

Выступление на ТОУ

Тема: «Информационные технологии в обучении истории и обществознания как средство повышения мотивации учащихся на среднем и старшем этапе образования.»

Цветкова Ольга Андреевна

учитель истории и обществознания

Информационные технологии в обучении истории и обществознания как средство повышения мотивации учащихся на среднем и старшем этапе образования.

Особенности новых государственных образовательных стандартов, стремительное развитие и распространение цифровых технологий и многофункциональных устройств делают актуальным применение новых технологий в образовательном процессе. Кроме того, информационно телекоммуникационная сеть Интернет рассматривается сегодня как универсальный информационный ресурс образовательного назначения и универсальная среда для обеспечения учебного взаимодействия посредством применения сетевых технологий.

Созданные с их помощью образовательные ресурсы (проекты, учебные курсы, веб-квесты) приобретают в настоящее время актуальность за счет своей мобильности, доступности и быстрого распространения. Предпосылки и особенности технологизации обучения охарактеризованы в работах В.П. Беспалько, В.И. Загвязинского, В.М. Монахова, Г.К. Селевко, В.А. Сластёнина и др.

Научно доказано, что технологические решения ускоряют и облегчают процесс приобретения знаний, умений и способов деятельности, обеспечивают гарантированный результат.

Формирование мотивации учения без преувеличения можно назвать одной из центральных проблем современной школы, делом общественной важности! Ведь нынешние дети – будущее страны. И от нас, учителей, зависит, каким оно будет: разумным, умелым, талантливым или наоборот...

Актуальность данной проблемы обусловлена обновлением содержания образования, постановкой задач формирования у обучающихся приемов самостоятельного приобретения знаний и познавательных интересов, формирования социальных компетентностей, активной жизненной позиции, введением всеобщего обязательного среднего образования. Неудовлетворенность организацией взаимодействия на уроке между учителем и учеником, пассивность некоторой части учащихся в ходе учебных занятий, во внеурочной деятельности по предмету и увеличивающуюся тенденцию потребления знания в готовом виде из-за низкой сформированности исследовательских, креативных, информационно-технологических и коммуникационных умений, заставили меня обратить особое внимание на проблему мотивации.

Целью моей работы стало формирование положительных мотивов к изучению исторических наук через использование ИКТ в условиях общеобразовательной школы. Начала с простого – размещение в электронном дневнике индивидуальных домашних заданий.

Тесты-тренажеры, ссылки на цифровые учебные материалы и электронные образовательные ресурсы по предмету, размещенные в сети Интернет, для обучающихся публикуются на персональных страницах сайтов infourok, nsportal с последующей проверкой и предоставлением обратной связи в указанные сроки о качестве их выполнения. С этой же целью на персональной странице сайта nsportal создан сайт класса, в котором являюсь классным руководителем. Дети имеют возможность не только изучать размещенные учителем материалы, но и добавлять свои. Обязательное использование электронной почты для прикрепления фото, видео, текстовых материалов к урокам. А также обмен сообщениями с обучающимися и родителями ВКонтакте, WhatsApp. Обладая такими уникальными качествами, как интерактив, мультимедиа, моделинг, коммуникативность и производительность, ИКТ вносят определенную специфику в классические общедидактические методы обучения. Информационно коммуникационные технологии создают условия для построения индивидуальных образовательных

траекторий обучающихся. Учителя предметники активно привлекают учащихся к созданию мультимедийных презентаций, буклетов, видео роликов, электронных книг для своих УМК. Это требует от обучающихся определенной подготовки в области ИКТ. Далее мне хотелось остановиться на представлении основных интерактивных сервисов, которые можно использовать для создания и размещения продукта проектной деятельности. Работа на них вызывает безграничный интерес и азарт, как у учащихся, так и у учителя. Prezi.com. Возможности Prezi позволяют создавать презентации нового вида с нелинейной структурой. Всю презентацию можно свернуть в одну картинку. И напротив, каждый элемент презентации, может быть развернут и рассмотрен более детально. Главное достоинство этого ресурса – проявить творчество и создать креативный интернет – продукт. Glogster.com позволяет визуализировать информацию на основе одного изображения, к которому в виде меток «горячих точек» прикреплены ссылки на веб – ресурсы и интернет – документы. На данном ресурсе можно создать видео, аудио, слайд – шоу, игры, опросы. Главное достоинство – интерактивность: читатель может знакомиться с информацией в любом порядке, и открывать только интересующие его материалы. Самый, на мой взгляд, увлекательный ресурс – ru.calameo.com на нем создаются электронные книги. Красочные публикации можно перелистывать, отмечать интересные места, увеличивать масштаб изображения. Автор может представлять коллекцию своих публикаций в виде книжной полки. Добавлять музыкальное сопровождение, обсудить и оценить размещенные материалы. Главное достоинство – можно создавать продукт и опубликовывать книги абсолютно бесплатно, нет цензуры, ограничений по тиражу. Учитель в этой работе выполняет различные роли – энтузиаста, руководителя, координатора, эксперта, специалиста в нескольких областях, консультанта. У обучающихся формируются информационные компетенции. Организация учебно – исследовательской и проектной деятельности с использованием информационно – коммуникационных технологий позволяет сделать трудное привычным, привычное – легким, а легкое – приятным.

Нынешнее поколение детей идёт в ногу с непрерывно развивающимися технологиями и, порой, знает больше, чем предполагает учитель. Заинтересовать детей, которые ориентируются в киберпространстве лучше, чем в собственном городе, которые общаются online с людьми из разных уголков мира и могут добыть любую информацию, является основной задачей современного учителя. Интеграция различных Интернет-технологий: веб-квест, образовательный блог, организация сетевых проектов не только позволят учителю продемонстрировать свою компетентность, но и помогут вовлечь современного ученика в процесс обучения, который больше не ограничивается схемой учитель-учебник-ученик. Процесс участия в веб-квестах, блогах и сетевых проектах выходит за рамки традиционного образования, что непременно подразумевает самостоятельный поиск информации в сети Интернет и за его пределами, её структурирование, осмысление и правильную подачу. Кроме этого, развиваются умения учащегося работать как индивидуально, так и в команде, что делает его более ответственным за достоверность найденной и изложенной информации, которая повлияет на выполнение задания, а значит на достижение цели. В процессе работы над веб-квестом или сетевым проектом учащийся изучает реальные процессы. Он проживает конкретные ситуации, проникает вглубь явлений, конструирует новые объекты. При этом школьник учится критически мыслить, решать сложные проблемы на основе анализа обстоятельств и соответствующей информации, взвешивать альтернативные мнения, самостоятельно принимать продуманные решения, брать на себя ответственность за их реализацию. Он часто оказывается в ситуации выбора способов деятельности, выдвижения предложений, гипотез. Чувство свободы выбора делает его деятельность осмысленной, сознательной,

продуктивной и более результативной. Причем оценивается в этом случае не объем освоенной информации (что изучено), а ее применение в деятельности (как применено) для достижения поставленной цели. Включение учащегося в использование различных дистанционных образовательных технологий делает его самостоятельным, приспособленным к жизни, умеющим ориентироваться в разнообразных ситуациях, способствует развитию познавательных, творческих навыков, умений самостоятельно конструировать свои знания, ориентироваться в информационном пространстве; способствует развитию критического мышления, навыков информационной деятельности.