

ИНТЕГРАЦИЯ ИНФОРМАЦИОННО-КОММУНИКАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ И СОВРЕМЕННЫХ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ ТЕХНОЛОГИЙ НА УРОКАХ ГЕОГРАФИИ

Т.Ю. Авакян,

учитель географии

МБОУ лицея №2, г. Михайловск

Шпаковского муниципального округа

Ставропольского края

«Известно, что единственный путь

к познанию – это деятельность»

Бернард Шоу

География как учебная дисциплина обладает уникальными возможностями, позволяющими развивать такие качества личности, как искусство познавать и мыслить, искусство общения и речи, склонность к самореализации. Но как сделать так, чтобы вовлечь в процесс познания всех учащихся, чтобы каждый из них имел возможность понимать, рассуждать, обмениваться имеющимися знаниями и опытом? Решение этой проблемы вызвало необходимость применения новых подходов и технологий в общеобразовательной школе.

Информатизация образования – приоритетное направление процесса информатизации современного общества. Существует два направления компьютеризации обучения. Первое направление – овладение компьютерной грамотностью. При этом сокращается разрыв между требованиями общества и реальными знаниями, умениями, которые дает школа подрастающему поколению.

Второе направление рассматривает информационно-коммуникационные технологии (далее – ИКТ) как мощное средство обучения, которое дает возможность индивидуализации образования, повышения мотивации и эффективности обучения. Поэтому использование на уроках географии

технологии проблемного обучения, технологии развития критического мышления, ИКТ – дело уже не будущего, а настоящего времени. Методы и содержание обучения, учитель эффективно включает в программу обучения, обеспечивая полноценную организацию учебной деятельности.

В своей работе мною используется ИКТ на разных этапах урока: при объяснении нового материала (электронные учебники, видеоролики, презентации для лекций, ментальные карты), закреплении изучаемой темы, при отработке умений и навыков (обучающее тестирование), во время проведения практических заданий (интерактивные схемы), при контроле знаний (проверочные тесты, кроссворды).

Использование программных средств на занятии имеет ряд достоинств: это и значительный объём материала, охватывающий различные разделы учебного предмета; и наглядность подачи материала; ускорение темпа урока за счет усиления эмоциональной составляющей.

Деятельность человека в современном мире немыслима без умения проектировать. В основу проекта закладывается конкретный результат в виде конкретного продукта. Одним из вариантов технологии проектирования, является метод, получивший название «Квест». *Образовательный квест* – это проблемное задание с элементами ролевой игры, для выполнения которой могут использоваться информационные ресурсы.

Метод проектов (квестов) способствует развитию общекультурных компетенций, значимых при решении профессиональных задач:

- способность самостоятельно приобретать и использовать в практической деятельности новые знания и умения, в том числе в новых областях знаний, непосредственно не связанных со сферой деятельности, в том числе с помощью ИКТ;
- готовность к самостоятельной, индивидуальной работе (самообучение и самоорганизация);
- готовность к принятию решений в рамках своей профессиональной компетенции;

- работа в команде (планирование, распределение функций, взаимопомощь, взаимоконтроль);
- умение находить несколько способов решений проблемной ситуации, определять наиболее рациональный вариант, обосновывать свой выбор;
- навык публичных выступлений (обязательно проведение защиты проектов с выступлениями авторов, с вопросами, дискуссиями).

Впервые данная методика, основанная на принципе компьютерной игры, в которой обязательно ставится конкретная цель, а игроки, используя свои ресурсы знаний должны добиваться максимально высокого результата, была предложена и успешно апробирована в 1995 году профессором образовательных технологий Университета Сан-Диего (США) Берни Доджем.

Актуальность методики квест-урока связана с инновационными направлениями образования, в которых ИКТ выступают в качестве научно-исследовательской основы занятия.

Цель проектной технологии квест-урока заключается в изменении привычных стереотипов организации учебного занятия. Благодаря использованию проектной технологии обучающиеся получают возможность самостоятельно выбирать и структурировать материал, анализировать полученную информацию, учиться самостоятельно принимать решения в выборе тем и её представлении для обсуждения на уроке. В пространстве квест-урока обучающиеся осваивают элементы практической работы.

Задачами проектной технологии являются развитие креативного мышления; раскрытие творческого потенциала; формирование навыков рационального использования учебного времени; стимулирование познавательной мотивации.

Технология квест позволяет в полной мере реализовать наглядность, мультимедийность и интерактивность обучения.

Наглядность включает в себя различные виды демонстраций, презентаций, видео, показ графического материала в любом количестве.

Мультимедийность добавляет к традиционным методам обучения использование звуковых, видео-, анимационных эффектов.

Интерактивность объединяет все вышеперечисленное и позволяет воздействовать на виртуальные объекты информационной среды, помогает внедрять элементы личностно ориентированного обучения, предоставляет возможность обучающимся полнее раскрывать свои способности.

Итак, суть квеста в том, что, как правило, есть некая цель, дойти до которой можно последовательно выполняя задания. Каждое задание – это ключ к следующей точке и следующему заданию. А задания могут быть самыми разными. Замечательно то, что квесты могут проводиться как в аудитории, так и на полигоне, то есть практически в любом окружении. Квесты можно использовать на различных предметах, на разных уровнях обучения в учебном процессе. Они могут охватывать отдельную проблему, учебный предмет, тему, могут быть и межпредметными квестами.

Различают два типа квестов:

- кратковременный (используется для углубления знаний, их интеграции, рассчитан на одно занятие);
- длительный (используется для углубления и преобразования знаний обучающихся, рассчитан на несколько занятий).

Актуальность использования квестов сегодня наглядна. Современное бразование требует использования в образовательной деятельности технологий деятельностного типа.

Преимуществом квест-уроков является использование активных методов обучения. Квест-урок может быть предназначен как для групповой, так и для индивидуальной работы.

Обучающиеся в процессе работы над таким квест-проектом постигает реальные процессы, проживает конкретные ситуации. С точки зрения информационной деятельности при работе над квест-проектом его участнику требуются навыки поиска, анализа информации, умения хранить, передавать, сравнивать и на основе сравнения синтезировать новую информацию.

Выполняя квест-проект, обучающийся учится формулировать проблему, планировать свою деятельность, критически мыслить, решать сложные проблемы,

взвешивать альтернативные мнения, самостоятельно принимать продуманные решения, брать на себя ответственность за их реализацию.

В зависимости от сюжета квесты могут быть:

- линейными, в которых игра построена по цепочке: выполнив одно задание, участники получают следующее, и так до тех пор, пока не пройдут весь маршрут;
- штурмовыми, где все игроки получают основное задание и перечень точек с подсказками, но при этом самостоятельно выбирают пути решения задач;
- кольцевыми, они представляют собой тот же «линейный» квест, но замкнутый в круг. Команды стартуют с разных точек, которые будут для них финишными.

Структура образовательного квеста может быть следующей: введение (в котором прописывается сюжет, роли); задания (этапы, вопросы, ролевые задания); порядок выполнения (бонусы, штрафы); оценка (результаты).

Технология «Квест» способна не только расширить кругозор обучающихся, но и позволяет активно применить на практике свои знания и умения. Рассмотрим эти позиции на примере квест – игры «Заповедные острова».

В процессе поиска ответов на загадку (стихотворение Б. Заходер «География всмятку»), обучающиеся самостоятельно преодолевают препятствия для достижения поставленной цели, где закрепляются навыки основных знаний в области географии, это позволяет воспитать командный дух, честность, дружеское отношение друг к другу.

Квест – игра начинается в группе. Первые задания всегда интеллектуального направления кроссворды, головоломки, складывание пазлов. При решении интеллектуальных заданий у детей появляется желание решать задачи в игре осмысливая их и находить нестандартное решение. Например, задание «Страны и города» Необходимо сопоставить названия городов и стран, в которых они находятся, чтобы расшифровать слово. Или задание «Круг-пазл» Данное задание представляет из себя замысловатую «конструкцию» из бумажных колец, которые необходимо вращать, чтобы получить ответ (Ответ: слова с

названиями животных и растений, занесенных в красную книгу Ставрополья). Задание «Составь слова из букв». В карточке написаны буквы, из которых необходимо составить слово (для слов из 5, 6 и 7 букв) Заканчивается квест-игра решением всех задач, поставленных перед игроками.

При работе над квестом у обучающихся развивается ряд компетентностей: самообучение и самоорганизация; работа в команде (планирование, распределение функций, взаимопомощь, взаимоконтроль); умение находить несколько способов решения проблемной ситуации, определять наиболее рациональный вариант, обосновывать свой выбор; навык публичных выступлений (обязательно проведение презентаций проектов).

Квест-игры одно из интересных средств, направленных на самовоспитание и саморазвитие детей как личности творческой, с активной познавательной позицией, что и является основным требованием федеральных государственных образовательных стандартов основного общего и среднего общего образования. Достоинства занятия-квеста:

1. Обучающиеся видят перед собой конечный результат – вещь, которую они сделали своими руками.
2. Ведение занятий данным методом позволяет научить решать новые, нетиповые задачи, выявить деловые качества.

Литература

1. Полат Е.С. Новые педагогические и информационные технологии в системе образования / Е.С. Полат. – М.: Издательский центр «Академия», 2002. – С. 272.
2. Дичковская И.М. Инновационные педагогические технологии: Учебное пособие. – К.: Академвидав, 2004. – 352 с. [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://banauka.ru/33.html>.
2. Кузнецова Т.А. Технология веб-квеста как интерактивная образовательная среда / ИТО – Иваново – 2011 / [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://ito.edu.ru/2011/Ivanovo/II/II-0-12.html>.

3. Полат Е.С. Метод проектов в интернет-образовании / Полат Е.С., ИОСО
РАО. 2012. [Электронный ресурс]. Режим доступа:
<http://teacherikt.21306s11.edusite.ru>.