых им средств (гаджетов, видео- и фотоаппаратов, современной музыки, кино, социальных сетей и др.). Учителю недостаточно знать перечень приемов, мотивирующих учеников, ему нужно постоянно развивать собственное творческое мышление для создания поисковых моментов на уроке. Многие учителя готовы меняться, но они не знают, где найти актуальную дополнительную информацию, как создать задания с использованием интернет-сервисов. МАОУ ДПО ЦИТ на протяжении десяти лет организует дистанционный педагогический конкурс «IT-activity», который в ненавязчивой форме знакомит с трендами образования, демонстрирует примеры инновационной работы.

Каждый год тематика конкурса «IT-activity» меняется. В 2015-2016 учебном году конкурс был посвящен развитию познавательной мотивации учащихся. Перед участниками были поставлены следующие задачи:

- научиться создавать учебные задачи мотивирующего характера;
- освоить новые интернет-сервисы, использование которых на уроке будет вызывать познавательный интерес;
- познакомиться с образовательной моделью BYOD и предметно изучить одно из мобильных приложений;
- использовать работу с кино и видеофрагментами на уроке как один из действенных приемов, оказывающих сильное эмоциональное воздействие на школьников.

Тема формирования мотивации к учению весьма обширна. В конкурсе было рассмотрено лишь несколько новых приемов. Выполняя первое конкурсное задание, участники имели возможность познакомиться друг с другом в формате совместной презентации Google. Каждый участник оформил один слайд, на котором изложил принципы самомотивации, так как известно, что любые изменения нужно начинать с себя. В образовательных целях конкурсанты изучили материалы коллег по использованию модели BYOD, а также легко и быстро, в несколько кликов, выполнили практическую работу по обработке графического изображения средствами одного из приложений, установленного на телефон. Результаты своей работы участники представили на том же слайде в совместной презентации. Изучая опыт коллег и выполняя практическую работу, конкурсанты убедились в том, что смартфон может стать хорошим помощником на уроке.

Параллельно с выполнением практических работ в блоге конкурса разгоралась дискуссия о целесообразности использования смартфонов на уроках и о важности формирования правил этикета по обращению с ними в общественных местах. Мнения были самые разные: кто-то приводил примеры использования гаджетов из собственной практики, кто-то был категоричен в утверждении, что на уроке «нет времени копаться в интернете»; кто-то откровенно писал, что после выполнения конкурсного задания изменил свою позицию и готов в ближайшее время апробировать модель BYOD. В блоге участники писали, что в ходе выполнения конкурсного задания пришло понимание, как можно использовать гаджеты с пользой на уроке, как сформулировать задания для учеников с применением смартфона.

Веб-квест является сложным дидактическим материалом, мотивирующим учащихся к самостоятельному приобретению знаний. Учитель формулирует задания, определяет критерии и время выполнения, а ученики в игровой форме находят дополнительную информацию по теме предмета. Создать веб-квест для некоторых педагогов — задача непростая. Для конкурсантов был разработан веб-квест по теме «Мотивация учащихся», который нужно было пройти с позиции ученика. Участники последовательно должны были выполнить задания, созданные в сервисе learningapps.org, разгадать сложный ребус и просмотреть видеофрагмент, а затем ответить на вопросы по нему. При анализе результатов выполнения конкурсного задания были даны рекомендации по технологии организации квеста и рассмотрен инструментарий, с помощью которого можно реализовать игру.

Сервис learningapps.org очень популярен у педагогов начальной школы. В веб-квесте были продемонстрированы другие формы заданий, которые не известны учителям. Одно из заданий веб-квеста специально было составлено в форме сложного ребуса. Участники увидели, что ребусы можно использовать не только для младших школьников. Использование ребусов в учебной деятельности является отличным средством, пробуждающим интерес к познанию нового. Ребусы

развивают логическое мышление, наблюдательность, концентрацию внимания и стимулируют творческую активность.

В третьем конкурсном задании участники познакомились с приемами ТРИЗ, а один из них, игру «Две случайности», детально проработали. Правила игры очень просты: нужно взять толковый словарь и наугад выбрать два случайных понятия, сопоставить их и найти между ними что-то общее. Затем сочинить историю, в основе которой лежит взаимосвязь этих двух понятий.

Для конкурса был специально составлен словарь малоупотребительных понятий. Участники должны были узнать значения всех слов, выбрать два понятия из разных столбцов и сочинить историю. В сервисе littlebirdtales.com нужно было озвучить и проиллюстрировать сочиненную историю. Этот прием ТРИЗ можно использовать на любом уроке с целью мотивации учащихся к активной деятельности, раскрытию их творческого потенциала, коммуникации и сотрудничеству в процессе совместной деятельности.

Другим заданием стала игра «Чимборасо», автором которой является английский поэт и писатель Джон Ривз. В интернете можно найти примеры успешных педагогических практик применения игры на уроке. Конкурсанты познакомились с правилами игры и прочитали об опыте ее применения в образовательной деятельности. В основе игры «Чимборасо» лежит веб-серфинг по страницам Википедии, который начинается всеми участниками с одной из страниц, выбранных организатором. В конкурсе все участники начали свой путь по portalу Википедия со страницы «мотивация». В своих комментариях по результатам работы практически каждый участник написал о личных открытиях и эмоциональных потрясениях. В ходе путешествия по Википедии конкурсанты вели страницы совместного дневника, в котором фиксировали свой маршрут и делились сделанными открытиями. Совместный дневник был создан в Документах Google и доступен для прочтения и комментариев любому участнику конкурса. В результате игры педагоги получили мощный импульс для дальнейшего самообразования, увидели простой способ расширения багажа собственных знаний, а работа в совместном дневнике продемонстрировала один из приемов организации совместной ученической деятельности. Игра «Чимборасо» при грамотном использовании учителем может научить учащихся получать удовлетворение от познания нового, а в дальнейшем критично оценивать любую информацию, проверяя ее по достоверным источникам.

В последнем конкурсном задании участникам нужно было выбрать видеофрагмент по учебной теме и разработать дидактические задания и вопросы по нему. Методика использования кинофрагментов в образовательной деятельности хорошо известна. Возможности интернета (онлайн-трансляция, создание образовательного канала, просмотр по ссылке конкретного фрагмента фильма и прочее)

позволяют педагогу быстро донести учебную идею до учеников с помощью видео. Если учителю необходимо развернуть дискуссию в классе, продемонстрировать опыт в естественной среде, заинтересовать темой урока, то видео (художественный фильм, телевизионный учебный клип, научно-популярный фильм или мультфильм) может стать незаменимым инструментом. Во время просмотра видеофильма происходит не только зрительное и слуховое восприятие изучаемого материала, но и эмоциональное, что способствует лучшему усвоению материала.

В ходе конкурса участники создали банк учебных задач. Конкурсанты к выбранным видеофрагментам сформулировали вопросы для дискуссии до и после просмотра видео, разработали практические задания, а некоторые решились сразу же реализовать на практике задуманное.

Грамотно спланированная работа с использованием фильма может формировать любой тип УУД. Р.И. Курбатов замечает: «Больше всего на уроках истории дети любят смотреть фильмы. Что остается мне, учителю? Научиться извлекать максимум пользы из «этого кино». Вот мы и отработываем все ключевые компетенции на просмотре фильмов: учимся составлять план, пересказывать по плану содержание, ставить проблемы, искать ответы на вопросы, вести дискуссию, работать в группах» [2].

Для педагога важно всегда самосовершенствоваться, непрерывно повышать свою квалификацию, и конкурс «IT-activity» мотивирует педагогов на самообразование, дает стимул к саморазвитию и, в конечном итоге, способствует повышению профессионального мастерства учителя и его самооценки. Только увлеченный своей профессией педагог может передать любовь к предмету ученикам, пробудить любознательность и жажду познания нового.

Литература

1. Руссо Ж.Ж. Педагогические сочинения: В 2 т. М., 1981, т.1
2. Курбатов Р.И. Урок, который начинается с фильма / Р.И. Курбатов // Первое сентября. – 2009. – № 24. – С. 3.
3. Самарина А. Возможности гипертекста или «Сыграем в Чимборасо» [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://samarina-it.blogspot.ru/2013/03/blog-post.html>.