

ТЕМА: «ИНТЕРАКТИВНЫЕ УРОКИ ДЛЯ СОВРЕМЕННЫХ ДЕТЕЙ»

Барамыгина И.В.
воспитатель пришкольного интерната
МБОУ «Кюсюрская СОШ»

В современной педагогике важную роль играет мотивация учащихся. Для успешной мотивации необходима слаженная воспитательная база. В век современных технологий воспитательную базу необходимо адаптировать к цифровым технологиям и возможностям. Для нынешних детей важна интеграция образовательной деятельности с современными технологиями. Подростки 21 века виртуализируют реальность и чаще предпочитают находиться в онлайн-играх, виртуальных чатах, предпочитают «челенджи» вместо дворовых игр. Также современные воспитанники в виртуальной реальности перенимают привычки обитателей соцсетей и чатов онлайн-игр, мобильных игр, и т.п. В век цифровых технологий современные дети чаще взаимодействуют с гаджетами, чем с людьми. Современным детям не хватает эмпатии, сочувствия, сопереживания и простых близких эмоциональных чувств. Данная тенденция с каждым годом молодеет, сейчас 2-х летние дети предпочитают гаджеты игрушкам, поэтому опасность развития негативных черт личности повышается. Следовательно, чтобы заинтересовать современного воспитанника или чем-либо мотивировать необходимо соответствовать его ожиданиям, так как современного ребёнка не заинтересует бумажный лист, учебник, тетрадь без «гиперссылок» и особых свойств, также не заинтересует простое взаимодействие и общение.

Воспитателю важно овладеть навыками современного ИКТ, чтобы создать условия для полноценного всестороннего развития современного ребёнка, для того, чтобы воздействовать и применить какой-либо воспитательный приём.

На примере воспитательного часа в пришкольном интернате на тему «Герои нашего времени» сконструировали интерактивную игру в доступном

приложении Microsoft Power Point. Данная интерактивная игра полностью мобильная и локальная, игру можно провести в группах, индивидуально и дистанционно. Игра построена как интерактивный урок и имеет локации, в виде гиперссылок (перейти в меню, выбор этапа игры, выбор правильного ответа и т.п.).

Игра состоит из 7 этапов: первый этап (вводный) – «старт», второй этап (повторение) – «Помню героев», третий этап (актуализация знаний) – «Знаете ли Вы?», четвёртый этап (применение знаний) – «Викторина», пятый этап (актуализация знаний) – «Угадай ребус», шестой этап (применение знаний) – «Я тоже герой», седьмой этап (самооценка) – «Рефлексия».

Стартовый этап представляет собой цитату на обдумывание и осмысление, интегрирующая урок с философией, а также для воспитанников немаловажным фактором является «сегодняшний» статус в соцсетях, который они «добыли» на воспитательном часе.

Этап повторения состоит из двух пунктов: 5 вопросов на знание самых известных и популярных героев Великой Отечественной войны, 4 вопроса на запоминание портретов великих героев. В этом этапе после озвучивания ответов выводится правильный ответ, в каждом вопросе вставлен триггер с анимацией, что позволяет выводить правильный ответ при щелчке на иконку вопроса.

Третий этап актуализирует знания по произведению М.Ю. Лермонтова «Герой нашего времени», умения выражать из произведения чувства, поступки героев, составные характеристики произведения. В этом слайде используются значимые выражения произведения. Данный этап учит воспитанников тому, что наши поступки оставляют след не только в жизни окружающих нас людей, но и в нашей собственной душе, учит не только морали и этике, но и к самоанализу и пониманию своих поступков.

Четвёртый этап характеризует применение умения решать проблемные ситуации, этап состоит из 3х задач на определение значимости поступков, на формирование нравственных качеств героя и определение моральных качеств.

В слайдах с проблемными ситуациями есть возможность описать ситуации и письменно выразить ответ на мониторе и также выбрать правильный ответ из предложенных вариантов на один чётко поставленный вопрос. Варианты состоят из 5 слотов, которые закреплены гиперссылками, ведущие к следующим слайдам: при правильном ответе воспитанник выбирает бонус в качестве цитаты в статус (про время, про богатство, про природу, про искусство, про любовь), при неправильном ответе на чётко поставленный вопрос выводится слайд с гиперссылкой на повторение задания. Таким образом составленные варианты проблемных ситуаций не только мотивируют учеников, но и вызывают интерес, любопытство. У учеников формируется иной «взгляд» на решение проблемных ситуаций и переводится в область увлекательного.

Пятый этап актуализирует знания на викторине, также тренирует логическое мышление воспитанников ребусами.

Шестой этап состоит из четырёх заданий, которые требуют демонстрации тех или иных поступков, характеризующих правильный поступок, героический поступок или действие. В слайдах данного этапа используется перо для изображения или записи.

Седьмой этап представляет собой саморефлексию и самооценку своих возможностей. Слайд представляет собой дерево без листьев, каждый воспитанник, используя кнопки с триггерами запускает анимацию листьев разного оттенка цвета (зелёная означает – отлично, оранжевая – хорошо, красная – удовлетворительно).

Интерактивные уроки позволяют упростить учебный процесс для учеников, также упрощается восприятие материала, ученики с удовольствием пробуют, применяют навыки и умения с интересом. Создавать интерактивные уроки сложно и требует внимания, затраты времени, также актуальное, рабочее техническое средство.

Следовательно, опыт с подобным типом работ показывает 100% заинтересованность и мотивированность, 100% активность учащихся и самое

главное повторить пройденный материал заново, уже самостоятельно, так как интерактивный блок позволяет также работать индивидуально.