

*Анастасия Михайловна Петкевич,
учитель математики
Екатерина Николаевна Иванова,
учитель географии
МОУ «Средняя общеобразовательная школа № 4»,
г.Малоярославец, Малоярославецкого района
Калужской области*

Топ идеи: новые «нормальности» (современные гаджеты в традиционном обучении)

Почти 400 лет назад выдающийся педагог Ян Амос Коменский написал свою «Великую дидактику» и создал классно-урочную систему, которая используется и по сей день. Это нововведение было обусловлено развитием промышленности, возникла потребность в образовании простых людей, подготовке финансистов, организаторов производства.

Но кого сегодня готовит школа? Школа всегда была для детей проводником во взрослый, быстроменяющийся мир: мир взрослых, с их ритмом и стилем.

Современные цифровые технологии стремительно изменили нашу жизнь. И если мы, учителя, лишь приспособили свою жизнь к таким переменам, то некоторые из наших учеников, к сожалению, порой, растут и живут, полностью погрузившись во всемирную паутину. Понятно, что гаджеты становятся любимым развлечением, а иногда, к сожалению, и лучшим другом. Такой образ жизни ребенка полностью меняет его восприятие школьного обучения, зачастую вызывая полный протест против учебного процесса. Мы, учителя, в свою очередь, недовольны тем, как мало интереса проявляют ученики к школьной программе.

Система обучения в школе всегда была ориентирована на работу с текстами. А сейчас учебные программы кажутся современным школьникам перегруженными лишней информацией. Кроме того, в наше время, когда все вокруг подчинено принципу получения удовольствия, идея о том, что для получения знаний нужно трудиться, крайне непопулярна.

НИИ ВШЭ провело исследование “Социальные сети как новая практика развития городских подростков”¹, в котором выяснили, что почти три четверти московских подростков возраста 15-17 лет используют мобильные устройства на уроке для доступа к образовательным ресурсам.

Ряд педагогов запрещает использование гаджетов, но это не эффективно. Учащиеся нарушают, обходят эти запреты. Смартфоны и планшеты уже не вычеркнешь из жизни современного подростка. Дети одновременно живут в двух мирах: реальном и виртуальном, даже на уроке.

Исследования показали, что большинство школьников с помощью смартфонов одновременно решают несколько задач. 70% используют девайс

¹ По материалам сайта <https://ioe.hse.ru/news/201272771.html>

во время урока для игр, общения в социальных сетях, прослушивания музыки. В то же время столько же учащихся с помощью гаджетов просматривают образовательный контент. Авторы исследования отмечают: «По сути, ребята со смартфонами просто переносят в школу привычный для них “формат” многозадачности - совмещения разных видов деятельности».

Исследователи проверили, действительно ли гаджеты — это «прерогатива условных троечников», которые раньше отвлекались, а теперь погружены в свои мобильные телефоны. Но это не так. «И отличники, и хорошисты, и троечники, когда им становится скучно, переключаются на экран смартфона, — отмечает исследователь Диана Королева. — Ребята используют девайс и чтобы найти учебную информацию». То есть все подростки в этом плане «мобильны и автономны».

Поэтому сегодня особенно важно педагогам "подружиться" с устройствами, включить их в образовательный процесс. Это будет способствовать повышению мотивации учащихся.

Хотим предложить вам Топ инструментов, позволяющих учителю научиться общаться с современными школьниками на понятном для них языке с использованием имеющихся у них навыков работы с современными гаджетами.

Топ инструментов, позволяющих повысить мотивацию учащихся

QR- код – сервис, позволяющий закодировать любую информацию в виде картинку. Это может быть обычный текст, адрес в Интернете, координаты какого-либо места или даже целое стихотворение. Их специальный вид облегчает чтение заложенных данных с помощью современных мобильных телефонов, оснащенных камерами. Достаточно привести камеру телефона на код и тут же получить доступ к его содержимому



Стоит отметить, что этот сервис не является каким-то «новшеством», так как применяется уже довольно длинный промежуток времени. Он прост и удобен в использовании, а количество методов применения безгранично и зависит только от фантазии преподавателя (викторины, квесты, опросы). К тому же это очень эффективный метод привлечения обучающихся к учебно-познавательной деятельности, так как задействует максимум каналов восприятия.

Этот сервис можно использовать на различных этапах урока: от постановки целей до домашнего задания. Учащихся можно включать в различные формы работы: индивидуальные, парные и групповые. Выбранные формы зависят от количества гаджетов, которые есть в наличии

Plickers сервис, разработанный на основе считывания QR-кода. Это удобное приложение для быстрой оценки знаний учащихся прямо на уроке.



Педагог может провести опрос всего класса можно буквально за полминуты. Для этого необходимы специальные распечатанные листочки для каждого ученика в классе и телефон для учителя (ученикам он не нужен).

Принцип использования очень прост — ученики поднимают карточки с ответом, соответствующим слову, заголовку, части пропущенного текста, букве и т.д., которые они выбрали. Педагог “сканирует” класс, результаты отображаются на телефоне и высвечиваются на экран проектора.

С помощью Plickers можно провести опрос, устный счет, голосование и т.п.

Mentimeter - ресурс для создания интерактивных презентаций, опросов, голосования в режиме реального времени, позволяющий получать моментальную обратную связь от аудитории.

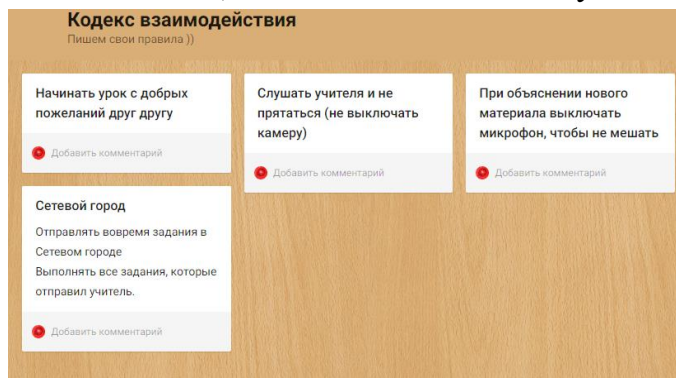
Выбор достаточно велик: облако тегов, выбор изображения, опрос, ранжирование и другие. Но самый любимый школьниками, да и взрослыми тип задания – это викторина.

Самый большой город в мире



Составленные задания на ресурсе учитель может давать на уроке при проверке домашнего задания, в качестве актуализации опорных знаний, на этапе первичной проверки понимания нового материала, в середине занятия в качестве инструмента для определения проблемных мест, в конце урока на этапе рефлексии. Ребята могут сами создавать опросы для одноклассников по изученным темам. Выполнение таких заданий создает в классе совершенно удивительную атмосферу радости и счастья даже, если в викторине победил кто-то другой

Padlet (-let – это английский уменьшительный суффикс, pad – в одном



из значений – «блокнот, планшет») является сегодня одним из самых популярных онлайн-средств создания виртуальных досок. Этот сервис, дает возможность каждому ученику разместить свою работу на доске, а учителю – прокомментировать и оценить

каждого. Возможно также использование доски педагогом для размещения учебно-методических, контрольно-измерительных и других материалов. В

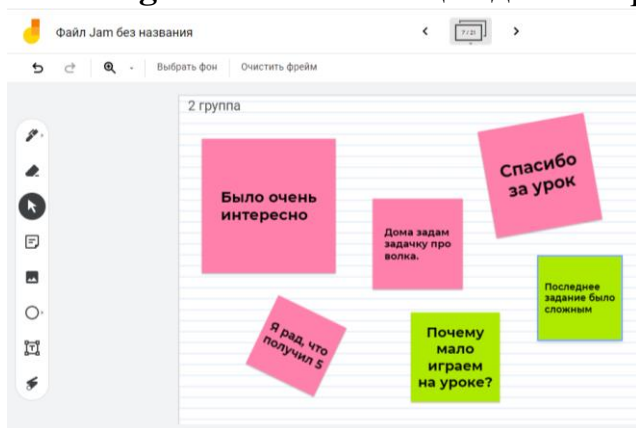
обиходе как сам сервис, так и результат его работы называют «падлет/падлеты».

К преимуществам использования сервиса Padlet можно также отнести такие возможности, как:

- возможность выбора дизайна виртуальной доски;
- возможность организации коллективной деятельности в режиме реального времени и работы с визуальным контентом;
- возможность размещения материалов как с любого носителя, так и из сети Интернет (фото-, видео-, аудиофайлы).

Онлайн-доску можно использовать при работе над проектами, организации групповой и парной работы, решением различных задач, проведению мозгового штурма, оформлению классных объявлений и т.п.

Google Jamboard – еще одна интерактивная онлайн-доска, позволяющая

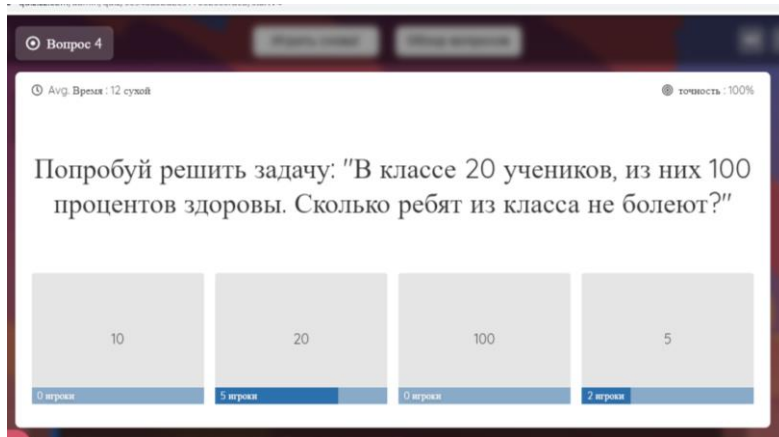


дистанционно работать в режиме реального времени большому количеству участников. В ней можно совместно с коллегами или обучающимися создавать контент, печатать, писать и редактировать тексты, рисовать, загружать изображения и работать на этих изображениях. В отличие от Padlet на этом сервисе можно

одновременно работать с большим количеством досок одновременно.

Необходимым условием использования Google Jamboard является наличие аккаунта в Google.

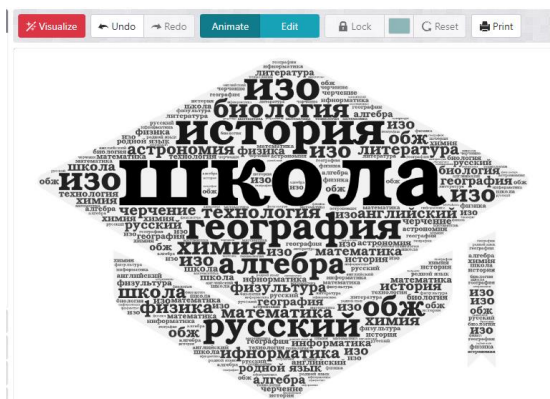
Quizizz. Квиз – это командная интеллектуальная игра, в которой участники за ограниченный промежуток времени отвечают на вопросы. Бесплатная платформа quizizz.com позволяет на уроке провести тестирование по теме или всему разделу, также она удобна для подведения голосования. Здесь требуется большая



подготовительная работа от учителя. Педагог заранее составляет перечень вопросов, формирует несколько вариантов ответов, а затем генерирует всю игру, раздав код доступа учащимся. Игра запускается одновременно для всех. Каждый ученик может использовать любое средство: будь то свой смартфон, планшет или школьный ноутбук. Главное, чтобы был доступ к сети Интернет. В игре присутствует соревновательный момент - видна рейтинговая таблица по результатам ответов обучающихся.

Квиз способствует повышению мотивации, азарта, развивает память и внимание, снимает негативные эмоции.

WordArt.com - это онлайн-программа для создания иллюстраций из облаков слов, которая позволяет с легкостью создавать удивительные и уникальные произведения из облаков слов.



Суть заключается в том, что исследуемый объект или явление описывается в виде набора ключевых слов (облака слов), которые специальным образом (выбор педагога) вписываются в графическую фигуру. В то же время, облако слов может являться хорошей иллюстрацией к статье, материалу.

Сервис очень прост в использовании, позволяет подгружать списки слов, шрифты и поверхности, имеет разные формы экспорта.

Пример использования: учащиеся из большого количества слов выбирают термины по изучаемой теме, необходимые даты или понятия.

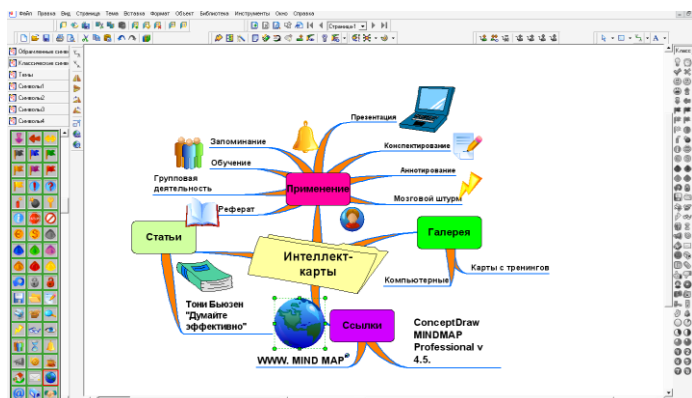
Study Stack - с его помощью можно создать дидактический материал разного типа. Сервис предназначен для создания электронных карточек для запоминания информации: новых терминов, иностранных слов, дат событий. В сервисе существует возможность из набора карточек создавать различные задания, например, кроссворд или тест.

Педагог с помощью данного ресурса может провести быстрый опрос, викторину и тест. На сайте есть уже разработанные карточки с заданиями.

| | |
|--|------------------|
| Если из уменьшаемого вычесть значение разности, то получится ... | вычитаемое |
| Если к значению разности прибавить вычитаемое, то получится ... | делитель |
| Если из суммы вычесть одно из слагаемых, получится ... | другое слагаемое |
| Если делимое разделить на значение частного, то получится ... | делимое |
| Если умножить делитель на значение частного, то получится ... | уменьшаемое |

2-я игра - matching. Соединяйте пары. Restart

Concept Draw является программным обеспечением для создания карт мыслей, презентаций, организации мозговых штурмов, идей и планирования работ.



Карты позволяют представлять идеи в более удобном виде для восприятия и передачи информации. С помощью программы можно по шаблону быстро составлять схемы, инфографику и диаграммы к урокам.

На вопрос о пользе и вреде гаджетов нельзя дать

однозначный ответ, сколько людей, столько и мнений. И в итоге все сводится к золотой середине – чувству меры.

К.Д.Ушинский писал, что ученик должен учиться самостоятельно, а учитель должен умело руководить этим самостоятельным трудом. Но одного руководства недостаточно, необходимо еще и увлечь детей, везти их за собой. Девизом для нас служат слова Эмиля Золя: «Единственное счастье в жизни – это постоянное стремление вперед...»

Список используемых источников:

- ioe.hse.ru/news/201272771.html
- <https://www.studystack.com/>
- <https://novator.team/post/869>