

смартфон или достаточно современный телефон легко сможет распознать и расшифровать данную информацию.

Первой работой в данном направлении стало создание стенда проориентационной работы в моей школе «Взгляд в будущее» и выпуск агитационных буклетов. При создании стенда я изучил потребность учащихся в уровне информированности об учебных заведениях для дальнейшего поступления. Многие учащиеся слышали о наличии различных высших и средних-специальных учебных заведениях, но не владели достаточной информацией для определения своего дальнейшего выбора. Мною было выбрано 15 учебных заведений Республики Беларусь, найдена агитационная информация про данные учебные заведения, исследованы сайты.

Проделав работу по сбору необходимой информации, я приступил к созданию стенда. Сайт компании «Augasma» на английском языке и если не владеть им на достаточном уровне, немного сложно понять, как работать в данном контенте. Однако через 20 минут первая дополненная реальность была создана. Данный процесс создания «Оживающих изображений» захватывает. Ведь буквально через 10 минут ты получаешь готовый результат своего труда.

Работать в виртуальном конструкторе «Augasma» удобно и эффективно, не занимает много времени у учителя. Однако имеются и недостатки в работе с данным приложением. В первую очередь это то, что все «Ауры» хранятся на сервере компании, и в случае ликвидации компании могут быть утеряны. Вторым серьезным недостатком является, конечно, доступ в интернет, без доступа к сети просмотреть материалы невозможно. Именно по этим причинам мною была рассмотрена альтернатива и создано 3 мобильных обучающих приложения дополненной реальности по предметам информатика, биология, искусство. Применения данных мобильных приложений в образовательном процессе на сегодняшний день рекомендуют себя с положительной стороны, учащимся нравится использовать данные приложения, им интересна сама технология создания. По опросу учащихся 9-х классов, в которых на уроках биологии по теме «Анатомия человека» было применено мобильное приложение «Анатомия» с дополненной реальностью, урок стал намного интереснее, понятнее и нагляднее, в учебном процессе были задействованы все учащиеся.

Останавливаясь на достигнутом я не планирую и в дальнейшем мы сможем создать собственные УМК дополненной реальности и внедрить их в образовательный процесс. Время не стоит на месте, и мы не вправе отставать от наших детей.

Литература

1. Дополненная реальность// Википедия [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://ru.wikipedia.org/wiki/C>. – Дата доступа: 10.03.17.

ПРОЕКТНАЯ ТЕХНОЛОГИЯ В ОБУЧЕНИИ: ОТ ВЕБ-КВЕСТА ДО БЛОГ-КВЕСТА

Н.И. Лазаренко

Винница, ВГПУ имени Михайла Коцюбинского

Сегодня в большинстве учебных заведений широко используются информационно-коммуникационные технологии (ИКТ). Студенты значительную часть учебного времени пользуются интернетом, работают в сетях. Поэтому задача преподавателей состоит в том, чтобы сделать этот процесс максимально полезным. Поэтому столь важным есть процесс создания и систематизации ресурсов Интернет, которые используются в образовании, упрощая процесс поиска и обработки

информации, представления ее в разнообразных формах. Наиболее широкое использование в учебном процессе у нас получила проектная технология. Веб-квест и Блог-квест в Винницком государственном педагогическом университете имени Михаила Коцюбинского используются в процессе подготовки учителей.

Использование в учебном процессе получили, ныне, два вида Веб-квестов: короткой продолжительности (цель: углубление или интеграция знаний на протяжении одного-трех занятий) и длительной продолжительности (цель: углубление и преобразование знаний, рассчитаны на длительный период – семестр, учебный год). Тематика Веб-квестов носит проблемный характер, студенты работают в малых группах по 2-3 человека, вся информация черпается из сети Интернет и расставляется в виде Веб-страницы с соответствующей аудиозаписью.

Базовая структура Веб-квеста включает этапы, которые представлены на схеме (рис. 1). Особенностью образовательного Веб-квеста есть то, что часть или вся информация для самостоятельной или групповой работы студентов находится на разных Веб-сайтах. Тематика Веб-квестов может быть разнообразной, проблемные задания могут отличаться уровнем сложности, но название тем должно носить проблемный характер. Результаты выполнения Веб-квеста в зависимости от материала, который изучается, могут быть представлены в виде устного выступления, презентации, эссе, Веб-страницы, Веб-анимации и т.д.

Веб-квест – это комплексное задание, а поэтому оценка его выполнения осуществляется по нескольким критериям, которые ориентированы на тип проблемного задания и форму результата.



Рис. 1. Алгоритм построения (выполнения) Веб-квеста.

Рассмотрим каждый этап Веб-квеста.

1. Вступление: приводится тема, ключевые слова, понятия, обзор всего квеста. Основное требование – качество и четкость.
2. Проблема: определяет ключевые вопросы необходимые для решения, а также пути их решения.
3. Задания: интересное, понятное для выполнения. Определение ролей для каждого участника, определение итогового результата самостоятельной работы.
4. Процесс (руководство для действия): алгоритм выполнения работы.
5. Роли: формулирование заданий для каждой из ролей и представление результата в определенной форме.

6. Источники: Интернет; адреса, соответствующие содержанию поставленных вопросов к каждой роли.

7. Критерии оценивания (по Берни Доджу): понимание задания, выполнение задания, результаты работы, творческий подход и др.

Интересным является сравнение самооценки Веб-квеста с оценкой результата, полученного другими участниками Веб-квеста.

8. Результат работы: организация, анализ обсуждения и открытая оценка собственной работы, работы участников Веб-квеста. Очень важно научить корректности в обсуждении всех участников проекта, отстаивание и защита собственной точки зрения, анализа результатов других, умение находить позитив в работе, определяя позитивные моменты в работе, интерес в решении задач, объяснение и отстаивание собственной точки зрения.

С целью отбора участников групп студентов, определения ролей и корректировки работы практикуется анкетирование студентов, предусматривающие: входящее, поточное и итоговое тестирование на Google-диске, а также написание итогового блога, что дает возможность провести интерактивное обсуждение результатов выполнения проекта в сети Интернет при помощи использования комментариев и Skype.

Важным является размещение Веб-квеста в сети (локальной или Интернете), это значительно повышает ответственность за конечный результат, мотивацию студентов. Результат самооценки повышает мотивацию, эффективность обучения, развитие умений и навыков самостоятельной работы, коллективную работу, самооценку и т.д.

Развитие технологий Веб-квест и Блогов, их интеграция дала интерактивную технологию Блог-квест. На блогах преподаватели размещают тематические Блог-квесты, а во время их выполнения осуществляется живое общение в он-лайн режиме или обмен комментариями. Для примера приведем тематические Блог-квесты (teachpid.blogspot.com/2013/09/advent-in-deutschland.html), размещенные в сети Винницкого государственного педагогического университета имени Михаила Коцюбинского.

Технология Блог-квест – это принципиально новая организация учебного процесса, новая дидактическая модель технологии обучения. Эта технология имеет значительное влияние на все компоненты учебного процесса: изменяется сам характер, место и методы совместной деятельности между преподавателями и студентами; соотношение дидактических функций; усложняются программы и методики преподавания различных дисциплин; видоизменяются методы и формы проведения занятий. При этом необходимо помнить, что использование ИКТ в учебном процессе создает лишь возможность, условия для повышения его качества, гибкости, мобильности и эффективности. XXI столетие требует новых подходов в образовании. Обучение должно быть развивающим в плане развития самостоятельности, критического и творческого мышления.

Для этого необходимо широкое информационное поле деятельности, разнообразные источники информации, взгляды, точки зрения на одну и ту же проблему. Это будет благоприятствовать самостоятельному мышлению, поиску собственной аргументации позиции.

Литература

1. Dodge B (1995). Some Thoughts About Webquests. http://edweb.sdsu/courses/edtec596/about_webquests.htm 09.06.2010/
2. Быховский Я. С. Что такое образовательный Веб-квест? http://www.iteach.ru/met/metodika/a_2wn4.php 09.06.2010/
3. Хуторской А. В. Современная дидактика. Учеб. пособие. 2-е изд., переаб. / А. В. Хуторской. – М.: Высш. шк., 2007. – 639 с. : ил.
4. [Электронный ресурс]. – Режим доступа : <http://newscaching-ljo-klasse8b.jambo.com>