

УДК 372.893

А. Р. Лапушкина,факультет истории, философии и права,
Омский государственный педагогический университет
Научный руководитель: канд. пед. наук, доц. О. В. Воронина

Приложения Quizlet и Kahoot! как средства мотивации при изучении темы «Дворцовые перевороты»

Аннотация. В статье рассматриваются способы внешней мотивации учащихся средствами современных информационных технологий на примере приложений Quizlet и Kahoot! при изучении сложной исторической темы «Дворцовые перевороты» в школьном курсе истории.

Ключевые слова: учебная мотивация, дворцовые перевороты, внешняя мотивация, Kahoot!, Quizlet.

Современный ребенок умеет пользоваться гаджетами и приложениями наравне с педагогами, поколение которых осваивает новые технологии во взрослом возрасте, а иногда даже лучше. Для того чтобы идти наравне с ребенком, повысить его познавательную активность и учебную мотивацию, а также улучшить понимание и усвоение учебного материала, современному педагогу стоит обратить свое внимание на использование в учебных целях приложений, которые могли бы поспособствовать этому [1].

Тема дворцовых переворотов в отечественной истории является одной из самых сложных для изучения школьниками. Большое количество информации для детей возраста 13–14 лет сложно для усвоения, при этом данная тема очень важна в понимании исторической концепции политики, проводимой последующими правителями. Для того чтобы информация усваивалась быстрее и эффективнее, а также для повышения мотивации при изучении сложных тем, мы предлагаем использование приложений Quizlet и Kahoot! как внешних (социальных) форм учебной мотивации [3, с. 36].

Начнем с первого приложения. Quizlet — это бесплатный сервис, позволяющий легко запоминать любую информацию, которую можно представить в виде учебных карточек. Нужно найти в базе или создать интерактивный материал — собственные карточки, добавить к ним текст, картинки и аудиофайлы и затем предложить учащимся выполнять упражнения и играть в игры, чтобы запомнить данный материал.

В Quizlet можно отправлять ученикам ссылку на модуль/курс, либо они сами могут найти их по имени преподавателя. Сервис также на основе информа-

ции в карточках автоматически создает тесты, игру «Подбор» с рейтингом, которые направлены на запоминание материала. Так как рейтинг будет являться внешней учебной мотивацией, у школьников сформируется стремление к тому, чтобы занять лидирующие в нём позиции, а это, в свою очередь, будет фактором для лучшего запоминания материала [2].

В нашем примере мы предлагаем сопоставить карточки с именами правителей, годами их правления и важными событиями в истории Дворцовых переворотов (рис. 1).

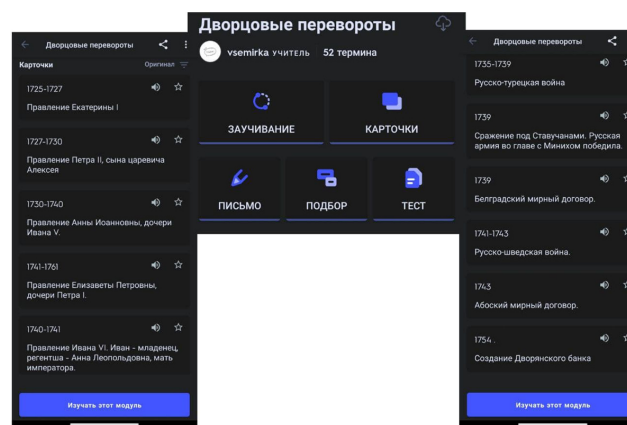


Рис. 1. Пример карточек и использования приложения

Алгоритм следующий:

- 1) обучающиеся заучивают пройденный материал через систему карточек для запоминания;
- 2) они проходят игру «Подбор карточек» для дополнительного усвоения, сервис автоматически составляет рейтинг в зависимости от времени и количества правильных ответов среди учащихся;

3) далее обучающиеся проходят итоговое тестирование в данном сервисе, по итогам которого преподаватель может ознакомиться с результатами рейтинга и выявить у учеников пробелы по данной теме.

Следующий вариант для мотивации изучения и выявления пробелов в знаниях по нашей теме — сервис Kahoot! — легко применять для образовательных проектов. С его помощью можно создать собственный опрос, учебную игру или устроить «марафон знаний». Приложение работает как в настольной версии, так и на смартфонах. Функционал данного приложения направлен больше на проверку знаний, а также отслеживание их усвоения, на базе данной платформы можно создать: викторину (quiz), игру с перемешанными ответами (jumble), обсуждение (discussion) и опрос (survey).

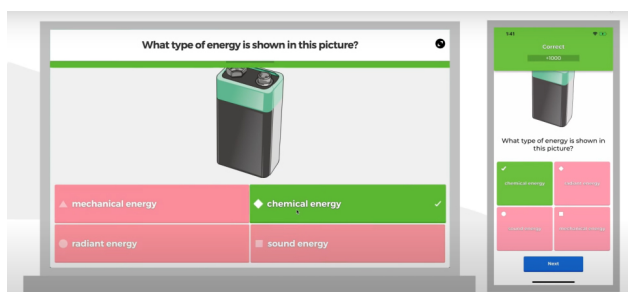


Рис. 2. Формат викторины в приложении Kahoot!

Именно то, что в реальном времени с помощью различного рода интерактивных режимов

обучающиеся могут отслеживать свой прогресс по ответам и сравнивать его с результатами одноклассников, и дает стимул детям изучать материал или запоминать его лучше [2]. А для учителя это отличный способ проверить, насколько хорошо дети усвоили материал, выявить учеников с пробелами в знаниях, а также моменты, которые вызвали наибольшее затруднение (рис. 2).

Существует два варианта использования данной платформы:

1. Учитель выводит в конце урока на интерактивный экран главную страницу с QR-кодом, по которому ученики переходят, пишут свое имя, и все вместе проходят игровой тест в классе. Данный вариант подойдет для понимания учителем качества усвоения темы «Дворцовые перевороты», которая была представлена на уроке.

2. Учитель в качестве домашнего контроля отправляет ссылку на прохождение игры обучающимся, которые проходят ее, но уже в разное время. Второй вариант подходит для проверки усвоения материала, а также для повторения учениками пройденной темы в игровом формате.

Таким образом, данные интерактивные технологии не только помогают учителю выявлять проблемные зоны в изученном материале и отслеживать результаты учащихся, но и повышают уровень внешней мотивации учащихся, улучшают эффективность и скорость запоминания сложного материала и вносят разнообразие в образовательный процесс в качестве игрового формата контроля.

1. Киселева Г. И. Развитие учебной мотивации средствами современных педагогических технологий // Наука и образование сегодня. — 2020. — № 1 (48). — С. 52–55.

2. Маркова А. К., Матис Т. А., Орлов А. Б. Формирование мотивации учения : кн. для учителя. — М. : Просвещение, 1990. — 192 с.

3. Первушкина А. И. Применение информационных и коммуникативных технологий на уроках истории и обществознания // Обучение и воспитание: методики и практика. — 2015. — № 21. — С. 35–39.