

ОНЛАЙН-МАРАФОН «КРЕАТИВНЫЙ ВЫЗОВ: ПРОКАЧАЙ СВОЙ УРОК!»

Светлана Александровна Павлова, генеральный директор компании NewTutor «Дистанционный репетитор», старший преподаватель АПКиППРО, магистрант МПГУ, newtutorru@gmail.com

• вовлечение • повышение квалификации • креативный вызов • интернет-сервисы

Сегодня каждый педагог должен повышать свою квалификацию не реже, чем один раз в три года. Но часто повышение квалификации становится лишь формальной процедурой.

Что нужно изменить, чтобы система профессионального развития педагогов стала более эффективной? Какие курсы и программы повышения квалификации и переподготовки особенно необходимы самим педагогам?

Тема профессионального роста учителя и его карьеры активно обсуждается во всём мире, чему есть множество причин, среди которых можно выделить появление во многих странах модели многоступенчатой карьеры учителя, изменение облика программ повышения квалификации, поручение проведения аттестации учителя профессиональным ассоциациям, распространение нового взгляда на подготовку учителя как целостную непрерывную систему от вуза до завершения карьеры и т.д.

Компания NewTutor «Дистанционный репетитор» с 2008 года ищет альтернативные программы повышения квалификации: мастерская дистанционных уроков, виртуальные праздники и др.

В феврале 2016 года мы запустили онлайн-марафон «Креативный вызов: Прокачай свой урок», который продлился 12 недель. Следующий марафон прошёл 10 сентября 2016 года. Его цель — предложить преподавателям простые и удобные инструменты, превращающие обычный урок в урок привлекательный; увеличить образователь-

ные возможности обучаемых за счёт многообразия видов и форм организации учебной деятельности.

Марафон — это онлайн-обучение в форме серии испытаний для участника, использовалась технология творческого настроения на основе концептуального смешивания (процесс творческого мышления, который подразумевает проникновение друг в друга двух или более концепций в пределах одного и того же интеллектуального пространства для создания новых идей).

Убедив участников включиться в марафон, мы переходим к новой задаче: не разочаровать и не растерять. Онлайн-марафон не связан с физической нагрузкой, но темп и ритм близок к марафону. Такой темп помогает постоянно поддерживать вдохновение и состояние творческого подъёма. Его формат позволяет не только вовлечь участников, но и вносит соревновательный элемент. Педагоги инертны, и чтобы «завести» их, нужно эту инертность преодолеть, напомнить им, как на самом деле можно учиться. Для повышения мотивации использовалась геймификация, то есть применение игровых элементов и механик в неигровом контексте.

Мы предлагали пробовать разные техники, искать нестандартные решения там, где педагоги привыкли ходить по проторенным дорожкам.

Включиться в марафон можно было в любой момент, можно было пропускать отдельные карточки, не размещать свои ответы публично. Можно даже не делиться

своими мыслями, а только знакомиться с мнениями других участников. Но для того чтобы добиться успеха, необходимо принять все вызовы и пройти марафон или полумарафон.

Марафон длился 12 недель — по одному заданию на неделю. Дошли до конца многие, а вот справиться со всеми 12 вызовами удалось единицам. Но у всех участников сформировались новые привычки, которые приведут к желаемым результатам: к улучшению отношения детей к обучению, к построению более эффективной системы обучения на уроках у конкретного учителя.

Каким должен быть процесс онлайн-обучения взрослых?

Во-первых, он должен быть актуальным, полезным, востребованным здесь и сейчас. Современные люди, сохранив полезную, но в настоящий момент неактуальную информацию в закладку, не возвращаются к ней. Материал должен быть своевременным.

Во-вторых, интересным и увлекательным, слишком большая конкуренция за внимание, слишком много дел, и поток информации не позволит педагогу просто сидеть и читать длинную инструкцию, контент должен быть уникальным.

В-третьих, практико-ориентированным, сегодня — изучаю материал, завтра — использую полученные знания в работе. Без связи с реальностью материал будет плохо запоминаться.

Что мотивировало педагогов участвовать в марафоне? Мотивация предполагает взаимодействие между педагогом и поставленной перед ним задачей в определённый момент времени. Я бы выделила три мотивирующие причины:

- Вовлечённость — Интересно!
- Экспериментирование — А ну-ка попробую!
- Результат — Получилось!

Формат получения еженедельного задания в форме *креативного вызова* мотивировал к действию, тем более, что для получения результата достаточно было принять один вы-



зов из четырёх. Кроме того, проводились мотивирующие и вдохновляющие вебинары.

Что такое креативный вызов? Это карточка, на которой четыре вопроса — четыре вызова: Могу ли я сделать то-то и то-то на своём уроке? Значки показывают, с чем связан вызов (рисование, музыка, тайна, сервисы и приложения, театр, умелые руки и т.д.). Вопросы сформулированы так, чтобы запустить соревновательное чувство в самом преподавателе («Могу ли я...?», конечно «Могу!»), так легче видеть цель, к которой иду, и представлять результат, к которому надо идти.

Рассмотрим на примере карточки, как преподавателям, участникам марафона предстоит работать.

Уже при знакомстве с карточкой у педагога возникает масса неожиданных идей, так как сами вопросы вовлекают в процесс и мотивируют к рождению идей. Перед педагогом возникает ситуация, требующая принятия решения.

Второй аспект мотивации связан с открывающимся пространством возможностей, успех связан с экспериментированием, на-

до принять вызов, получить знания, попробовать на уроке и поделиться достижениями или трудностями способности к запоминанию. Творческий подход заключается в том, что устанавливаются связи между предметами, процессами, явлениями, которые ранее не наблюдались. В 1913 году Пуанкаре писал: «Творить — значит создавать новые комбинации из элементов, пригодных для этого...самыми многообещающими часто бывают те, что взяты из областей, которые весьма далеки друг от друга».

Креативный результат — это итог поиска возможностей среди огромного количества вариантов и шаблонов. Результат участников марафона — это оригинальные и привлекательные уроки, на которых интересно и педагогу, и ученику. Когда педагог вовлечён в процесс подготовки необычного урока, то он естественным образом стремится преуспеть и добиться результата, а получив восхищение от учеников или коллег, делится достижениями и советами в социальных сетях.

Давайте заглянем в нашу креативную шкапу и познакомимся с работами участников.

Вызов 1. Вот четыре вопроса-вызова, которые были предложены участникам:

- Можно ли складывать оригами по данной теме?
- Как я могу изменить класс, чтобы создать подходящую атмосферу?
- Могу ли я сделать видео-историю к уроку?
- Стоит ли задействовать сервис Kahoot?

Елена Шевалдина выбрала оригами и рассказала свою историю успеха: «Приняла вызов “Можно ли складывать оригами по данной теме?” У меня 4-й класс. Тема по технологии “Тепличное хозяйство”. Но какое может быть хозяйство, когда нужно делать открытки папам? Быстренько разобрал основную тему, решили сделать того, кто ухаживает за теплицами — мужчину, с помощью оригами! Его и прилепили на открытку! А на 23 февраля дома сделали с дочкой для племянника уже из денежных купюр рубашку, галстук, брюки — собрали в джентльмена — получилось необычно и креативно! Мама племянника

смеялась! Можно этого человечка развернуть и пойти в магазин купить что-нибудь для души!»

Анастасия Геннадьевна Суминова делится своими находками: «Я выбрала вызов “Как я могу изменить класс, чтобы создать подходящую атмосферу?” Попыталась изменить класс для урока литературы на тему “С. Есенин, лирика” в 5 классе. Потушила свет, зажгла свечу, на интерактивную доску вывела портрет Есенина — и иллюстрации к произведениям, и стихи начали звучать иначе, таинственнее».

Участник марафона **Ольга Николаевна Шилова** описала свои сомнения и выводы: «Приняла Вызов 1. Вопрос 4. Стоит ли задействовать сервис Kahoot? Поработала с Kahoot, технологически всё понятно, интерфейс простой, осваивается практически сразу. Сделала прикидку викторины “Вирусы. Вирусы? Вирусы...” из 6 заданий. Педагогический взгляд на сделанное подтвердил заявленный разработчиками смысл — fun learning games. Весёленький такой протектик получился».

Вот ссылка на сам проект: <https://play.kahoot.it/#/k/bb762d44-58cc-4aad-9cc2-2a9da60d4fb8>

Теперь мой ответ на сам вопрос — Стоит ли задействовать сервис Kahoot? Добавлю, при работе со студентами.

1. Первая реакция — не стоит.

2. После размышлений пошла вторая реакция. Несмотря на желаемое творчество и разнообразие в образовательной деятельности, всё равно никуда не деться от знания основополагающих фактов, деталей, понятий, дат. Так почему бы не выучить их играя, уйдя от традиционной скучной репродукции?

Резюме: стоит задействовать сервис Kahoot, или хотя бы попробовать!»

Еще одна рефлексия от участника марафона **Екатерины Владимировны Мартышовой**: «Приняла 1 Вызов, задав себе четвертый вопрос, а стоит ли задействовать сервис Kahoot и для чего? “Прокачав свой урок” в теории, пришла к выводу о том, что дан-

Все мы можем развивать своё креативное мышление. Качество образования в будущем будет всё больше зависеть от способности комбинировать, рассчитывать на уже полученные знания и рождать новые креативные идеи. □

Литература

1. *Тихомирова Е.* Живое обучение: Что такое e-learning и как заставить его работать. М.: Альпина Паблишер, 2016.
2. *Дирксен Джули.* Искусство обучать. Как сделать любое обучение нескучным и эффективным. М.: Манн, Иванов и Фербер, 2013.
3. *Стюарт Дэйв, Симмонс Марк.* Игра в бизнес. Идеи-спагетти, сборщики мусора, виагратор и другие ингредиенты творческого допинга. М.: Альпина Диджитал, 2012.