

ВИКОРИСТАННЯ ІННОВАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ ЯК ДІЄВИЙ ЗАСІБ ПІДВИЩЕННЯ МОТИВАЦІЇ ТА ПІЗНАВАЛЬНОЇ АКТИВНОСТІ ЗДОБУВАЧІВ ОСВІТИ

Порубльова Ірина Михайлівна

викладач

ПТУ №50 М.КАРЛІВКА

Інноваційні технології стали невід'ємною складовою сучасної освіти. Їх використання може значно підвищити пізнавальну активність та мотивацію учнів, отже, сприяти їхньому успіху. У даній доповіді будуть розглянуті основні переваги використання інноваційних технологій в освітньому процесі, а також найефективніші засоби їх застосування.

Інноваційний процес – це комплексна діяльність викладача, спрямована на максимально високий результат освітньої діяльності здобувачів освіти, а також – створення єдиного освітнього простору для взаємодії учасників освітнього процесу, де вони почуватимуться комфортно і будуть налаштовані на результат – здобуття вмінь і навичок, які знадобляться їм у майбутньому житті.

Проблема низької мотивації навчальної діяльності здобувачів освіти є однією з найскладніших у роботі викладача. Адже якщо учень не хоче сприймати матеріал, то й досягти бажаного ефекту від проведення уроку буде дуже важко. Дана проблема є надзвичайно складною, але водночас і цікавою, адже вона спонукає педагога до невпинного пошуку нових форм та методів урізноманітнення освітнього процесу. Отож, відсутність мотивації учнів – це потужна мотивація для викладача, яка спонукає до щоденного пошуку таких методів та засобів навчання, які б не лише сприяли максимальному засвоєнню знань здобувачів освіти, а й формуванню або посиленню мотивації до вивчення предмета. Усе це можливо виключно за умови, якщо учень не лише розумітиме,

для чого він навчається, а й отримає задоволення від навчання. Рушійною силою для забезпечення цих умов є інноваційні технології навчання.

Одна з них – коучинговий підхід, основою якого є роль викладача не просто як транслятора матеріалу, а як тренера, людини, яка мотивує, допомагає у досягненні мети; акцентує увагу не на помилках, а на досягненнях учнів, розвиває їх сильні сторони та спрямовує на самовдосконалення.

„SMART-цілі” або „Очікування” (визначення учнями цілей уроку та засобів їх досягнення), „Колесо балансу” (моніторинг якості знань з теми та підвищення мотивації до вивчення питань, які здобувач освіти засвоїв недостатньо), „Шкала успіху” (технологія, яка дає змогу побачити результат своєї роботи на уроці), „Лінія часу” (покрокове планування діяльності з чітко визначеним терміном виконання кожного з них) та „Кошик ідей” (висловлення учнями своїх суджень, думок щодо сутності, вирішення тієї чи іншої теми (проблеми)). Результатом використання коучингових технологій в освітньому процесі є здатність учня сформулювати для самого себе переконання: „Хочу! – Зможу! - Роблю! – Досягаю мети! ”.

Сучасний викладач має володіти різноманітними освітніми технологіями з метою створення у закладі освіти ефективної педагогічної системи, в основі якої лежать специфічні для певного типу освітнього середовища прийоми та технології реалізації освітнього процесу, що концептуально об'єднані пріоритетними освітніми цілями, а також пов'язані між собою завданнями та змістом, формами та методами впровадження.

Інноваційні технології можуть допомогти створити більш інтерактивне та змістовне навчання. По-перше, вони дозволяють учням не тільки читати матеріал, а й взаємодіяти з ним через різноманітні інтерактивні елементи, наприклад, відеоуроки, вправи з використанням ігрових технологій(імітацій) тощо. Такий підхід стимулює пізнавальну активність та мотивацію учнів, що допомагає їм краще засвоювати матеріал.

По-друге, інноваційні технології дозволяють підвищити доступність навчального матеріалу для здобувачів освіти. Онлайн-платформи та програмні засоби можуть бути доступними для них у будь-якому місці та в будь-який час.

По-третє, інноваційні технології можуть допомогти зробити навчання більш цікавим та привабливим для учнів(наприклад, гейміфікація, імітація, візуалізація). Використання інтерактивних елементів також дозволяє викладачам отримати більш точні дані про рівень засвоєння матеріалу учнями та забезпечити індивідуальний підхід до навчання. Ігри є цікавим та змістовним засобом засвоєння матеріалу, оскільки вони дозволяють учням активно взаємодіяти з матеріалом та відчувати себе частинкою освітнього процесу.

Те, що здобувачі освіти повинні отримувати задоволення від процесу навчання – беззаперечний факт. Для цього їм має бути цікаво на уроках. Діти люблять користуватися гаджетами та грати в ігри? То чому б не використати це на користь для процесу навчання?! Існує багато онлайн-сервісів для створення різноманітних ігор та імітацій – «бродилок», «скачок» «стрілялок», «доганялок» і т.п., а також пазлів, кросвордів, анаграм, ребусів, вебквестів, вікторин. Усе це зацікавлює сучасних учнів-візуалів. Гейміфікація освітнього процесу є стовідсотково виправданою, бо сьогоднішні здобувачі освіти є вибагливими до різноманітності завдань. Вони із задоволенням виконують такі вправи, суміщуючи «приємне» з «корисним», адже в процесі ігор засвоюють навчальний матеріал. Інтернет-ресурси такого типу дають викладачу можливість миттєво отримувати результати опитувань, бачити сильні і слабкі сторони здобувачів освіти, відстежувати роботу кожного учня, аналізувати статистику відповідей, щоб потім усунути прогалини у знаннях здобувачів під час коригувального навчання.

Інформаційно-комунікаційні технології в освітньому процесі сприяють:

- інтенсифікації самостійної роботи учнів на уроці;
- індивідуалізації навчання;

- розвитку самостійної та пошукової роботи з матеріалом та його оформлення (зокрема, у цифровому вигляді);
- збільшенню обсягу завдань, виконаних протягом уроку;
- урізноманітненню видів діяльності здобувачів освіти;
- стимулюванню внутрішнього потягу учнів до самовдосконалення та саморозвитку;
- розширенню можливостей використання новітніх методів навчання.

Цікавим засобом як для очного, так і для дистанційного навчання є інтерактивні плакати (засіб візуалізації інформації на основі одного зображення, де прикріпленими інтерактивними «мітками» (посиланнями на вебресурси, інтернет-документи, навчальні відео, презентації, опитування, аудіокниги, статті, тести, малюнки, схеми, онлайн-вправи, ребуси, пазли тощо. Створювати інтерактивні плакати можна на сервісах ThingLink, Genial.ly, Smore.com, Glogster).

Об'єднати учнів в єдиному освітньому онлайн-просторі та мотивувати їх до вивчення тієї чи іншої теми допоможуть інтерактивні дошки (типу Padlet, Mentimeter), які стануть у нагоді не лише для налагодження зворотнього зв'язку зі здобувачами освіти, а й для тимбілдингу (формування навичок роботи в команді).

Цікавим для учнів є використання під час уроку інтерактивних електронних медіапродуктів – зошитів та підручників. Онлайн-ресурси такого спрямування допомагають викласти матеріал по-новому, по-сучасному; збагатити його, наповнивши малюнками, інтерактивними 3D-сценами, освітніми відео- та аудіоматеріалами та різнотипними завданнями (вправи, тести, ігри, вікторини, лінії часу, інфографіка, контурні мапи).

Зацікавлювати, мотивувати, стимулювати, активізувати сучасних здобувачів освіти можливо лише уникаючи одноманітності при проведенні уроків. Не просто транслявати матеріал, а спонукати до його пошуку; зосереджувати увагу не на помилках, а на досягненнях; бути „на одній хвилі” з учнями – саме це допоможе педагогу сформувати вмотивовану, всебічно

розвинену, компетентну особистість, яка зможе самореалізуватися, застосувати власні знання, вміння і навички у будь-якій сфері суспільного життя.

Список використаних джерел

1. Інноваційні технології в сучасному освітньому просторі : колективна монографія / за ред. Г. Л. Єфремової. Суми: Вид-во СумДПУ імені А. С. Макаренка, 2020. 444 с.
2. Сучасні тенденції розвитку освіти й науки : проблеми та перспективи : зб. наук. праць / упоряд. Ю. І. Колісник-Гуменюк. – Вип. 2. – Львів–Гомель, 2018. 338 с.