

ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА №17 ВАСИЛЕОСТРОВСКОГО
РАЙОНА САНКТ-ПЕТЕРБУРГА

**«ЛИТЕРАТУРА И ГАДЖЕТЫ:
ДРУЗЬЯ ИЛИ ВРАГИ?»**

Крестиненко Нина Вячеславовна,
учитель русского языка и литературы

Санкт-Петербург

2020

Содержание:

1. Вступление. Роль современных информационных технологий в системе образования.
2. Возможности технологии дополненной реальности.
3. Заключение. Компетенции современного педагога.
4. Приложение 1. Приложение 2. Приложение 3 (см. отдельные документы)

1. Вступление. Роль современных информационных технологий в системе образования. Преимущества, польза, необходимость.

Что переварили учителя, тем питаются ученики.

Информатизация – один из основных путей развития и модернизации системы образования. Связано это с развитием техники, технологии, связано и с прогрессом культуры, выходом, так сказать, в новую поисково-информационную среду. Основной единицей осмысления жизни становится информация. А ценностью становится умение работать с информацией. Соответственно, одной из главных задач современной системы образования является выработка компетенций, способствующих формированию умений и навыков работы с информационной средой.

Основной целью педагога по – прежнему является создание условий для формирования развитой личности, имеющей базовые знания, но способной адаптироваться в новой поисково - информационной среде, к условиям современной жизни. Мое мнение на этот счет: «Я считаю, что современные дети адаптированы к окружающей среде, они выросли с мобильным устройством в руках, они с детства оснащены «продвинутыми» технологиями», чего мы не можем сказать о многих взрослых. Сколько раз мы слышим: «Убери телефон! Что ты сидишь в своем гаджете? Целый день «сидит» в своем телефоне!» К чему приводит это категоричное отношение

взрослых к современной молодежи? Ответ прост: «к недопониманию». А, значит, - к тревоге, нервозности, к недоверию между поколениями, к потере авторитета. Путем указаний, требований, отыманию и «забиранию» с детства приобретенных навыков современного ребенка, мы рискуем остаться в стороне от подрастающего поколения.

Дело в том, что каждому из нас, педагогов, приходилось сталкиваться с тем, ученики отвлекаются на просмотр сообщений в телефонах, ищут там подсказки или списывают готовые чужие ответы. Что с этим делать? Бороться? Или превратить гаджет в нашего помощника? Попробуем разобраться в возможностях применения гаджетов на уроках.

Информатизация - одно из средств достижения поставленной цели. Путем решения ряда поставленных задач, последовательных, поэтапных: оснащения техникой (на это сейчас выделяются средства), создание и разработка дидактических пособий (пример разработанной игры - см. приложение 1), использование технологии дополненной реальности, как повышение заинтересованности учащихся, повышение мотивации к процессу обучения (см. приложение 2).

Использование технологии дополненной реальности позволяет привлечь внимание отстающих, слабоуспевающих учеников, не готовых к уроку. Пример - урок литературы, нас интересует момент, когда ученик приходит без текста, без учебника. С минимальными затратами, используя свой телефон, камеру, ребенок (благодаря учителю!) имеет доступ к готовому, необходимому тексту, он включен в урок...

Поверьте, имея опыт преподавания в школе, я знаю, о чем говорю. Очень трудно порой бывает вовлечь подростков в ход урока. Учитель – ключевая фигура в процессе образования, тем более в информатизированной среде. Роль учителя возрастает! Но и требования к учителю – тоже!

Новые компетенции современного педагога. Это тот выход из проблемной ситуации. Работая с технологией дополненной реальности, мы кажемся детям современными, умелыми, идущими в ногу со временем. Мы поднимаем учительский авторитет в глазах детей. Мы становимся для них «продвинутыми». .. Повышается заинтересованность к обучению через «фигуру» современного учителя, педагога.

2. Возможности технологии дополненной реальности.

Между воображением человека и обретением желанного лежит пространство, которое человек может преодолеть лишь своим страстным стремлением.

Информационные технологии (в том числе технология доп. реальности) входят в практику многих образовательных учреждений, получая положительные отзывы и со стороны родителей. Важным качеством ТДР является универсальность, доступность. Погружая детей в информационно-поисковую среду, мы сможем привлечь и родителей, которые порой забывают, что являются участниками образовательного процесса.

Таким образом, использование ТДР на уроках:

- обеспечивает высокий эстетический уровень, обеспечивая, прежде всего, наглядность
- дает возможность провести дифференцированную работу (см. приложение 3)
- дает возможность получить пользу, применяя гаджеты
- учитель сам подбирает необходимый материал, выбирая и работая с удобными ему платформами (Lerning.apps, Plickers, HP – reveal, Aurasma, QR-код)

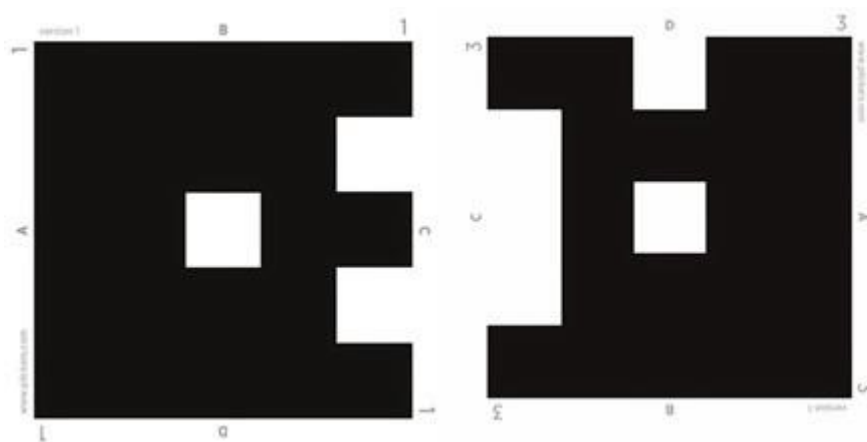
1. Как работает Plickers?

Plickers — это приложение, позволяющее мгновенно оценить ответы всего класса и упростить сбор статистики. Работает оно с применением QR-кодов. Plickers используется учителем на планшете или смартфоне, в связке с ноутбуком.

Камерой планшета (телефона) учитель сканирует поднятые детьми карточки с QR-кодами с по их мнению правильными ответами.

И получает практически мгновенную статистику правильных и неправильных ответов и их авторов прямо на доске.

Карточка имеет такой вид:



На карточках стоит номер и буквы вариантов ответов (A, B, C, D)

Как начать пользоваться Plickers?

Сайт приложения: <https://www.plickers.com/>

Здесь нужно пройти процедуру регистрации и скачать карточки.

Материальное обеспечение:

Для работы нужен только компьютер с интернетом и WI-FI, телефон с камерой и QR коды-карточки. Ученики поднимают карточку с вариантом ответа, который они считают правильным, и телефон учителя считывает коды сразу всех учеников. Тестирование моментально выявляет правильные и неправильные ответы каждого из учеников и онлайн отображает статистику ответов на тест по классу и пофамильно, при этом всю информацию легко и удобно вывести на экран при помощи проектора.

Сервис Plickers позволяет реализовать быструю обратную связь от класса (аудитории родителей, слушателей), мобильные голосования и фронтальные опросы во время учебного занятия по пройденному или текущему материалу, мгновенный учет посещаемости занятия. Работа с мобильным приложением отнимает не более нескольких минут. Получение результатов опроса происходит на занятии без длительной проверки. Наличие смартфонов или компьютеров обучающимся не требуется.

Мобильное приложение Plickers под управлением iOS или Android, установленное на планшет или мобильный телефон педагога, считывает QRкоды с бумажных карточек обучающихся. Компьютер или ноутбук с открытым сайтом Plickers в режиме Live View и проектор позволят учащимся видеть вопрос педагога. В конце опроса его результат можно вывести на экран, т.к. приложение отображает статистику ответов и выстраивает диаграмму на основе ее анализа.

Plickers — это приложение, позволяющее мгновенно оценить ответы всего класса и упростить сбор статистики.

Система Plickers может быть уместа для:

Во-первых, приложение можно использовать для получения мгновенной реакции. Вопрос – ответ.

Во-вторых, с помощью Plickers можно проводить небольшие обзорные тесты в конце темы. Для этого нужно занести в приложение список класса и список вопросов. Ученики поднимают свои карточки одновременно, а ваш планшет выдает вам информацию о том, как справился каждый из них. Это даёт возможность узнать о прогрессе всего класса, а не нескольких его представителей

В-третьих, Plickers можно использовать для скучной, но обязательной задачи – чтобы узнать, кто сегодня пришёл на урок, строит диаграммы ответов и

позволяет сразу узнать, какая часть класса поняла изучаемый материал, а кому нужна дополнительная помощь.

The screenshot shows the Pickers.com interface for a quiz pack. The main content area displays four questions:

- Найдите описание Пугачева
- Кто из героев романа "Капитанская дочка" был добрый малый, но ветрен и беспутен до крайности?
- Как называется изобразительно-выразительное средство языка, использованное в предложении из романа "Капитанская дочка": "Снег повалил ослепительной пеленою на небозримой стене?"
- Какой главный наказ дает отец своему сыну, Петру Гриневу?

The right sidebar shows reports for two seminars: "семинар 04.10" with 83% completion and "30.10" with 56% completion.

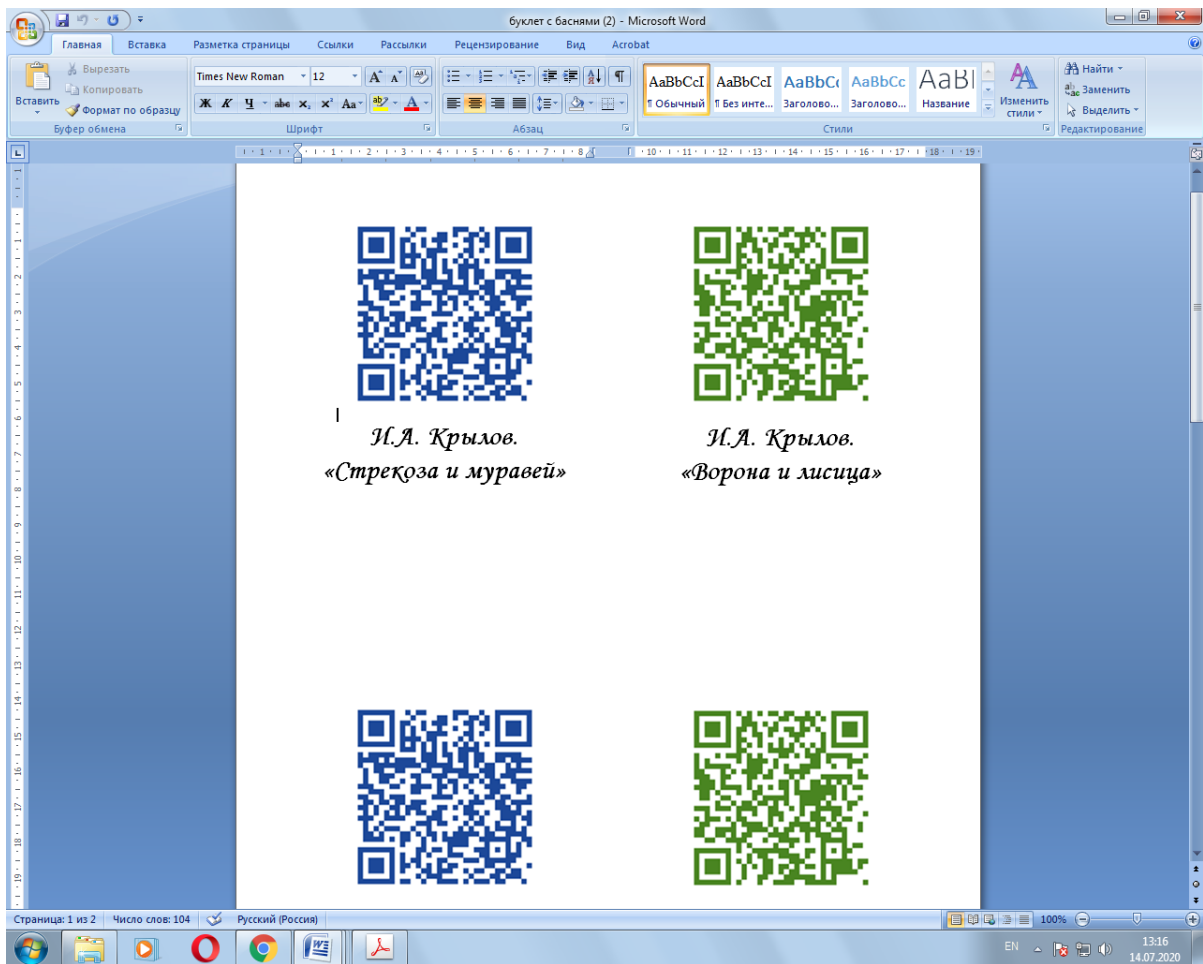
2. «QR-код» (от англ. «Quick Response» – «быстрый отклик»).

QR-код представляет собой двухмерный штрих-код, содержащий информацию (текст, графика, аудио, видео), которую можно прочитать при помощи простого бесплатного приложения, установленного на гаджет.

Более подробно:

<https://clck.ru/EUnvF>

Закодированный текст басни. Использование QR-кода на уроках литературы.



3. Создание увлекательных учебных материалов в интернете (Learning Apps)



Очередное средство для разработки интерактивных электронных учебных материалов, обзор которого мы сделаем, может свободно использовать любой пользователь интернета. Learning Apps является абсолютно

бесплатным. С его помощью можно создавать небольшие интерактивные задания.

Learning Apps позволяет реализовать следующие виды интерактивных учебных элементов:

- тест на выбор ответа (одного или нескольких) + игра «Кто хочет стать миллионером?»
- выбор слов из текста
- составление слов из букв
- игра «Парочки» (надо найти логически связанные пары, открывая на секунду изначально скрытые картинки или текст за наименьшее число кликов; игра одновременно тренирует память)
- найти пару и соответствие в сетке (установление соответствия изображений с названиями, аудио или видео)
- таблица соответствий (аналогично предыдущему, но нужно подобрать множество понятий к каждой категории)
- классификация (распределение элементов знаний по категориям)
- найти на карте (используются метки на интерактивной карте Google)
- пазл «Угадай-ка» (надо последовательно открыть элементы изображения, распределяя понятия по категориям)
- сортировка картинок (выбрать названия для элементов изображения)
- расставить по порядку (распределить тексты, изображения, аудио или видео в правильной последовательности)
- хронологическая линейка (распределение элементов по шкале, не обязательно временной)
- викторина со вводом текста (написать ответы к последовательности вопросов на изображениях)
- виселица (надо собрать слово из букв, не допуская более установленного числа ошибок)
- заполнить пропуски
- заполнить таблицу (по данным первой строки и первого столбца)

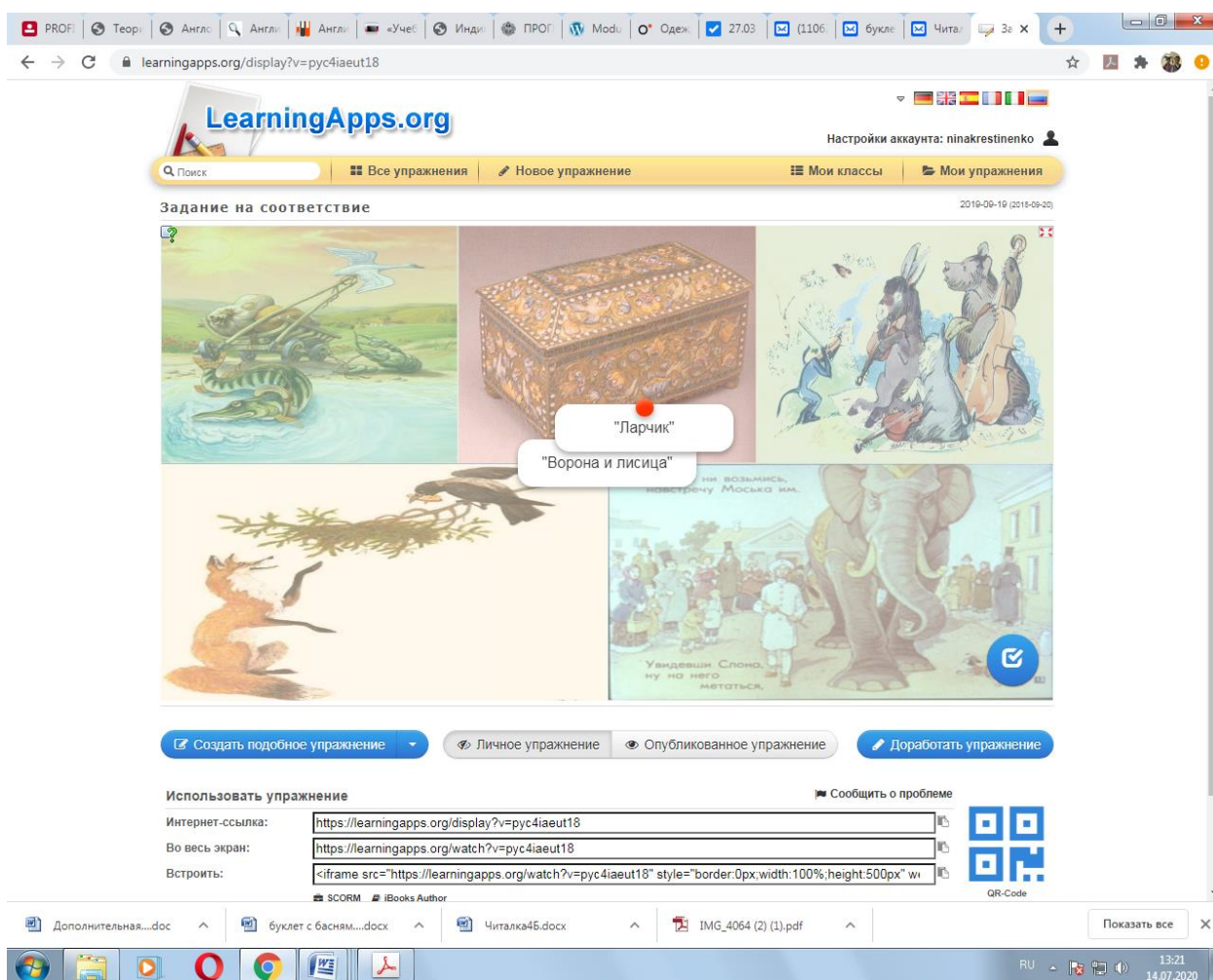
- кроссворд
- викторина для нескольких игроков (онлайн игра по типу известной телеигры «Своя игра»)
- где находится это? (онлайн игра на скорость, в которой ответами на поставленные вопросы выступают метки на изображении)
- оцените (онлайн игра, представленная последовательностью вопросов с числовыми ответами; выигрывает тот, кто был наиболее близок к правильному значению в каждом из вопросов)
- папка Challenge (онлайн игра, в которой игроки последовательно выполняют сортировку элементов)
- скачки (онлайн игра, в которой игроки должны ответить на установленное число вопросов с наименьшим числом ошибок)
- mindmap (создание диаграммы связей)
- notebook (записная книжка)
- qikpad (блокнот с возможностью совместной работы)
- аудио/видео контент
- голосование
- доска объявлений
- календарь (расписание)
- сетка приложений (создание набора из элементов Learning Apps)

Принцип работы сервиса похож на сервисы типа Youtube. Кто-то создает учебный элемент, а остальные пользователи получают к нему доступ, например, по ссылке или через qr-код.

Инструментарий сервиса позволяет создавать учебные классы, приглашая в них своих учеников по гиперссылке. Для классов можно создавать наборы учебных элементов и следить за тем кто смог успешно выполнить задания, а кто не смог. Сами ученики также могут создавать учебные элементы, которые будут размещаться в общем наборе элементов класса.

LearningApps.org - приложение для создания интерактивных заданий разных уровней сложности: викторин, кроссвордов, пазлов и игр, совершенно несложный в освоении.

В LearningApps.org можно работать самостоятельно - создавать задания, а можно по заданию учителя - выполняем задания, подготовленные учителем, результаты выполнения заданий отражаются в аккаунте учителя.



Итак, подведем итоги выше сказанного. Основные аспекты, предъявляемые к технологиям дополненной реальности, повышающие эффективность их применения в образовательном процессе:

1. мотивированность, целесообразность в использовании различных дидактических материалов
2. обдуманное определение роли, места, времени использования технологии дополненной реальности
3. ведущая роль педагога в проведении занятий с применениями технологий дополненной реальности
4. введение в процесс только компонентов, гарантирующих качество обучения, качество получаемых знаний, умений
5. логичность и уместность использования технологии дополненной реальности в момент проведения учебного занятия.

Новые технологии расширяют возможность образовательной среды.

С целью развития творческого мышления обучаемых предлагаются задания творческого характера, ставятся вопросы, на которые невозможно дать однозначный ответ (см. Приложение 4).

Использование технологий дополненной реальности дает педагогу экономию времени, глубину погружения в материал, повышенную мотивацию обучения, интегрированный подход в обучении, возможность одновременного использования аудио и видео материалов (оживление картинки в приложении AURASMA-HP - Reveal) привлечение разных видов деятельности рассчитано на активную позицию обучающихся, получивших достаточный уровень знаний по предмету. При использовании новых технологий познавательный интерес на уроках возрастает.

3. Роль педагога в процессе обучения с использованием технологии дополненной реальности.

Дорогу осилит идущий...

Эффективное практическое использование новых технологий в сфере образования будет возможным только в случае готовности педагогов. Современный педагог должен быть осведомленным.

Педагог современности – это интеллектуал, модернизатор, просветитель, ему должны быть присущи:

общие педагогические навыки, навыки владения средствами информационных технологий, навыки пользования инновационными технологиями, стремление и желание совершенствовать образовательную среду. Современные учителя должны уметь многое. Обладая мастерством, начитанностью, эрудицией, образованностью, профессионализмом, вести за собой подрастающее поколение в мир новых открытий и самосовершенствоваться. В этом есть успех современного учителя.

Педагоги остаются ключевым звеном образовательной цепи, «повозкой, ведущей за собой лошадь». Обязанность учителя современности идти в ногу со временем, опережать своих учеников.

Педагог должен знать, где найти, как найти, как преподнести необходимый учебный материал, использовать инновационные технологии в качестве продуктивного средства обучения.

Внедрение новых технологий предполагает соответствующую подготовку: Обучение работе с компьютерными средствами (ПК, планшеты, ноутбуки, нетбуки, laptop и т.д.)

Работа с образовательными платформами, обучающими порталами, интерактивными приложениями, инновационным оборудованием.

Преодоление психологических барьеров (неудобство, неумение, недопонимание)

Посещение курсов повышения квалификации: «Профессионализм и мастерство современного педагога».

Выступление на конференциях и семинарах, мастер –классах, где происходит межличностный обмен опытом.

Создание и накопление собственно разработанных образовательных электронных ресурсов.

Управление процессом обучения, воспитания и развития школьника – главная функция педагога. Специалист своего дела, подчиняющий и применяющий инновационные технологии стремительно развивающейся среды на благо образовательного процесса – есть истинно современный педагог.