НАПРЯМ 2. СУЧАСНІ ТЕХНОЛОГІЇ В ПЕДАГОГІЧНІЙ НАУЦІ

DOI https://doi.org/10.36059/978-966-397-380-7-7

ПІДВИЩЕННЯ ПІЗНАВАЛЬНОЇ ДІЯЛЬНОСТІ УЧНІВ НА УРОКАХ МАТЕМАТИКИ ЗА ДОПОМОГОЮ МЕДІАОСВІТНІХ ТЕХНОЛОГІЙ

Бурцева О. Г.
кандидат педагогічних наук,
старший викладач кафедри математики і фізики
Мелітопольського державного педагогічного університету
імені Богдана Хмельницького
м. Запоріжжя, Україна

Сучасні зміни в суспільстві висувають нові вимоги до підготовки школярів у системі середньої освіти, які повинні отримати систематизовані знання, уміння та навички з метою їх ефективного використання у житті та подальшому навчанні. Але це може відбутися лише за умов вмотивованості та цілеспрямованості пізнавальної діяльності учня. Тому активізація такого роду діяльності є одним з основних напрямів покращення освітнього процесу у закладах середньої освіти. Найважливішою проблемою середньої освіти є підвищення якості навчання, що полягає у стимулюванні й доведенні якості активності пізнавальної діяльності школяра до рівня самоосвіти та здатності самореалізувати цей принцип на певному етапі навчання. Одним з основних напрямків підвищення ефективності навчання є мотивування учнів у їхній навчально-пізнавальній діяльності. Зараз зміщуються акценти із набуття певного рівня знань до вміння постійно здобувати нову інформацію, активно діяти, приймати рішення, адаптуватися до мінливих умов і вимог сучасності. Виникає необхідність не просто закладати в учня певні знання, а розвивати в нього самостійне, творче, критичне мислення, уміння вільно взаємодіяти із використанням широкого спектру інформації, що відображає різні точки зору на одну й ту ж проблему. Якщо розглядати такий підхід до системи середньої освіти, то роль Інтернет-технологій стає очевидною.

Треба відмітити той факт, що традиційні форми та методи навчання, що залишились на теперішній день без суттєвих змін, уже не можуть

повністю реалізувати інтелектуальні можливості учнів, які значно зросли, не можуть задовольнити і прагнення самої особистості до якості та результативності навчання. Тому, важливою проблемою сьогодні залишається питання урізноманітнення навчального процесу, активізації пізнавальної діяльності учнів, розширення сфери їх інтересів. Сучасним школярам доступно багато джерел інформації, але часто саме наявність готової інформації сприяє розвитку пасивності. Зникає прагнення до пошуку, пізнання, творчості, тобто діяльності. Щоб стимулювати пізнавальну діяльність учнів, треба процес навчання сконструювати з максимальним наближенням до запитів і можливостей школярів, а максимально зацікавити навчальним матеріалом можна за допомогою медіаосвітніх технологій.

Методика проведення уроку зазнає змін при використанні медіаосвітніх технологій, але при цьому з'являється можливість застосування ефективних та більш раціональних методичних прийомів. Водночас, практичний досвід свідчить, що медіаосвітні технології значно впливають на всі сторони навчання: на його зміст, методи, організаційні форми і навіть рольове призначення вчителя. Інтерес до вивчення предмета багато в чому залежить від того як проходять уроки [1]. Застосування комп'ютерної техніки на уроках математики дозволяє зробити урок нетрадиційним, яскравим, насиченим, наповнюючи його зміст знаннями з інших наочних галузей, що перетворюють математику з об'єкта вивчення в засіб отримання нових знань.

Ось чому вчителі повинні бути психологічно й професійно підготовленими до можливої зміни змісту й структури їхньої діяльності, стати активними учасниками комп'ютерної науково-технічної революції в галузі освіти. Додаток Kahoot! – це сервіс для освітніх проектів. Дає змогу створювати інтерактивні навчальні ігри, що складаються з низки запитань із кількома варіантами відповідей. Kahoot! – це порівняно новий сервіс для створення онлайн вікторин, тестів і опитувань (Kahoot! – онлайн-сервіс для створення вікторин, дидактичних ігор і тестів).

Наведемо стандартний алгоритм роботи із додатком Kahoot! (рис. 1, рис. 2):

– Вчитель готує тест, вікторину чи опитування.
– На уроці вчитель заходить на сайт https://kahoot.com/ під своїм логіном та паролем.
– Виводить сайт на екран.
– Натискає Play it, вибирає Classic.
– Генерується ПІН-код опитування.
– Вчитель контролює реєстрацію учнів.
– Включає запитання.

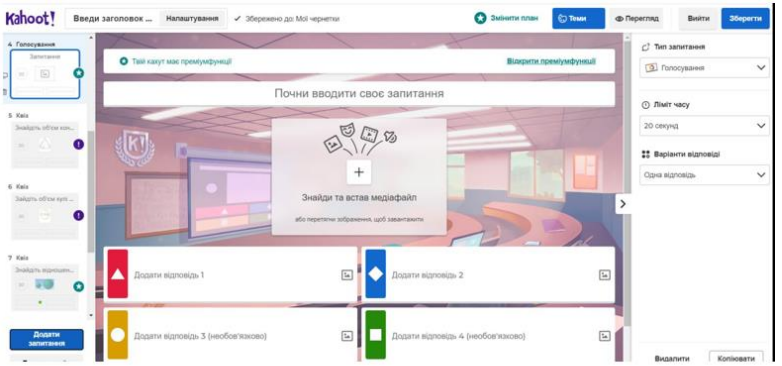

Рис. 1

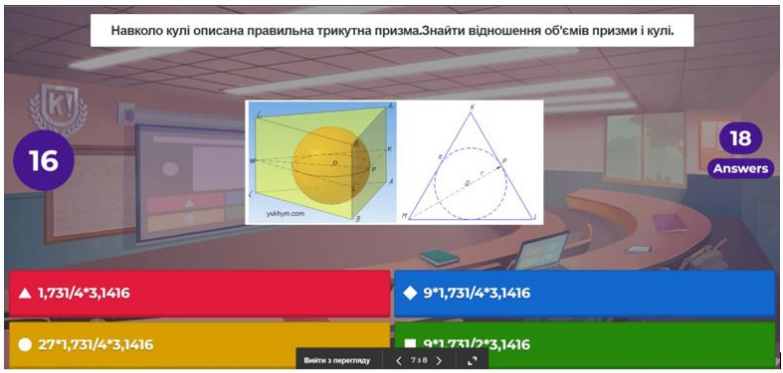

Рис. 2

– Учні заходять на своїх смартфонах на сайт kahoot.it і вводять ПІН-код.

– Вводять прізвище та ім'я, відповідають на запитання зі свого смартфона.

– На екран виводяться результати з кожного питання та загалом за опитування [2].

Застосування медіаосвітніх технологій є перспективним, оскільки дозволяє:

– комплексно вирішувати освітні, виховні та розвиваючі завдання;

– поставити кожному, хто навчається (за рахунок можливостей, що надаються засобами ІКТ) конкретні завдання в залежності від його здібностей, мотивації, рівня підготовки;

– застосувати різні типи електронних засобів навчального призначення, що активізують навчальну діяльність;

– частково звільнити викладача від виконання інформаційної, тренувальної та контролюючої функцій;

– формувати у школярів навички самостійного оволодіння знаннями;

– стимулювати позитивну мотивацію навчання за рахунок інтегрування всіх форм наочності;

– здійснити навчальну діяльність з негайним зворотним зв'язком та розвиненою системою допомоги.

Застосування медіаосвітніх технологій є перспективним, оскільки дозволяє: комплексно вирішувати освітні, виховні та розвиваючі завдання; поставити кожному, хто навчається конкретні завдання в залежності від його здібностей, мотивації, рівня підготовки; застосувати різні типи електронних засобів навчального призначення, що активізують навчальну діяльність; частково звільнити викладача від виконання інформаційної, тренувальної та контролюючої функцій; формувати і учнів навички самостійного оволодіння знаннями; стимулювати позитивну мотивацію навчання за рахунок інтегрування всіх форм наочності; здійснити навчальну діяльність з негайним зворотним зв’язком та розвиненою системою допомоги.

Література:

1. Медіаосвіта та медіаграмотність : підручник / ред.-упор. В. Ф. Іванов, О. В. Волошенюк ; за наук. ред. В. В. Різуна. Київ : Центр вільної преси, 2012. 352 с.

2. Kahoot! – онлайн-сервіс для створення вікторин, дидактичних ігор і тестів. https://naurok.com.ua/kahoot-onlayn-servis-dlya-stvorennya-viktorin-didaktichnih-igor-i-testiv-151085.html