

В. А. Лабутина,
Академия социального управления, г. Москва

ПОВЫШЕНИЕ МОТИВАЦИИ К ОБУЧЕНИЮ В ПРОЦЕССЕ ПОВЫШЕНИЯ КВАЛИФИКАЦИИ ПЕДАГОГОВ С ПРИМЕНЕНИЕМ ДИСТАНЦИОННЫХ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ ТЕХНОЛОГИЙ

Аннотация

В статье рассматриваются решения для повышения мотивации к обучению с применением дистанционных образовательных технологий в условиях информационно-образовательной среды для организации повышения квалификации и переподготовки педагогов Московской области. Представленный анализ основан на опыте работы Академии социального управления — организации повышения квалификации и переподготовки работников системы образования Московской области — с применением дистанционных образовательных технологий в информационно-образовательной среде.

Ключевые слова: мотивация к обучению, повышение мотивации к обучению, информационно-образовательная среда, дистанционные образовательные технологии, повышение квалификации и переподготовка, курсы с дистанционной поддержкой, Академия социального управления, геймификация обучения.

Одним из главных условий осуществления деятельности, достижения определенных целей в любой области является **мотивация**. Мотивация делает поведение человека целенаправленным. Сложность и многоаспектность проблемы мотивации изучается педагогами и психологами не первое десятилетие, исследованием вопроса мотивации занимались такие ученые, как Г. Ананьев, С. Л. Рубинштейн, Л. И. Божович, Дж. Келлер, К. Левин, А. Н. Леонтьев, А. Маслоу, В. Э. Чудновский, П. М. Якобсон.

Существуют различные определения мотивации, например:

- «Мотивация — совокупность стойких мотивов, определяемых характером личности, ее ценностной ориентацией и направляющей ее деятельностью» [6];
- «Мотивация — система внутренних факторов, вызывающих и направляющих ориентированное на достижение цели поведение человека или животного» [7].

Следует отметить **модель Келлера для повышения мотивации учащихся**. Исследователь систем обучения Джон Келлер предложил модель повышения мотивации к обучению ARCS, главными компонентами которой являются внимание (**Attention**), значимость (**Relevance**), уверенность (**Confidence**) и удовлетворение (**Satisfaction**). Келлер говорил о том, что сначала нужно привлечь *внимание* учащегося, затем нужно убедить его в важности и *значимости* обучения, после чего необходимо поддержать его *уверенность* в себе и, в конце концов, добиться *удовлетворенности* учащегося [9].

ГБОУ ВО МО «Академия социального управления» (АСОУ) реализует повышение квалификации педагогических работников Московской области в очной и очно-заочной формах с использованием возможностей дистанционных образовательных технологий. Для этого в рамках информационно-образовательной среды (ИОС) академии создан **интернет-ресурс, на котором осуществляется дис-**

Контактная информация

Лабутина Варвара Анатольевна, ст. преподаватель кафедры информационно-коммуникационных технологий Академии социального управления, г. Москва; *адрес:* 129281, г. Москва, Староватутинский проезд, д. 8; *телефон:* (495) 472-32-08, доб. 149 или 140; *e-mail:* labutinava@gmail.com

V. A. Labutina,
Academy of Public Administration, Moscow

INCREASING MOTIVATION FOR LEARNING IN THE PROCESS OF TEACHERS' PROFESSIONAL DEVELOPMENT IN THE MOSCOW REGION USING DISTANCE LEARNING TECHNOLOGIES

Abstract

The article describes the solutions to increase motivation for learning with using distance educational technologies in information educational environment for organization of training and retraining of teachers of the Moscow region. The presented analysis is based on the experience of the Academy of Public Administration, organization of training and retraining of workers of education system of Moscow region, with using distance learning technologies in the information educational environment.

Keywords: motivation for learning, increasing motivation for learning, information educational environment, distance learning technologies, training and retraining, courses with distance support, Academy of Public Administration, gamification of learning.

танционная поддержка образовательного процесса АСОУ: <http://do.asou-mo.ru/>

Курсы, реализуемые академией по дополнительным профессиональным программам и программам переподготовки, построены с разной долей применения дистанционных образовательных технологий (ДОТ). Есть дисциплины, обучение по которым организовано с минимальным применением технологий дистанционного взаимодействия участников образовательного процесса. При таком подходе обучающиеся получают задания от преподавателя и сдают свои работы на проверку, используя интернет-ресурс. Остальное время посвящено очным занятиям для совместной работы преподавателя и группы. Есть дисциплины, обучение по которым строится иначе, доля использования ДОТ в них гораздо более весомая. В таких дисциплинах очными являются первое, установочное, занятие и последнее, на котором проводится итоговая аттестация по пройденному курсу.

И в первом, и во втором случаях преподавателю и разработчику курса **нужно помнить о необходимости повышения мотивации к учению в процессе прохождения курса обучающимися.**

Слушатели, которые осваивают дополнительные профессиональные программы или программы переподготовки, — это уже сформировавшиеся профессионалы, имеющие собственные профессиональные и личностные потребности. И, для того чтобы процесс обучения сделать более эффективным, интересным и результативным, при подготовке учебного материала и построении курса с применением ДОТ разработчику курса нужно приложить значительные усилия, чтобы продумать, как мотивировать обучающихся.

Мотивация — это важный аспект формирования у обучающихся мотивов, которые могут придать образовательному процессу смысл. Следует использовать разнообразные методы формирования мотивации, чтобы она могла обеспечивать и поддерживать плодотворную учебную деятельность на протяжении длительного периода времени.

Существуют многочисленные **приемы формирования мотивации к учебной деятельности.** Рассмотрим некоторые из них, которые можно использовать при повышении квалификации с использованием дистанционных образовательных технологий.

Создание ситуаций занимательности — внедрение в учебные занятия интересных и занимательных опытов, жизненных примеров, парадоксальных фактов, необычных аналогий, которые будут привлекать внимание обучающихся и вызывать у них эмоциональные переживания, интерес к предмету изучения. Эмоциональные переживания создаются путем приведения необычных фактов и проведения опытов во время занятий (в том числе и виртуальных, в формате видеодемонстраций), а также вызываются масштабностью, уникальностью и эмоциональной окрашенностью излагаемого материала. Стоит в этом случае вспомнить ролевой подход и деловые игры. В деловой игре у каждого участника вполне определенная роль. Организация деловой игры требует многосторонней и тщательной подготовки как со стороны преподавателя, так и со стороны самих обучающихся, что в свою очередь способствует успешному учению. Стоит обратить внимание на

квест-технологии: многие педагоги успешно проводят уроки-квесты для школьников, так почему бы не использовать элементы данной технологии при обучении взрослых во время повышения квалификации педагогических работников?

Создание ситуаций познавательного спора. Спор всегда вызывает повышенный интерес к теме. Привлечение участников к научным спорам способствует углублению их знаний, привлекает их внимание, вызывает всплеск интереса и желание разобраться в оспариваемом вопросе. При реализации повышения квалификации с применением ДОТ можно использовать для этого такую форму организации общения, как форум [8]. В данном случае высказывания участников могут быть оценены и учтены при формировании итоговой оценки за пройденный курс.

Создание ситуации успеха в учении. Этот прием используется по отношению к обучающимся, которые испытывают определенные затруднения в обучении. Он основан на том, что позитивные переживания способствуют преодолению трудностей в обучении. При реализации обучения с применением ДОТ можно создавать различного рода сообщения, подбадривающие участников по мере выполнения заданий курса. Такие сообщения могут быть сформированы информационной системой автоматически.

Необходимо поддерживать уверенность обучающегося в своих силах, в том, что он успешно овладевает учебным материалом и справляется с поставленными задачами. После объяснения материала есть смысл дать участнику курса возможность получить промежуточный результат: успешно выполнить задание, ответить на вопрос, решить задачу. Нужно, чтобы ответы на предложенные задания можно было найти в материалах курса.

При выполнении достаточно сложного задания можно использовать разного рода подсказки, наводящие вопросы. Можно предусмотреть возможность еще одной попытки, например, при прохождении теста. Очень важно, чтобы в учебном курсе не было заданий с некорректными условиями или спорными решениями.

Нужно отметить, что **на мотивацию обучающихся большое влияние оказывают содержание учебной деятельности и содержание учебного материала.**

Только та информация усваивается хорошо, которая близка слушателям, материал учебного курса воспринимается как значимый и ценный, если он отвечает их потребностям. Преподаватель должен понимать, для кого разработан курс и каковы потребности аудитории. Поэтому, чем интересней учебный материал, чем ближе он потребностям обучающихся и чем больше обучающиеся вовлечены в активный процесс обучения, тем они более мотивированы и процесс обучения более эффективен. Желательно, чтобы перед началом обучения преподаватель курса получил достаточную информацию об участниках обучения для предварительной коррекции процесса обучения. Кроме этого важно наличие в учебном курсе алгоритмов конкретных действий, образцов документов, любых инструментов, которые можно использовать немедленно, здесь и сейчас. Это повышает практическую значимость изучаемого ма-

териала. Теоретический материал можно привязать к решению конкретной задачи. Ценность курса повышается, если участники видят взаимосвязь между получением знаний и применением их в своей профессиональной деятельности.

При разработке учебных курсов с применением ДОТ необходимо учитывать разницу между электронным курсом и бумажным учебником или лекцией. Теоретический материал представляется в виде отсканированного текста учебника, конспекта лекций, материалов семинара, или помещается долгая видеозапись лекции. Обучающийся вынужден продолжительное время пассивно смотреть на «говорящую голову». В результате теряется та часть невербальной информации, которая работает на очном занятии, особенно в случае, если выступающий недостаточно харизматичен. Для повышения ценности курса в глазах участников стоит объяснить, почему эта тема важна для обучающегося.

С целью удержания внимания участника курса можно **активно использовать различные типы контента**: иллюстрированные слайды со ссылками на всплывающие окна, по которым пользователь может переходить, аудио- и видеотрекеры, флеш-анимацию, интерактивные диаграммы и игры. Кроме этого, стоит помнить, что небольшая доза юмора способствует повышению интереса к материалу, является средством эмоциональной разрядки, которая присутствует на очных занятиях, но ее часто не хватает в курсе, организованном с применением ДОТ.

Чтение с монитора отличается от чтения печатного материала: большинство пользователей «сканируют» текст, а не читают каждое слово. К тому же чтение с экрана на четверть медленнее. Поэтому электронный контент должен содержать в два раза меньше слов, чем его печатная версия, а тексты электронных курсов необходимо специальным образом оптимизировать для чтения.

При использовании в качестве формы обучения на дистанционном курсе интерактивного семинара в ходе процесса обучения можно создать единое, психологически и организационно комфортное для всех участников процесса образовательное пространство. Это может быть одним из факторов сохранения мотивации при обучении.

Материал курса желательно разбивать на отдельные модули и ставить перед участниками краткосрочные задачи и цели для каждого из разделов, а большие и долгосрочные можно разбить на маленькие порции. При завершении изучения модуля каждому участнику можно предлагать различного рода комментарии с результатами по данному модулю. В конце каждого модуля учебного курса обучающимся можно предложить достаточно сложное задание, чтобы они осознали, какие навыки у них появились.

Для активизации системы электронного оповещения можно оформить «доску объявлений», которая оперативно будет оповещать участников курса об изменениях на сайте, формировать у них представление о ресурсе как о мобильной активной среде для обучения и общения. Для формирования у учащихся чувства ответственности за результаты обучения после выполнения заданий и для создания конкурентной ситуации и активизации процесса самостоятельного

обучения можно использовать **элементы геймификации обучения**: выстраивать рейтинг, вести таблицу успеваемости (в которой указывать процент выполненных заданий), выдавать разного рода значки или «звания» участника курса с отметкой о различной степени освоения учебного материала, и эти результаты размещать на «доске объявлений». Когда обучающийся видит, что о его успехе узнают другие участники, мотивация повышается. Дух соревнования также обладает мотивирующими свойствами.

В процессе обучения **вознаграждения**, выраженные в любой форме, повышают мотивацию. Это может быть похвала за высокие баллы, опубликованный рейтинг с отметками о высоких результатах участников, какие-либо привилегии, возможность продвигаться на следующий уровень. Можно отметить успешное окончание курса. Например, это могут быть поздравления на экране, поздравительный флеш-ролик и т. п.

Что касается **организации обучения по курсу с применением ДОТ**, следует отметить, что участники курса должны заранее знать о «правилах игры», критериях оценки и уровне требований. Для успешного прохождения обучения **следует заранее, в начале курса ознакомить обучающихся с основными вопросами организации обучения**:

- требованиями к итоговой аттестации;
- критериями оценки разного рода работ;
- сроками их выполнения и предоставления преподавателю;
- расписанием занятий;
- режимом доступа к элементам курса (тестам, заданиям, итоговой работе и т. п.);
- режимом отображения результатов обучения;
- системой оповещения;
- шкалами оценок и т. д.

Участники курса должны четко представлять все формальные признаки успешного прохождения обучения по данному курсу и требования преподавателя. Данная информация должна быть доступна для обучающихся в течение всего курса. Обучающиеся должны сами спланировать, сколько времени они будут заниматься, чтобы завершить все модули до того, как закроется к ним доступ. Нужно ориентировать участников в том, сколько времени в среднем уходит на освоение того или иного модуля.

Но для поддержки интереса участников стоит все-таки создать некую интригу. Для этого можно не предлагать учебные материалы всего курса одновременно и полностью, ограничить доступ к некоторым из них или ко всем: ограничить доступ участникам к последующим элементам курса по времени, дате либо до тех пор, пока не пройдены предыдущие этапы или не получена соответствующая оценка.

Желательно предоставить обучающимся средства контроля над своей работой: указание процента выполнения, набранных баллов. Мотивация повышается, если обучаемый осознает, что он сам контролирует ситуацию, что успех прямо зависит от приложенных усилий.

Что касается контроля прохождения обучения, то **участник должен понимать, что его результаты контролирует преподаватель.** Преподаватель (или тьютор) проверяет и отслеживает прогресс

в обучении на протяжении всего курса, контролирует понимание участниками аспектов обучения, помогает в решении проблем. Повышению мотивации способствует своевременная и эффективная обратная связь с преподавателем.

Итак, можно подвести **итоги вышесказанному**:

- Мотивация — один из факторов успешного обучения.
- Для эффективной реализации обучения по курсу с применением ДОТ при разработке стоит оптимизировать исходный материал для целей электронного обучения и по возможности применить принципы модели Келлера для создания и поддержания мотивации к обучению.
- Успех прохождения курса и интерес участника сильно зависят от технической реализации курса. Но даже выполненный на высоком техническом уровне курс может быть неинтересен, если при его разработке забыли о мотивации участников в процессе обучения.

Литературные и интернет-источники

1. *Зимняя И. А.* Педагогическая психология. М., 2010.

2. *Лабутина В. А.* Опыт организации повышения квалификации и переподготовки педагогов с использованием дистанционных технологий в условиях информационно-образовательной среды на основе LMS Moodle // Информатика и образование. 2015. № 8.

3. *Лабутин В. Б., Лабутина В. А.* Реализация андрагогических принципов в информационно-образовательной среде. <http://net-edu.ru/node/67863>

4. *Маркова А. А., Матис Т. А., Орлов А. Б.* Формирование мотивации учения. М.: Просвещение, 2006.

5. Педагогам о дистанционном обучении / под общ. ред. Т. В. Лазыкиной. Авт.: И. П. Давыдова, М. Б. Лебедева, И. Б. Мылова и др. СПб: РЦОКОиИТ, 2009.

6. Современный словарь русского языка три в одном: орфографический, словообразовательный, морфемный: около 20 000 слов, около 1200 словообразовательных единиц / под ред. Т. Ф. Ефремовой. М.: АСТ, 2010.

7. Философский энциклопедический словарь / гл. редакция: Л. Ф. Ильичёв, П. Н. Федосеев, С. М. Ковалёв, В. Г. Панов. М.: Сов. энциклопедия, 1983.

8. *Шаронова О. В., Зенкина С. В.* Формы, средства и технологии интерактивного учебного взаимодействия в условиях дистанционного обучения // Информатика и образование. 2016. № 4.

9. *Keller J. M.* Development and Use of the ARCS Model of Instructional Design // Journal of Instructional Development. 1987. № 10.

НОВОСТИ

Microsoft наградила лучшие студенческие проекты конкурса Imagine Cup 2016

28 июля в Сиэтле, США, были выбраны победители конкурса Imagine Cup 2016, представившие лучшие технологические решения в категориях «Игры», «Инновации» и «Социальные проекты». В международном финале приняли участие 35 лучших команд со всего мира, в том числе гейм-дизайнеры из России InfinitePizza с игрой Partycles.

Конкурс технологических проектов Imagine Cup прошел уже в 14-й раз, в Международном финале в Сиэтле приняли участие более 110 талантливых молодых разработчиков из разных стран. Лучшие из них были награждены грантами на сумму \$50 000, а также шансом лично встретиться с главой Microsoft — Сатеей Наделлой. Победителей определило авторитетное жюри, в составе которого были такие известные эксперты, как Кики Вулфкилл, в прошлом арт-директор Microsoft Studios и одна из самых влиятельных женщин в игровой индустрии, и Марк Руссинович, программист и писатель, специалист по внутреннему устройству операционной системы Microsoft Windows.

Победителем категории «Игры» стала команда PH21 из Тайланда. Они представили проект Timelie — стелспазл с уникальным геймплеем. В основе его сюжета лежит история таинственной женщины Мерза, которая вторглась в секретную лабораторию и украла устройство, помогающее предвидеть ближайшее будущее. Во время своей миссии она встретила Альфу, маленькую девочку со способностью управлять временем, которую использовали, чтобы создать устройство. Они должны сотрудничать, чтобы выбраться из сложившейся ситуации.

Российская команда InfinitePizza со своим проектом Partycles, симулятором взаимодействия элементарных частиц, также принимала участие в финале. Предыдущие два года команды из России становились победителями в этой же номинации: Brainy Studio из Перми с игрой TurnOn и проект OVIVO команды IzHard.

«Наша команда из Санкт-Петербурга конкурентоспособно смотрелась на фоне других, в конце презентации ребят все члены жюри начали играть в Partycles! Российские команды побеждали в категории «Игры» предыдущие два года, и в этот раз нашу страну также представляли талантливые гейм-разработчики. Это подтверждает высокий уровень профессионализма и мотивированности наших участников, — рассказал Дмитрий Сошников, координатор академических программ департамента стратегических технологий Microsoft в России. — Мы всегда поддерживаем талантливых ребят и реализуем целый спектр образовательных инициатив для школьников и студентов в рамках программы Youthspark. Надеемся, что в следующем году российские команды снова примут участие в финале».

В категории «Инновации» победила команда ENTy из Румынии с одноименным проектом — высокотехнологичным носимым устройством, которое отслеживает баланс внутреннего уха и проверяет положение позвоночника в режиме реального времени.

В номинации «Социальные проекты» одержала победу команда AMANDA из Греции. Основная задача проекта состоит в проведении поведенческого анализа детей, основанного на ИКТ, для выявления фактов запугивания и другого негативного вмешательства в их жизнь.

(По материалам, предоставленным компанией Microsoft)