

DOI: 10.55090/19964552_2022_6_64_76

АНАЛИЗ СОДЕРЖАНИЯ СОВРЕМЕННОГО ОБРАЗОВАНИЯ В КОНТЕКСТЕ ФОРМИРОВАНИЯ ПОЗНАВАТЕЛЬНОГО ИНТЕРЕСА УЧАЩИХСЯ

Малютина Людмила Сергеевна,

*аспирант кафедры Педагогика школы Института педагогики
ФГБОУ ВО РГПУ им. А. И. Герцена, г. Санкт-Петербург*

 ludmal554@gmail.com

АННОТАЦИЯ

В статье рассматривается проблема формирования познавательного интереса учащихся через содержание современного образования. На современном этапе развития образования появляются новые содержательные стимулы развития познавательного интереса учащихся. В работе описаны наиболее актуальные из них: это введение надпредметного контента, визуализация учебной информации и геймификация процесса обучения.

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА: *познавательный интерес, содержательные стимулы развития познавательного интереса, видология знаний, визуализация, геймификация.*

ANALYSIS OF THE CONTENT OF MODERN EDUCATION IN THE FIELD OF FORMATION OF COGNITIVE INTEREST OF STUDENTS

Malyutina L. S.,

*postgraduate student of the Department of School Pedagogy, Institute of Pedagogy,
The Herzen State Pedagogical University of Russia, St. Petersburg*

ABSTRACT

The article deals with the problem of forming the cognitive interest of students through the content of modern education. At the present stage of development of education, new meaningful incentives for the development of the cognitive interest of students appear. The paper describes the most relevant of them: this is the introduction of over-subject content, the visualization of educational information and the gamification of the learning process.

KEYWORDS: vidology of knowledge, cognitive interest, meaningful incentives, visualization, gamification.

Последние десятилетия мы становимся свидетелями усиливающихся и ускоряющихся изменений, происходящих как в педагогической теории, так и в реальной практике школьного образования. Среди них: повышение значения новых педагогических технологий, информатизация и цифровизация образования, усиление роли коммуникативных технологий, резкое увеличение объёма и изменение основных источников информации для участников образовательного процесса. Для образования подобные изменения в жизни общества имеют решающее значение. Образование меняется в сторону неформального, вариативного, прикладного, в сторону самообразования.

На современном этапе развития образования в качестве основного подхода к построению содержания образования реализуется компетентностный подход. Он предполагает ориентацию на личностные, познавательные, коммуникативные, социальные компетенции (Э. Ф. Зеер, И. А. Зимняя, О. Е. Лебедев, А. Г. Каспаржак, А. К. Маркова, М. В. Рыжак, М. А. Холодная, А. В. Хуторской, С. Е. Шишов и др.). Важнейшим условием формирования

и развития компетенций является наличие у учащихся познавательного интереса и мотивации к учению.

Для организации познавательной деятельности учащихся важную роль играет взаимодействие мотивов и стимулов. Стимулы являются объективными побудителями к возникновению мотивации к учебной деятельности, мотивы — субъективное отражение стимулов. Стимулы вызывают и формируют мотивы, которые, в свою очередь, побуждают активную деятельность. Таким образом, стимулы выполняют мотивирующую функцию по отношению к учебной деятельности. Под понятием «стимул» мы понимаем средство целенаправленного педагогического воздействия на познавательные потребности и мотивационную сферу обучающихся. Педагогическое стимулирование — это целенаправленный процесс формирования у обучающегося позиции субъекта обучения, на основе использования педагогических стимулов, обращённых к мотивационной сфере учащегося и побуждающих процессы его развития.

В педагогической науке есть фундаментальные работы посвящённые формированию и развитию познавательных интересов учащихся, прежде всего, это масштабное исследование, проведённое в 70-е годы XX века Г. И. Шукиной. Изучая способы повышения эффективности организации процесса обучения, Г. И. Шукина рассматривала стимулы как причину, побуждающую учащихся к деятельности, создающую благоприятные условия для их развития. Г. И. Шукина выделяет несколько групп стимулов развития познавательного интереса: **предметно-содержательные, организационные, практические, эмоционально-рефлексивные и мотивационные**. В целях большей эффективности обучения, необходимо грамотное сочетание используемых учителями стимулов, для того, чтобы они не противоречили, а дополняли друг друга [10].

Социокультурная динамика изменяет содержание этих стимулов. Возникает вопрос: как изменяет? Возможно, появляются новые стимулы? Мы подходим к ответу на этот вопрос с точки зрения видологии знаний. Анализируя развитие знаниевой традиции в содержании образования, О. Н. Крылова представляет её как «совокупность различных видов знаний: **информационных, процедурных, оценочных и рефлексивных**, которые реализуются в предметном, межпредметном и надпредметном контекстах» [4]. О. Н. Крылова делает вывод, что для формирования у учащихся целостной научной картины мира в содержании образования должны быть представлены все виды знаний, что служит основой для реализации ком-

петентностного подхода в школьной практике. Видология знаний помогает выявить новые характеристики содержательных стимулов развития познавательного интереса.

Эти стимулы мы рассматриваем применительно к основной школе.

Информационные знания представлены в содержании образования в виде теоретических, фундаментальных знаний основ наук. Эта информация, которая содержится в учебных пособиях, в опорных конспектах, логических схемах, используемых на уроках, видеофрагмента, презентациях, обучающих программах и других средствах обучения. Информационные знания обладают большими возможностями для создания стимулов развития познавательного интереса. Информационные знания соотносятся, в исследовании Г. И. Шукиной, с *предметно-содержательными* стимулами развития познавательного интереса, а именно:

- новизна информации,
- занимательность,
- история науки и научных открытий,
- практическая ориентация содержания образования,
- демонстрация роли науки в изменении жизни общества.

Эти стимулы продолжают оставаться актуальными, но очевидно, что современное понимание содержательных стимулов не может ограничиваться только информацией, составляющей основное содержание учебных предметов. Действующие ранее традиционные стимулы сегодня наполняются новым содержанием и одновременно появляются новые стимулы.

Традиционным для педагогики, является внимание к реализации принципа наглядности в обучении. Исследование современного состояния школьного образования привело учёных к выделению более общего и фундаментального понятия — «феномена визуализации» (Аранова С. В., Андреева Н. Д., Шурилова Т. Б., Паничкин А. В., Казарина Т. Ю., Катханова Ю. Ф., Корзинова Е. И., Игратьев С. Е. и др). **Визуализация** учебной информации проявляется «в увеличении объёма наглядных учебных материалов, в повышении нагрузки на визуальный канал восприятия, во введении в оборот новых терминов (инфографика, скрайбинг, скетчинг и пр.) или трансформировании значения уже используемых (иллюстрация, рисунок, наглядность)» [1]. Внедрение дистанционных форм обучения усилило актуальность визуализации, вследствие необходимости представлять информацию в сжатой визуально-графической форме.

Метапредметные результаты, представленные в ФГОС ООО, включают умение наглядно и современно графически представлять информацию. Возникает необходимость развития у учащихся способностей перерабатывать, передавать, образно представлять информацию. Сегодня в качестве средств визуализации, кроме традиционных (иллюстрация, рисунок, схема, график, диаграмма, карта, таблица, опорный конспект), используются и современные: кластеры, учебные презентации, 3D-графики, ментальные или интеллект-карты, виртуальные модели и другие средства. Исследования (Аранова С. В. и др.) показывают, что интерес школьников повышается, если на уроках используются современные средства визуализации. Одной из причин влияния визуализации на познавательный интерес учащихся является то, что она вызывает эмоции и способствует образованию связей между конкретной информацией и субъектным опытом учащихся. Таким образом, продукт визуализации (например, инфографика) становится иллюстративной опорой для построения системы знаний.

О. Н. Крылова отметила наметившуюся в начале XXI века тенденцию включения в содержание учебников **процедурных знаний**. Процедурные знания отражают способы деятельности, направленные на процесс познания, на активное преобразование мира, они устанавливают связь полученных теоретических знаний с реальной жизнью. Процедурные знания представлены в содержании учебных предметов в основном в виде информации о способах научной деятельности, методах познания и истории науки [4]. При сопоставлении с классификацией Г. И. Шукиной видно, что этот вид знания использует как **предметно-содержательные стимулы** (история науки и научных открытий, практическое применение знаний, связь с жизнью), так и **практические** (алгоритмы решения задач, методы проведения наблюдений, опытов, экспериментов).

Включение в содержание данного вида знаний можно объяснить их важной ролью в развитии мотивации и познавательных интересов школьников.

Одним из современных подходов к конструированию содержания образования стало включение в него **надпредметного контента**, который в основном представлен рефлексивными и оценочными знаниями [4]. В классификации Г. И. Шукиной рефлексивные и оценочные знания соотносятся с **эмоционально-рефлексивными** стимулами развития познавательных интересов учащихся.

Рефлексивные знания отражают чувственное восприятие, личные ценности, самоконтроль и самооценку, предполагают отбор и интерпре-

тацию информации, мнений, суждений. Рефлексивные знания помогают школьникам получить видение возможностей использования полученных знаний в своей жизни, учат умению анализировать свою деятельность. По мнению В. А. Сластенина, важнейшим компонентом учения являются мотивы, то есть побуждения, которыми ученик руководствуется, осуществляя те или иные учебные действия. В учебной ситуации должны быть заложены мотивы, движущие ученика к овладению знаниями и умениями [6]. А. В. Хуторской рассматривает рефлексивность как чувственно-переживаемый процесс осознания своей деятельности и ее компонентов [8]. Поэтому рефлексивное знание связано с личным отношением к нему. Одним из обязательных компонентов рефлексивного знания является интерес учащегося к необходимой для усвоения информации, который мотивирует к получению знания. Мотивация вызывает внутреннюю потребность учащегося исследовать определенную область науки, добывать важную для него информацию. Рефлексивное знание основано на интересе к этому знанию, к области и результату его применения. Школьник, получая рефлексивное знание, видит его цель, способы получения знания, осознает его связь с другой важной информацией и умеет его использовать в собственных интересах, то есть он изменяет полученную информацию в свою систему знаний, переводит ее во внутренний план. Во внутренний план переводятся только те знания, которые реально интересны и необходимы ученику. С помощью рефлексивных знаний происходит учёт индивидуальных потребностей и особенностей учащихся, а значит, осуществляется личностная ориентация содержания образования. Поскольку рефлексивные знания связаны с личностными особенностями и интересами школьников, они оказывают непосредственное влияние на развитие их познавательных интересов.

К современным тенденциям развития содержания образования можно отнести повышение внимания к **оценочным знаниям**, знания о нормах отношений к различным явлениям жизни, установленным в обществе. Благодаря включению оценочных знаний ученик получает возможность выразить своё отношение к окружающей действительности. Современные школьники живут в эпоху резких и динамических перемен, пересмотра базовых ценностей. Включение в содержание уроков оценочных знаний позволяет организовать обмен опытом и ценностями не только между учащимися, но и между учителем и учеником. Учебные тексты содержат задания, выполнение которых предполагает высказывание учеником своей

точки зрения и её аргументацию или описание чувств, которые вызывает какое-либо историческое событие или произведение искусства. Включение оценочных знаний позволяет учащимся самим встать на позиции субъекта оценивания, проявить себя в новой социальной роли, что соответствует особенностям подросткового возраста.

Непременным условием развития познавательной активности является включение личности в самостоятельный процесс познания. Деятельность обучаемых происходит под влиянием как внешних, так и внутренних стимулов. Одни и те же стимулы, по-разному воздействуют на разных учащихся. Причина состоит в различии их личностных качеств и интересов. Для того, чтобы внешнее воздействие выполняло роль стимула, необходимо, чтобы оно вызвало у ученика положительные эмоции удовольствия или радости. Следовательно, стимулы включают в себя эмоциональную составляющую. Эта эмоциональная компонента вызывает у обучающегося ответную реакцию, положительно влияющую на познавательную деятельность, делая процесс учения личностно значимым для ученика. Воздействие учителя на позитивное эмоциональное отношение ученика к учению — важный фактор повышения мотивации и успешности всего процесса обучения в целом. Это находит своё выражение в атмосфере эмоционального комфорта на уроке, переживание обучаемым радости успеха, похвале учителя. Большое значение имеет здесь личность учителя, его артистизм, умение вдохновлять учеников.

Выделенные Г. И. Щукиной **организационные стимулы** — это приёмы и средства побуждения познавательной активности, которые использует учитель на уроке. В современной школьной практике это находит выражение в повышении разнообразия используемых методов и технологий обучения, применении различных способов дифференциации учебного материала, использовании разных форм контроля знаний и оценки результатов познавательной деятельности учащихся. Выбор технологий зависит от целей урока, предметного содержания и возраста обучающихся. В условиях реализации требований ФГОС ООО наиболее актуальными становятся следующие технологии: информационно-коммуникационная, технология развития критического мышления, проектная технология, технология развивающего обучения, технология проблемного обучения, игровые технологии, модульная технология, технология мастерских, технологии уровневой дифференциации, групповые технологии. Общими для этих технологий являются те качества, которые способствуют активизации познавательных

стимулов и развитию мотивации, это: организация на уроке эффективного коммуникативного взаимодействия в процессе групповой работы, предоставление учащимся возможности выбора форм, способов и направлений познавательной деятельности, предоставление обучаемым максимальной самостоятельности.

Последние годы в школьном обучении всё шире используются проектные технологии обучения. Исследователи видят её особенность в том, что эта технология ориентируется «не на интеграцию фактических знаний, а на их применение и приобретение новых» [9]. Так проект становится дидактическим средством «активизации познавательной деятельности, развития креативности, формирования определённых личностных качеств». В основе проектной деятельности лежит «развитие познавательных навыков учащегося, умений самостоятельно конструировать свои знания, ориентироваться в информационном пространстве, развитие критического мышления. Проект как педагогическая технология — это технология, предполагающая совокупность исследовательских, поисковых, проблемных методов, творческих по самой сути». Таким образом, проект предполагает организацию творческой деятельности учащихся, которая не может осуществляться без мотивации и развитого познавательного интереса.

Высокий уровень мотивации является необходимым условием обеспечения успешности проектной деятельности. Мотивация зависит, прежде всего, от выбора темы высокой социальной значимости или лично значимой для учащегося. Учебная проблема должна не только соответствовать возрастным особенностям учащимся, но и быть им интересна. Практическая, теоретическая и познавательная значимость результатов проекта стимулирует высокую мотивацию всей поисковой деятельности учащихся при реализации учебного проекта. Следовательно, основным содержательным стимулом при организации проектной деятельности подростков является ценностно значимый результат, «продукт» проектной деятельности. Для проектной деятельности мотивация является не только условием её эффективной реализации, но и внутренним, наиболее важным, результатом реализации проекта.

Как показала школьная практика, проектная деятельность учащихся обладает большим творческим и развивающим потенциалом. Она не только обеспечивает формирование общеучебных умений и способов деятельности, но прежде всего, способствует развитию познавательных мотивов и интересов школьников. При выполнении учебного проекта обучающиеся

включаются в активную учебно-познавательную деятельность, в ходе которой формируются компетенции в коммуникативной и учебно-исследовательской деятельности, развивается критическое мышление и способности к инновационной, творческой деятельности. У обучающихся развиваются навыки самостоятельного применения приобретенных знаний и способов действий при решении практических задач. Используя знания разных учебных предметов, школьники приобретают умения самостоятельной постановки цели своей деятельности, планирования работы, отбора необходимой информации, интерпретации результатов исследования и презентации результатов. В процессе проектной деятельности ученикам приходится организовывать учебное сотрудничество с педагогами и сверстниками, самостоятельно строить свою индивидуальную образовательную траекторию. А это, в свою очередь, способствует развитию ценностных представлений учащихся, воспитанию у них чувства ответственности, инициативности, самостоятельности, активной жизненной позиции.

Выделенные Г. И. Шукиной организационные стимулы продолжают оставаться актуальными, но они претерпели определённые изменения. В настоящее время в учебный процесс активно внедряются информационные технологии, на уроках используются компьютерные обучающие программы, тестирование, моделирование, презентации. Сочетание цвета, мультипликации, музыки, звуковой речи, динамических моделей расширяет возможности представления учебной информации и её воздействие на учащихся с разными приоритетами восприятия информации (визуалы, аудиалы, кинестетики). Применение информационных технологий в учебном процессе позволяет сделать уроки более интересными, а огромный поток изучаемой информации более доступным. Использование в школьной практике информационных коммуникационных технологий не только повышает эффективность и качество обучения, но, что более важно, вызывает у учащихся повышенный интерес и усиливает мотивацию учения.

Перед современной школой стоит задача создания цифровой образовательной среды школы, главные особенности которой состоят в том, что она развивающая и технологичная. Преимуществами цифровой образовательной среды школы является то, что она способствует активизации познавательной деятельности учащихся, развивает их самостоятельность, способствует индивидуализации обучения, даёт возможность быстрой обратной связи, а всё это в целом способствует повышению мотивации учащихся к учению.

К современным видам организационных стимулов можно отнести и явление **геймификации**. В научной литературе геймификация определяется как применение игровых методик в неигровых ситуациях, применение методов проектирования игры для неигровых областей. Внедрение геймификации в образование в первую очередь направлено на активизацию возможностей личности, реализации ее творческого потенциала, так как игре присущи такие характеристики, как вовлеченность обучающихся в игровой процесс и процесс обучения, импровизация, дух соперничества, эмоциональная составляющая и удовлетворение от процесса [2].

Среди целей применения геймификации в образовании выделяют: повышение уровня и качества знаний обучающихся, получение положительного опыта работы в группе, установление высокого уровня мотивации учащихся. Исследователи отмечают положительное влияние геймификации на когнитивные, мотивационные и поведенческие результаты обучения. Учитывая, что для современного поколения компьютерные игры являются основной формой развлечения, их можно использовать в качестве способа мотивации процесса учения. Геймификация является одной из форм мотивации школьников, которая действует от внешней мотивации к игре, т. е. зарабатывание очков, наград и поощрений, к более важной внутренней мотивации к обучению. Кроме того, геймификация может служить способом повышения эффективности коммуникации, вовлечения учащихся во взаимодействие, командную работу. Геймификация помогает преодолевать страх ошибки, вырабатывает умение работать в команде, а погружение в виртуальную среду раскрепощает игроков и воспитывает активного участника игрового процесса.

Геймификация создаёт такую информационно-обучающую среду, которая бы способствует развитию коммуникативных навыков, самостоятельному, активному стремлению учеников к получению знаний, навыков и умений, таких как критическое мышление, умение принимать решения, работать в команде, быть готовым к сотрудничеству. Таким образом, геймификация помогает раскрыть творческие способности и мотивирует самообразование. Внедрение геймификации в процесс обучения позволит подготовить обучающихся к трудовой деятельности [3]. Игра вызывает у детей большой диапазон чувств: от любопытства до радости и гордости. Игра не только дает много положительных эмоций, но также помогает игрокам преодолевать негативные эмоции и даже преобразовать их в позитивные. Геймификацию можно рассматривать как условие, благоприятст-

вующие становлению учебных компетенций, поскольку она способствует вовлечению обучающихся в образовательный процесс, повышает качество усвоения учебного материала, способствует повышению мотивации к обучению и дальнейшему получению образования.

Цифровизация всех сфер жизни общества требует искать новые пути подготовки специалистов, начиная с изменений в школьном обучении. Учёными Национального научного фонда США был предложен новый подход к организации процесса обучения (STEM или STEAM). Подход основан на сочетании теоретических и практических навыков: ученик не только изучает сразу несколько областей знаний, но и использует полученную информацию для выполнения практических задач. При реализации STEM-методики перед учащимися ставится актуальная проблема (практическая задача), для решения которой школьники вовлекаются в проектную деятельность. В качестве задач выбираются наиболее важные проблемы, имеющие несколько решений. В процессе обучения учащиеся знакомятся с современными открытиями в науке, для объяснения теории широко используется эксперимент. Применение STEM-методики повышает познавательный интерес, развивает любознательность, аналитическое мышление, коммуникативные навыки, способствует выработке многофункциональности навыков и гибкости мышления [5].

Современное содержание всех учебных предметов направлено на формирование ключевых компетенций, а для этого необходим высокий уровень развития познавательного интереса. Именно через познание личность приобретает ключевые компетенции: *hard skills*, *soft skills* и *self-skills*. В 20 веке в науке основной акцент делался на предметные знания и *hard skills* (предметные компетенции). Сейчас с развитием информатизации всей жизни общества всё большее значение приобретают *soft skills* (коммуникативные компетенции) и *self-skills* (рефлексивные навыки, самооценка) [7].

Таким образом, на современном этапе развития образования появляются новые содержательные стимулы развития познавательного интереса учащихся к учению, наиболее актуальные из них — это введение надпредметного контента, визуализация учебной информации и геймификация процесса обучения. ■

БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЙ СПИСОК:

1. *Аранова С. В., Андреева Н. Д., Шурилова Т. Б., Паничкин А. В.* Феномен визуализации в образовании: коллективная монография / С. В. Аранова, Н. Д. Андреева, Т. Б. Шурилова, А. В. Паничкин; [под науч. ред. С. В. Арановой]. — Санкт-Петербург: Астерион, 2021. — 134 с.
2. *Бархатов В. И., Капкаев Ю. Ш.* Классификация образовательных услуг и актуальные вопросы модернизации экономического образования // В сборнике: Современные проблемы и средства повышения качества университетского образования: сборник докладов юбилейной региональной научно-методической конференции — 2003. — С. 40—45.
3. *Капкаев Ю. Ш., Бенц Д. С., Поздов А. А., Малютина А. Д.* Интерактивное взаимодействие и геймификация образовательного процесса / В сборнике: Дистанционные образовательные технологии: Материалы III Всероссийской научно-практической конференции. — 2018. — С. 26—29.
4. *Крылова О. Н.* Развитие знаниевой традиции в современном содержании отечественного школьного образования: дис. на соискание учёной степени докт. педагогических наук: 13.00.01. — Российский государственный педагогический университет им. А. И. Герцена, Санкт-Петербург, 2010 — 458 с.
5. Научно-практическое образование, исследовательское обучение, STEAM-образование: новые типы образовательных ситуаций: Сборник докладов IX Международной научно-практической конференции «Исследовательская деятельность учащихся в современном образовательном пространстве». Том 1. — Под ред. А. С. Обухова. М.: МОД «Исследователь»; Журнал «Исследователь/Researcher», 2018. — 260 с.
6. Педагогика: учеб. пособие для студ. высш. пед. учеб. заведений / В. А. Сластенин, И. Ф. Исаев, Е. Н. Шиянов; Под ред. В. А. Сластенина. — М.: Издательский центр «Академия», 2002. — 576 с.
7. Педагогическое образование: новые вызовы и цели. VII Международный форум по педагогическому образованию: сборник научных трудов. Ч. V. — Казань: Издательство Казанского университета, 2021. — 316 с.
8. *Хуторской А. В.* Современная дидактика. — СПб.: Высшая школа, 2007. — 640 с.
9. Чечель, И. Д. Метод проектов: субъективная и объективная оценка результатов // Директор школы. — 1998. — № 4. — С. 3—10.
10. *Шукина Г. И.* Познавательный интерес как педагогическая проблема: дис. на соискание учёной степени докт. пед. наук: 13.00.01. — Ленинградский государственный ордена трудового красного знамени педагогический институт им. А. И. Герцена. — Ленинград, 1968. — 234 с.