

## **Использование современных технологий в образовательном пространстве для повышения мотивации учащихся**

***Немкина Екатерина Владимировна***

*Абитуриент*

Уральский государственный юридический университет, Кафедра гражданского права,  
Екатеринбург, Россия

*E-mail: katerina.nemckina@yandex.ru*

В период быстрого развития технического процесса по всему миру стало понятно, что современное образование уже не может продолжаться на уровне прошлых лет.

Огромное количество информации в открытых источниках, большое количество визуальных роликов и современная игровая индустрия не могут соперничать с обычной подачей информации и стандартными приемами работы в школе.

Расфокусированность сознания, усталость от одного вида деятельности, отсутствие мотивации, желание ребенка уйти от реальной жизни в виртуальную реальность заставляют педагога использовать в своей работе большое количество игровых техник, чтобы привлечь внимание ребенка к предмету.

Как показывает практика, не каждый педагог может успешно использовать в образовательной среде современные технологии для эффективного проведения урока. Отсутствие в современных школах таких базовых вещей, как ноутбук и проектор, существенно уменьшают способы взаимодействия с учениками.

Вместе с этим, современный мир дает возможность пользоваться смартфонами, которые есть у каждого школьника и учителя. Гаджеты помогают каждому слою населения не только взаимодействовать с друг другом постоянно, но и используются как посредник в образовательных и рабочих процессах. Сейчас подавляющее большинство приложений предлагают программы обучения, рефлексии, познания нового.

Большая часть информации в таких приложениях построена на визуализации, позволяющем легко и просто включиться в процесс, поддержать познавательную деятельность, использовать материал в удобной форме для дальнейшего эффективного запоминания.

Набирают популярность и определенные приложения, помогающие современному учителю не только вернуть интерес к образовательной деятельности, но и повысить мотивацию учеников, используя только его личное желание и знания возрастной психологии.

С целью исследования потенциала современных приложений в качестве ресурса повышения мотивации в образовательном процессе был проведен эксперимент, в котором были апробированы некоторые приложения, позиционирующие себя как образовательные. Как результат, было выбрано приложение, повышающее интерес к учебе и способствующее успешному освоению программы в дальнейшем.

Ниже приведены основные требования для успешного введения приложения в процесс:

- визуальная составляющая, привлекающая к себе внимание ученика;
- возможность работы как со всем классом, так и с отдельным учеником;
- прозрачная система выставления баллов для ученика и его родителей;
- возможность информирования родителей в текущем процессе;
- учет специфики работы каждого предмета (программа должна подходить для каждой дисциплины);

- сбор материалов и дальнейшая статистика.

Использованные критерии помогли просмотреть приложения без субъективного оценивания вследствие чего была выбрана программа, подходящая по всем пунктам.

ClassDojo - это приложение, созданное для эффективной работы учителя и заинтересованности в процессе ребенка.

Следует пояснить, что целью исследования был выбор программы, не использующей большое количество материала для изучения, а помогающей повысить интерес ребенка к любой дисциплине.

Приложение с самого начала привлекает внимание анимационной составляющей. Графика располагает к себе ученика любого звена в школьном учреждении. Также, можно отметить использование «аватаров», который растет и видоизменяется из-за баллов и рейтинга ученика. Это дает понимание, что «аватар» - это то, за чем надо следить и ухаживать.

Программа позволяет настроить несколько классов в программе учителя, используя минимальное время для заведения классов, а опции требований, по которым будут начисляться и вычитаться баллы, настраивает сам учитель, используя те критерии, которые его устраивают. По своему желанию он может вводить и баллы на контрольные мероприятия, поведение на уроке, подготовку к ним и устные ответы.

По итогу, не только ученик, но и родитель может увидеть, как проходит процесс у ребенка во время урока.

Какие результаты наблюдаются у учащихся, участвовавших в апробации приложения:

- ученик сразу ознакомлен с критериями начисления баллов, понимает прямую зависимость его поведения и работы на уроке;
- появляется мотивация участия в уроке, так как он может увидеть не только свой уровень работы, но и остальных учеников класса;
- видит статистику успехов;
- включается соревновательный аспект (после определенного промежутка могут выкладываться количество лучших, которые получают поощрения);
- программа обнуляет баллы через выбранный промежуток, что позволяет каждому ученику начать заново и добиться желанных результатов.

Стоит отметить, что это приложение, как и многие другие, будут бесполезны, если сам преподаватель не объясняет учащимся принцип работы с приложением, а также не работает с ней во время образовательного процесса.

В этом случае ребенок не будет понимать, почему и за что появляются баллы и насколько они верны, так как его личное понимание и поступки учителя совпадать не будут. Соответственно, взаимодействие между преподавателем и учеником могут привести не к положительному, а наоборот, отрицательному эффекту.

На основе проведенного эксперимента можно сделать вывод о том, что современное образование нуждается в использовании новых технологий, которые не только помогут учителю правильно распределить время работы, но и мотивировать ученика на самостоятельную проработку навыков, где учитель будет в роли наставника, что даст возможность обеим сторонам сосредоточиться исключительно на своих целях работы.