Опыт работы с «цифрой». Методические находки учителя

Бусурманова А.Ш.,
учитель начальных классов
МОУ СОШ №2 г. Надыма

«Если мы будем учить сегодня так,
как учили вчера, мы украдем у детей завтра»
Джон Дьюи

У каждого времени свое поколение. Оно не хуже, не лучше, не умнее — оно лишь другое.

Представители поколения Z активно используют планшеты, AR-, VR- и 3D-реальность. Зачастую термин «поколение Z» рассматривается в качестве синонима термина «цифровой человек». Поколение Z интересуется наукой и технологиями (например, предполагается, что многие представители поколения будут заниматься инженерно-техническими вопросами, биомедициной, робототехникой), а также искусством. Также предполагается, что поколение будет экономным.

То, что предыдущие поколения называли «новыми технологиями» или «технологиями будущего», для поколения Z уже настоящее. Это первое по-настоящему цифровое поколение. Теперь интернет не ограничивается домашним компьютером и может быть доступен в любой момент, благодаря новым мобильным телефонам, смартфонам или карманным устройствам. К тому же поколение Z — первое поколение, полностью родившееся во времена глобализации и постмодернизма.

Возникает такая тенденция: мир школы и современный мир – это два разных полюса. Школьный мир включает: традиционную классно-урочную систему, домашние задания, «стандартные, обычные уроки». Что же включает в себя современный мир? Это век информатизации, компьютеризации, инновации.

Цель цифровой школы внедрение и применение игровых симуляторов (технологий), геймификации, что повышает мотивацию у учащихся к образовательному процессу.

Геймификация – это использование подходов, характерных для компьютерных игр, игрового мышления в неигровом пространстве: образовательном, сетевом, прикладном программном обеспечении с целью повышения эффективности обучения, мотивации обучающихся и повышения их вовлечённости в образовательный процесс, формирования устойчивого интереса. При этом нужно соблюдать умеренность.

На уроках я применяю такие приёмы как:

Kahoot — это сервис для создания онлайн викторин, тестов и опросов.

Ученики могут отвечать на созданные учителем тесты с планшетов, ноутбуков, смартфонов, то есть с любого устройства, имеющего доступ к Интернету.

Созданные в **Kahoot** задания позволяют включить в них фотографии и даже видеофрагменты. Темп выполнения викторин, тестов регулируется путём введения временного предела для каждого вопроса.

При желании учитель может ввести баллы за ответы на поставленные вопросы: за правильные ответы и за скорость. Табло отображается на мониторе учительского компьютера.

Для участия в тестировании учащиеся просто должны открыть сервис и ввести PIN-код, который представляет учитель со своего компьютера.

Ученику удобно на своем устройстве выбирать правильный ответ. Варианты представлены геометрическими фигурами.

Использование данного сервиса может быть хорошим способом оригинального получения обратной связи от учащихся.

Сильная сторона: Тренировка и контроль в игровой форме.

Подобные приложения- это Quizizz. Socrative.

Plickers.

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

Работает оно с применением QR-кодов, более привычных нам в рекламе, магазинах.

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.

Таким образом, затратив минимальное количество усилий, мне удалось привлечь дополнительное внимание к уроку, добавив этот **интересный вид опроса**!

В процессе работы с этим приложением дети задают много вопросов и помимо основной темы урока. Им очень любопытна техника считывания камерой смартфона (планшета) **QR-кода**, а также вопросы синхронизации мобильных устройств.

Quizlet – это бесплатный онлайн-сервис для создания и применения флэш-карточек и обучающих игр по различным категориям, в том числе и по иностранным языкам.

Quizlet - самый большой образовательный сайт. Можно выбрать различные категории создания карточек: языки, культура, математика, география, история, биология. Это в основном работа с запоминанием определений, событий, дат и т.д.

Варианты использования карточек:

- Режим просмотра карточек (дается значение, событие на другой стороне, термин, дата и т.д.
- Режим «Орфография» (введите то, что слышите)
- Режим «Учить» (в двух вариантах: вписать перевод слова и прослушать значение и записать)
- Режим «Тест» (4 типа вопросов)
- Игра «Scatter» (Пусть все исчезнет! Перетаскивай термины на их значения, чтобы они исчезли.)
- Игра «Космическая гонка» (Уничтожь пролетающие слова, набирая их и нажимая Enter).

На этом сайте есть уже готовые задания по всем предметам.

Также хочу рассказать про дополненную реальность на уроках. Использование дополненной реальности позволяет сделать урок более интересным и привлекательным, повышает интерес к уроку.

Дополненная реальность (augmented reality, AR) как «среда с прямым или косвенным дополнением физического мира цифровыми данными в режиме реального времени при помощи компьютерных устройств — планшетов, смартфонов и инновационных гаджетов, а также программного обеспечения к ним».

С помощью дополненной реальности можно «оживить» страницы книг и учебных пособий, совершить прогулку по джунглям, почувствовать себя участником исторического события.

Дополненная реальность может использоваться в изучении любого предмета, будь то физика или история, биология или литература.

Каким образом можно использовать технологию дополненной реальности в образовательном процессе? В первую очередь как вспомогательное средство для максимизации наглядности и интерактивности изучаемого предмета, более глубокого погружения в него.

Таким образом, технология дополненной реальности позволяют педагогу вовлечь учащихся в исследование, разрабатывая для этого учебные ситуации, использовать современные технологии, инструменты и способы деятельности для достижения качественного результата.

Результаты: В текущей четверти мною было проведено исследование с учащимися 2 б класса (в количестве 23 человек)

Полученные результаты свидетельствуют о благоприятном психологическом климате в классе. Анализ результатов показал, что 90 % учащихся комфортно чувствуют себя на уроках. Следует отметить, что у учащихся повысился интерес к урокам (от 20 до 70%)

Мотивация учащихся 2 б класса повысилась примерно на 78%. Что способствовало повышению качества обучения.

Применение цифровых методов вызывает у школьника стремление анализировать, - сопоставлять , стимулируют познавательную активность.