

Гаранина П.Е.

*Нижнетагильский государственный социально-педагогический институт (филиал) ФГАОУ ВО «Российский государственный профессионально-педагогический университет»
г. Нижний Тагил, Россия*

МОТИВАЦИОННЫЕ ФАКТОРЫ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ МУЛЬТИМЕДИА В ОБРАЗОВАНИИ

Аннотация

Одной из важнейших задач учителя – мотивировать учеников, чтобы заинтересовать их в своём предмете и повлиять на их активность на последующих занятиях. Мультимедиа технологии - один из актуальных инструментов, который может помочь учителю в достижении этой цели.

Ключевые слова: мультимедиа, мотивация, образование.

Garanina P. E.

*Nizhny Tagil state social-pedagogical Institute (branch)
of Federal state Autonomous educational institution
«Russian state vocational pedagogical University»
Nizhny Tagil, Russia*

MOTIVATIONAL FACTORS OF USING MULTIMEDIA IN EDUCATION

Abstract

One of the most important tasks of a teacher is to motivate students to interest them in the subject and affect their activity in subsequent sessions. Multimedia technology is one of important tools that can assist the teacher in achieving this goal.

Keywords: multimedia, motivation, education.

Мотивация – это то, что побуждает человека к деятельности, направляя его на удовлетворение определенных потребностей.

Из выше сказанного следует, что учитель должен сделать так, чтобы получение новых знаний, умений и навыков на его предмете стало потребностью для учащихся. Если получение новых знаний для учащихся станет потребностью, то это побудит их к действию. И пока эта потребность существует, учащиеся будут стремиться найти средства удовлетворения этой потребности.

Мотивационный процесс включает:

1. Оценку неудовлетворительных потребностей;

2. Формулировку целей, направленных на удовлетворение потребностей;

3. Определение действий, необходимых для удовлетворения потребностей.

То есть, учащийся, подразумевая желаемый результат, оценивает свои знания и их недостаток, для удовлетворения своей потребности. Он ставит себе цели для её удовлетворения и определяет последовательность действий, которые помогут ему в поставленной задаче.

Активность и самостоятельность школьников в учебной деятельности часто связана непосредственно с интересом к компьютеру. Этот интерес вызван привлекательностью и многофункциональностью возможностей мультимедиа-ресурсов. Именно благодаря мультимедиа мы можем более эффективно мотивировать учащихся во время урока.

Мультимедиа очень полезная и плодотворная образовательная технология, благодаря присущим ей качествам интерактивности, гибкости и интеграции различных типов мультимедийной учебной информации. Кроме этого она даёт возможность учитывать индивидуальные особенности учащихся. Мультимедиа-средства применяются в различных сферах обучения и воспринимаются людьми с различными психолого-возрастными особенностями восприятия и обучения. Ведь некоторые учащиеся воспринимают информацию посредством чтения, другие – воспринимают информацию на слух, третьи – через просмотр видеофильмов.

Принципиальным вопросом в построении и практическом применении мультимедиа-ресурсов для системы образования является нацеленность соответствующей методики на формирование позитивных мотивов, основанных на насущных потребностях учащихся. Исследования подтверждают, что мультимедиа-ресурсы в обучении стимулируют мотивацию обучающихся. Мультимедиа-средства могут побудить в учащихся азарт к обучению, помогут им формировать умозрительные образы и модели. Таким образом, мультимедиа положительно влияет на мотивацию учащихся. Но средства мультимедиа не могут с равным успехом быть эффективными для всех обучающихся. Использование мультимедиа позволяет развить у студентов желание пробовать всё новые и новые решения, но при условии, что преподаватель обеспечит должную поддержку. Благодаря мультимедиа учащиеся могут самовыразиться, заявить о себе или даже обрести новых друзей.

Презентации, с красивыми изображениями или анимацией, визуально более привлекательны, по сравнению с обычным текстом, и они помогут поддержать нужный эмоциональный уровень, дополняя необходимый материал, что будет способствовать повышению эффективности обучения. Презентации помогают преподавателю выдать в привлекательном виде тщательно подготовленную информацию.

Мультимедиа позволяет демонстрировать опыты по физике или химии, которые невозможно выполнить в школьных условиях. А на уроках истории

есть возможность показать учащимся экспонаты музеев или памятники археологии, не выходя из класса.

В школьной практике всё чаще используются групповые проекты, как форма организации учебного взаимодействия. Учитель может организовать игры по коллективному решению каких-либо задач на основе общения. Такие игры могут проводиться между отдельными учащимися, группами учащихся или параллельными классами. Использование мультимедиа поможет сделать более эффективной форму работы. Всё это усиливает эмоциональную составляющую учебного процесса, позволяет по-новому мотивировать и активизировать поисковую деятельность учащихся, делает ее привлекательной для них.

Известно, что человек большую часть информации воспринимает органами зрения и органами слуха (это давно замечено и эффективно используется в кино и на телевидении). Мультимедиа технологии позволяют воздействовать одновременно на эти важнейшие органы чувств человека. Сопровождая динамический визуальный ряд (слайд-шоу, анимацию, видео) звуком, мы можем рассчитывать на большее внимание со стороны человека. Следовательно, мультимедиа технологии позволяют представлять информацию в максимально эффективном виде. В большинстве случаев, учителю требуется разрабатывать сравнительно несложные мультимедиа-приложения, «презентационного» характера.

Мотивировать учащихся можно как в отдельный момент урока, так и на протяжении всего занятия. Если предложить обучающемуся поощрение, заинтересовать его ещё больше, то это будет сильной мотивацией для обучения. Одним из методов, в котором мультимедиа даёт наибольший педагогический эффект, являются игры, используемые во время учебного процесса. Существует множество игр, направленных на развитие внимания, интеллекта, передачу новой информации.

В мультимедиа допускается:

1. Использование цветной графики, анимации, звукового сопровождения, гипертекста;
2. Возможность постоянного обновления;
3. Возможность размещения в нем интерактивных веб-элементов (тестов или рабочей тетради);
4. Возможность копирования и переноса частей для цитирования;
5. Возможность нелинейность прохождения материала благодаря множеству гиперссылок;
6. Устанавливать гиперсвязь с дополнительной литературой в электронных библиотеках или образовательных сайтах.

Примеры мотиваций на уроке

Пример 1. Разделим класс на 2 группы и дадим каждой группе своё задание, после чего каждая группа представляет своё решение и оценивает решение второй. Всё решение объясняется, все ошибки обсуждаются всем классом.

Задание:

Вариант 1.

1. Упростите выражение:

$$-12x + 3xy - 2(x+xy)$$

2. Решите уравнение:

$$30 + 5(3x - 1) = 35x - 25$$

3. Решите уравнение:

$$x^2 + 1/8x = 0$$

Вариант 2.

1. Упростите выражение:

$$-12x + 3xy - 2(x+3xy)$$

2. Решите уравнение:

$$10x - 5 = 6(8x + 3) - 5x$$

3. Решите уравнение:

$$2x^2 - x = 0$$

Пример 2. Делим класс на 2 группы или берём два параллельных класса одного направления и проводим для них тематическую игру. Правила игры и поощрение победителей оговариваются заранее. Но обе группы будут поощрены, чтобы у учащихся была мотивация участвовать в подобной игре в последующих раз.

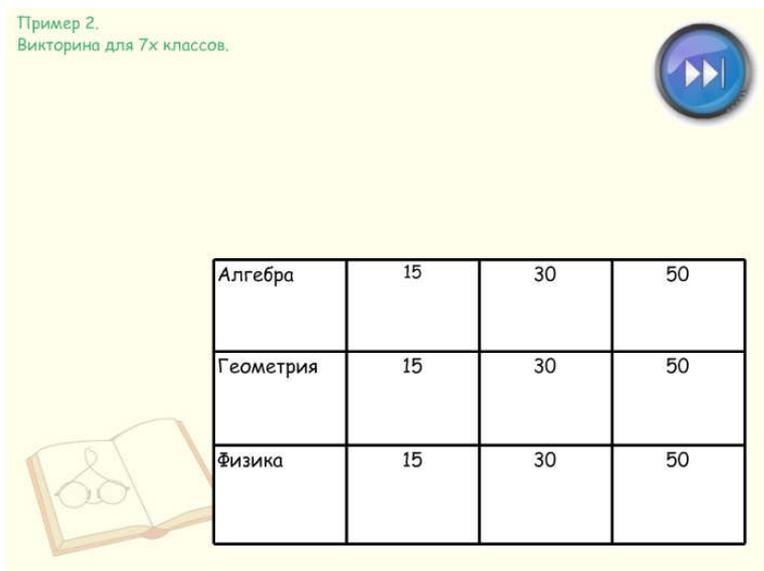


Рис. 1 Пример игровой технологии на уроке математики

Вопросы:

1. Вид линейной функции (Алгебра 15)
2. Треугольники, у которых соответствующие стороны равны называются... (Геометрия 15)
3. В каком году было исследовано Броуновское движение? (Физика 15)
4. Общее число комбинаций при размещении с повторением имеет вид: (Алгебра 30)
5. Через точку, не лежащую на данной прямой, проходит только одна прямая, параллельная данной – это: (Геометрия 30)
6. Вес воздуха при температуре 0^0 и нормальном атмосферном давлении равно: (Физика 30)
7. Назовите элементы комбинаторики (Алгебра 50)
8. Теорема о соотношении между сторонами и углами треугольника (Геометрия 50)
9. Озвучьте закон Паскаля (Физика 50)

Пример 3. Для 5-6 классов во время урока можно провести математические ребусы, чтобы дать детям отдохнуть и отвлечься, что позволит им потом сосредоточиться на нужном материале. Каждый ребёнок работает самостоятельно. Ответы можно проверить как у каждого ребёнка, чтобы оценить всех, можно провести проверку или проговорить всем классом.



Рис.2. Пример ребусов по математике

В заключении хотелось бы отметить, что изучение мультимедиа являются одним из интереснейших видов работы. Эта работа может дать большое удовлетворение, как преподавателю, так и обучающимся. Ведь, как показывает опыт, мультимедиа – это та область информатики, которую учащиеся изучают с большим удовольствием.

ЛИТЕРАТУРА

1. Мультимедиа технологии в образовании [Электронный ресурс] Режим доступа: <http://for-teacher.ru/technique/78-multimedia-tehnologii-v-obrazovanii.html> (дата обращения 12.03. 2015)
2. МЕТОДЫ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ МУЛЬТИМЕДИА В ОБУЧЕНИИ ШКОЛЬНИКОВ [Электронный ресурс] Режим доступа: <http://www.ido.rudn.ru/nfpk/mult/mult8.html>

3. Машенко М.В. Развитие учебной мотивации у младших школьников с помощью ИКТ // Учебные записки ИИО РАО. – М.: Институт информатизации образования. - 2005. - №16. - С. 62-65

4. Волкова Е.А. Методические подходы к использованию интерактивных средств в процессе обучения студентов непедагогических специальностей // Образовательные технологии и общество (Educational Technology & Society). – 2015. – Т. 18. – № 3. – С. 502-510.