

СОВРЕМЕННЫЕ ИНТЕРАКТИВНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ КАК ЭФФЕКТИВНЫЙ СПОСОБ ПОВЫШЕНИЯ УЧЕБНОЙ МОТИВАЦИИ

Аннотация: В данной статье описывается опыт применения интерактивных технологий обучения с целью повышения учебной мотивации школьников, представлены результаты практического применения ИТ. Раскрывается суть интерактивного обучения, его формы и особенности.

Ключевые слова: интерактивная технология, мотивация, интерактивные методы и формы.

На сегодняшний момент развитие сферы казахстанского образования характеризуется процессом повсеместной информатизации, который предполагает реализацию возможностей информационных, коммуникационных и интерактивных технологий с целью совершенствования учебно-воспитательного процесса. Преподаватели сталкиваются с проблемой снижения уровня познавательной активности обучающихся на уроке, нежеланием работать самостоятельно, и просто учиться. Среди причин того, что теряется интерес к занятиям, безусловно, надо назвать однообразие уроков.

В контексте данного вопроса особое значение приобретает способность учителя преподнести материал так, чтобы он был принят учащимися, - пробудить интерес, внести эмоциональную содержательность.

Первый Президент РК Н. А. Назарбаев подчеркнул, что «никакой прогресс и модернизация невозможен без информационных технологий и без подготовки педагогического состава по использованию этих технологий». Одной из таких технологий будет являться *интерактивная технология*. Интерактивное обучение представляет собой такую организацию учебного процесса, при которой практически все учащиеся оказываются вовлечёнными в процесс познания.

Интерактивный ("Inter" – это взаимный, "act" – действовать) – означает взаимодействовать, находится в режиме беседы, диалога с кем-либо. Роль учителя в интерактивных уроках заключается в направлении деятельности учащихся на достижение целей занятия.

Применение интерактивных средств расширяет стандартные приемы обучения. Главной отличительной чертой интерактивных технологий обучения является инициативность учащихся в учебном процессе, которую стимулирует педагог.

Использование интерактивных технологий на уроке позволяет:

- ✓ *Повысить эффективность обмена информацией;*
- ✓ *Сформировать положительную учебную мотивацию;*
- ✓ *Развивать навыки самостоятельной учебной деятельности;*
- ✓ *Включить в процесс усвоения учебного материала каждого ученика.*

Если деятельность на уроке будет выстроена в соответствии с реализацией возможностей интерактивных технологий, то результатом обучения станет сформированная положительная мотивация, специальные знания, умения и навыки, которые необходимы для самостоятельного решения педагогических задач.

Мотивация- это совокупность побуждающих факторов, определяющих активность личности. Условием повышения учебной мотивации является разнообразие сообщаемого материала, последовательность его раскрытия и изложения.

Практическое применение ИТ на занятиях.

1.Canva – это бесплатный графический редактор, который отлично подходит в качестве дополнительного образовательного ресурса. Сервис позволяет быстро и легко создавать креативные видео, презентации, инфографику и другие визуальные материалы.

Canva, конечно же, имеет кучу достоинств, и вот некоторые из них:

- Простота в использовании.
- Большое количество бесплатных шаблонов, картинок, видео, иконок и т.п.
- Создание дизайнов разного назначения.
- Сохранение итогового проекта в самых разных форматах.

2.Kahoot – приложение для образовательных проектов. С его помощью можно создать тест, опрос, учебную игру или устроить марафон знаний. Приложение работает как в настольной версии, так и на смартфонах.

Kahoot - это сравнительно новый сервис для создания онлайн викторин, тестов и опросов. Ученики могут отвечать на созданные учителем тесты с ноутбуков, смартфонов, то есть с любого устройства, имеющего доступ к Интернету. Созданные в сервисе задания позволяют включить в них фотографии и даже видеосюжеты. Темп выполнения викторин, тестов регулируется путём введения временного предела для каждого вопроса.

3. Onlain Test Pad - <https://onlinetestpad.com/ru>.

Это образовательный онлайн-сервис для создания тестов, опросников, кроссвордов, логических игр и комплексных заданий. **Фишки:** возможность создать сертификат, который получают участники теста после его прохождения; установка ограничения по времени прохождения теста; функция «ручной проверки» теста; возможность добавления комментариев.

4. Bubbl us - сервис для построения карт знаний (ментальных карт, интеллект - карт). Простой и доступный интерфейс, возможность совместной работы, хороший дизайн готовых карт.

Особенности сервиса:

- Созданную карту можно распечатать, а так же поместить на сайт или в блог.
- Возможна групповая работа с картой. Есть встроенный чат для членов группы. Карту можно редактировать в любое время членом группы.
- Интеллект-карту можно сохранить в графическом формате jpg ,png, а также отправить по электронной почте

5. Quizizz представляет собой добротный интернет-инструмент оценивания учащихся, очень похожий на **Kahoot!**

Хотя вы можете найти и некоторые принципиальные отличия.

Учитель может создавать свои тесты, редактировать их. Однако в отличие от **Kahoot** в сервисе **Quizizz** учитель имеет возможность лучше управлять классом, следить за индивидуальной работой каждого ученика.

В качестве выводов можно заключить, что интерактивные технологии ориентированы на стимулирование познавательной активности всех участников образовательного процесса . Использование интерактивных технологий по предмету «Самопознание» позволяет внести новизну в урок. Не подлежит сомнению тот факт, что чувство постоянной новизны способствует более глубокому усвоению материала, развитию интереса к процессу обучения и повышает мотивацию познавательной деятельности учащихся.

Список использованной литературы:

1. Гаджиева П.Д. Интерактивное обучение как современное направление активизации познавательной деятельности обучающихся / П.Д. Гаджиева // Инновации в образовании. – 2012. – № 10. – С. 5-13.
2. Николина В.В. Интерактивные педагогические технологии в подготовке учителя как способ развития его профессиональной компетентности / В.В. Николина // ROSSICA OLOMUCENSIA XLVI-II: Sborník příspěvků z mezinárodní konference XIX. Olomoucké dny rusistů. – Olomouc, 2008. – С. 241-244.

3. Рабинович П.Д. Практикум по интерактивным технологиям на уроках: учебно-методическая разработка / П.Д. Рабинович, Э.Р. Баграмян. – М.: ГОУ «Педагогическая академия», 2010. – 156 с