

Кваст Наталья Владимировна

учитель русского языка и литературы государственного учреждения образования «Средняя школа № 45 г. Могилева»
(г. Могилев, Беларусь)

ИННОВАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ИРЕНДОДАВАНИИ УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА «РУССКАЯ ЛИТЕРАТУРА»

В данной работе автор стремится показать возможности использования виртуальной (VR) и дополненной реальности (AR) в качестве инструмента, помогающего учащимся в изучении художественного произведения; отвечает на вопрос, как работает геймификация в образовании; рассматривает систему внедрения наглядности через применение мультимедийных ресурсов, обусловленную задачей развития об разного, критического и креативного мышления учащихся.

Современное образование сталкивается с необходимостью интеграции инновационных технологий в учебный процесс, особенно в области гуманитарных дисциплин. Виртуальные и дополненные реальности, интерактивные платформы и онлайн-курсы, геймификация процесса обучения, использование мультимедийных ресурсов, социальные сети и онлайн-сообщества – эти и другие технологии способны не только улучшить качество обучения, но и сделать его более доступным и интересным для студентов и учащихся.

Широкое использование информационно-коммуникативных технологий позволяет продолжить работу по реализации мероприятий в сфере цифровизации системы образования, определенных Государственной программой «Цифровое развитие Беларусь» на 2021–2025 годы, утвержденной постановлением Совета Министров Республики Беларусь от 02.02.2021 № 66, и Государственной программой «Образование и молодежная политика» на 2021–2025 годы, утвержденной постановлением Совета Министров Республики Беларусь от 29.01.2021 № 57 [1]. Внедрение мультимедийных ресурсов, таких как видеолекции, подкасты и инфографика, позволяет разнообразить учебный процесс. Это способствует лучшему усвоению информации, так как визуальные и аудиовосприятия активируют разные участки мозга, что способствует более глубокому пониманию материала. Интерактивные платформы и онлайн-курсы, такие как Coursera, edX и Khan Academy, предлагают доступ к высококачественным курсам по гуманитарным наукам от ведущих университетов мира. Это позволяет студентам и учащимся изучать материал в удобном для них темпе и углублять свои знания в интересующих областях. Интерактивные платформы также способствуют развитию критического мышления и аналитических навыков.

Геймификация – это использование игровых элементов в образовательном процессе, это технология адаптации игровых методов к неигровым процессам. Применение этой технологии в преподавании литературы может значительно повысить мотивацию студентов и учащихся. Игровые задания, квесты и симуляции помогают сделать изучение более увлекательным и динамичным. Геймификация ставит задачей заменить учебные процессы, интересные и не очень, на игровые цели. Учителя могут адаптировать игровые элементы под уровень и интересы учащихся, что позволяет каждому учиться в своем темпе. Работа должна увлекать учеников, поэтому следует учесть основные аспекты игрофикации:

1. Динамика – использование сценариев, требующих концентрации, внимания пользователя и реакции в реальном времени.
2. Механика – использование сценарных элементов, таких как виртуальные награды, статусы, очки.
3. Эстетика – создание общего игрового впечатления, способствующего эмоциональной вовлечённости.
4. Социальное взаимодействие – широкий спектр техник, обеспечивающих межпользовательское взаимодействие, характерное для игр [2].

Геймификация может помочь развивать ключевые навыки, такие как критическое мышление, сотрудничество и решение проблем. Через игровые механики ученики получают более быструю и четкую обратную связь о своих успехах и ошибках. Игра может способствовать взаимодействию между обучающимися, укрепляя чувство принадлежности к группе.

Существуют специализированные платформы (например, Kahoot!, Quizizz, Classcraft), которые помогают внедрять элементы геймификации в обучение.

Учителя могут разрабатывать свои игры, адаптируя содержание урока под игровой формат. Ниже представлен коллаж из слайдов презентации, созданной с помощью Microsoft PowerPoint. Данный материал иллюстрирует, как геймификация была использована на уроке русского языка, но эту технологию можно с успехом применить на любом уроке.



Рисунок 1. Фрагменты урока-квеста

Кроме того, организация турнирных игр или конкурсов по предметам может способствовать здоровой конкурентной среде.

Важными аспектами при внедрении являются целесообразность, баланс, учет интересов учащихся. Геймификация должна быть связана с учебными целями и задачами, иначе может отвлекать от основного материала, чтобы играть, но не забывать учиться.

Можно привести следующие примеры геймификации:

Квесты. Учебные задания, организованные в форме квестов, где ученики следуют подсказкам и решают задачи.

Американская игра Scavenger Hunt (“Охота на мусор”) заключается в том, что участники (это могут быть как команды, так и отдельные игро-

ки) должны за определенное время найти и собрать предметы из заранее составленного списка. За каждый найденный предмет даются очки. Выигрывает тот, кто наберет большее их количество, или тот, кто первый закончит весь список [3].

Использование виртуальных миров. Симуляции и виртуальные пространства, где ученики могут взаимодействовать с учебным контентом в игровой среде.

Таким образом, геймификация в образовании имеет множество преимуществ, но для ее эффективного внедрения необходимо учитывать специфику контекста, целевой аудитории и обучаемых предметов.

Использование виртуальной (VR) и дополненной реальности (AR) открывает новые горизонты в преподавании гуманитарных дисциплин.

Дополненная реальность (AR) в образовании – это инновационная технология, которая объединяет реальный мир с цифровым контентом, предлагая интерактивный и визуально насыщенный опыт обучения. AR накладывает компьютерные изображения, текст и 3D-модели на реальное окружение через устройства, такие как смартфоны, планшеты или специальные очки. Рассмотрим более подробно основные аспекты дополненной реальности в образовательном контексте.

Дополненная реальность – это технология, позволяющая накладывать компьютерную графику, информацию и другие элементы на изображения реального мира. Она помогает улучшить восприятие и понимание окружающей среды и может быть использована в различных областях, включая образование.

Применение AR в образовании:

Визуализация сложных концепций, то есть AR помогает сделать сложные темы более доступными и понятными.

Использование AR-контента в учебниках и пособиях. Учебное пособие может быть расширено за счет методов дополненной реальности, что позволяет ученикам взаимодействовать с 3D-моделями и анимациями, включая дополнительные объяснения, видео и аудио.

Тренировки и симуляции. AR позволяет создать симуляции, которые могут помочь в обучении профессиональным навыкам.

Дополненная реальность может быть использована для создания экскурсионных путеводителей, что позволяет углубить понимание контекста изучаемого материала. Визуализация литературных произведений в VR/AR формате помогает ученикам лучше понять символику и метафоры.

Интересным представляется создание виртуального музея не только писателя, но и литературного героя. Для этого можно использовать:

izi.TRAVEL – это бесплатная интернет платформа, где можно создать музей с использованием фото, видео материалов, с аудиогидом, находим по ссылке <https://www.izi.travel/ru/create>

Relikva – это сайт, посвященный частной памяти. Мы предлагаем всем желающим создать свой собственный музей: публиковать фотографии дорогих вам предметов и рассказывать их истории, находим по ссылке <https://favot.media/relikva-virtualnyy-chastnyy-muzey-dlya-kazhdog-16543/>

Сервис Touch – сервис на основе браузера Google поможет создать виртуальный тур и провести экскурсию. Можно на основе панорам [4].

Преимуществами AR в образовании можно считать:

- Повышение интереса и вовлеченности. Интерактивные элементы AR делают обучение более увлекательным, что может повысить степень вовлеченности учеников.

- Улучшение понимания материала. Визуализация сложных понятий и интерактивные задания помогают учащимся лучше понимать и запоминать учебный материал.

- Развитие критического мышления. Ученики учатся анализировать информацию, взаимодействовать с ней и применять полученные знания в практических задачах.

- Персонализацию обучения. Технология AR может адаптироваться под разные стили обучения, позволяя ученикам осваивать материал в своем темпе.

Существуют различные приложения для AR, такие как Google Expeditions, Merge Cube и Zappar, которые позволяют создавать и применять контент дополненной реальности.

Виртуальная панорама создается через программы PTGu, Kolor Autopano Giga, Kolor Panotour Pro, krapano, Pano2VR, 3DVista.

Следует учесть, что для внедрения AR необходимы устройства (смартфоны, планшеты) и качественное интернет-соединение. Учителя должны быть обучены использовать и интегрировать AR в свою практику. Разработка и внедрение AR-решений может требовать значительных финансовых вложений. Некоторые учителя и ученики могут быть скептически настроены к новым технологиям, что требует работы с ними.

Дополненная реальность представляет собой мощное средство для улучшения образовательного процесса. Она открывает новые возможности для интерактивного обучения, помогая учащимся более глубоко

понимать и воспринимать материал. Однако успешное внедрение AR в образование требует тщательной подготовки, обучения и понимания ее потенциала как учителями, так и студентами.

Иновационные технологии в преподавании гуманитарных дисциплин открывают новые возможности для образовательного процесса. Их интеграция способствует улучшению качества обучения, повышению интереса студентов и учащихся и развитию критического мышления. Важно, чтобы образовательные учреждения активно внедряли эти технологии, обеспечивая тем самым подготовку обучающихся к вызовам современного мира.

Список использованной литературы

1. Инструктивно-методическое письмо Министерства образования Республики Беларусь «Об использовании современных информационно-коммуникационных технологий в учреждениях общего среднего образования в 2023/2024 учебном году» [Электронный ресурс]. – Режим доступа : <https://adu.by/images/2023/09/imp-ikt-2023-2024.pdf>
2. Геймификация, игрофикация, играизация в образовательном процессе [Электронный ресурс]. – Режим доступа : <https://www.b17.ru/article/122214/>
3. Scavenger hunts или лесная находилка [Электронный ресурс]. – Режим доступа : <https://tavika.ru/2012/10/scavenger-hunt.html>
4. Мастер класс «Как создать простой виртуальный тур» [Электронный ресурс]. – Режим доступа : <https://nsportal.ru/shkola/kraevedenie/library/2021/05/18/master-klass-kak-sozdat-prostoy-virtualnyy-tur>