

МОТИВИРУЮЩАЯ ИНТЕРАКТИВНАЯ СРЕДА КАК ФАКТОР РАЗВИТИЯ ТЕХНОЛОГИЧЕСКОЙ КОМПЕТЕНТНОСТИ ОБУЧАЮЩИХСЯ

*Веткина Н.В.,
преподаватель
ТОГБПОУ «Железнодорожный колледж
имени В.М. Баранова»,
г. Мичуринск*

Внеаудиторная деятельность позволяет расширять теоретические знания, развивать логическое мышление и активность обучающихся, формировать общие компетенции и улучшать личностные результаты, а именно: углублять эрудицию и кругозор, способствовать освоению ими информационных технологий.

Актуальность проведения активных форм внеурочных мероприятий заключается в том, что они играют важную роль в повышении познавательной активности обучающихся, способствуют развитию коммуникативных и творческих способностей студентов, повышают мотивацию к обучению.

В наше время наиболее актуальными становятся виртуальные путешествия, форумы, воркшопы, видеоуроки и онлайн-викторины. Одна из таких нетрадиционных, современных форм - квиз-игра, командная интеллектуально-развлекательная игра, соревнование, в ходе которого участники отвечают на поставленные им вопросы.

Преподаватели и студенты Железнодорожного колледжа разработали квиз «157 лет в пути!», что позволяет отправиться в путешествие по железной дороге, оставаясь дома у компьютера. Он проводится в формате online и посвящен 157-летию Юго-Восточной железной дороги. Участники мероприятия имеют возможность пополнить свой багаж знаний об истории железнодорожного транспорта и в игровой форме принять участие в интеллектуальном состязании. Обучающиеся ищут различные способы сохранять активность, и виртуальная реальность дает такую возможность.

Целевой аудиторией квиза являются не только студенты колледжей Тамбовской области. Основу состязания составляют вопросы по железнодорожной тематике.

Особенностью разработки данной программы является практическое применение перспективной технологии QR-кода, как быстрого способа передачи информации. В специальном QR-коде зашифрован веб-адрес квиза, который распознается смартфонами студентов, и интернет-браузеры перенаправляют их к тематическому квизу.

Ссылка на квиз будет дана обучающимся в начале игры в виде QR-кода. Все вопросы будут транслироваться как письменно, так и устно. Игра проходит в формате викторины, содержащей вопросы с несколькими вариантами ответов, а также двумя вариантами (правильно/неправильно). В чате игроки могут задать вопросы, написать свою электронную почту, на которую будут высланы

сертификаты и дипломы (но и интерес и активное участие игроков уже будет наградой).

Сайтом можно пользоваться в веб-браузере и в приложениях для мобильных устройств. Чтобы принять участие в квизе, обучающиеся могут воспользоваться экраном – например, интерактивной доской, проектором, монитором.

Для участия в игре не требуется обязательной регистрации. Игровой процесс простой: все участники одновременно отвечают на вопросы на своих устройствах. Вопросы выводятся обучающимся на экран по одному. К ним прикреплены иллюстрации и видео. Участники набирают очки за каждый правильный ответ и видят свой результат. Время ответа на каждый вопрос ограничено примерно 30-60 секундами. Тот, кто ответит быстрее, получает большое количество баллов. В конце викторины на экран выводится рейтинг игроков в виде таблицы, количество очков всех участников, набранных во время ответа на её вопросы.

Короткий динамичный квиз, рассчитанный на 20 минут, создает у обучающихся интерес к изучению истории железных дорог, расширяет кругозор, содействует саморазвитию, воспитанию общественной активности, выявляет лидерские качества и коммуникативные способности.

Культурно-содержательная, интеллектуальная игра позволяет открыть интересные факты, связанные с историей развития Юго-Восточной железной дороги: от строительства первых станций до работы железнодорожников и тружеников тыла в тяжелейших условиях Великой Отечественной войны, побуждает обучающихся к активной мыслительной деятельности в процессе ответа на вопросы.

Квиз – это интеллектуальная игра, которая включает в себя различные вопросы, блиц-опросы, музыкальные или видео загадки, вопросы по фотографии и многое другое. Квиз в отличие от квеста не требует большой предварительной подготовки, все загадки и задания в игре – это задания, которые основаны на общеобразовательных знаниях и участники не только проверяют свой ум, свою логику, внимательность и эрудированность, но и улучшают личностные результаты, формируют общие компетенции. Викторина остается интересным способом времяпрепровождения, будучи как дружественным, так и вполне профессиональным соревнованием.

Квиз имеет ряд цифровых преимуществ по сравнению с другими интерактивными методами, а именно:

- позволяет обучающимся самостоятельно следить за продуктивностью своей внеурочной деятельности (рефлексия), а также, предоставляет открытый и удобный интернет-доступ к обзору своих результатов;

- способствует проведению состязания – форума на уровне группы, курса, учебного заведения, вовлечению в состязание обучающихся других учебных заведений на любом уровне (город, регион), что дает основание для стремления обучающихся с разными способностями к достижению значительных успехов;

- дает возможность студентам саморазвиваться и приобретать навыки ИКТ, является мощной мотивацией к личностному росту;

– создает условия стимулирования интеллектуального потенциала обучающихся.

Использование квиза в педагогической практике меняет организацию совместной деятельности преподавателя и обучающихся. Возможности сервиса для образовательной деятельности велики: с помощью сервиса можно создавать тесты и викторины по различным темам образовательной программы, организовывать экспресс-опросы обучающихся на уроке, предлагать тесты в качестве домашнего задания.

Обучающийся занимает активную позицию в образовательной деятельности и в сотрудничестве с преподавателем и другими обучающимися приобретает необходимые знания. Благодаря такому интерактивному методу, повышается мотивация к образовательной деятельности, что приводит к эффективному и качественному освоению материала.

Педагогическая целесообразность использования данной технологии заключается в том, что это интересно, инновационно, существенно обогащает образовательный процесс, позволяет легко визуализировать материал, вовлекать в активную деятельность максимальное число обучающихся, задействовать различные каналы восприятия информации, структурирует материал, делает взаимодействие с участниками квиза увлекательным.

В целом хотелось бы отметить, что самостоятельная познавательная и мыслительная деятельность является главным средством развития личности обучающегося, она раскрывает его потенциальные способности, формирует необходимые в современном мире навыки самообразования, ориентации в стремительном потоке информации.

Новизна применения данной технологии заключается в смене ролей преподавателя – обучающегося. Вместо иерархии подчиненности они становятся партнерами в познавательном процессе, а игровой характер и дух соревновательности обеспечивает естественность познания, создание благоприятных условий, таких, при которых обучаемый чувствует свою успешность, свою интеллектуальную состоятельность.

Сущность интерактивной технологии состоит в том, что она направлена не только на процессы восприятия, памяти, внимания, но и на творческое, продуктивное мышление, поведение, общение. Стоит заметить, что внеаудиторная цифровая деятельность формируется таким образом, что обучаемые учатся коммуникации, взаимодействию друг с другом и другими людьми, критическому и логическому мышлению.

Особенность интерактивной формы обучения состоит в том, что при организации познавательного процесса активное взаимодействие происходит не только между обучающимися и педагогом, но и между собой.

Интерактивные технологии являются хорошим подспорьем для обогащения опыта студентов и помогают получить через образовательную деятельность общие компетенции социального взаимодействия, которые потом могут понадобиться в их будущей профессиональной и общественной жизни.

Основной целью этой технологии является активизация коллективной деятельности всех участников образовательного процесса.

Интерактивные технологии являются неотъемлемой частью образовательного процесса в условиях современных требований к подготовке будущего компетентного специалиста. При верной реализации интерактивных технологий процесс обучения приобретает индивидуализированные черты, способствующие глубокой интеграции знаний. Интерактивность и инновации в образовании позволяют достигнуть интенсификации учебного процесса.

Подводя итог, можно сделать вывод, что использование данной модели интерактивного обучения обеспечивает формирование и развитие познавательных интересов, способностей и навыков внеаудиторной цифровой деятельности обучающихся.

Список использованной литературы

1. Андриенко О.А. Современные образовательные технологии: интерактивная технология // Научное обозрение. 2019. Т. 3. № 1 (3). С. 5-7.
2. Васьковская Г.А. Особенности реализации педагогических технологий обучения // Научное обозрение. 2018. № 1. С. 76-79.
3. Булаева М.Н., Ваганова О.И., Гладкова М.Н. Интерактивные технологии в профессиональном образовательном учреждении // Балтийский гуманитарный журнал. 2020. Т. 7. № 3 (24). С. 167-170.
4. Гладкова М.Н., Ваганова О.И., Прохорова М.П. Реализация дискуссионных образовательных технологий в учебном процессе колледжа // Азимут научных исследований: педагогика и психология. 2019. Т. 8. № 1 (26). С. 66-68
5. Габбасова Л.З. Инновационные технологии в образовательном процессе [Текст] // Инновационные педагогические технологии: материалы V Междунар. науч. конф. — Казань, 2019. — С. 61-63.
6. Яковлева, М.Н., Яковлева, Л.Н. Инновационные методы в среднем профессиональном образовании / Социологические науки. – 2020. – № 4.
7. Калякина Н. А. Использование КВИЗ-технологий при проведении массовых мероприятий с учащимися [Электронный ресурс]//Инфоурок: <https://infourok.ru/metodicheskie-rekomendacii-ispolzovanie-kviztehnologiy-3776728.html>
8. Костылева Е.А. Профессиональное развитие личности студентов в условиях реализации интерактивных технологий. 2020. № 56-9. С. 103-109.
9. Кузьмина Д. Ю. Опыт использования квиза как современной формы обучения в контексте формирования интеркультурного мировидения // Непрерывное образование: XXI век: научный электронный журнал. 2018. – Вып. 4 (20). :<https://i1121.petrso.ru/journal/article.php?id=3765>
10. Кулькова Ю. Да будет КВИЗ! Расширяем кругозор. // Учительская газета: независимое педагогическое издание. 2019. № 30: <http://old.ug.ru/archive/80058>.
11. Отечественный онлайн конструктор викторин MyQuiz [Электронный ресурс] // Дидактор – педагогическая практика [Сайт]. 2019. URL: <http://didaktor.ru/otechestvennyj-onlajn-konstruktor-viktorin-myquiz/>