

С.В. Корженевич
(ГУО «Гимназия №1 имени Ф.Я. Перца
г. Пинска»)

ПРИМЕНЕНИЕ ИНФОРМАЦИОННО-КОММУНИКАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ НА УЧЕБНЫХ ЗАНЯТИЯХ И ВО ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

В статье описаны некоторые средства информационно-коммуникационных технологий, которые можно успешно применять на учебных занятиях и во внеурочной деятельности в начальных классах: мультимедийная презентация, средства для контроля уровня предметных знаний и умений учащихся (в частности программа Plickers), программы, с помощью которых можно обрабатывать полученные знания, QR-коды.

С давних времен основным учебным ресурсом учащихся был и остается обычный полиграфический учебник. Список остальных образовательных ресурсов, доступных обычной школе, был достаточно коротким.

В эпоху информатизации общества мы имеем уникальную возможность подключить к классическим учебным ресурсам еще и информационно-коммуникационные технологии, которые на сегодняшний день относятся к инновационным образовательным технологиям. Это стало возможным благодаря интеграции различных предметных областей с информатикой, что ведет к информатизации сознания учащихся и пониманию ими процессов информатизации в современном обществе.

Средствами информационно-коммуникационных технологий могут служить мультимедийная презентация, средства для контроля уровня предметных знаний и умений учащихся (в частности программа Plickers), программы, с помощью которых можно обрабатывать полученные знания, QR-коды и другие.

Мультимедийные презентации представляют собой сочетание самых разнообразных средств представления информации, объединенных в единую структуру. Применение мультимедийных презентаций, в первую очередь, содействует доступному объяснению, закреплению и обобщению учебного материала. Во-вторых, при использовании мультимедийных презентаций фактический материал структу-

рируется. Это способствует тому, что учащиеся уже в начальной школе учатся находить и выделять в тексте главное. Ценность применения их заключается в лаконичности и занимательности преподнесения информации, удобстве восприятия и воспроизведения. Использование мультимедийных презентаций активизирует процесс преподавания, повышает интерес учащихся к изучаемому учебному предмету, позволяет достичь большей глубины понимания учебного материала.

Главным достоинством программы Plickers является интерактивность, т. е. взаимодействие с пользователем. Значение программы Plickers заключается и в том, что в течение нескольких минут можно определить уровень сформированности предметных знаний и умений учащихся с целью последующей их незамедлительной корректировки. Учителю достаточно разработать тест по интересующей его теме, указать правильные варианты ответов, а затем разместить этот тест в специальной закладке на сайте <https://plickers.com> и научиться пользоваться указанной выше программой.

Алгоритм работы с этой программой имеет следующий вид:

1. Зайти на сайт <https://plickers.com>.
2. Зарегистрироваться (для этого открыть закладку Sign Up; ввести имя, фамилию, логин и пароль).
3. Открыть закладку Classes и создать класс: написать название класса (можно выбрать год обучения, предмет, цвет).
4. Там же создать список учащихся.
5. Открыть закладку Cards, выбрать вариант карточки и распечатать.
7. Перейти на закладку Library: создать папку, дать название, открыть папку и внести тест. Каждый вопрос теста добавит в очередь.
8. На смартфон либо планшет установить с помощью Google Play программу Plickers.
9. На компьютере открыть закладку Live View.
10. На смартфоне либо планшете запустить программу Plickers. Там появится название класса (классов). Нажать на название класса – появятся тестовые вопросы. Нажать на первый вопрос. Этот же вопрос и список учеников класса можно будет увидеть на экране компьютера.
11. Навести фотокамеру смартфона на класс, попросить учеников поднять карточки соответствующим образом. Нажать на значок фотокамеры, обвести фотокамерой класс.
12. После ответов учеников на все вопросы, перейти на закладку Reports, открыть ее и проанализировать ответы.

Педагоги нашей гимназии первыми в городе овладели программой Plickers и активно используют ее в своей практической деятельности как на учебных занятиях для осуществления поурочного и тематического контроля, так и во внеклассной работе.

Систематическое использование данной программы способствует получению оперативной об-

ратной связи. При помощи этой программы можно легко и быстро определить, какие предметные знания и умения усвоены учениками хорошо, а какие еще необходимо повторять и отрабатывать. Перед учителем открывается возможность быстро организовать коррекционную работу по ликвидации пробелов у учащихся.

QR-код (quick response) – новый вид штрих-кода, в котором кодируется различная информация (дополнительная реальность). В переводе с английского означает «быстрый ответ». Разработала QR-код в 1994 г. японская компания Denso Wave. Для того, чтобы работать с QR-кодами, необходимо иметь мобильный телефон с фотокамерой, приложение для считывания QR-кодов в телефоне или браузере.

QR-коды используют для компактного кодирования контактных данных, интернет-адресов, адресов электронной почты, SMS сообщений и другой информации. Они позволяют автоматически считывать различные данные, помещать большое количество информации в небольшую картинку.

QR-коды имеют широкий спектр деятельности при организации образовательного процесса. Их можно применять как в учебной, так и во внеурочной деятельности. Рассмотрим некоторые варианты применения QR-кодов в образовательном процессе в начальной школе.

Особенностью новых учебных пособий в начальной школе являются ссылки на электронные образовательные ресурсы, размещенные на Национальном образовательном портале. Воспользоваться ими можно через QR-код. Ссылки на компоненты УМК – это средство дифференциации и индивидуализации образовательного процесса, которое позволяет учесть познавательные возможности и интересы учащихся с разным уровнем образовательной подготовки и мотивации к изучению учебного предмета.

При организации учебных занятий QR-коды можно также применять: при проверке домашнего задания, при сообщении темы урока (шифровка темы), использовать непосредственно на уроке, раздать контрольно-тестовый материал, при сообщении дополнительной информации (предложить материал, выходящий за рамки программы), при оказании помощи учащемуся (подсказка в виде формулы, примера, частично решенной задачи).

Велики возможности применения QR-кодов во внеурочной деятельности. При организации проектной и исследовательской деятельности можно создавать коллекции ссылок, информационные блоки, комментарии. QR-коды можно публиковать на страницах сайтов поддержки проекта, плакатах.

При использовании в работе библиотеки, когда QR-коды можно размещать на информационных стендах, как видео или мультимедиа комментариев (в виде ссылок), к объявлению, анонсу или иному материалу. Это позволит значительно обогатить информационное насыщение стандартных стендов не только библиотеки, но и учебного кабинета.

Большую популярность в нашей гимназии получили квест-игры. Квест (от англ. «Quest – поиск») – это интерактивная игра с сюжетной линией, которая заключается в решении различных головоломок и логических заданий. Долгое время популярным развлечением молодежи были онлайн-квесты, сейчас все больший интерес вызывают так называемые живые квесты в реальности. Впервые квест-игру «Моя гимназия» провели наши педагоги в феврале 2017 г. на неделе медиакультуры для учащихся III–VI классов. С помощью QR-кодов ребята расшифровывали символы на белорусском и английском языках и познакомились с историей гимназии.

В 2018 г. при проведении недели физической культуры и здоровья была проведена квест-игра «Беларусь спортивная» для учащихся четвертых классов. В процессе игры ребята не только самостоятельно овладели знаниями из истории олимпийского движения Беларуси, но и еще выполняли много физических упражнений.

QR-коды можно размещать на визитках (бумажных или электронных), на бейджиках участников различных мероприятий, конференций, слетов и т. д. Эти технологии можно использовать при отработке туристических троп, экскурсионных маршрутов в качестве источника информации для посетителей. QR-коды можно использовать при организации работы школьного сайта, локальной сети, в работе общественных организаций.

Таким образом, QR-код может использоваться везде: начиная от обычного объявления и заканчивая интерактивной игрой. Но самый большой плюс QR-кодов в том, что телефон перестает быть игрушкой в руках современного школьника, а становится средством получения знаний. Современные телефоны имеют почти все учащиеся, педагоги, родители, что и позволяет широко использовать возможности этих технологий в практической деятельности. Создать QR-код не сложно. С учетом того, что эти коды не были лицензированы, каждый желающий может не только использовать, но и создавать их совершенно бесплатно. Для создания и продвижения QR-кодов имеется множество сервисов и программ. Коды можно сохранять в виде графического изображения, распечатать, непосредственно внедрить в публикуемый документ, послать по электронной почте, опубликовать в сети интернет.

Список использованной литературы

1. Каспаринский, Ф.О. Мультимедийные интерактивные медиаресурсы в образовательном процессе: реалии и перспективы развития / Ф.О. Каспаринский // [Электронный ресурс]. – Режим доступа: http://istina.msu.ru/media/publications/articles/65b/1a3_1760498/12BioEdu06.pdf. – Дата доступа: 15.01.2019.
2. Основы разработки электронных образовательных ресурсов / [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://kito.bspu.by/adminpanel/vendor/kcfinder/upload/>