

ПРАКТИКА

ШКОЛЬНОГО
ВОСПИТАНИЯ

ISSN 2500-3046

№ 3 (112)
2019



Тема номера

**Электронная школа:
использование цифровых технологий
в образовательном пространстве**



ПРАКТИКА № 3 (112) 2019

ШКОЛЬНОГО ВОСПИТАНИЯ

В номере

16+

АКТУАЛЬНАЯ ТЕМА

И. В. Тузикова, М. В. Заворотная, О. В. Кузина. Электронное обучение в школе: результаты, проблемы и перспективы развития 2

ПЕДАГОГИЧЕСКАЯ МАСТЕРСКАЯ

Т. В. Васянина. Сетевой проект как средство формирования нравственных ценностей обучающихся 10

Е. Н. Вилкова. Веб-комикс — обучающий элемент в образовательном пространстве 14

А. А. Слыжова, А. Н. Старостина. Цифровые образовательные ресурсы в преподавании английского языка 19

О. А. Чиркова. Электронные образовательные ресурсы на уроках биологии и во внеурочное время 23

А. В. Варенов. Использование онлайн-сервисов в образовательном процессе 26

Е. Е. Климкина. Возможности образовательного ресурса LearningApps при формировании познавательных универсальных учебных действий у младших школьников 32

ПРОГРАММА — ПРОЕКТ — РЕЗУЛЬТАТ

А. Н. Ильина. Метод проектов с применением краеведческого материала при изучении иностранного языка 39

О. П. Морозова. «Мой Спасский край...»: О реализации краеведческих проектов 42

А. С. Усанова. Социальный проект «Бабушки и дедушки online» 45

МЕТОДИЧЕСКАЯ ПОДСКАЗКА

С. В. Десятова. Интерактивные игры в детском саду 49

Е. А. Сахарова. Информационные технологии в системе детского технического творчества: Опыт работы Центра развития творчества детей и юношества Нижегородской области 54

ШИРЕ КРУГ

О. В. Булгакова. Сетевой семейный интернет-проект «Музей семьи» 58

Л. А. Гусева, Е. А. Пешкова. Образовательный веб-квест по астрономии «Первые в космосе» 61

КАЛЕЙДОСКОП ТВОРЧЕСКИХ ИДЕЙ

О. С. Климова. «День информатики»: Методическая разработка игры 65

М. В. Маслова. «Изготовление трехмерной модели в программе Sculptiris»: Мастер-класс для детей и родителей 70

Е. Н. Тихонова. «Семейная история»: Мастер-класс по созданию коллажа в программе Canva 75

Н. А. Целовальникова. «Создание подарочного календаря»: Методическая разработка занятия 78

ИНФОРМАЦИОННОЕ ПОЛЕ

О. С. Гладышева. Новые инициативы Комитета Государственной Думы по образованию и науке в области законодательных изменений в вопросах сохранения здоровья школьников 83

ЧИТАЛЬНЫЙ ЗАЛ

Е. В. Шадрин. Электронная школа: использование цифровых технологий в образовательном пространстве: Информационно-библиографический материал 91

Журнал зарегистрирован Управлением Федеральной службы по надзору в сфере связи, информационных технологий и массовых коммуникаций по Нижегородской области.

Регистрационное свидетельство ПИ № ТУ 52-0361 от 28 сентября 2010 г.

Издается с 1995 года при поддержке Министерства образования, науки и молодежной политики Нижегородской области.

Выходит 4 раза в год.

Учредитель и издатель — Государственное бюджетное образовательное учреждение дополнительного профессионального образования «Нижегородский институт развития образования»

Главный редактор

Е. Л. Родионова, заместитель министра образования, науки и молодежной политики Нижегородской области

Редакционная коллегия

*В. А. Амосов
В. В. Горбачева
С. А. Максимова
Г. Ю. Охотникова
О. М. Павлова
И. В. Тузикова
Р. И. Удалова
С. А. Фадеева
М. В. Сурьянинова
Н. Ю. Яшина*

Ответственный секретарь

Н. С. Нуждина

Редактор

В. А. Буренкова

Компьютерная верстка

О. Н. Барабаш

Компьютерный набор

Н. А. Мызина

Макет

О. В. Кондрашина

Художники обложки

*П. Б. Халтурин
О. В. Кондрашина*

Адрес редакции, издателя, типографии

603122, Нижегородская область, Нижний Новгород, ул. Ванеева, д. 203

Тел./факс: (831) 468-08-03

Сайт: www.niro.nnov.ru

E-mail: pshv1995@niro.nnov.ru

Все права защищены. Использование и перепечатка материалов, опубликованных в журнале, допускаются только с разрешения редакции, ссылка на журнал «Практика школьного воспитания» обязательна.

Точка зрения автора может не совпадать с позицией редакции.

© ГБОУ ДПО «Нижегородский институт развития образования», 2019

Электронное обучение в школе: результаты, проблемы и перспективы развития



*И. В. ТУЗИКОВА,
директор ГБОУ
«Лицей-интернат
«Центр одаренных
детей»»*



*М. В. ЗАВОРОТНАЯ,
зам. директора
по ИМР ГБОУ
«Лицей-интернат
«Центр одаренных
детей»»,
руководитель ИМЦ
сопровождения
одаренных детей
Нижегородской
области*

Национальный проект «Образование» — это инициатива, направленная на решение двух ключевых задач. Первая — обеспечение глобальной конкурентоспособности отечественного образования и вхождение России в число десяти ведущих стран мира по качеству общего образования. Вторая — воспитание гармонично развитой и социально ответственной личности на основе духовно-нравственных ценностей народов Российской Федерации, исторических и национально-культурных традиций.

Национальный проект предполагает реализацию четырех основных направлений развития системы образования: 1) обновление его содержания; 2) создание необходимой современной инфраструктуры; 3) подготовка соответствующих профессиональных кадров, их переподготовка и повышение квалификации; 4) выработка наиболее эффективных механизмов управления данной сферой.

Среди десяти федеральных проектов, входящих в национальный проект «Образование», — проект *«Современная цифровая образовательная среда в Российской Федерации»*.

На XXII Петербургском международном экономическом форуме министр просвещения РФ О. Васильева рассказала о проекте *«Цифровая школа»*, который входит в приоритетный проект «Современная цифровая образовательная среда», и создании образовательной платформы для дистанционного обучения.

Реализация проекта «Цифровая школа» включает в себя:

- ◆ перевод содержания школьной программы (учебников, материалов для школьных занятий) в электронную форму и разработку онлайн-курсов, которые позволят ученикам получать знания самостоятельно;

- ◆ создание платформы и информационного ресурса «Цифровая школа», через которые обучающиеся будут иметь свободный доступ к электронному образовательному контенту;

- ◆ оснащение школ инфраструктурой (компьютерами, доступом в интернет, интерактивными панелями и пр.),

которая позволит учителям и ученикам использовать электронный образовательный контент;

◆ переподготовку учителей для эффективного применения электронного образовательного контента в учебном процессе.

Отметим, что, по словам министра просвещения, «реализация проекта “Цифровая школа” приведет к изменению традиционной роли учителя, который станет куратором, ориентирующим ребенка в соответствии с его запросами и приоритетами, максимально индивидуализирует траектории обучения школьников».

Реализация проекта «Цифровая школа» рассчитана на период до 2025 года.

Сегодня в развитых странах обучения без использования электронных технологий не существует. Благодаря закону «Об образовании в Российской Федерации» (ст. 15, 16) электронные формы обучения обрели законодательный статус.

Под **электронным обучением (e-learning)** понимается организация образовательной деятельности с применением содержащейся в базах данных и используемой при реализации образовательных программ информации и обеспечивающих ее обработку информационных технологий, технических средств, а также информационно-телекоммуникационных сетей, при помощи которых происходят ее передача по линиям связи, взаимодействие обучающихся и педагогических работников.

Формы e-learning-обучения:

- ◆ видеоуроки;
- ◆ текстовые статьи, разбитые по шагам/урокам, которые могут быть дополнены видео;
- ◆ специально организованные и модерлируемые обсуждения на форумах;
- ◆ онлайн-тестирование и прочие задания;
- ◆ вебинары;
- ◆ интерактивные образовательные игры;
- ◆ электронные курсы.

Под **дистанционными образовательными технологиями (ДОТ)** понимаются образовательные технологии, реализуемые в основном с применением информационно-телекоммуникационных сетей при опосредованном взаимодействии обучающихся и педагогических работников. Система дистанционного обучения — это учебный портал, в котором обычно и хранятся электронные курсы.

Электронное образование открыло широкие возможности для педагогов, такие как:

◆ создание мультимедийных и интерактивных уроков с применением проектора, компьютера, интерактивной доски и пр., использование которых вызывает интерес у уча-



*О. В. КУЗИНА,
зам. директора
по воспитательной
работе ГБОУ
«Лицей-интернат
“Центр одаренных
детей”»,
координатор
проекта
«Яндекс.Лицей»
в Нижегородской
области*

щихся и позволяет им лучше усваивать материал, поскольку воздействие осуществляется как на слуховой, так и на зрительный анализаторы;

♦ работа с электронными книгами, конспектами, методической литературой и т. д., что позволяет быть в курсе всех событий в сфере образования, появления новых данных по своему предмету и в педагогике;

♦ работа со специализированной техникой (компьютерами) для глухих и слабослышащих, слепых и слабовидящих и в коррекционной педагогике.

Анализируя некоторые аспекты электронного образования, можно сделать вывод о том, что наибольшее распространение эта форма обучения получила в высшей школе. По данным Министерства просвещения РФ, в настоящий момент заинтересованность со стороны образовательных организаций в массовом внедрении электронного обучения и дистанционных образовательных технологий недостаточна.

Рассмотрим некоторые *проблемы*, возникающие при организации электронного обучения в образовательном процессе.

Первая связана с условиями, поскольку согласно закону «Об образовании» для реализации образовательных программ с применением электронного обучения в организации, осуществляющей образовательную деятельность, должны быть созданы условия для функционирования электронной информационно-образовательной среды, включающей в себя электронные информационные ресурсы, совокупность информационных и телекоммуникационных технологий, технологических средств и обеспечивающей освоение образовательных программ в полном объеме независимо от места нахождения обучающихся.

Другая проблема — кадровая. Почти все учителя обеспечены компьютерами, скоростным интернетом, интерактивной доской и т. д., но используются ли в полной мере все предоставляемые возможности в образовательном процессе? Необходимо обратить внимание на недостаточное разнообразие современных методических разработок. Также к кадровой проблеме относится отсутствие полноценных ставок в штатном расписании школ программистов и IT-инженеров.

Следующая проблема заключается в нормативно-правовом регулировании освещаемых вопросов. При использовании электронной формы, дистанционного обучения необходимо вносить соответствующие изменения в локальные акты школы и должностные инструкции сотрудников.

И, безусловно, весьма актуальна проблема информационной безопасности.



В Нижегородской области все школы подключены к сети Интернет, имеют сайты, укомплектовываются интерактивными досками, компьютерной техникой и IT-технологиями; внедрены электронные дневники и электронные классные журналы. Большинство школ используют *платформу Дневник.ру*.

Дневник.ру — это:

- ◆ закрытая защищенная цифровая образовательная платформа для образовательных организаций;
- ◆ круглосуточный доступ к оценкам, расписанию и домашним заданиям;
- ◆ защищенная социальная сеть для эффективного общения;
- ◆ электронное обучение;
- ◆ полезные и удобные сервисы и приложения;
- ◆ автоматизация зачисления в образовательные организации;
- ◆ содействие в реализации государственных и муниципальных услуг в сфере образования в электронном виде;
- ◆ региональная и федеральная статистика и отчеты.

Платформа Дневник.ру входит в топ-10 мировых образовательных платформ по посещаемости, в ней зарегистрировано большинство школ страны: свыше 800 тыс. преподавателей, 7 млн учащихся, 3,6 млн родителей из всех регионов России.

Дневник.ру — первая российская IT-компания в образовании, удостоившаяся премии ООН и ЮНЕСКО в категории «Электронное образование и обучение»; победитель международного конкурса образовательных проектов «2016 EdTechXGlobal All Stars Awards» в номинации «The Edtech Rise 20»; обладатель двух национальных «Премий Рунета» и других престижных наград на российском и международном уровнях.

С 2013 года на базе Центра одаренных детей (ЦОД) был открыт *Центр дистанционного обучения* одаренных детей, основная цель которого — создание системы выявления, развития и поддержки талантливых и одаренных обучающихся Нижегородской области с использованием дистанционных образовательных технологий.

С помощью системы дистанционного обучения Moodle ведутся обучение с использованием ДОТ по различным предметным областям, углубленное изучение учебных предметов, научно-исследовательская работа, подготовка к олимпиадам и конкурсам различных уровней, формируются индивидуальные траектории развития ребенка в зависимости от его склонностей и способностей.

Например, в 2018/2019 учебном году для обучающихся



8—9-х классов Нижегородской области были организованы занятия с применением дистанционных образовательных технологий по общеобразовательным предметам (14 программам дополнительного образования углубленного уровня). Совместно с ННГУ им. Н. И. Лобачевского проводились занятия в Дистанционной математической школе (9-е классы). Преподавателями Приволжского исследовательского медицинского университета были организованы вебинары по химии и биологии.

С 2018 года на базе ЦОД открыт *Информационно-методический центр сопровождения одаренных детей Нижегородской области (ИМЦ)*.

Через дополнительное обучение в ИМЦ прошли более 170 обучающихся Нижегородской области. Обучение в дистанционном режиме ведут 14 учителей Центра одаренных детей по десяти направлениям: математика, русский язык, английский язык, обществознание, биология, химия, физика, экономика, информатика, история.

По итогам 2018/2019 учебного года обучающимся были вручены 33 сертификата и 89 свидетельств об окончании дистанционных курсов. В летний каникулярный период программами онлайн-курсов были охвачены более 500 школьников Нижегородской области.

Рассмотрим подробнее деятельность ИМЦ. Основной ее целью являются формирование доступной, гибкой и устойчивой системы выявления и поддержки талантливых и одаренных детей Нижегородской области, раскрытие их интеллектуального потенциала и оказание методической помощи педагогам и родителям в работе с ними.

Основные виды деятельности ИМЦ:

♦ организация обучения по дополнительным общеобразовательным программам с использованием дистанционных образовательных технологий по направлениям:

— углубленное изучение общеобразовательных предметов;

— проектная и научно-исследовательская работа;

— подготовка к олимпиадам и конкурсам различных уровней совместно с профессорско-преподавательским составом вузов;

♦ информационная поддержка работы с талантливыми и одаренными детьми региона;

♦ организационно-технологическое сопровождение Всероссийской олимпиады школьников по общеобразовательным предметам олимпиадного движения;

♦ организационно-технологическое сопровождение олимпиад и интеллектуальных конкурсов, проводимых в регионе;



◆ консультационное и тьюторское сопровождение детей, проявивших выдающиеся способности, с использованием дистанционных образовательных технологий;

◆ организация конкурсных мероприятий (олимпиад, конкурсов проектных и исследовательских работ и т. п.) по выявлению наиболее способных обучающихся Нижегородской области;

◆ разработка и внедрение компонентов электронной образовательной среды для организации работы ИМЦ на сайте организации;

◆ создание системы сетевого взаимодействия с образовательными и иными организациями по основным направлениям деятельности.

С сентября 2018 года на площадке Центра одаренных детей стартовал новый для Нижегородской области *проект Яндекс.Лицей*. Первый курс окончили 30 школьников, 29 человек перешли на второй. Набор на новый учебный год стартует 30 августа на сайте yandexlyceum.ru.

В Яндекс.Лицей принимают школьников 8—9-х классов. Первый год они осваивают Python — этот язык не слишком сложен и позволяет решать множество задач. На втором курсе школьники изучают основы промышленного программирования и выполняют учебные проекты. Знаний, которые дает Яндекс.Лицей, достаточно, чтобы начать работу стажером или младшим разработчиком.

«Яндекс.Лицей позволяет еще на школьной скамье попробовать себя в роли программиста и увидеть, какие возможности дает эта профессия. Это не значит, что все наши выпускники пойдут работать в IT-компании. Программисты сейчас нужны во многих отраслях экономики, и спрос на них будет только расти», — отмечает М. Суслова, директор Яндекс.Лицея.

«Для развития цифровой экономики нужны квалифицированные кадры, а их как раз не хватает. Яндекс делится уникальными компетенциями и готовит таких специалистов на всех уровнях образования начиная со школы. Особенно важно, что Яндекс.Лицей активно идет в регионы, что позволяет охватить максимум талантливых ребят и готовить кадры на местах. От души поздравляю всех выпускников и желаю им удачи», — комментирует Е. Ковнир, генеральный директор АНО «Цифровая экономика».

Яндекс.Лицей работает при поддержке региональных министерств и ведомств, которые курируют образование и сферу IT. Проект был запущен осенью 2016 года. Сегодня он работает в 58 городах России и Казахстана. За три года Яндекс.Лицей окончили 634 школьника, сейчас обучение продолжают более двух тысяч человек.



По данным РИА Новости, в июле 2019 года Кружковое движение Национальной технологической инициативы (НТИ) презентовало цифровую платформу «управления талантами» школьников и студентов на базе технологий искусственного интеллекта, что свидетельствует о перспективном развитии данного направления.

Платформа «Талант» представляет собой сервис подбора индивидуальных программ развития для молодежи. Она формирует «цифровой след» школьников и студентов: собирает информацию о мероприятиях, в которых они участвуют, выполненных заданиях и достижениях, фиксирует связи между участниками и наставниками во время совместной работы в командах и кружках. Полученные данные система анализирует с помощью методов машинного обучения.



«С учетом выявленных и проанализированных у каждого пользователя знаний, навыков и интересов “Талант” рекомендует те или иные образовательные программы и мероприятия, собранные на платформах Университета 20.35, Leader-ID и непосредственно на “Таланте”. Сервис подсказывает участнику, какая проектная школа или хакатон ему будет полезен для развития, на какой профиль олимпиады НТИ можно заявиться, какие онлайн-курсы пройти, какой кружок в его

родном городе работает по интересной ему теме», — поясняется в пресс-релизе.

По итогам участия в мероприятиях, конкурсах и проектах у каждого пользователя формируется набор подтвержденных компетенций, уровень которых растет с дальнейшими активностями. Например, после участия школьника в олимпиаде НТИ по направлению «Большие данные» в его профиле появится соответствующая компетенция.

Платформу разрабатывает компания «Инфосистемы Джет» в сотрудничестве с Агентством стратегических инициатив в рамках реализации дорожной карты «Кружковое движение» НТИ. Старт опытно-промышленной эксплуатации системы состоялся в рамках образовательного интенсива «Остров 10—22», который проходил с 10 по 22 июля в «Сколтехе»; на полную мощность проект выйдет до конца года.

Цифровая эпоха, которую отличают искусственный интеллект, информационные и телекоммуникационные технологии, привела к быстрому росту новых знаний. Сегодня стали нужны новаторские решения для технологического прорыва. Особая миссия в данном вопросе отводится современной школе, в том числе в ее взаимодействии с семьей.

На круглом столе, проходившем 2 июля 2019 года в редакции «Учительской газеты», А. Кондаков, генераль-

ный директор ООО «Мобильное электронное образование», сказал: «Школа, вовлекая семьи в социальные, образовательные сети, естественно, несет и совершенно неформальные функции более широкого образования, цифрового образования населения нашей страны».

Таким образом, среди большого количества задач, решаемых педагогами, можно также выделить следующие: изучать инновационные и цифровые технологии, комбинировать их и грамотно применять в образовательном процессе. И тогда мы сможем воспитать творческих, коммуникативных и готовых к нестандартным решениям личностей.

ЛИТЕРАТУРА

1. Указ Президента Российской Федерации от 7 мая 2018 г. № 204 «О национальных целях и стратегических задачах развития Российской Федерации на период до 2024 года».
2. Федеральный закон от 29 декабря 2012 года № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации».
3. <https://asi.ru/projects/14339/>.
4. <https://kachestvo.pro/news/zapushchena-platforma-upravleniya-talantami/>.
5. <https://mob-edu.ru/cifrovizaciya-shkoly-riski-i-perspektivy/>.
6. <https://yandexlyceum.ru/>.

Уважаемые читатели!

Журнал «Практика школьного воспитания» издается Нижегородским институтом развития образования при поддержке Министерства образования, науки и молодежной политики Нижегородской области с 1995 года. Выходит 4 раза в год.

Редакция предлагает вам посетить сайт Нижегородского института развития образования www.niro.nnov.ru и, перейдя по ссылке «Подразделения» («Редакционный отдел», далее «Структура отдела» и «Редакция журнала "Практика школьного воспитания"»), познакомиться с рубриками журнала, составом редакционной коллегии, требованиями к статьям.

Если вы хотите поделиться с широкой читательской аудиторией секретами педагогического мастерства, рассказать о собственном опыте работы или о том, что нового и интересного происходит в вашей образовательной организации, представить на страницах журнала свои инновационные разработки, творческие идеи и находки, то приглашаем вас к сотрудничеству.

Если у вас нет возможности приобрести печатный экземпляр журнала, то вы всегда можете воспользоваться его электронной версией, размещенной в открытом доступе на сайте Нижегородского института развития образования www.niro.nnov.ru в разделе «Издательская деятельность» → «Периодические издания» → «Практика школьного воспитания».

Сетевой проект как средство формирования нравственных ценностей обучающихся



*Т. В. ВАСЯНИНА,
заместитель
директора
по воспитательной
работе, учитель
русского языка
и литературы
МБОУ
«Чернухинская СШ»
Арзамасского
района*

Учитель современной школы понимает, что, влияя на внутренний мир ученика, он должен стремиться воспитывать такого человека, для которого нормы, правила и требования общественной морали выступали бы как его собственные взгляды, убеждения, как глубоко осмысленные и привычные формы поведения, приобретенные в силу внутреннего влечения к добру.

Формы, методы, технологии формирования нравственной культуры школьника могут быть разными — в том числе и цифровыми. Остановимся на **методе сетевых проектов** как одном из положительных примеров использования интернет-пространства в воспитании и обучении ребенка.

Метод проектов является одним из основных при реализации федерального государственного образовательного стандарта. Проекты могут активно применяться на уроках и во внеурочной деятельности в качестве одного из средств духовно-нравственного воспитания.

Хочу поделиться опытом участия моих учеников в сетевом проекте по литературе.

В 2017/2018 учебном году мы с обучающимися 5-го класса приняли участие во **Всероссийском учебном сетевом проекте «Загадки Доктора Пауста»**, посвященном творчеству К. Г. Паустовского. Согласно рекомендациям ФГОС данный проект ориентирован на формирование следующих личностных характеристик обучающегося: любящий свой край и свое Отечество, знающий русский и родной языки, уважающий свой народ, его культуру и духовные традиции, осознающий и принимающий ценности человеческой жизни, семьи, гражданского общества, многонационального российского народа, человечества.

Как утверждают организаторы, участие в проекте позволяет научиться работать с различными источниками информации и овладеть основными способами ее обработки и презентации; вести самостоятельную проектно-исследовательскую деятельность и оформлять ее результаты в раз-

ных формах; приобрести навыки пользования сервисами Веб 2.0 для достижения образовательных целей (размещать презентации, работать с совместными онлайн-досками, Google-картами, фабриками кроссвордов); развивать навыки экспериментальных исследований, умения наблюдать, описывать увиденное, анализировать и делать выводы; применять полученные теоретические знания на практике; приобрести реальный опыт взаимодействия в команде и в сети Интернет.

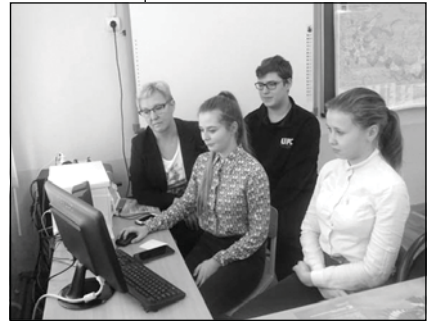
Основополагающий *вопрос проекта* — «*Как пройти путь к добру?*». И этот путь мы проходили с ребятами и педагогами из разных регионов нашей страны (Свердловской, Кемеровской, Тверской областей, Удмуртии и т. д.).

Свою команду мы назвали «Добряне», создали визитку и отправились в путешествие по миру, созданному К. Г. Паустовским.

В ходе проекта ребятам предстояло пройти несколько этапов. На подготовительном они оформили визитку команды, распределили роли среди участников проекта, создали словарь литературоведческих терминов и начали вести дневник юных исследователей. Основой этап включал в себя следующие темы: «Странствия писателя», «Запах теплого хлеба», «Не обижай никого живого!». Здесь школьники создавали совместный продукт, размещая результаты своих исследований по теме «Жизнь и творчество К. Г. Паустовского» на виртуальной доске. Ребята делились своими впечатлениями на страничке «Детского форума».

Задания проекта позволили нам внимательно проанализировать *сказку «Теплый хлеб»*. Не один раз пришлось обращаться к тексту произведения, создавая кроссворд с использованием средств сервиса Web 2.0 и разгадывая кроссворды других команд. Интересным и полезным заданием было составление ментальной карты, в которой мы отразили свои размышления о добре и зле и пришли к выводу, что это произведение учит нас быть добрыми, отзывчивыми и не бояться просить прощения за причиненные другим людям обиды. Но самым запоминающимся моментом стали съемки фрагмента сказки, когда учащиеся проявили свои способности актеров, режиссера, оператора и монтажера.

Основными темами многих произведений К. Г. Паустовского являются любовь к Родине, красота окружающей природы, добро и зло. Главными героями его сказок и рассказов стали животные и дети. Писатель ярко показывает отношение человека к окружающему миру. Простой, но выразительный язык делает произведения К. Г. Паустовского привлекательными и весьма поучительными. Во мно-



ОШИБКА —
результат
неправильного
действия
(здесь и далее
определения даны
по «Новейшему
психолого-
педагогическому
словарю»
под общ. ред.
А. П. Астахова.
Мн: Современная
школа, 2010)

гих рассказах мы можем увидеть становление характера главных героев — детей, а также проявление у них чувств сострадания, благородства, доброты. Прочитав эти произведения, учащиеся пришли к пониманию того, насколько важно уметь различать положительные и отрицательные черты характера человека, осознали, что бережное отношение к природе способствует становлению личности.

Как изменился герой сказки К. Г. Паустовского «Теплый хлеб»? Какие нравственные качества, о которых идет речь в произведении, нам необходимы? Свои размышления мы отразили в совместном Google-рисунке «Мельница добра». Используя сервис Web 2.0 для совместного творчества, работая в команде, удаленно общаясь в режиме онлайн, дополняя друг друга, ребята выделяли положительные черты в характере главного героя.

Всегда ли в своей жизни мы поступаем правильно? А если совершаем ошибки, находим ли в себе силы их исправить? Над этими вопросами нас заставил задуматься проект «Загадки доктора Пауста», выполняя разнообразные задания которого, мы все глубже проникали в тайны творчества этого замечательного писателя.

Самое главное, школьники усвоили нравственный урок, прочитав и проанализировав сказку «Теплый хлеб», даже от названия которой веет теплом, добротой, нежностью и любовью. И действительно, произведение рассказывает нам о том, как добрые дела помогают растопить «охлажденное сердце» и побеждают «злобу людскую». Эта сказка К. Г. Паустовского заставила нас о многом задуматься.

В рамках данного проекта мы провели в своей школе акцию «*Не обижай никого живого!*», организовали *фотоконкурс «Мой ласковый и нежный друг»*, посвященный братьям нашим меньшим. Затем мы предложили ребятам создать *листовки «Берегите животных!»*, которые разместили в общественных местах нашего села. Мы считаем, что такого рода акции формируют положительное эмоциональное отношение к природе, животным, желание беречь их и заботиться о них.

Работая над проектом, учащиеся сформулировали для себя следующие нравственные постулаты: не причинять никому вреда, обиды; уметь отвечать за свои поступки, слова; не бояться просить прощения; уметь прощать; быть чуткими, добрыми, отзывчивыми.

В своих размышлениях по итогам проекта дети проводили параллели с реальной жизнью.

♦ *Я очень люблю своих домашних животных и не хотела бы, чтобы кто-то их обижал. Сказка «Теплый хлеб» учит нас беречь братьев наших меньших, быть добрыми и отзывчивыми;*

♦ *Когда бабушке было 15 лет, она работала в госпитале... Сейчас она инвалид, передвигается на костылях.*

Я очень жалею ее и стараюсь помогать ей во всем. А злой мужик в сказке «Теплый хлеб» бросил солдату-инвалиду черствую корку хлеба. Этот человек незаслуженно обидел старого солдата и поэтому умер от «охлаждения сердца». Нужно творить добрые дела, они всегда смогут победить «злобу людскую».

Эти рассуждения детей говорят о том, что душа ребенка трудилась, происходило открытие нравственных истин, добывались знания о мире, жизни в нем, о добре и зле, о себе.

Данный проект дал возможность ребятам расширить свой кругозор, развивать интеллект, осваивая новые веб-сервисы. В процессе сотрудничества и сотворчества учащиеся обменивались информацией, результатами собственных и совместных разработок, редактировали документы, таблицы, презентации, получая таким образом сетевые образовательные продукты. При этом педагог меняет свою позицию: он становится координатором, наставником, тьютором, помогая ученикам продвигаться в проекте.

Результат нашего участия в данной работе — формирование умений самостоятельно творчески мыслить и мотивированно использовать изученные технологии на практике. А также важным решением для нашей группы стало желание работать в будущем собственный проект и реализовать его.

В заключение отмечу, что успех в области духовно-нравственного воспитания обуславливается целым комплексом мер педагогического воздействия на душу ребенка, и не всегда можно с полной уверенностью сказать, «как слово наше отзовется» (Ф. И. Тютчев). Однако участие в подобного рода проектах, развитие творческого и интеллектуального потенциалов учащегося, воспитание на высоких образцах нравственности и святости — вот ключ к сердцу ребенка, его совершенствованию. Я благодарна коллегам за организацию таких мероприятий, несмотря на чрезмерную загруженность, за их труд, постоянное стремление к саморазвитию и воспитанию нравственных качеств наших детей.

На одном из этапов проекта дети познакомились с притчей о двух волках:

Один мудрый старый индеец открыл своему внуку жизненную истину. В каждом человеке идет противостояние, похожее на борьбу двух волков. Один волк представляет зло — зависть, ревность, эгоизм, амбиции, ложь... Другой воплощает добро — мир, любовь, надежду, истину, верность... Маленький индеец задумался, а потом спросил:

— А какой волк в конце концов побеждает?

Старый индеец едва заметно улыбнулся и ответил:

— Всегда побеждает тот волк, которого ты кормишь.



ВОСПИТАНИЕ
(в узком,
педагогическом
смысле) —
специально
организованный
и управляемый
процесс
формирования
человека,
осуществляемый
педагогами
в учебно-
воспитательных
учреждениях
и направленный
на развитие
личности

Давайте же прилагать все усилия для того, чтобы наши дети научились «кормить» только светлую, добрую сторону своей души. Хочется верить, что представленный опыт работы в чем-то поможет решению столь важных в наше время задач духовно-нравственного воспитания подрастающего поколения.

ЛИТЕРАТУРА

1. Ахмедьянова, А. Г. Опыт, проблемы и перспективы духовно-нравственного воспитания школьников / А. Г. Ахмедьянова // Стандарты и мониторинг в образовании. — 2010. — № 3. — С. 38—42.
2. Багашев, А. Духовно-нравственное воспитание молодежи / А. Багашев // Воспитание школьников. — 2008. — № 9. — С. 10—13.
3. Государственные образовательные стандарты нового поколения в контексте формирования нравственных и духовных ценностей обучающихся : резолюция конференции // Вестник образования России. — 2008. — № 5. — С. 71—74.
4. Григорьев, Д. Социальное и духовное в воспитании человека / Д. Григорьев // Воспитательная работа в школе. — 2009. — № 10. — С. 23—27.
5. Концепция духовно-нравственного развития и воспитания личности гражданина России. — URL: <http://standart.edu.ru>.
6. Синельникова, Д. Д. Использование интернет-ресурсов педагогами в образовательном пространстве / Д. Д. Синельникова // Молодой ученый. — 2018. — № 25. — С. 313—315. — URL: <https://moluch.ru/archive/211/51763/>.
7. <https://sites.google.com/site/narodnaamudrostskazki/home>.
8. <https://docs.google.com/presentation/d/1zjGXdwusxd5s4dzPyvheyFirzppFkMjYpt5i1B9o88/present?ueb=true#slide=id.p3>.

Веб-комикс — обугающий элемент в образовательном пространстве

Согласно ФГОС современный урок должен отвечать требованиям общества, поэтому необходимо, чтобы предлагаемый учащимся материал был увлекательным и актуальным, то есть связанным с повседневной жизнью. Для лучшего восприятия информации, ее востребованности и сопоставления с реалиями требуются яркость и наглядность. Кроме того, современный урок должен соответствовать ин-

тересам и особенностям самих обучающихся. Для этого учитель нередко использует ресурсы сети Интернет, презентации, игры и т. д., что позволяет сделать процесс обучения более занимательным как для учащихся, так и для самого преподавателя.

Одной из возможностей разнообразить материал является **образовательный веб-комикс**, созданный с помощью современных электронных конструкторов, таких как Pixton, MediBang Paint, MakeBeliefsComix и др. Веб-комикс представляет собой рисунок, содержащий слова или мысли иллюстрированных героев и нацеленный на продвижение за счет глобальной сети Интернет; другими словами, веб-комикс является *цифровым поликодовым креолизованным текстом* [2].

Читатель получает одновременно два вида информации: одна выражена рисунком — *ситуационный контекст*, другая словами — *вербальный контекст*. Оба информационных канала — и графический, и лингвистический — могут в полной мере дублировать друг друга, однако чаще они дополняют и обогащают один другой. Их гармоничное единство позволяет интегрировать веб-комиксы в учебный процесс.

Предложенные электронные конструкторы, несмотря на простоту использования, позволяют получить профессиональный результат, которым учащиеся смогут гордиться. При этом они не требуют глубоких знаний компьютера и могут быть созданы пользователями с минимальными навыками владения иностранным языком.

Веб-комикс как обучающий элемент обладает целым рядом плюсов. Одним из них является свободный формат подачи, ведь сеть предоставляет широкий простор для творчества. Кроме того, образовательные веб-комиксы на уроках иностранного языка позволяют реализовать личностно ориентированный подход [6]. Они дают прекрасную возможность понятным языком разъяснить учащимся сложное явление (например, способ применения той или иной лингвистической формулы, процесс ее изменения в зависимости от обстоятельств). В последнее время способ объяснения сложного материала с помощью рисунков и историй применяется весьма активно. Примером могут служить и графические учебники, и стрипы с различной тематикой, и веб-комиксы, создаваемые в блогах и на веб-сайтах педагогов, а также на различных образовательных порталах.

Современные школьники читают книги неохотно, особенно объемные. И причина кроется не только в неумении и нежелании читать художественную литературу: им свойствен страх перед книгами, в частности на иностранном языке. Они боятся не понять прочитанное, встретить много незнакомых слов. Веб-комикс облегчает данную задачу



*Е. Н. ВИЛКОВА,
преподаватель
иностранного языка
ГБПОУ
«Нижегородский
техникум
транспортного
обслуживания
и сервиса»*

в первую очередь благодаря своей наглядности. Его динамика, краткие и емкие фразы позволяют удерживать внимание читателей. Из опыта работы могу сказать, что читать комиксы гораздо легче, чем книги, так как благодаря иллюстрациям учащиеся всегда понимают, что происходит, а диалоги героев построены на современном разговорном языке.

В нашей стране комикс стал популярен под влиянием западной культуры, поэтому его использование на уроках иностранного языка способствует ознакомлению с ней учащихся. Комиксы развивают чуткость к юмору и культуре жителей тех или иных стран, фантазию, улучшают зрительную память.

Комикс, воспроизводя жизненные ситуации и приближая процесс обучения к действительности, способен решить проблему мотивации и интереса к учебе, помочь понять смысл учебной деятельности, показать, как можно использовать полученные знания в реальной жизни.

Используя веб-комикс в своей педагогической деятельности, я неоднократно отмечала для себя его положительное влияние на учебную мотивацию. Благодаря картинкам дети понимают значительную часть прочитанного, а захватывающий сюжет мотивирует читать продолжение и уделять

этому занятию все больше времени. А это, в свою очередь, помогает обогащать словарный запас разговорной лексикой и запоминать правописание многих слов за счет их частого повторения.

Однако не все веб-комиксы подходят для применения в учебном процессе. Их отбор осуществляется в соответствии с языковым, речевым и жизненным опытом учащихся, а также их возрастными интересами [4]. Следует также учитывать объем комиксов: короткие одностраничные подойдут для чтения на уроках, в то время как объемные произведения можно предлагать учащимся в качестве домашнего задания. Содержание веб-комикса нужно оценивать с точки зрения понятности, доступности, актуальности темы, а также отражения в нем коммуникативных ситуаций повседневной жизни.

Аутентичный язык представлен в небольших и емких фразах, которые легко запоминаются. Грамматика и лексика даются в контексте, а формат предоставляет возможность придумать целый спектр различных заданий. При работе над лексическим материалом комикс способствует его быстрому усвоению, делает процесс контроля более интересным. При усвоении грамматики он позволяет учащимся лучше и яснее осознать то или иное грамматическое явление, стимулирует употребление необходимой грамматической формулы, снижает количество ошибок.



Веб-комиксы можно использовать в качестве дополнительного материала для развития навыков чтения, аудирования, письма и говорения. Занимательная наглядность в обучении говорению, воздействуя на эмоциональную сферу учащихся, побуждает их высказывать свои мысли на иностранном языке, используя уже сформированные лексико-грамматические навыки, придумывать сценарии, реплики, возможные ситуации, то есть развивает творчество.

Говоря об образовательном веб-комиксе, нужно отметить, что высказывания персонажей в нем могут быть придуманы самими учащимися, исходя из представленной рисунком ситуации, что закрепляет навыки письменной речи. При таком виде работы учитель конкретизирует и формулирует задание таким образом, чтобы, например, при систематизации знаний о вопросительных предложениях обучающиеся могли задать вопрос от лица одного героя, а от лица другого — дать краткий или развернутый ответ в зависимости от типа вопроса. Выражение своих мыслей «уста-ми» персонажей снимает напряжение, вызванное психологическим барьером, и минимизирует стресс.

Плюсом подобной работы является еще и тот факт, что место для диалогов в веб-комиксе ограничено и учащимся приходится варьировать то или иное свое высказывание, что помогает оттачивать гибкость языка, умение переформулировать фразы и предложения. При этом необходимо учитывать языковые особенности реплик героев, их соответствие той или иной лексической и грамматической темам.

При обучении письму и письменной речи на иностранном языке довольно известной является технология креативного письма, которая предполагает использование различных средств обучения. Поэтому создание веб-комиксов на компьютере с помощью таких сайтов, как www.makebeliefscomix.com, www.stripcreator.com, www.pixton.com и www.toondoo.com, дает учащимся возможность формировать навыки креативного письма простым и интересным способом.

Для развития навыков чтения веб-комикс используется как учебный аутентичный текст, который является средством познания иноязычной культуры и способствует обогащению межкультурного опыта учащихся. В данном случае, говоря о веб-комиксах как об аутентичных текстах ввиду их логической целостности и тематического единства, необходимо отметить не только их ситуативную направленность, но и адекватность используемых в них языковых средств. А. В. Щепилова подчеркивает, что аутентичные тексты являются «настоящими элементами иной культуры, они реальны, индивидуальны, а поэтому экспрессивны и интересны» [6, с. 23].

Так как веб-комикс представляет собой аутентичный текст,

НАВЫК — действие, сформированное путем повторения, характеризующееся высокой степенью освоения и отсутствием элементарной регуляции и контроля

ЯЗЫК — система знаков, служащая средством человеческого общения, мыслительной деятельности, способом выражения самосознания личности, передачи от поколения к поколению и хранения информации

совершенно естественно, что в нем встречаются фоновая лексика, культурные реалии, разговорные выражения и другие языковые особенности, затрудняющие его понимание для изучающих язык. Одним из способов облегчения усвоения такого текста является введение комментария, цель которого — снятие трудностей, возникающих при знакомстве с тем или иным языковым материалом, достижение его более полного понимания путем сообщения страноведческой и культурологической информации, исторических фактов, восполнение фоновых знаний.

Подводя итог, следует сказать о том, что веб-комикс можно использовать при обучении иностранному языку на любом уровне. Однако данная работа не может проводиться постоянно, она лишь помогает разнообразить и актуализировать изучаемый материал. Понимание визуально-вербальной информации, умение декодировать ее формирует и улучшает навыки коммуникативной и социокультурной компетенции учащихся.

ЛИТЕРАТУРА

1. *Ворошилова, М. Б.* Креолизованный текст в политическом дискурсе / М. Б. Ворошилова // Политическая лингвистика. — 2007. — Вып. 3 (23). — С. 73—77.

2. *Максименко, О. И.* Поликодовый vs креолизованный текст: проблемы терминологии / О. И. Максименко // Вестник Российского университета дружбы народов. Серия: «Теория языка. Семантика. Семантика». — 2012. — № 2. — С. 93—103.

3. *Молчанова, Н. И.* Образовательные комиксы как средство мотивации в обучении иностранному языку в школе / Н. И. Молчанова // Проблемы и перспективы развития образования : материалы VII Междунар. науч. конф. (г. Краснодар, сентябрь 2015 г.). — Краснодар : Новация, 2015. — С. 79—82. — URL: <https://moluch.ru/conf/ped/archive/203/8661/>.

4. *Сонин, А. Г.* Комикс как средство обучения иностранным языкам / А. Г. Сонин // Мир изучаемого языка : материалы межвузовской науч.-практич. конф. Ч. 2. — Барнаул : Алтайский государственный университет, 2000. — С. 143—146.

5. *Сонин, А. Г.* Понимание поликодовых текстов: когнитивный аспект / А. Г. Сонин ; Ин-т языкознания РАН. — М. : Ин-т языкознания РАН, 2005. — 219 с.

6. *Щепилова, А. В.* Коммуникативно-когнитивный подход к обучению французскому языку как второму иностранному / А. В. Щепилова. — М. : ГОМЦ «Школьная книга», 2003. — 488 с.

7. <http://comics.com/>.

8. http://www.comicstripcreator.org/index.php?option=com_content&view=article&id=2&Itemid=4.

9. http://www.makebeliefscomix.com/Printables_Categories/PrintablesThumbs.php?category=Imagination_and_Creativity.

Цифровые образовательные ресурсы в преподавании английского языка

Педагогическая
мастерская

Для оптимизации учебного процесса на базе новых информационных технологий преподаватели иностранного языка образовательного отдела Детского центра «Лазурный» применяют ИКТ в разных сферах деятельности: на уроках, факультативных занятиях, во внеклассной и исследовательской работах.

Познавательный интерес повышает мотивацию школьников к изучению иностранного языка, что, в свою очередь, способствует росту качества их знаний. Одним из важнейших стимулов, влияющих на формирование мотивов, является использование цифровых образовательных ресурсов.

Современный учитель должен уметь создать условия всем школьникам для практического овладения языком, выбрать такие методы обучения, которые позволили бы каждому ученику проявить себя, свое творчество, а также активизировать познавательную деятельность ребенка в процессе обучения иностранным языкам.

При традиционных методах ведения урока главным источником информации для ученика, как мы знаем, является педагог. Он требует от учащегося концентрации внимания, сосредоточенности, напряжения памяти.

Не каждый школьник способен работать в таком режиме. Психологические особенности характера, тип восприятия становятся причиной «неуспешности» обучающегося. При этом современные требования к уровню образованности не позволяют снизить объем информации, необходимой для усвоения учеником на уроке. Поэтому вывод может быть только один — необходимо проводить уроки иностранного языка с применением новых информационных технологий. Однако сразу следует отметить, что внедрение в учебный процесс мультимедийных программ должно не исключать традиционные методы обучения, а гармонично сочетаться с ними.

Условием повышения интереса к предмету «Иностранный язык» может стать создание языковой среды на уроке через применение различных средств **цифровых образовательных ресурсов**, содержащих графическую, текстовую, цифровую, речевую, музыкальную информацию, нацеленную на выполнение образовательных и воспитательных задач учебного процесса.

Цифровые образовательные ресурсы по иностранному языку могут быть разделены на следующие *группы* согласно их содержанию и функциональному назначению:

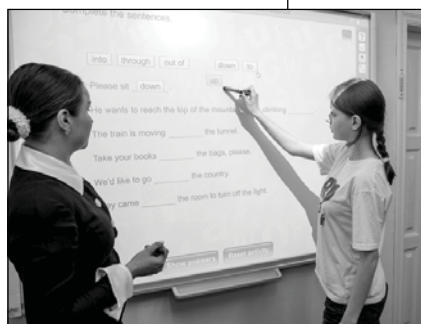


*А. А. СЛЫЖОВА,
преподаватель
иностранного языка
ГБУДО «Детский
санаторно-
оздоровительный
образовательный
центр «Лазурный»»*



*А. Н. СТАРОСТИНА,
преподаватель
иностранного языка
ГБУДО «Детский
санаторно-
оздоровительный
образовательный
центр «Лазурный»»*

- ◆ информационно-справочные материалы (энциклопедии, справочники, словари, журналы, газеты, альманахи);
- ◆ электронные книги для чтения;
- ◆ фильмы на DVD;
- ◆ библиотеки электронных наглядных пособий и базы данных;
- ◆ методические материалы на электронных носителях (разработки уроков, методические рекомендации по обучению аспектам языка и видам речевой деятельности);
- ◆ интернет-ресурсы;
- ◆ комбинированные электронные средства обучения (обучающие программы, электронные учебники, сборники упражнений и развивающие игры);



◆ учебно-методические программные средства для сопровождения уроков иностранного языка (демонстрационные материалы, презентации, проекты, компьютерные разработки и т. п.), созданные учителем для конкретного урока.

С помощью цифровых образовательных ресурсов на уроке английского языка можно решать целый ряд *задач*:

- ◆ знакомить с новым учебным материалом;
 - ◆ повторять и закреплять пройденные лексические единицы;
 - ◆ проводить промежуточный и итоговый контроль усвоения знаний;
 - ◆ создавать игровые учебные ситуации, максимально приближенные к реальным;
 - ◆ помогать учащимся основательно подготовиться к сдаче ЕГЭ;
 - ◆ формировать навыки работы с компьютером.
- Можно выделить основные *направления* применения цифровых образовательных ресурсов:
- ◆ использование готовых мультимедийных продуктов и обучающих систем;
 - ◆ создание собственных мультимедийных обучающих программ и презентаций;
 - ◆ использование ресурсов сети Интернет, социальных сетей и электронной почты.

Последнее из обозначенных направлений является основным на уроках иностранного языка. Рассмотрим его более подробно.

◆ Карты Google — прекрасное средство познакомить учащихся с достопримечательностями страны изучаемого языка. Режим просмотра позволяет «путешествовать» по улицам больших городов Европы, Северной Америки, Австралии и др. Здесь же можно просмотреть фотографии, сделанные пользователями.

◆ Интернет — источник видео- и аудиоинформации. На

уроках иностранного языка просматриваются видеоролики, описывающие реалии жизни англоязычных стран, что способствует более глубокому пониманию темы урока. Однако следует отметить, что перед использованием видео должен проводиться критический анализ материала и выбираться проверенные официальные источники. Обучающиеся положительно оценивают видео, освещающие реалии жизни, например ролики, посвященные географии, истории и культуре США, Великобритании, Австралии. Данное направление способствует более быстрому овладению знаниями по изучаемой теме.

◆ В настоящее время существует множество специализированных сайтов, приложений и сервисов для учителей. Они предлагают широкий выбор наглядных материалов: тематические карточки по разделам школьной программы, плакаты, готовые мультимедийные презентации, образцы грамот, лексические и грамматические упражнения и многое другое.

◆ Kahoot! и Quizizz — сервисы, позволяющие преобразовывать обучение в игровой процесс. Здесь можно создавать как викторины и опросы, так и образовательные квесты [3].

◆ Google Forms — это инструмент для разработки тестов, опросов, голосования, викторин, онлайн-квестов. Для контроля знаний создаются тесты, которые используются на уроках и внеклассных мероприятиях и проверяются автоматически. Google Forms удобны своей простотой, доступностью, индивидуальным оформлением и, что сегодня чрезвычайно важно, адаптированы под мобильные устройства [7].

◆ Google Classroom — система управления виртуальным классом. Здесь можно давать задания и контролировать их выполнение, создавать полноценные онлайн-курсы [6].

◆ Одним из наиболее эффективных интерактивных средств обучения для достижения метапредметных результатов является интерактивный плакат. Работа с ним позволяет не только отследить уровень знаний обучающихся по той или иной теме, но и повысить их мотивацию к изучению языка. В нем используются различные интерактивные элементы: ссылки, кнопки перехода, области ввода данных и др. Интерактивный онлайн-плакат называется «глог» (неологизм, образованный от стяжения английского словосочетания *graphical blog*) — это мультимедийная веб-страница или мультимедийный постер, на которых могут быть представлены тексты, фото, видео, звуковые файлы, графика, ссылки и др. Учебный интерактивный плакат может соответствовать определенной изучаемой теме, обеспечивая высокий уровень наглядности.



ЗНАНИЯ —
результаты
процесса познания
действительности,
отражающие ее
в сознании
человека в виде
представлений,
понятий, суждений,
гипотез, теорий,
концепций,
принципов,
законов,
закономерностей
и т. д.

♦ Также с целью повышения мотивации активно используются популярные социальные сети: обучающиеся с энтузиазмом воспринимают общение с учителем на данных ресурсах и изучение лексики и грамматики иностранного языка в интересной и ненавязчивой форме. Им могут быть рекомендованы ссылки на образовательные сайты.

На уроках английского языка в Детском центре «Лазурный» мы используем образовательную платформу ЛЕСТА, которая содержит электронные учебники с мультимедийными, интерактивными ресурсами, презентациями, видео и аудиоматериалами, тренажерами с автоматической проверкой.

Подводя итог, можно с уверенностью сказать, что внедрение цифровых технологий в образовательный процесс способствует активизации мыслительной деятельности обучающихся, развивает их познавательный интерес, творческие способности, позволяет использовать на уроках различные виды контроля, повышает учебную мотивацию и качество знаний.

ЛИТЕРАТУРА

1. *Абаимова, Т. В.* Использование информационных технологий в процессе обучения английскому языку на начальном этапе / Т. В. Абаимова // Английский язык в школе. — 2016. — № 4. — С. 44—49.
2. *Ганеев, А. Р.* Цифровая школа: я учусь или меня учат? / А. Р. Ганеев, В. А. Власенко // Стандарты и мониторинг в образовании. — 2019. — № 1. — С. 36—41.
3. *Кудрявцева, Л. В.* Использование телекоммуникационных проектов для формирования иноязычной социокультурной компетенции у учащихся старших классов (на примере США и России) / Л. В. Кудрявцева // Иностранные языки в школе. — 2015. — № 4. — С. 49—53.
4. *Нелела, И. Г.* Современный подход к применению ИКТ на уроках английского языка / И. Г. Нелела // Молодой ученый. — 2018. — № 43. — С. 74—77.
5. *Нестерова, Н. В.* Информационные технологии в обучении английскому языку / Н. В. Нестерова // Иностранные языки в школе. — 2015. — № 8. — С. 102—103.
6. *Полат, Е. С.* Новые педагогические и информационные технологии в системе образования / Е. С. Полат. — М.: Академия, 2016. — С. 43—45.
7. *Сотникова, Е. Ю.* Технология использования Интернет-поисковых систем для изучения иностранного языка / Е. Ю. Сотникова // Английский язык в школе. — 2017. — № 1. — С. 5.
8. *Сысоев, П. В.* Внедрение новых учебных Интернет-материалов в обучение иностранному языку (на материале английского языка и страноведения США) / П. В. Сысоев, М. Н. Евстигнеев // Эйдос. — URL: <http://www.eidos.ru/journal/2008/0201-8.htm>.

Электронные образовательные ресурсы на уроках биологии и во внеурочное время

Электронные образовательные ресурсы (ЭОР) — это сформированные блоки разнообразных информационных ресурсов, предназначенные для использования в учебном процессе, представленные в электронном (цифровом) виде и функционирующие на базе средств информационных и коммуникационных технологий.

На уроках биологии познавательная компетенция у обучающихся формируется через активное применение электронно-образовательных ресурсов в процессе изучения курса с помощью разнообразных средств организации обучения. Отсюда возникает потребность в разработке моделей уроков и форм взаимодействия педагога и учащихся, основанных на сотрудничестве.

Само время диктует необходимость использования в практике учителя ЭОР с целью повышения мотивации к обучению, качества образования, развития самостоятельной творческой и исследовательской деятельности школьников. Когда учащиеся смогут применить полученные знания на практике, в новой ситуации, тогда можно говорить, что цель педагога достигнута.

Электронные образовательные ресурсы — это учебное средство, ориентированное на выполнение определенных задач:

- ◆ предоставление учебной информации с привлечением средств технологии мультимедиа;
- ◆ осуществление обратной связи с учащимися при интерактивном взаимодействии;
- ◆ контроль за результатами обучения и продвижения в учении;
- ◆ автоматизация процессов информационно-методического и учебно-воспитательного обеспечения.

Электронные образовательные ресурсы на уроках биологии могут включать в себя:

- ◆ медиаресурсы кабинета;
- ◆ интернет-ресурсы;
- ◆ сайт учителя.

Учебные компьютерные программы повышают у школьников интерес к предмету, экономят время на опрос учащихся, дают возможность детям самостоятельно заниматься на уроках, а учитель в этом случае выполняет роль тьютора (сопровождение).

Виды интернет-ресурсов весьма разнообразны: виртуальная лаборатория (www.virtulab.net), онлайн-тесты (<https://>



*О. А. ЧИРКОВА,
учитель биологии
и химии
МБОУ «Карповская
СОШ»
Уренского района*

onlinetestpad.com), единая коллекция ЭОР (<http://school-collection.edu.ru>).

На личном сайте (<https://chirkova.ucoz.net/>) я размещаю разработанные презентации уроков, тесты, дифференцированные задания, основанные на применении ЭОР, которыми могут успешно пользоваться обучающиеся для подготовки к урокам.

Остановлюсь подробнее на тех ресурсах, которые я чаще всего использую в практике преподавания биологии.

ЭОР-программы (<http://fcior.edu.ru/>) позволяют самостоятельно изучать описания объектов, процессов, явлений, работать с ними в интерактивном режиме, решать проблемные ситуации и связывать полученные знания с жизненными реалиями:

- ◆ интерактивный информационный ресурс служит для постановки учебной проблемы;
- ◆ интерактивный практический ресурс — для выявления способов ее решения;
- ◆ контрольный ресурс включает различные тексты с заданиями, интерактивные картинки, фото, тесты — все это делает учебный процесс не только познавательным, но и занимательным.

Электронные образовательные ресурсы могут применяться на всех этапах обучения.

◆ На этапе актуализации знаний я использую различные приемы при работе с *интерактивной доской*, создание и разгадывание *кроссвордов*, составление *образовательных пазлов*. Работа с данными ЭОР не требует высокого уровня информационной грамотности педагога.

◆ На этапе изучения нового материала актуальными являются применение *цифрового микроскопа*, позволяющего получать изображение объектов с максимальным увеличением до 106 раз благодаря использованию вместо светового потока (как в оптическом микроскопе) пучка электронов с энергиями 200—400 кэВ и более, и работа с *документ-камерой*, предназначенной для передачи изображений документов в виде телевизионного сигнала или в какой-либо другой электронной форме.

Эффективным средством обучения также является *виртуальная лаборатория*. Например, при выполнении работы по теме «Рассмотрение микропрепаратов с делящимися клетками растений» в 9-м и 11-м классах виртуальная лаборатория позволяет сократить время проведения опыта и сразу показать учащимся результат — клетки, находящиеся на разных этапах деления. При такой форме проведения лабораторных работ школьникам легче сделать вывод, ускоряется процесс оформления и появляется возможность закрепить полученные знания. Но виртуальные лабораторные работы не могут заменить обычные; их целесообразно



использовать при изучении сложных биологических процессов, постановке опытов, требующих небольших временных затрат.

Хорошим подспорьем на уроках являются *видеоресурсы*. Например, в 8-м классе можно показать школьникам видео, на которых демонстрируются круги кровообращения, измерение артериального давления.

♦ На этапе контроля знаний я применяю *интерактивную систему голосования*; ее также можно использовать и на этапе актуализации знаний.

♦ При подготовке к ОГЭ и ЕГЭ актуальны *онлайн-тесты и образовательные сайты* (<https://oge.sdangia.ru/>; <https://bio-ege.sdangia.ru/>).

Таким образом, использование электронных образовательных ресурсов возможно на всех этапах занятия при эффективной и правильной организации учебного процесса. Разработанная система уроков с применением ЭОР по биологии подтверждает это. При таком подходе изменяется не только содержание учебного процесса, но и позиция ученика: он становится «добытчиком» новых знаний, что повышает его творческую активность.

Без электронных образовательных ресурсов невозможно представить проведение внеурочных занятий по биологии: кружка «Юный эколог», занятий школьного научного общества учащихся «Успех», исследовательской и проектной деятельности, декад естественных наук «Неделя биологии», «Умники и умницы». Все мероприятия сопровождаются презентациями, интерактивными играми и викторинами, подготовленными учащимися и учителем.

Использование электронных образовательных ресурсов на данных занятиях способствует формированию у школьников универсальных учебных действий. Учащиеся применяют полученные знания при решении новых учебных задач, у них появляется стимул к проведению проектных и исследовательских работ, результаты которых они представляют на различных конкурсах, фестивалях, конференциях в виде презентаций, видеороликов, интерактивных тестирований и игр. За последние три года моими учениками были выполнены такие работы, как: «Водные объекты Уреньская», «Экологическое состояние Деньгина пруда», «Муравьиная жизнь», «Покормите птиц зимой», «Порхающие цветы», «Тайна комнатных растений», «Лекарственные растения села Большое Карпово», «Видовое разнообразие рыб реки Уста», «Яблоневый сад».

Все это предоставляет большие возможности и перспективы для формирования познавательной компетенции уча-



ПРОСВЕЩЕНИЕ —
разновидность
образовательной
деятельности,
рассчитанная на
большую, обычно
не расчлененную
на устойчивые
учебные группы,
как-либо
официально не
зарегистрированную
и неоформленную
аудиторию

щихся, их самостоятельной творческой и исследовательской деятельности.

Таким образом, я считаю необходимым применение электронных образовательных ресурсов как на уроках, так и на внеклассных мероприятиях по биологии, поскольку ЭОР способствуют совершенствованию практических умений и навыков, позволяют эффективно организовать самостоятельную работу и индивидуализировать процесс обучения, повышают интерес к предмету, а главное — активизируют познавательную компетентность учащихся, повышают качество образования и осовременивают занятия.

ЛИТЕРАТУРА

1. Баландина, Е. С. ЭОР — эффективное средство обучения на уроках биологии / Е. С. Баландина. — URL: <https://multiurok.ru/files/eor-effektivnoie-sriedstvo-obucheniia-na-urokakh-biologhii.html>.
2. Башта, М. Н. Использование электронных образовательных ресурсов нового поколения в учебном процессе / М. Н. Башта. — URL: <http://nsportal.ru/shkola/inostrannye-azyki/library/2014/11/26/prezentatsiya-na-temu-ispolzovanie-elektronnykh>.
3. Панявина, Г. В. Немного о компетенциях / Г. В. Панявина. — URL: <https://multiurok.ru/blog/niemnogho-o-kompietentsiia.html>.
4. Федеральный государственный образовательный стандарт основного общего образования : утвержден приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 17 декабря 2010 г. № 1897 (с изменениями, утвержденными приказом Минобрнауки России от 29 декабря 2014 года № 1644).
5. Холодная, М. А. Психология интеллекта: Парадоксы исследования / М. А. Холодная. — СПб. : Питер, 2002. — 272 с.
6. <http://school-collection.edu.ru/>.
7. <http://www.fcior.edu.ru>.

Использование онлайн-сервисов в образовательном процессе

Термин «цифровое образование» прочно вошел в нашу жизнь — это применение компьютерных инструментов и облачных технологий на уроках. Речь не о том, чтобы цифровые технологии заменили школьникам учебники или работу в классе с учителем, но они могут существенно дополнить традиционные методы обучения и контроля знаний, а также обеспечить более полное погружение в предмет.

Остановлюсь на цифровых технологиях, используемых мною на уроках.

♦ **BYOD (Bring Your Own Device)** — «принеси свое собственное устройство». Этот термин впервые стали применять в 2009 году как новый подход к организации рабочего места сотрудника, использующего какое-либо свое мобильное устройство (планшет, смартфон, ноутбук) для доступа к информационным ресурсам.

♦ **Геймификация** — это использование подходов, которые широко распространены в компьютерных играх, для неигровых процессов, что позволяет повысить вовлеченность участников в решение учебных задач и мотивацию обучаемых.

Рассмотрим наиболее удобные и простые, на мой взгляд, цифровые инструменты: игровую платформу Kahoot, интернет-сервис Plickers, онлайн-конструктор тестов и викторин Socrative, конструктор интерактивных упражнений Learningapps.

♦ **Kahoot** — это бесплатная платформа для обучения в игровой форме, которая подходит для любого учебного предмета и любого возраста, позволяет создавать тесты, викторины для учащихся.

Kahoot предоставляет учителю *возможности* для:

— проведения тестов, опросов и викторин для неограниченного количества участников (время для ответов выбирает педагог);

— получения мгновенного результата теста, опроса или викторины;

— определения победителя.

Плюсы Kahoot:

— простая регистрация учеников;

— работа на своем смартфоне;

— элементы игры способствуют формированию мотивации к обучению;

— обратная связь с обучающимися;

— моментальный результат теста;

— простота создания опросов и работы учителя в приложении;

— сохранение тестов и результатов в системе и на компьютере.

Минусы Kahoot:

— интерфейс на английском языке;

— можно предложить всего четыре варианта ответа;

— у учеников должны быть смартфоны с выходом в интернет;

— необходимо наличие в классе компьютера и проектора.

Алгоритм работы в приложении Kahoot

Учитель:

Шаг 1. Готовит тест, викторину или опрос.



*А. В. ВАРЕНОВ,
преподаватель-
организатор ОБЖ
МБОУ
«Школа № 181»
Канавинского
района
Н. Новгород*

Шаг 2. Во время урока заходит на сайт <https://kahoot.com/> под своими логином и паролем, выводит сайт на экран.

Шаг 3. Нажимает «Play it», выбирает «Classic». Генерируется ПИН-код опроса.

Шаг 4. Контролирует регистрацию учеников, включает вопросы.

Учащиеся:

Шаг 1. Заходят со своих смартфонов на сайт <https://kahoot.com/>.

Шаг 2. Вводят ПИН-код, фамилию и имя.

Шаг 3. Отвечают на вопросы со своего смартфона.

На экран выводятся результаты по каждому вопросу и в целом за опрос.



♦ *Plickers* — онлайн-сервис, который позволяет учителю проводить опрос и собирать данные на уроке, не используя мобильные устройства учащихся. Для работы с ним необходим планшет или телефон преподавателя, чтобы считывать QR-коды с карточек учеников. Карточка у каждого обучающегося личная, с уникальным номером; ее можно поворачивать, что дает четыре варианта ответа. В приложении создается список класса, и с его помощью можно узнать, как именно каж-

дый ученик отвечал на вопросы.

Plickers предоставляет *возможности*:

— проведения тестов, опросов и викторин в классе;

— получения мгновенного результата теста, опроса или викторины;

— каждому ученику видеть свою оценку за тест.

Плюсы Plickers:

— работа с карточками;

— обратная связь с учащимися;

— моментальный результат;

— простота создания опросов и работы учителя в приложении;

— сохранение тестов и результатов в системе и на компьютере.

Минусы Plickers:

— интерфейс на английском языке;

— можно предложить всего четыре варианта ответа;

— необходим выход в интернет со смартфона учителя;

— требуются наличие в классе компьютера, проектора и выход в интернет.

Для работы с *Plickers* понадобятся:

— смартфон учителя под управлением iOS или Android с установленным мобильным приложением *Plickers*;

— набор карточек с QR-кодами (карточки создает приложение);

— проектор с открытым сайтом Plickers в режиме Live View.

Алгоритм работы в приложении Plickers

Учитель:

Шаг 1. Регистрируется на сайте <https://www.plickers.com>.

Шаг 2. Заходит в интерфейс библиотеки.

В классе учитель может работать с онлайн-сервисом как с компьютера, так и со смартфона.

На рабочем компьютере в браузере учитель заходит на сайт <https://www.plickers.com/>.

Шаг 3. Вводит логин и пароль.

Шаг 4. Создает классы.

Шаг 5. Готовит вопросы.

Шаг 6. Прикрепляет вопросы к классу.

Шаг 7. Распечатывает карточки с QR-кодом, раздает их ученикам.

Шаг 8. Проводит тестирование, запустив Live View.

На смартфоне педагог запускает мобильное приложение Plickers.

Шаг 3. Выбирает класс.

Шаг 4. Выводит вопросы на экран со своего смартфона.

Шаг 5. Сканирует QR-коды учеников. (Учащиеся поворачивают свои карты, чтобы поставить выбранный ответ сверху.)

Шаг 6. Повторяет вопросы из очереди данного класса.

Шаг 7. Выводит результаты на экран и анализирует ответы.

Шаг 8. Открывает отчеты, чтобы просмотреть результаты тестирования.

Учащиеся:

Шаг 1. На экране читают вопросы.

Шаг 2. Поднимают карточки с QR-кодом. (Учащиеся поворачивают свои карты, чтобы поставить выбранный ответ сверху.)

♦ *Socrative* представляет собой онлайн-сервис для проведения тестов, опросов и викторины «Космические гонки». Его особенностями являются использование приложений для мобильных устройств и возможность контроля знаний со смартфонов учеников.

Учитель, войдя на сайт <https://socrative.com/> и зарегистрировавшись, создает ПИН-код, по которому к участию может присоединиться любой, кто использует приложение или зайдет на сайт.

Здесь можно создать конкурсную игру-викторину «Космические гонки», в которой побеждает команда, которая правильно и быстрее всех выполнит предложенные задания.



Также сервис обладает обширной базой данных с уже готовыми и проверенными администрацией сайта тестами на английском языке.

Возможности сервиса Socrative:

- создание вопросов разного типа (текстовых, логических);
- работа со своим смартфоном;
- обратная связь с учащимися;
- моментальный результат;
- сохранение тестов, результатов в приложении и на компьютере;
- простая регистрация учеников;
- параллельное проведение онлайн- и офлайн-опросов (при отсутствии телефонов у обучающихся).

Алгоритм работы в приложении Socrative

Учитель:

Шаг 1. Готовит тест, викторину или опрос.

Шаг 2. На уроке заходит на сайт <https://socrative.com> под своими логином и паролем.

Шаг 3. Выводит сайт на экран.

Шаг 4. Нажимает «Quiz», выбирает тест.

Шаг 5. Нажимает «Next» и запускает тест («Start»); генерируется ПИН-код.

Шаг 6. Контролирует регистрацию учеников.

Учащиеся:

Шаг 1. Заходят со своих смартфонов на сайт <https://socrative.com>.

Шаг 2. Вводят ПИН-код, фамилию и имя.

Шаг 4. Отвечают на вопросы со своего смартфона. (На экран выводятся результаты в целом за опрос.)

Существуют три режима проведения тестирования на данном онлайн-сервисе:

— Instant Feedback — ученики отвечают на вопросы по порядку, не имея возможности корректировать ответы и даже временно пропускать вопрос, оставив его «на потом»;

— Open Navigation — учащиеся могут выполнять задания в любой последовательности и менять ответы; при этом даже до завершения теста учитель видит, какой вариант ответа выбрал ученик;

— Teacher Paced — педагог сам решает, какой вопрос будет следующим, и может пропустить или повторить задание.

Во время тестирования у учителя есть возможность наблюдать в режиме реального времени за ходом проведения теста: в таблице у него отмечается, кто и как ответил на те или иные вопросы.

После окончания теста преподаватель может сохранить результаты на диске, отправить их по почте, продемонстрировать в классе.



♦ *LearningApps.org* — бесплатный интерактивный конструктор для поддержки процесса преподавания или самостоятельного обучения с помощью интерактивных модулей. Учитель может использовать имеющиеся модули, модифицировать их и разрабатывать новые с использованием предлагаемых конструктора и шаблонов. Интерактивные задания скомпонованы по предметным категориям.

LearningApps.org позволяет работать самостоятельно — создавать упражнения, выполнять задания, подготовленные учителем; при этом результаты отражаются в аккаунте педагога.

Разобраться с функционалом и навигацией весьма просто: нужно нажать «Все упражнения» в верхней части главной страницы и перед вами откроется список заданий, опубликованных другими пользователями. После регистрации становятся доступны шаблоны, которые помогут создать собственные интерактивные упражнения для учеников.

Шаблоны сгруппированы по функциональному признаку:

- «выбор» — упражнения на выбор правильных ответов;
- «распределение» — задания на установление соответствия;
- «последовательность» — на определение правильной последовательности;
- «заполнение» — упражнения, в которых надо вставить правильные ответы;
- «онлайн-игры» — упражнения-соревнования, при выполнении которых учащийся «соперничает» с компьютером или другими учениками.

Кроме того, можно создать аккаунты для своих учеников и использовать свои ресурсы для проверки их знаний непосредственно на сайте.

Алгоритм работы в приложении LearningApps.org

Учитель:

Шаг 1. С рабочего компьютера регистрируется на сайте [https:// learningapps.org](https://learningapps.org).

Шаг 2. Заходит на него под своими логином и паролем.

Шаг 3. В верхнем правом углу нажимает на изображение российского флага (включает русский язык).

Шаг 4. Выбирает команду меню «Создать класс».

Шаг 5. Создает классы.

Шаг 6. Заполняет вкладку «Аккаунты учеников».

Шаг 7. Распечатывает их (логин и пароль создаются приложением автоматически).

Шаг 8. Выдает каждому учащемуся.



Шаг 9. Применяет команду меню «Папка класса» и создает предмет (например, ОБЖ).

Шаг 10. Выбирает «Все упражнения» и свой предмет, подбирает необходимое задание для данного класса.

Шаг 11. Применяет команду «Запомнить и положить в мои упражнения» или «Создать подобное упражнение».

Шаг 12. Переходит на вкладку «Мои приложения» и перемещает упражнение в папку класса.

Шаг 13. Контролирует выполнение заданий через команды меню «Статистика» и «Активация».

Применение на практике учителем цифровых технологий, онлайн-сервисов и других информационных методов обучения способствует повышению умственной активности школьников, а следовательно, и эффективности урока; позволяет включить в работу даже пассивных учащихся. У учеников, активно использующих смартфоны на уроке по заданию педагога, формируется более высокий уровень самообразовательных навыков. Поэтому чрезвычайно важна роль учителя в раскрытии возможностей новых цифровых технологий для повышения качества образования.



*Е. Е. КЛИМКИНА,
учитель
начальных классов
МБОУ СОШ № 11
г. Сарова*

Возможности образовательного ресурса LearningApps при формировании познавательных универсальных учебных действий у младших школьников

Проблема формирования познавательных универсальных учебных действий является сегодня в соответствии с требованиями ФГОС НОО весьма актуальной. На уроках литературного чтения, окружающего мира, русского языка дети познают мир через понимание прочитанного. Однако в настоящее время наблюдается снижение интереса школьников к обучению, в частности к чтению.

В своей работе по формированию познавательных УУД я использую различные педагогические приемы с применением образовательных интернет-ресурсов, на одном из которых остановлюсь подробнее.

Образовательный ресурс LearningApps.org является приложением Web 2.0 для поддержки обучения и процесса преподавания с помощью интерактивных модулей. Сер-

вис LearningApps.org — это конструктор для создания интерактивных упражнений по разным учебным предметам для использования как на уроках, так и во внеурочной деятельности.

Применение образовательных интернет-ресурсов в образовательно-воспитательном процессе в начальной школе способствует формированию и развитию следующих познавательных УУД:

- ◆ овладение логическими операциями сравнения, анализа, синтеза, обобщения, классификации;
- ◆ осуществление сравнения, выполнение сериации и группировки по заданным критериям;
- ◆ установление аналогии;
- ◆ способность работать в информационной среде;
- ◆ умение ориентироваться в соответствующих возрасту электронных словарях и справочниках.

Рассмотрим, как работает сервис LearningApps.org. Заходим по ссылке <https://learningapps.org/> на стартовую страницу. При нажатии на строку «Показать помощь» открывается окно, в котором объясняются самые важные функции сайта. На нем можно как найти уже готовые упражнения, так и придумать свои — например, различные по характеру и сложности задания к конкретным учебникам или литературным текстам.



Для создания упражнений я использую кроссворды, пазлы, тестовые задания, викторины, таблицы, дидактические игры, классификации, видеофайлы — они позволяют наиболее полно реализовать принцип наглядности. Широко применяю текст, звук, видео, анимацию, что активизирует разные каналы восприятия детей.

Познакомившись с возможностями сервиса, я стала не только сама разрабатывать и применять на уроках собственные учебно-методические пособия, но и привлекать к этой работе своих учеников, овладевших следующим алгоритмом:

Шаг 1. Заходим на сервис.

Шаг 2. Регистрируемся (нажимаем «Подать заявку», затем — «Создать аккаунт»).

Шаг 3. Вводим логин и пароль.

Шаг 4. Если регистрация прошла успешно, то для входа в аккаунт необходимо нажать «Подать заявку», затем ввести логин и пароль в соответствующие поля и нажать на кнопку с изображением двери.

Шаг 5. Открывается личный кабинет.

Шаг 6. Выбираем предмет и интересующее приложение.

Шаг 7. Открываем приложение, сохраняем его, нажав «Запомнить и положить в “Мои приложения”».

Я начала знакомить учащихся с ресурсом LearningApps.org с 3-го класса, а в 4-м дети уже сами в качестве домашних заданий создают упражнения на отработку умений сравнить, анализировать, обобщать, классифицировать, выполнять задания синтетического характера. Школьникам нравится придумывать и проводить викторины, складывать пазлы, составлять и разгадывать кроссворды, им интересно сочинять речевые разминки к урокам литературного чтения.

Рассмотрим использование на различных этапах урока упражнений, созданных детьми в сервисе LearningApps.org.

Перед началом работы я подготовила для учеников памятки.

Памятка по созданию приложения «Викторина с вводом текста»

1. Заполни поля «Название приложения» и «Постановка задачи».
2. Выбери картинку или напиши задание, пропиши правильный ответ и подсказки, если они необходимы.
3. Добавь следующий элемент. Вставь картинку или напиши задание.
4. Сохрани.

Такую викторину мы создавали и проводили после изучения 3-м классе рассказа К. Г. Паустовского «Растрепанный воробей» (<https://learningapps.org/display?v=p0rvfu5t501>).

Задания викторины

- ◆ Что подарил Машин папа маме?
 - Букетик;
 - зеркало;
 - цветы.
- ◆ В какую героиню должна превратиться мама в балетной постановке?
 - Красная Шапочка;
 - Спящая красавица;
 - Золушка.
- ◆ Объясни значение словосочетания «лошадиная торба»:
 - лошадиные подковы;
 - седло для лошади;
 - мешок с овсом, который привязывают к морде лошади.
- ◆ Как звали деда Пашки?
 - Чичкин;
 - Мичкин;
 - Пичкин.
- ◆ Определи главную мысль рассказа:
 - из рассказа можно узнать о нескольких днях из жизни Маши;
 - нужно помогать своим друзьям;



— из рассказа можно узнать о жизни животных.

◆ Что такое «наковальня»?

— Металлическая опора, на которой куют разные заготовки;

— кузнечный молот;

— железный стол.

◆ Куда положил воробья милиционер?

— В карман;

— в перчатку;

— в варежку.

◆ Как милиционер назвал Пашку?

— Беспризорник;

— сирота;

— воришка.

Памятка по созданию приложения «Кроссворд»

1. Выбери приложение «Кроссворд» и нажми «Создать кроссворд».

2. Заполни поля «Название приложения» и «Постановка задачи».

3. Выбери фоновую картинку для кроссворда.

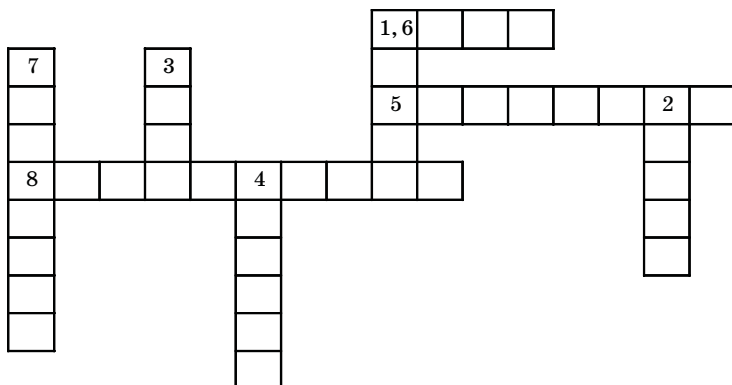
4. Напечатай вопросы и заполни все поля.

5. Сохрани.

При выполнении этого задания обязательно надо учить детей задавать вопросы, ответы на которые не лежат на поверхности. Они должны быть связаны с творчеством писателей или поэтов — это могут быть вопросы на внимание, логику, определение основной мысли произведения.

Интересным и познавательным получился кроссворд у моей ученицы на этапе «Проверка домашнего задания» (3-й класс).

Кроссворд по рассказу А. И. Куприна «Слон»



По вертикали:

1. Как звали слона? (Томми) — 5 букв

2. Назови любимые игрушки Нади. (Куклы) — 5 букв

ИНТЕРЕС — одна из форм направленности личности, заключающаяся в сосредоточенности внимания, мыслей, помыслов на определенном предмете

3. С кем Надя сидела за столом? (*Слон*) — 4 буквы
4. Кто помог Наде вылечиться? (*Доктор*) — 6 букв
7. Где папа достал живого слона? (*Зверинец*) — 8 букв

По горизонтали:

5. Имя первой куклы Нади. (*Матрешка*) — 8 букв
6. Чем заманили слона в дом? (*Торт*) — 4 буквы
8. Чем болела Надя? (*Равнодушие*) — 10 букв

Рассмотрим работу по созданию интерактивных пазлов. Для выполнения задания нужно правильно ответить на вопросы, после чего открывается картинка. Такое упражнение можно использовать в начале урока для актуализации знаний или систематизации изученного.

Памятка по созданию приложения «Интерактивный пазл»

1. Выбери шаблон из предложенных вариантов.
2. Задай до шести групп с названиями. К каждой группе задай отдельные термины; они будут расположены как пазл (в беспорядке). Задай множество терминов, разделяя их знаком «;».
3. Заполни необходимые поля, используя картинки и текст.
4. Под пазлом размещаются картинка или видео, которые открываются, если пазл собран



правильно.

5. Сохрани результат.

После прочтения сказки В. Ф. Одоевского «Мороз Иванович» (3-й класс) на этапе «Проверка домашнего задания» мои ученики подготовили пазл «Опиши героя», в котором нужно выбрать характеристики персонажей, после чего открывается изображение главного героя сказки: Мороз Иванович — *старый, добрый, благодарный*, Нянюшка — *строгая, сердитая, заботливая*; Рукодельница — *отзывчивая, внимательная, трудолюбивая*; Ленивица — *равнодушная, ленивая, грубая*.

С помощью приложения «Классификация» формируются различные категории и в соответствии с ними классифицируется разный мультимедийный контент. Можно создать от двух до четырех групп, с которыми надо соотнести различные элементы.

На LearningApps.org есть два шаблона классификаций. В одном из них все элементы сразу «рассыпаны» на рабочем столе в виде табличек, их надо перетаскивать мышкой в соответствующие поля. В другом элементы появляются по одному и надо указать, к какой группе они относятся. Работа строится по тому же алгоритму, что и с другими приложениями. Классификация может использоваться на этапе «Обобщение усвоенного и включение его в систему знаний».

Учащимися в моем классе с помощью данного приложения были подготовлены задания «Найди рифму» (изучение творчества К. Бальмонта во 2-м классе), «Падежи имен существительных» (ученики использовали словарные слова, чтобы подготовить одноклассников к словарному диктанту и повторить изученное правило на безударные падежные окончания имен существительных).

«Падежи имен существительных»

На экране появляются изображения трех коробок с названиями: «Дательный падеж», «Родительный падеж», «Творительный падеж». После постановки задачи ученики должны распределить слова по коробкам: *по С...бир..., с доч...рью, по к...л...грамму, у пи...ниц..., без инж...нера, за адр...с...м, перед кв...ртир...й, к к...стрюль..., около меб...л...*

Любимое задание — подготовка упражнения «Заполни пропуски». Его можно использовать как речевую разминку на уроках литературного чтения. Например, на этапе «Актуализация знаний» в 4-м классе на уроке по теме «И. А. Бунин “Листопад”». Слово как средство художественной выразительности. Сравнения, эпитеты» проводим речевую разминку «Найди рифму», подготовленную ученицей. На экране — текст стихотворения И. А. Бунина с пропусками; учащимся нужно подобрать слова в рифму, подходящие по смыслу, из предложенных.

Первый снег

Зимним холодом пахнуло
На поля и на леса.
Ярким пурпуром зажглися
Пред закатом (*Бирюза, гроза, чудеса, небеса*)
Ночью буря бушевала,
А с рассветом на село,
На пруды, на сад пустынный
Первым снегом (*Пролегло, расцвело, понесло, привлекло*)
И сегодня над широкой
Белой скатертью полей
Мы простились с запоздалой
Вереницею (*Лебедей, гусей, снегирей, ветвей*)

При освоении познавательных универсальных учебных действий ИКТ играют ключевую роль в развитии общеучебных универсальных действий, таких как поиск информации, умение записывать ее с помощью различных сервисов (например, LearningApps.org), структурировать в виде таблиц, схем, кластеров, создавать простые медиасообщения. Все это способствует развитию информационного мышления школьников.

В результате анкетирования и бесед было выявлено, что

СТРУКТУРА — совокупность устойчивых связей между множеством компонентов объекта, обеспечивающих его целостность и самождественность

детям нравится работать в школе и дома с предложенным ресурсом. У учащихся начальной школы растут мотивация к учебной деятельности и, как следствие, уровни качества знаний и ИКТ-компетентности.


ЛИТЕРАТУРА

1. Асмолов, А. Г. Как проектировать универсальные учебные действия в начальной школе: от действия к мысли : пособие для учителя / А. Г. Асмолов, Г. В. Бурменская, И. А. Володарская. — М. : Просвещение, 2008. — 151 с.

2. Асмолов, А. Г. Формирование универсальных учебных действий в основной школе: от действия к мысли: Система заданий / А. Г. Асмолов. — М. : Просвещение, 2010. — 159 с.

3. Доронина, Е. В. Методическое пособие по созданию интерактивных заданий с помощью конструктора LearningApps.org / Е. В. Доронина. — URL: http://doroninaek.ucoz.ru/metod/konstruktor_interaktivnykh_zadaniy_learningapps.pdf.

4. Медведева, Л. Г. Работа с сервисом LearningApps.org / Л. Г. Медведева. — URL: <https://nsportal.ru/shkola/raznoe/library/2017/06/27/rabota-s-servisom-learningapps-org>.

5. Федеральный государственный образовательный стандарт начального общего образования / М-во образования и науки Рос. Федерации. — М. : Просвещение, 2011. — 31 с. 

#ЩедрыйВторник

#ЩедрыйВторник — Всемирный день благотворительности, основная цель которого — дать новый импульс развитию культуры благотворительности и привлечь к ней как можно больше людей.

В этот день участники совершают разнообразные добрые дела — собирают средства в пользу благотворительных организаций, устраивают волонтерские акции, флешмобы в сети Интернет; они свободны в выборе формата, целей и механизмов сбора средств.

Общественная инициатива **#ЩедрыйВторник** (**#GivingTuesday**) возникла в 2016 году и уже получила распространение в 100 странах мира. Принять в ней участие могут любые неполитические организации и частные лица.

В общей сложности в период с 2016 по 2018 год к инициативе **#ЩедрыйВторник** присоединилось более 2700 организаций из всех регионов страны, которые провели более 5000 благотворительных событий от Калининграда до Камчатки.

В 2019 году **#ЩедрыйВторник** проводится 3 декабря.

Лучшие примеры мероприятий, организованных участниками кампании **#ЩедрыйВторник** в предыдущие годы, представлены в сборнике, размещенном по адресу: <http://nko.economy.gov.ru/PortalNews/Read/3911>, а также на официальном сайте данной инициативы <http://www.givingtuesday.ru/stories> в разделе «Истории».

Метод проектов с применением краеведческого материала при изучении иностранного языка

Сегодня многие люди путешествуют по миру, посещают разные страны как по работе, так и для отдыха, знакомятся с разнообразными национальными традициями, обычаями и укладами жизни. Мы обязательно должны знать культуру и историю своего города, области, страны: ведь вряд ли состоится диалог двух культур, если люди затрудняются рассказать о своей малой родине и известных земляках, деятелях науки, искусства и культуры и, конечно же, о невероятной красоте природы и достопримечательностях страны.

В связи с этим чрезвычайно востребованным становится изучение школьниками краеведческого материала: поиск уникальных исторических фотографий, фактов и информации в библиотеках, музеях и сети Интернет. неотъемлемой частью такой проектной деятельности являются посещение культурно-исторических объектов, знакомство с городскими и областными музеями, где собраны важные сведения о жизни родного города и области. Кроме того, обучающиеся общаются с представителями старшего поколения, и этот диалог обладает колоссальным воспитательным потенциалом.

Школьники создают свои проекты, защищают их, выражают собственные идеи и представляют результаты проделанной работы. Именно самостоятельность в обучении является важным образовательным фактором в условиях современной модернизации общества. Краеведение дает уникальную возможность расширить и углубить знания и представления детей об окружающем мире, приобрести умения проводить исследования, систематизировать полученные знания и применять их в реальной жизни. Одновременно краеведение выступает как дидактическое средство при изучении иностранного языка и культуры, что позволяет говорить о неразрывной связи процессов обучения и воспитания.

Работа с таким материалом может стать частью, этапом отдельного урока, лечь в основу цикла занятий, проектного дня, проектной недели, сетевого проекта. Ее результаты могут быть представлены по-разному: показаны в од-



*А. Н. ИЛЬИНА,
учитель
иностранного языка
МАОУ
«Гимназия № 67»
Московского района
Н. Новгород*

ном классе, в параллели, быть опубликованы, адресованы родителям и т. д.

Работа с краеведческим материалом предусматривает разнообразные формы занятий:

- ◆ самостоятельную работу с книгами и документами;
- ◆ экскурсии;
- ◆ знакомство с памятниками истории культуры;
- ◆ прогулки (поездки) по родному городу (области);
- ◆ проектную деятельность;
- ◆ работу культурного центра;
- ◆ сетевые проекты;
- ◆ беседы с представителями старшего поколения;
- ◆ выступления с презентациями;

◆ научно-практические конференции и телемосты;

- ◆ создание видеороликов и видеоэкскурсий;
- ◆ участие в традиционных праздниках.

В качестве примера использования метода проектов с применением краеведческого материала на уроках иностранного языка рассмотрим международный **метапредметный проект «“TWIN CITIES”: Нижний Новгород и Цзинань (КНР) — города-побратимы»**.

Цель: формирование единой коммуникативной и образовательной среды через вовлечение обучающихся в активную деятельность по изучению культур своей страны и стран изучаемого языка.

Задачи:

- ◆ формирование интереса к углубленному изучению иностранных языков, культуры, истории;
- ◆ распространение и популяризация русского языка в КНР;
- ◆ развитие патриотических ценностей и чувств;
- ◆ формирование умения решать проблемы творческого и поискового характера;
- ◆ развитие творческого потенциала участников образовательного процесса в сфере ИКТ;
- ◆ воспитание уважительного отношения к культурам, традициям и ценностям своей страны и страны изучаемого языка.

Работая над проектом, школьники изучают материал, собирают фотографии, слайды с видами Нижнего Новгорода и Цзинань, готовятся выступить в роли гидов. Конечная задача — провести онлайн-экскурсию по городу для обучающихся школы-партнера.

Реализация проекта проходит в несколько этапов.

◆ *1-й этап — организационно-подготовительный*

Учитель организует коллективное обсуждение проекта. Формулируется тема, обучающиеся высказывают свои идеи по его реализации, определяются источники необходимой



информации, планируются этапы будущей деятельности. Важную роль играет направленность школьников на успех предстоящего дела.

◆ *2-й этап — исследовательский*

Учащиеся собирают необходимую информацию удобным для них способом. Составляют план, выбирают форму реализации результатов проекта (фильм, видеоролик, презентация и т. п.). В нашем случае это виртуальная экскурсия по Нижнему Новгороду и Нижегородской области. Учитель мотивирует школьников, организует их деятельность таким образом, чтобы каждый мог проявить себя и завоевать признание остальных.

На данном этапе проекта учащиеся работают с фотографиями, текстовой информацией, распределяют роли, материал компонуется и готовится к презентации. Параллельно на уроках информатики учитель знакомит обучающихся со всем спектром возможностей Google-презентации.

◆ *3-й этап — презентативный*

На уроке английского языка проходит телемост-экскурсия с участием обучающихся цзинаньской школы иностранных языков. Школьники-гиды рассказывают о городе и области, используя подготовленные презентации, описывают достопримечательности, отвечают на вопросы, интересные «туристов».

Этот же этап подразумевает под собой оформление результатов проекта в общей презентации, для того чтобы все участники образовательного процесса школ-партнеров в любое время смогли познакомиться с достопримечательностями городов-побратимов и побывать на виртуальной экскурсии.

◆ *4-й этап — рефлексия*

В подготовленной Google-форме обучающиеся отвечают на ряд вопросов, которые помогают оценить работу в проекте, понять, какие этапы оказались простыми, а какие сложными и чему участники научились за это время.

Создавая свой проект, школьники учатся самостоятельно находить необходимую информацию, пользоваться различными ее источниками. Преподаватель при этом становится их равноправным партнером и консультантом. Совместная работа, безусловно, сплачивает коллектив: между учениками возникает взаимопонимание, происходит взаимодействие, у ребенка формируется ответственность не только за свою деятельность, но и за результат работы всей команды. Каждый учащийся пытается довести начатое им дело до конца, чтобы продемонстрировать результат своего исследования.

Гимназия на протяжении многих лет сотрудничает со школами-партнерами из ближнего и дальнего зарубежья в



КУЛЬТУРА — совокупность материальных и духовных ценностей, созданных и создаваемых человечеством в процессе общественно-исторической практики и характеризующих исторически достигнутую ступень в развитии общества

рамках **социального международного проекта «Вместе в будущее»**, основными целями которого являются воспитание таких черт современной личности, как интернационализм, патриотизм, толерантность и гуманизм. Благодаря этому проекту у обучающихся имеется уникальная возможность реализовать свои опыт и умения, которые они приобрели в процессе проведения собственных исследований, принимая участие в сетевых проектах и работая на уроках иностранного языка. Ребята ежегодно проводят экскурсии по гимназии, городу и области, принимая гостей из Италии, КНР, Сербии. Такое общение и применение полученных знаний формируют мощную мотивацию для дальнейшего более глубокого изучения родного и иностранного языков, истории, культуры своего города и страны. Появляется уникальный шанс получить и развить практические навыки, необходимые для успешной жизни и будущей трудовой деятельности: самостоятельность и самоорганизованность, творческие и исследовательские способности, коммуникативные и рефлексивные умения, навыки кооперации и культуры общения.

ЛИТЕРАТУРА

1. *Байбородова, Л. В.* Проектная деятельность школьников в разновозрастных группах : пособие для учителей общеобразовательных организаций / Л. В. Байбородова, Л. Н. Серебренников. — М. : Просвещение, 2013. — 175 с.
2. *Криволапова, Н. А.* Внеурочная деятельность. Программа развития познавательных способностей учащихся. 5—8 классы / Н. А. Криволапова. — М. : Просвещение, 2012. — 47 с.
3. *Матяш, Н. В.* Психология проектной деятельности школьников в условиях технологического образования / Н. В. Матяш ; под ред. В. В. Рубцова. — Мозырь : РИФ «Белый ветер», 2000. — 258 с.
4. *Полат, Е. С.* Типология телекоммуникационных проектов / Е. С. Полат // Наука и школа. — 1997. — № 4. — С. 8—13
5. Федеральный государственный образовательный стандарт основного общего образования / М-во образования и науки Рос. Федерации. — М. : Просвещение, 2011. — 48 с.

«Мой Стасский край...» О реализации краеведческих проектов

*Н*атриотическое воспитание и гражданское образование являются неотъемлемой частью воспитательного компонента федерального государственного образовательного стандарта. Средством его реализации могут стать сетевые

интернет-проекты. Они не только являются способом активизации познавательного интереса и расширения кругозора учащихся, но и позволяют организовать самостоятельную творческую деятельность школьников, а также интегрировать учебную и самостоятельную поисковую внеурочную деятельность.

Государственная программа «Патриотическое воспитание граждан Российской Федерации на 2016—2020 годы» подразумевает сетевое взаимодействие образовательных организаций как условие для формирования российской гражданской идентичности обучающихся. Социальные сетевые сервисы могут не только служить средством организации процесса обучения и общения преподавателей и школьников, но и предоставлять учащимся возможность поделиться с одноклассниками своими мыслями, дополнительными материалами. Сетевое взаимодействие сегодня становится современной высокоэффективной инновационной технологией, которая позволяет образовательным организациям динамично развиваться.

Важным и перспективным направлением в развитии Нижегородской области губернатор Г. Никитин назвал создание работоспособной туристической стратегии региона. Нижегородская область может и должна стать «изюминкой» на туристической карте России. Важная роль в этом отводится образовательному туризму.

Школы Спасского района только открывают для себя эту интереснейшую сферу деятельности. Но первые успехи уже есть. В каждой школе района так или иначе присутствуют элементы сетевого взаимодействия: интернет-проекты, веб-квесты, сайты с виртуальными экскурсиями, видеочаты и т. д. [3].

С 2011 года работает *детское районное объединение краеведов-спасчан — ДРОКС*. Юные исследователи участвуют в экскурсиях, викторинах, квестах.

В декабре 2016 года началась реализация первого *районного краеведческого сетевого интернет-проекта «Спасское Отечество мое»*. Его организатором стало РУО Спасского муниципального района. Задания разработала руководитель РМО учителей истории и обществознания О. П. Морозова.

Проект рассчитан на учащихся 5—11-х классов школ района. Каждую образовательную организацию представляла команда в составе 5—10 человек.

14 декабря 2016 года открылся блог, начались регистрация участников, заполнение командами входных анкет, знакомство с таблицей продвижения проектных команд. Родители были проинформированы о реализации проекта и дали согласие на обработку персональных данных.

Вся деятельность фиксировалась для фотоотчета. Команды сделали парадную фотографию-визитку для оформления



*О. П. МОРОЗОВА,
учитель истории
МБОУ «Вазьянская
средняя школа
им. З. И. Афонинной»
Спасского района*

своей страницы. В форуме и гостевой книге были организованы приветствие, обсуждение выполнения заданий и знакомство со всеми участниками и координаторами.

Главное задание проекта заключалось в том, чтобы создать виртуальную «Азбуку Спасского района», собрав сведения по истории, о достопримечательностях и достойных гражданах родной земли. Подумав, о каких событиях прошлого или настоящего можно рассказать гостям нашего района, участники сформировали банк данных на каждую букву алфавита.

В январе 2017 года состоялся круглый стол участников проектных команд. Их капитаны и руководители проекта обсудили первые итоги работы и наметили перспективы дальнейшей деятельности.

На страничке сайта НИРО о дистанционном обучении одаренных детей разместили ссылку на наш проект [5]; в процессе работы мы приглашали к сотрудничеству социальных партнеров, ученых-историков, работников архивов, библиотек и музеев.

В марте 2017 года организаторы проекта провели *практическое занятие* с целью освоения участниками веб-ресурсов сети Интернет, и ребята с удовольствием погрузились в работу.

В Спасском историческом музее (директор Е. П. Кутьина) вскоре прошел *мастер-класс* для ребят по теме «Классификация исторических источников и принципы исторического анализа». Наш земляк, кандидат исторических наук С. М. Ледров подготовил занимательный материал по истории XVII века. Приступая к выполнению проектных заданий, команды заполняли интерактивную Яндекс-карту достопримечательностей района, хронологическую линию событий на сайте и выкладывали на YouTube видеоматериал о выдающихся земляках.

При подведении промежуточных итогов в апреле 2017 года в детской районной библиотеке состоялась *краеведческая викторина «Моя родная земля»*. Одновременно сотрудники библиотеки подготовили *выставку краеведческих книг* о Нижегородчине и Спасской земле. Работа продолжилась осенью того же года. Участники проекта оформляли презентации для размещения их на официальном сайте сельской администрации и писали рефераты как основу для будущей книги о Спасском районе для туристов.

8 февраля 2018 года в здании Спасского исторического музея состоялась *ежегодная детская районная научно-практическая краеведческая конференция «Мой Спасский край — святой Руси начало»* на тему «Азбука Спасского района», где пять проектных команд из Спасской, Красноватрасской, Вазьянской, Высокоосельской и Татаромакла-



ковской школ представили виртуальные экскурсии по своим населенным пунктам и их округам. Лидером стала красноватрасская команда «Фортуна»; «Высокоосельские краеведы» и вазьянский «Родничок» разделили второе место; третье место — у татаромаклаковской команды «Ватан», а приз зрительских симпатий был присужден команде «Спас-тур» из Спасской средней школы.

Был создан блог проекта (<https://droks.webnode.ru>). Результаты проделанной нами работы можно посмотреть на следующих страницах: <https://droks.webnode.ru/azbuka/>; <https://kraewed.jimdo.com/сетевой-интернет-проект-азбука-спасского-района/>.

Участники решили, что формат «Азбуки» слишком узок для решения поставленной задачи, поэтому финальным аккордом нашей деятельности станет создание краеведческих онлайн-экскурсий, в рамках которых каждая команда предложит свою виртуальную энциклопедию о родном селе. Работа продолжается!

ЛИТЕРАТУРА

1. <http://pro-spo.ru/distob/2563-e-learning>.
2. http://irnik70.ucoz.ru/index/setevoe_vzaimodejstvie_pedagogov/0-49.
3. <http://d-umu.udsu.ru/setevoe-vzaimodejstvie-v-obrazovanii>.
4. <http://www.uchportal.ru/publ/23-1-0-1645>.
5. <http://www.dod.niro.nnov.ru/index.php/proekty-sps/item/11206-setevoj-proekt-spaskoe-otchestvo-moe>.

Социальный проект «Бабушки и дедушки online»

Умение пользоваться компьютером в современном мире становится насущной необходимостью для человека любого возраста. Но пожилым людям это дается намного сложнее, чем молодому поколению. Именно этим обусловлена актуальность реализуемого в нашей школе **социального проекта «Бабушки и дедушки online»**.

Цель проекта: обучение людей старшего поколения начальным навыкам овладения компьютерной грамотностью, выхода в сеть Интернет, а также знакомство с сервисами современных государственных сайтов.

Задачи:

♦ воспитать чувства уважения к старшему поколению, заботы о нем;



*А. С. УСАНОВА,
учитель
информатики
МБОУ «Средняя
школа № 6
им. А. С. Макаренко»
г. Арзамаса*

- ◆ создать памятки «Нужные сайты государственных услуг»;
- ◆ провести мероприятия для бабушек и дедушек по обучению начальным навыкам работы на компьютере, в сети Интернет, а также ознакомлению с сервисами современных государственных сайтов.

Планируемый *продукт* проекта: памятки для бабушек и дедушек «Нужные сайты государственных услуг»; регистрация пожилых родственников на портале государственных услуг www.gosuslugi.ru.

Ожидаемые *результаты*:

- ◆ регистрация бабушек и дедушек на портале госуслуг, умение пользоваться предоставляемыми услугами;
- ◆ повышение чувств уважения и заботы обучающихся к старшему поколению;
- ◆ формирование информационно-коммуникативной компетенции учащихся (навыков поисковой работы, проведения мастер-классов);
- ◆ приобретение школьниками опыта общения, объяснения, работы с документами.

Тип проекта: социальный; краткосрочный (рассчитан на 6 месяцев — с сентября 2017 года по январь 2018 года).

Участники проекта: учащиеся 6-го класса, их родители, бабушки и дедушки.

План проведения проекта

Теоретическая часть:

- ◆ поиск литературы и интернет-источников по теме;
- ◆ изучение материалов для проведения мастер-класса для бабушек и дедушек;
- ◆ обсуждение полученной информации, формулирование выводов.

Изучив современную литературу и интернет-источники, мы составили перечень сайтов государственных организаций, которые могут помочь людям старшего поколения пользоваться различными услугами. Самыми распространенными и нужными оказались следующие:

- официальный сайт Президента России <http://www.kremlin.ru/>;
- Пенсионный фонд Российской Федерации <http://www.pfrf.ru/>;
- портал государственных услуг www.gosuslugi.ru;
- Федеральный фонд обязательного медицинского страхования http://www.ffoms.ru.

Именно эти сайты в первую очередь вошли в памятку «Нужные сайты государственных услуг».

Также были проанализированы и изучены некоторые темы из учебников Л. Л. Босовой «Информатика. 5 класс» и «Информатика. 6 класс», необходимые для проведения мастер-класса по работе с компьютером и интернет-сайтами.



Чтобы зарегистрировать родственников на портале государственных услуг, что является одной из главных задач проекта, школьникам нужно было самим изучить данный сайт и пройти регистрацию. Для этого учащиеся вместе с родителями участвовали в конкурсе семейного селфи в рамках акции «Учим ГосУслуги», где заняли призовые места.

Практическая часть:

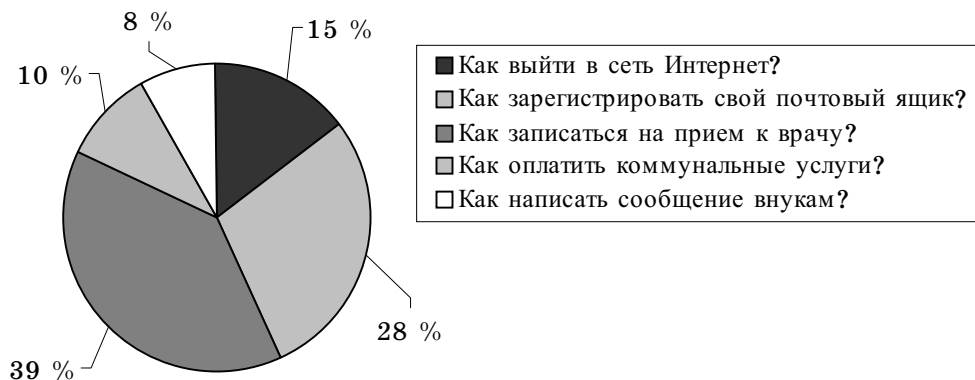
- ◆ составление памятки «Нужные сайты государственных услуг»;
- ◆ проведение опроса пожилых родственников, анализ результатов;
- ◆ подготовка и проведение мастер-класса для бабушек и дедушек.

Изучив теоретическую часть, учащиеся составили памятки «Нужные сайты государственных услуг», включив в них интернет-ресурсы, которыми можно воспользоваться в любой момент для получения определенных услуг.

Почаствовав в конкурсе и познакомившись с порталом госуслуг, изучив другие нужные сайты и повторив темы из курса информатики за 5-й и 6-й классы, участники проекта подготовились к проведению мастер-класса для старшего поколения.

Но необходимо было спросить у самих родственников, что они сами хотели бы узнать о работе на компьютере и в сети Интернет. Учащиеся провели опрос и проанализировали ответы.

Что бы вы хотели узнать на мастер-классе?



Оказалось, что основная часть опрошенных уже знакома с компьютером и является активным пользователем сети Интернет. Но многие сервисы интернета и сайтов государственных услуг им не знакомы. Поэтому основные рекомендации к проведению занятия были по вопросам оплаты коммунальных услуг, записи к разным специалистам, а также общения в социальных сетях.


Проанализировав полученные результаты, мы составили *план мастер-класса*:

◆ История развития компьютерной техники (лекция с элементами мультимедийной презентации учителя информатики и классного руководителя А. С. Усановой).

◆ Знакомство с нужными сайтами государственных услуг (лекция с элементами мультимедийной презентации, подготовленная учащимися 6-го класса).

◆ Мастер-класс «Регистрация на портале государственных услуг», разработанный участниками проекта.

◆ Раздача памяток «Нужные сайты государственных услуг».

Мастер-класс прошел на высоком уровне, цель, задачи и планируемые результаты были достигнуты. Школьники не только зарегистрировали своих родственников на портале, но и помогли завести почтовый ящик, научили писать и отправлять письма по электронной почте. Бабушки и дедушки смогли узнать об истории компьютерной техники, правилах пользования сайтом госуслуг, о том, как записаться на прием к врачу или узнать актуальные новости с сайта Пенсионного фонда России, получили полезные памятки, а самое главное — общение и заботу. 

ГАЗЕТА «ШКОЛА» ПРИГЛАШАЕТ К СОТРУДНИЧЕСТВУ

Если вы хотите представить опыт своей работы, рассказать об интересных событиях, происходящих в вашей образовательной организации, поделиться впечатлениями от того или иного мероприятия, участником которого вы стали, или просто предложить коллегам разговор на актуальную тему, то присылайте материалы для публикации на электронную почту shkola1994@niro.nnov.ru

Дополнительную информацию можно получить по телефону:

8 (831) 468-08-03 — Маргарита Робертовна Мкртумян, редактор

ЖУРНАЛ «НИЖЕГОРОДСКОЕ ОБРАЗОВАНИЕ» ПРИГЛАШАЕТ К СОТРУДНИЧЕСТВУ

Журнал «Нижегородское образование» издается при поддержке Министерства образования, науки и молодежной политики Нижегородской области с 2008 года. В 2011 году издание включено в Перечень ведущих российских рецензируемых научных журналов, в которых должны быть опубликованы основные научные результаты диссертаций на соискание ученых степеней доктора и кандидата наук. В то же время на страницах издания находят отражение и проблемные статьи, авторы которых анализируют исторические аспекты развития и современное состояние системы отечественного образования.

Подписку можно оформить на почтовом отделении по каталогу «Пресса России» (подписной индекс – Е45258).

Дополнительную информацию можно получить по телефону:

8(831) 468-08-03 – Малая Светлана Юрьевна, ответственный секретарь

МЕТОДИЧЕСКАЯ ПОДСКАЗКА

Интерактивные игры в детском саду

Мир, в котором развивается современный ребенок, коренным образом отличается от того, в котором выросли его родители. Это предъявляет качественно новые требования к дошкольному воспитанию как первому звену непрерывного образования.

Включение информационно-коммуникационных технологий в воспитательно-образовательный процесс в дошкольной образовательной организации — одна из новых и актуальных проблем в отечественной дошкольной педагогике. Именно поэтому интерактивное обучение — чрезвычайно востребованная форма организации познавательной деятельности. Суть его состоит в том, что все дети оказываются вовлеченными в процесс познания. Внедрение интерактивных технологий в работу с дошкольниками происходит постепенно, с учетом их возрастных особенностей. Их применение осуществляется с помощью мультимедийных установок в наиболее простой, познавательной и привлекательной форме игры.

Основной целью работы с информационно-коммуникационными технологиями для воспитателя является освоение материала дошкольниками. **Интерактивная доска Smart Board** помогает по-новому использовать в образовательной деятельности дидактические и коммуникативные игры и упражнения, придумывать проблемные ситуации, творческие задания. Применение интерактивной доски с использованием мультимедийных технологий (графики, цвета, звука, видеоматериалов) позволяет моделировать различные ситуации и среды. Дети могут не только играть и выполнять различные задания, но также создавать собственные программы и игры. Игровые компоненты, включенные в мультимедийные программы, активизируют познавательную активность и усиливают эффективность усвоения материала. Кроме того, данная технология позволяет совершать виртуальные путешествия и проводить интерактивные занятия.

На протяжении длительного времени в образовательный процесс в детском саду № 33 «Золотая рыбка» г. Кстово внедряются информационные технологии.



*С. В. ДЕСЯТОВА,
Воспитатель
МБДОУ «Детский
сад № 33
«Золотая рыбка»»,
г. Кстово*

В течение последних трех лет при проведении НОД в образовательной области «Коммуникация» активно используется интерактивная доска.

В своей работе я в первую очередь исхожу из перспективного плана, темы и целей занятий. Далее рассматриваю возможность максимального использования ресурсов интерактивной доски. Необходима продуманная предварительная работа: составление дидактических задач, поиск иллюстраций в электронном виде, изготовление самих дидактических игр.

С помощью интерактивной доски мы выполняем следующие задания.

◆ Соревнования: показываю детям картинки и прошу найти десять отличий. Кто первый поднимет руку, называет отличие и обводит его.

◆ Соответствие — тест на развитие памяти. Дети подходят к интерактивной доске, выполняют задания, затем мы вместе смотрим результаты, обсуждаем ошибки.

◆ Перегаскивание: предлагаю детям собрать гусеничку, причем цвета должны повторяться в определенном порядке, или собрать домик из деталей определенной формы и цвета, или собрать фигурки в ведерки, или собрать только овощи, съедобное — несъедобное и т. д.

◆ Графические работы: включают в себя такие задания, как соединение по точкам, лабиринты, головоломки, штриховки, графические диктанты.

◆ Четвертый лишний: формирует у детей умение находить лишний предмет и объяснять свой выбор.

◆ Тематические викторины.

◆ Игры на развитие речи и т. д.

Все задания выводятся на доску в форме презентации. Также сверху можно наложить звук и анимационные эффекты — детям будет еще интереснее.

При работе с дошкольниками я использую различные задания практически во всех познавательных областях: окружающий мир, математика, развитие речи, конструирование, музыкальная деятельность и даже физкультура.

Могу сказать, что активное применение интерактивной доски в моей группе не только повлияло на образовательный процесс, но и снизило «ажиотаж действий»: если вначале дети рвались играть, лишь бы потрогать, подвигать, порисовать, то потом это сменилось осознанным выбором игры.

Итак, основные *преимущества* работы с интерактивной доской:

◆ углубляет подачу материала;

◆ помогает педагогу постоянно взаимодействовать с детьми;



- ◆ передает информацию быстрее, чем традиционные средства обучения;
- ◆ позволяет более глубоко воспринимать материал за счет повышения иллюстративности;
- ◆ развивает мотивацию и делает занятия более интересными для детей;
- ◆ дошкольники начинают усваивать более сложную информацию за счет более ясной и динамичной подачи материала.

Использование интерактивной доски *позволяет*:

- ◆ экономить время;
- ◆ повышать доступность информации;
- ◆ усиливать наглядность и «яркость» обучения;
- ◆ развивать творческие способности детей;
- ◆ сохранять заметки в виде файлов на персональном компьютере для последующей раздачи материалов каждому ребенку; все рисунки, сделанные маркером на доске, также можно распечатать.

Работа детей с интерактивной доской *включает в себя*:

- ◆ собственно работу детей у доски;
- ◆ познавательную беседу;
- ◆ игру;
- ◆ гимнастику для глаз и др.

Продолжительность непрерывной работы с интерактивной доской должна составлять не более 10—15 минут.

Как известно, ведущая деятельность в детском саду — это игра. ИКТ позволяют проводить с воспитанниками **интерактивные игры**, которые являются:

- ◆ одновременно развлекательным и полезным видом деятельности во время занятий: дети с удовольствием выполняют интерактивные задания, упражнения, усваивая и закрепляя пройденный материал;
- ◆ дополнением к огромному спектру игр, в которые играют дошкольники: настольные, предметные, ролевые, сюжетные и др.;
- ◆ дополнительным бонусом во время групповых и индивидуальных занятий.

Преимущества применения интерактивных игр *с позиции педагога*:

- ◆ активизируют коррекционную работу;
- ◆ создают учебную ситуацию, в которой деятельность детей реализуется в игровой форме;
- ◆ обеспечивают быстрый доступ к различным тренажерам, необходимым для отработки умений и навыков, а также закрепление пройденного материала в игровой форме;
- ◆ обладают высокой скоростью обновления дидактического материала на экране, что экономит время на занятии;



- ◆ реализуют социальный заказ, обусловленный информатизацией современного общества;

- ◆ расширяют творческие возможности педагога.

Преимущества использования интерактивных игр с позиции ребенка:

- ◆ позволяют включаться трем видам памяти: зрительной, слуховой, моторной;

- ◆ повышают мотивацию к обучению, активизацию непроизвольного внимания за счет использования новых способов подачи материала, помогают развитию произвольного внимания;

- ◆ развивают мелкую моторику детей благодаря управлению «волшебным фломастером», указкой;

- ◆ повышают самооценку ребенка через систему поощрений, возможность исправить недочеты самостоятельно;

- ◆ формируют активную позицию за счет представления себя в новой роли;

- ◆ побуждают дошкольников к познавательной деятельности;

- ◆ расширяют объем получаемой информации;

- ◆ формируют навык самостоятельной продуктивной деятельности;

- ◆ развивают такие волевые качества, как самостоятельность, собранность, усидчивость.



Правильное применение в воспитательном процессе различных технологий для развития воспитанников повышает уровень их наблюдательности, внимания, речи и мышления. Все подобранные материалы демонстрируются при помощи медиатехники и делают образовательную деятельность более яркой, запоминающейся и динамичной, что позволяет заинтересовать дошкольника, помогает познавать изучаемый объект, развивать объемные и точные представления. Все это способствует формированию мотивации к обучению, активизации познавательной деятельности, повышению качества понимания детьми программных материалов.

Неотъемлемой частью работы воспитателя является взаимодействие с родителями. Использование информационно-коммуникационных технологий сокращает время подготовки к родительским собраниям, располагает их к общению. Родители могут наблюдать за воспитательно-образовательным процессом в детском саду. В нашей группе для удобства взаимодействия с родителями функционирует специальный уголок, где размещены актуальные материалы. Кроме того, они имеют возможность зайти на сайт детского сада, где могут получить любую интересующую их информацию о работе организации, а также консультацию специалистов. Помимо этого, общение с родителями происходит через мес-

сенджер «Вайбер», а в социальной сети «ВКонтакте» создана страничка нашей группы.

У каждого воспитателя есть персональный сайт (например, моя страничка — <https://miheeva861.wixsite.com/miheeva>), благодаря которому родители узнают о самом педагоге, его достижениях. Также они могут заполнить анкету и получить много полезной информации о воспитании ребенка.

В нашей группе первой реакцией детей на интерактивную доску был ярко выраженный интерес. Изменения элементов экрана при прикосновениях рук выглядят очень эффектно. Детям нравится передвигать пальцем изображения, строить из набора геометрических фигур различные предметы и схемы к играм, писать маркерами, стирать с доски. Наглядность электронных интерактивных досок позволяет сосредоточить и удерживать внимание воспитанников. Даже одного увиденного детьми изображения достаточно, чтобы началась дискуссия. Особенно это ценно для работы с непоседами.

При взаимодействии с интерактивной доской снижается утомляемость дошкольников, так как познавательный материал, предъявляемый детям, отличается наглядностью, яркостью образов; внимание воспитанников становится более концентрированным.



Мы отметили, что *в начале года*:

- ◆ дети были менее активны во время непосредственно организованной деятельности;
- ◆ их мотивация к познавательной деятельности была снижена;
- ◆ не были развиты определенные навыки работы на компьютере;
- ◆ наблюдалась узкая возможность или полное отсутствие доступа к информационным ресурсам;
- ◆ были снижены активность и любознательность дошкольников.

Благодаря интерактивной доске к *концу года* удалось:

- ◆ привлечь пассивных детей к активной деятельности;
- ◆ сделать НОД более наглядными, интенсивными;
- ◆ активизировать познавательный интерес, любознательность дошкольников, их мыслительные процессы (анализ, синтез и др.);
- ◆ реализовать личностно ориентированные, дифференцированные подходы в образовательной деятельности;
- ◆ расширить для детей рамки возможности доступа к информационным ресурсам;
- ◆ сформировать определенные навыки работы на компьютере;
- ◆ значительно повысить творческую фантазию и воображение.

Таким образом, использование информационно-коммуникационных технологий в дошкольной организации необходимо для создания развивающей предметно-пространственной среды, актуализации познавательной и воспитательной деятельности, повышения интереса детей к приобретению новых знаний, то есть является обогащающим и преобразующим фактором повышения качества воспитательно-образовательной работы с дошкольниками.



*Е. А. САХАРОВА,
начальник отдела
технического
и декоративно-
прикладного
творчества
ГБУ ДО «Центр
развития
творчества детей
и юношества
Нижегородской
области»*

Информационные технологии в системе детского технического творчества

*Опыт работы Центра развития творчества
детей и юношества Нижегородской области*

Обучение ребенка ИКТ предоставляет ему средства для формирования необходимых умений и поиска хорошей работы в экономически развитом обществе в будущем.

ИКТ-грамотность — это использование цифровых технологий, инструментов коммуникации и/или сетей для получения доступа к информации, управления ею, ее интеграции, оценки и создания для функционирования в современном обществе [1, с. 20].

Сегодня сложно представить обучение детей без применения информационных технологий, процесс совершенствования которых не останавливается, поэтому образовательные программы должны строиться с расчетом на будущее. Ведь обучая ребенка сегодня, мы должны руководствоваться стремлением дать ему знания, которые пригодятся ему в дальнейшей профессиональной деятельности.

Согласно «Атласу новых профессий» к 2030 году 62 % специальностей будут требовать знаний в области программирования и робототехники [2]. Уже сейчас сложно назвать профессиональную сферу, в которой не применялись бы ИКТ.

В связи с этим одна из актуальных задач современного детского технического творчества — обучить детей самым передовым направлениям в области информационных технологий. Учащиеся работают не с образовательным контентом, а в основном в развлекательных приложениях и программах, таких как игры, фильмы, 3D-реальность и др. Необходимо, опираясь на ярко выраженный интерес ребен-

ка к информационным технологиям, научить его правильно их применять.

Центр развития творчества детей и юношества Нижегородской области активно работает в таких направлениях, как 3D-моделирование, робототехника, медиаторчество, киберспорт.

В 2018 году Центр провел анализ содержания дополнительных общеобразовательных программ технической направленности, реализуемых в образовательных организациях Нижегородской области в 2017/2018 учебном году. Согласно данному анализу:

♦ 50,9 % — это программы технического моделирования и конструирования;

♦ 20 % — программы, направленные на изучение компьютерных технологий, знакомство с персональным компьютером и основами программирования;

♦ 14,5 % — программы образовательной робототехники;

♦ 10 % — программы по медиаторчеству;

♦ 3,6 % — программы, направленные на изучение 3D-технологий;

♦ 1 % — программы по киберспорту.

Изучая *3D-моделирование*, дети знакомятся с азами моделирования и прототипирования, изучают полный технологический процесс изготовления трехмерной модели. Данное направление способствует развитию пространственного мышления, формирует у обучающихся интерес к инженерным профессиям.

Особую популярность у учащихся завоевала *образовательная робототехника*. На занятиях у детей закладываются умения и навыки конструирования и программирования технических моделей, обучающиеся знакомятся с разнообразием языков программирования и их возможностями. В отличие от курса информатики в школе, на занятиях по робототехнике ребенок может увидеть реальный результат своей работы — запрограммированного робота, способного выполнять ту или иную задачу.

Социальные сети, пожалуй, самое посещаемое детьми и подростками интернет-пространство. Как научить их правильно ими пользоваться — размещать корректную информацию, редактировать фото-, видео- и аудиоконтент? Все это позволяет направление *медиаторчества*, при освоении которого обучающиеся знакомятся с программным обеспечением, позволяющим изучить современные способы передачи графической, аудио- и видеoinформации.

Одна из самых болезненных тем для педагогов и родителей — видеоигры. Современные дети проводят много времени, играя за компьютером. Но данное явление нельзя



рассматривать только с негативной точки зрения. Выбрав правильную игру, можно использовать ее в образовательном процессе. Творческие объединения по *киберспорту* позволяют обучающимся совмещать любимое занятие с приобретением систематизированных знаний в области информационных и компьютерных технологий, физики, аэродинамики, баллистики и истории.

Все эти направления детского творчества знакомят учащихся с миром информационных технологий, учат их применять свои знания в жизни сейчас и в будущем.

При внедрении информационно-коммуникационных технологий в образовательный процесс перед Центром развития творчества детей и юношества возник ряд проблем.

Одна из ключевых — незащищенность обучающихся при работе в интернете. Для решения данной проблемы в программу курсов повышения квалификации, реализуемых на базе Центра, были введены обязательные лекции и практические занятия, посвященные информационной безопасности детей в Сети. На них педагоги знакомятся с основами грамотного пользования интернет-ресурсами для дальнейшей передачи приобретенных знаний учащимся и их родителям.

Для обучения детей принципам безопасной работы в интернет-пространстве с 2018 года в курс областной очно-заочной школы «Академия знаний» включено направление *«Право и интернет-безопасность»*.

К числу проблемных вопросов относится и обучение преподавателей. Практика показывает, что дети быстрее осваивают новые информационные технологии (программное обеспечение, оборудование и др.), чем их педагоги. В процессе работы с преподавателями Нижегородской области мы столкнулись даже с такой проблемой, как полная информационная безграмотность. Ее актуальность и необходимость эффективного решения обусловлены тем, что деятельность современного педагога связана с постоянным использованием информационных технологий.

В связи с этим Центром развития творчества детей и юношества были разработаны краткосрочные курсы по 3D-моделированию, образовательной робототехнике, киберспорту. Программы курсов рассчитаны как на педагогов с нулевым уровнем знаний, так и на опытных преподавателей данного направления. Также в решении проблемы помогают введенные в программу курсов повышения квалификации занятия, посвященные работе с компьютером, инфографикой, созданию презентаций, персонального сайта и др.

Педагогам, как носителям знаний, важно постоянно повышать квалификацию в области информационных технологий. Их использование является необходимым условием развития более эффективных подходов к обучению и



совершенствованию методики преподавания. ИКТ способствуют росту мотивации к обучению у детей, экономии учебного времени, а интерактивность и наглядность — лучшему представлению, пониманию и усвоению учебного материала. Также интенсивное использование новых образовательных технологий может послужить повышению качества образования в целом.

Анализируя опыт работы Центра развития творчества детей и юношества Нижегородской области по внедрению информационно-коммуникационных технологий в образовательный процесс и в программу областных мероприятий технической направленности, можно сделать следующие выводы:

- ◆ использование ИКТ в системе дополнительного образования детей формирует информационную культуру обучающихся и педагога;

- ◆ применение информационно-коммуникационных технологий в образовательном процессе позволяет привлечь внимание учащегося к обучению, сделать его более интересным для современного ребенка;

- ◆ ИКТ не только способствуют непрерывному профессиональному образованию педагога, но и позволяют ему экономить время при подготовке, проведении, анализе занятия.



Основываясь на опыте работы Центра, можно с уверенностью сказать, что внедрение информационно-коммуникационных технологий необходимо начинать с обучения педагогов и сотрудников образовательной организации, поскольку это необходимый элемент создания единого информационного пространства и все его участники должны быть компетентны в данной сфере. Следующим этапом может являться непосредственное внедрение ИКТ в образовательный процесс: проведение уроков с использованием интерактивной доски, онлайн-опросов обучающихся и многое другое.

После освоения основ как педагогами, так и детьми можно уже переходить к созданию узконаправленных программ дополнительного образования, которые позволят более глубоко погрузиться в интересный мир информационных технологий.

ЛИТЕРАТУРА

1. Бурмакина, В. Ф. Большая Семерка (Б7): Информационно-коммуникационно-технологическая компетентность : методическое руководство для подготовки к тестированию учителей / В. Ф. Бурмакина, М. Зельман, И. Н. Фалина. — М. : НФПК, 2007. — 56 с.

2. <http://atlas100.ru/>. 

Сетевой семейный интернет-проект «Музей семьи»

Технологии никогда не заменят учителя. Но учитель, эффективно применяющий технологии для развития своих учеников, заменит того, кто ими не владеет.

Ш. Нуссбаум-Бич



*О. В. БУЛГАКОВА,
методист МБУ ДО
«Дворец детско-
юношеского
творчества»
Кстовского района*

Во Дворце детско-юношеского творчества Кстовского района накоплен большой и интересный опыт проведения интернет-конкурсов и сетевых интернет-проектов в социальной сети «ВКонтакте». Дистанционная форма с каждым годом пользуется все большей популярностью, причем особый интерес у обучающихся и их родителей вызывают сетевые семейные интернет-проекты.

Семья способствует развитию гармоничной личности. Без нее человек становится одиноким, оторванным от социума; именно в семье формируются его взгляды, навыки, духовные ценности. Наша задача — способствовать ее сохранению и укреплению.

Хочу представить опыт проведения **сетевого семейного интернет-проекта «Музей семьи»**, который был организован в соответствии с приказом департамента образования администрации Кстовского муниципального района от 17.02.2017 года № 98 на базе группы МБУ ДО ДДЮТ в социальной сети «ВКонтакте» (<https://vk.com/kstovoddut>).

Цель: создать виртуальные музейные экспозиции истории семей.

Задачи:

◆ приобщить учащихся к поддержанию родословных, семейных традиций; развивать и поощрять интерес к истории рода;

◆ привлечь подрастающее поколение к исследовательской работе по изучению историко-культурного наследия предков, реликвий, хранящихся в семейных архивах;

◆ проанализировать и использовать исторические документы и фотографии в архивах и музейных экспозициях района;

◆ создать условия для интеграции усилий педагогов, обучающихся, их родителей в совместной работе над твор-

ческими и исследовательскими проектами, развивать ИКТ-компетентность.

К участию в интернет-проекте приглашались семьи учащихся общеобразовательных организаций, а также организаций дополнительного и дошкольного образования.

Интернет-проект состоял из четырех этапов.

1-й этап — организационный.

На данном этапе проводилась онлайн-регистрация участников через электронную форму с использованием вики-разметки. Самостоятельно пройдя эту процедуру, семейные команды переходили к поэтапному выполнению творческих заданий проекта, сроки каждого из которых были определены положением.

2-й этап — творческий.

Предусматривал поэтапное выполнение заданий:

♦ «Визитная карточка семьи».

Все начинается со знакомства. В альбоме проекта семейные команды размещали свои «визитные карточки», созданные в любом графическом редакторе. Они содержали следующую информацию:

- фамилия семьи;
- семейная фотография;
- состав семьи;
- полное название организации, от которой выдвинута команда.

♦ «Семейное древо».

Создание семейного древа — это отличный способ наглядно отобразить историю рода. В процессе работы участники больше узнавали о жизненном пути своих предков, общались с близкими и дальними родственниками, услышали от них множество интересных сведений о судьбе родных людей. Созданные семейными командами древа — настоящие произведения искусства, многие с портретами предков.

♦ Электронная презентация «Музей семьи».

Семейным командам предлагалось провести исследовательские работы на разные темы и творчески отразить их на слайдах, используя фотографии, подтверждающие архивные материалы, делая небольшие пояснения к слайдам.

Темы заданий были разнообразны:

- герб семьи — участники символически изображали главные заслуги, отличительные особенности, традиции своего рода;
- архивные семейные фотографии — с указанием года и небольшой характеристикой того, кто изображен;
- реликвии предков, хранящиеся в семье;
- пионеры в семье;
- комсомольская юность (родителей, бабушек и дедушек, других родственников);



- история боевого подвига семьи;
- история трудового подвига семьи;
- семейные династии;
- мир семейных увлечений (кружки, секции, хобби);
- спортивные традиции;
- домашние любимцы;
- традиции совместного бытия: будни и праздники;
- карта семейных путешествий.

3-й этап — итоговый.

На данном этапе была организована работа экспертов: проходило интерактивное голосование, в котором приняли участие 5046 человек, за понравившуюся виртуальную семейную музейную экспозицию; команды комментировали презентации друг друга.

4-й этап — выпуск фотобуклета.

По итогам районного сетевого семейного интернет-проекта «Музей семьи» был выпущен в единственном экземпляре сборник (фотобуклет) виртуальных музейных экспозиций истории семей.

Для каждого задания были разработаны свои критерии оценки (оригинальность замысла, содержание работы, художественный уровень, техника и качество исполнения и т. д.). Согласно положению каждая команда могла получить дополнительные баллы, дав конструктивный и корректный комментарий командам соперников.

В сетевом семейном интернет-проекте «Музей семьи» приняли участие 20 команд (95 участников) из девяти образовательных организаций Кстова и Кстовского района. Он способствовал формированию у обучающихся интереса к своему роду, сохранению семейных историй, развитию патриотических чувств и гордости не только за свою семью, но и за историю страны в целом. Участники проекта научились составлять родословную семьи, генеалогическое древо, совершенствовались свои поисково-исследовательские умения.

Семейные сетевые интернет-проекты являются мощным средством поддержания творческой активности семей обучающихся и педагогов, своеобразной методической копилкой, позволяющей систематизировать весь накопленный багаж знаний по определенной теме и представить его в виде уникального педагогического опыта.

ЛИТЕРАТУРА

1. *Лямин, А. В.* Использование социальных сетей в образовании / А. В. Лямин, А. Р. Хоботова, М. С. Чежин. — СПб. : Университет ИТМО, 2015. — 67 с.
2. <https://vk.com/kstovoddu>.



Образовательный веб-квест по астрономии «Первые в космосе»

Шире круг

В 2017 году астрономия вновь стала обязательным предметом в средней школе [4], и для глубокого освоения предметного содержания курса важно мотивировать учащихся к самостоятельной внеурочной деятельности. Одним из способов такой мотивации может стать образовательный веб-квест.

Образовательный веб-квест — это сайт в интернете, с которым работают учащиеся, выполняя ту или иную учебную задачу [1]. Как форма дистанционной работы со школьниками, он предполагает не просто поиск информации, а активное взаимодействие всех участников образовательного процесса посредством цифровых технологий.

В ходе веб-квеста учащиеся дистанционно выполняют задания. Работая в команде, они рассматривают проблему с разных точек зрения, что требует проявления критического и системного мышления. Практика проведения веб-квестов показала эффективность данной работы со школьниками [3].

Авторский веб-квест «Первые в космосе», приуроченный к 60-летию начала космической эры, размещен на страницах Google-сайта <https://cites.google.com/view/space-age/>. Он представляет собой межпредметное дистанционное мероприятие, целью которого является изучение истории освоения космоса.

Веб-квест «Первые в космосе» проводился при поддержке лицея № 82 и Нижегородского планетария им. Г. М. Гречко с 17 сентября по 25 декабря 2017 года. В мероприятии приняли участие 53 человека (три педагога и 50 учащихся 7–11-х классов школ Нижегородской, Владимирской, Кировской и Саратовской областей).

По легенде туристическое агентство «Первые в космосе» приглашает участников в виртуальное космическое путешествие, посвященное 60-летию начала космической эры.

Цель: формирование у учащихся представлений об освоении космического пространства путем организации совместной работы с привлечением игровых технологий.

Задачи:

- ◆ популяризация достижений отечественной и международной космонавтики;
- ◆ развитие интеллектуальных и творческих способностей школьников;
- ◆ формирование глубоких физико-астрономических знаний;



*Л. А. ГУСЕВА,
учитель
информатики
МАОУ «Лицей № 82»
Сормовского
района
Н. Новгорода*



*Е. А. ПЕШКОВА,
учитель физики
МАОУ «Лицей № 82»
Сормовского
района
Н. Новгорода*

**УЧЕБНЫЕ
ЗАДАНИЯ** —
разнообразные
по содержанию
и объему виды
самостоятельной
учебной работы,
выполняемые
учащимися
по указанию
педагога,
неотъемлемая
часть процесса
обучения и важное
средство его
активизации

♦ понимание взаимосвязи астрономии с другими науками и областями человеческой деятельности.

Целевая аудитория: учащиеся 7—11-х классов, педагоги.

Веб-квест рассчитан на восемь недель — «тематических витков». Участники последовательно выполняют задания, получая за это баллы-«звезды». На каждом «витке» предлагаются три задания:

- ♦ викторина;
- ♦ создание коллективного продукта путем совместной работы в Сети;
- ♦ творческое задание.

На странице каждого «витка», помимо размещенных заданий, имеются ссылки на источники информации, рекомендуемые для изучения на данном этапе; инструкции по работе в предложенных интернет-сервисах; критерии оценивания.

Первые два задания обязательны для выполнения, при подведении итогов веб-квеста учитывается суммарный балл за их решение. Творческие задания публикуются в момент старта веб-квеста в Google-документе и выполняются по желанию участников. Полное методическое описание, а также положение о веб-квесте можно найти на странице сайта «О веб-квесте» [5].

Содержание квеста

♦ «В и т о к 1» — исторический; посвящен изучению истории освоения космоса.

Выполняя задания викторины в learningapps.org, участники разгадывали кроссворд о первом искусственном спутнике Земли, заполняли ленту времени в timeline.knightlab.com о достижениях в области космонавтики. После выполнения каждого задания учащимися на экранах их компьютеров появлялись цитаты, авторов которых им предстояло найти и вписать в Google-форму. Все они так или иначе связаны с космонавтикой, и участники веб-квеста познакомились с их заслугами.

В качестве творческого задания было предложено написать эссе «Этот день в истории», посвященное 4 октября 1957 года — дате запуска первого искусственного спутника Земли. Особенность данного эссе состояла в том, что оно должно было быть основано на воспоминаниях и восприятии исторического события родными, знакомыми — то есть его очевидцами.

♦ «В и т о к 2» — художественный; посвящен отражению темы космоса в картинах знаменитых живописцев.

Заданием викторины стало изучение QR-кодов — графических картин, в которых содержится закодированная информация. Пройдясь по «залам» виртуальной галереи, участникам предстояло определить авторов картин, а так-

же особенности распределения «полотен» (в первом «зале» собраны наброски ученых — чертежи космических кораблей; во втором разместились произведения, созданные профессиональными живописцами; в третьем расположены картины художников-космонавтов).

Выполняя задание для совместной работы, школьники создавали собственную галерею картин о космосе в интернет-сервисе padlet.com.

Творческое задание заключалось в создании картин на космическую тематику.

♦ «Виток 3» — спутниковедческий; посвящен изучению искусственных спутников Земли.

Викторина проходила в онлайн-режиме и была организована в интернет-сервисе triventy.com. Совместная деятельность участников заключалась в разработке ментальной карты в mindmeister.com «Типы искусственных спутников Земли».

Творческое задание предполагало изучение конструкций космических аппаратов и изготовление собственной модели.

♦ «Виток 4» — музыкальный; посвящен отражению темы космоса в музыке.

Викторина «Угадай мелодию» проводилась с помощью сервиса votago.com и была посвящена популярным советским песням космической тематики. Задаaniem для совместной работы стало создание сборника «космической» музыки.

В ходе творческого задания учащимся предстояло самим стать автором такого музыкального произведения либо предложить свое исполнение песен о космосе.

♦ «Виток 5» — научный; посвящен изучению космических экспериментов.

Задания викторины представляли собой вопросы и задачи из области физики, связанные с особенностями работы космонавтов. Выполняя совместную работу в linoit.com, участники предлагали эксперименты, которые можно проводить в космосе.

♦ «Виток 6» — литературный; посвящен теме космоса в художественных произведениях.

Викторина проводилась в форме библиокэшинга по страницам книги Г. М. Гречко «Космонавт № 34. От лучины до пришельцев» [2]. На этапе совместной работы школьники формировали каталог любимых книг о космосе в Google-презентации.

Творческое задание предполагало создание художественного произведения о космосе в любом жанре и формате.

♦ «Виток 7» — географический; посвящен изучению Земли из космоса.

Участникам были предложены фотографии земной по-

СОВМЕСТНАЯ
ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ —
вид групповой
деятельности,
в которой
действия ее
участников
подчинены
общей цели

УПРАЖНЕНИЕ —
повторное
выполнение
действия с целью
его усвоения

верхности, сделанные космонавтами МКС. Совместная работа заключалась в создании интерактивной карты мест рождения космонавтов в zeemaps.com.

В качестве творческого задания учащиеся разрабатывали виртуальную экскурсию по «космическим» местам населенного пункта участника.

♦ «Виток 8» — астрономический; посвящен изучению объектов космоса.

Викторина представляла собой астрокэшинг в thinglink.com. Участникам необходимо было определить названия звезд, отмеченных на карте. Задачей для совместной работы стало создание маршрута будущего космического путешествия в saso.com.

Творческое задание заключалось в планировании виртуального космического путешествия с применением специальных астрономических программ или использованием космических фотографий.

В завершение квеста, как настоящим космическим путешественникам при возвращении на Землю, участникам предстояло заполнить отчетные документы и провести рефлексию по мотивам метода Э. де Боно «Шесть шляп мышления» на площадке «Свободный микрофон».

Материалы веб-квеста находятся в свободном доступе в интернете и могут быть использованы на уроках астрономии и во внеурочной деятельности. Приемы совместной работы в Сети универсальны, что дает возможность применения данной технологии на занятиях.

ЛИТЕРАТУРА

1. Быховский, Я. С. Образовательные веб-квесты / Я. С. Быховский // Информационные технологии в образовании. ИТО-99 : материалы международной конференции. — URL: <http://ito.edu.ru/1999/III/1/30015.html>.

2. Гречко, Г. М. Космонавт № 34. От лучины до пришельцев / Г. М. Гречко. — М. : ОЛМА Медиа Групп, 2013. — 336 с.

3. Гусева, Л. А. Организация дистанционного взаимодействия с учащимися в рамках веб-квеста «Космический десант» / Л. А. Гусева, Е. А. Пешкова // Информатика в школе. — 2017. — № 7. — С. 51—64.

4. Приказ «О внесении изменений в федеральный компонент государственных образовательных стандартов начального общего, основного общего и среднего (полного) общего образования, утвержденный приказом Министерства образования Российской Федерации от 5 марта 2004 г. № 1089» : утвержден Минобрнауки России от 7 июня 2017 года № 506. — URL: <http://минобрнауки.рф/документы/10603>.

5. <https://sites.google.com/view/space-age/>. 

КАЛЕЙДОСКОП ТВОРЧЕСКИХ ИДЕЙ

«День информатики» Методическая разработка игры

Современное общество предъявляет новые требования к образованию. Для реализации познавательной и творческой активности обучающихся в учебном процессе используются современные педагогические технологии. Наибольший интерес у школьников вызывают *игровые технологии*.

Правильно организованная игра стимулирует умственную деятельность, позволяет обучающимся полнее раскрыть свои творческие способности, формирует умение проводить исследования предложенной ситуации, способствует развитию любознательности, глубокого познавательного интереса, активизирует мыслительную деятельность, внимание, наблюдательность, память, речь, развивает быстроту реакции, повышает интерес к предмету.

Данная методическая разработка в полной мере удовлетворяет всем этим требованиям.

В игре «День информатики» принимают участие обучающиеся первого курса колледжа: от каждой из четырех групп выдвигаются две команды по восемь человек (всего восемь команд). В начале мероприятия с помощью жеребьевки каждая команда выбирает станцию (аудиторию); участникам выдаются маршрутные листы. Время на выполнение заданий — 70 минут. Продолжительность мероприятия — 90 минут.

На каждом этапе необходимы помощники для проверки выполненных работ, которыми могут быть преподаватели или студенты старших курсов.

Цель мероприятия: развитие информационной культуры обучающихся и повышение уровня их коммуникабельности.

Задачи:

- ♦ формирование у студентов познавательных интересов, интеллектуальных и творческих способностей, умения анализировать и оценивать информацию;
- ♦ развитие навыков неформального общения обучающихся средствами применения игровых методик;
- ♦ воспитание инициативности и активности, умения работать в команде.

Оборудование: компьютер, мультимедийный проектор; чистые листы бумаги, письменные принадлежности.



*О. С. КЛИМОВА,
преподаватель
ГБПОУ
«Кулебакский
металлургический
колледж»*

Ход мероприятия:

Ведущий: Добрый день! Сегодня мы проводим внеклассное мероприятие «День информатики» среди команд групп первого курса. Неслучайно оно проходит 4 декабря — это день рождения российской информатики. Давайте посмотрим видеоролик, посвященный этому празднику.

На экране демонстрируется ролик с сайта <https://videouroki.net/blog/rossiiskii-dien-informatiki.html>.

Ведущий: Сегодня информатика не только важная научная и учебная дисциплина. Можно с полным основанием утверждать, что она превратилась в динамично развивающуюся отрасль национальной экономики.

Наше мероприятие будет проходить в виде игры. Командам предстоит пройти девять станций за 70 минут, соответственно, время пребывания на одной станции — около 7 минут. Помощник проверяет и оценивает ваши ответы, выставляет в маршрутные листы количество заработанных баллов и сообщает номер следующей станции (аудитории). Команда, прошедшая все станции за отведенное время, получает дополнительно 5 баллов. Побеждает команда, набравшая наибольшее количество баллов.

Капитаны, подойдите для жеребьевки. (*Определяется станция, с которой каждая команда начинает игру.*) Капитаны команд, возьмите маршрутные листы. Через 70 минут вы возвращаетесь в эту же аудиторию. Игра начинается!

1 - я станция: «Черный ящик»

Преподаватель: В «черном ящике» — одно из устройств компьютера. Вам даются четыре подсказки. Если вы отвечаете после первой, то получаете 5 баллов, после второй — 4 балла, после третьей — 3 балла, после четвертой — 2 балла.

1-я подсказка: Некоторые экземпляры этого устройства достаточно дороги. Например, стоимость одного из них — 27 940 долларов. Устройство инкрустировано драгоценными камнями (природный синий сапфир). А роскошная коробка для него сделана из шелка, замши и меха песца.

2-я подсказка: Это устройство создал Дуглас Энгельбарт.

3-я подсказка: Вначале одно из названий устройства было «колобок».

4-я подсказка: Для игроков это устройство выпускается с девятью кнопками.

Итак, что находится в «черном ящике»? (*Компьютерная мышь*)

2 - я станция: «Десять вопросов»

Преподаватель: За каждый правильный ответ на вопрос вам начисляется 1 балл.

ИГРА — форма деятельности в условных ситуациях, направленная на воссоздание и усвоение общественного опыта, фиксированного в социально закрепленных способах осуществления предметных действий, в предметах науки и культуры

◆ Какая связь между ПК и алгеброй Буля? (*Двоичная система счисления*)

◆ Почему в ОС Windows нельзя создать папку с именем «com»? (*Папка с данным именем зарезервирована в операционной системе Windows.*)

◆ Кому принадлежит глобальная сеть Интернет? (*Никому — ни физическому лицу, ни организации*)

◆ Какой организации интернет обязан своим появлением? (*Министерству обороны США*)

◆ Мосты, шлюзы, маршрутизаторы... О чем идет речь? (*Компьютерные сети*)

◆ Датский король Харальд I Синезубый в X веке объединил разрозненные датские племена. Какая технология была названа в его честь? (*Bluetooth*)

◆ Феникс, Жар-птица... А как называется этот браузер сейчас? (*Mozilla Firefox*)

◆ Где у компьютера имеется зерно? (*Зерно дисплея*)

◆ В каждом компьютере есть бриллиант. Какого он размера? (*1,128 мм; «бриллиант» — специфическое название размера шрифта*)

◆ У какого устройства «голова» находится на «руке»? (*У накопителя на жестких магнитных дисках*)

3-я станция: «Найдите x »

Преподаватель: За каждый правильный ответ вам начисляется 5 баллов. Найдите x из следующих соотношений:

◆ 16^x бит = 32 Мбайт ($x = 7$);

◆ 8^x Кбайт = 16 Гбайт ($x = 8$).

4-я станция: «Выполните действия»

Преподаватель: За каждый правильный ответ начисляется 5 баллов. Определите, в какой системе счисления изображены числа, и восстановите их. В примерах использована наибольшая цифра системы.

+5?55 _1536

?327 ?42

?16?4 67?

(*Ответы:* +5255 _1536

4327 642 ;

11604 674

используется восьмеричная система счисления)

5-я станция: «Слова с компьютерной начинкой»

Преподаватель: За каждый правильный ответ команда получает 1 балл. Отгадайте слова, в которых «спряталась» дисковая операционная система:

ДЕЙСТВИЕ — элемент, единица деятельности, цель которой элементарна и не разложима на более простые; произвольная преднамеренная активность, направленная на достижение осознаваемой цели

Д	О	С																		Свободное время (<i>Досуг</i>)	
Д	О	С																			Документы по какому-нибудь делу (<i>Досье</i>)
Д	О	С																			Пиломатериал (<i>Доска</i>)
Д	О	С																			Обида, раздражение (<i>Досада</i>)
Д	О	С																			Проход, возможность проникновения (<i>Доступ</i>)
Д	О	С																			Тяжеловесное снаряжение (<i>Доспехи</i>)
Д	О	С																			Зажиточность, отсутствие нужды (<i>Достаток</i>)
Д	О	С																			Собственность, имущество (<i>Достояние</i>)
Д	О	С																			Успех (<i>Достижение</i>)
Д	О	С																			Ценность денежного знака (<i>Достоинство</i>)

6 - я станция: «Кроссворд»

Преподаватель: За каждый правильный ответ вы получите по 1 баллу. Разгадайте кроссворд.

Предлагает кроссворд по ссылке <https://videouroki.net/blog/obobshchajushchiie-krossvordy-dlia-2-11-klassov.html>.

7 - я станция: «Системы счисления»

Преподаватель: За каждый правильный ответ команде начисляется 5 баллов. Переведите числа в десятичную систему счисления и найдите их сумму:

10012, A416, 318, 11002, 758, FB16, 558, 11102.

(*Ответы: 9, 164, 25, 12, 61, 251, 45, 14; сумма — 581.*)

8 - я станция: «Одним словом»

Преподаватель: Объясните, по какому принципу объединены в группы термины, связанные с информатикой. Ответ дайте одним словом или словосочетанием. За каждый правильный ответ вы получаете по 1 баллу.

◆ Улыбка до ушей, шуточный злодей, носящий пенсне, высывающий язык... (*Смайлик*)

◆ Червяк, мышонок, свиной хвост, булочка с корицей, штрудель... (*Символ электронной почты*)

◆ 1, 2, 4, 8, 16, 32... (*Степени числа 2*)

◆ Кбайт, Мбайт, Гбайт, Тбайт... (*Единицы измерения информации*)

◆ Вэ, икс, эль, цэ, дэ, эм... (*Римские цифры*)

◆ Naiku, Steam Machines, Solaris, Open Enterprise Server... (*Операционная система*)

◆ Боты, черви, зомби, вымогатели, вандалы, логические бомбы, кейлогеры... (*Компьютерные вирусы*)

◆ Command, AVG, Bitdefender, Geek Superhero, Ikarus, PC-Cillin, Quick Heal, McAfee... (*Антивирусные программы*)

◆ Arora, BlackHawk, Dooble, Chromium, Comodo Dragon, Lunasap, Browzar... (*Браузеры*)

9-я станция: «Вторая жизнь»

Преподаватель: Представьте, что ваш компьютер вышел из строя. Ремонтировать бесполезно, а выбросить жалко. Дизайнеры придумали применение различным устройствам компьютера. Определите, из какого устройства какие вещи созданы. За каждый правильный ответ — 1 балл.

- ◆ Запонки, серьги, браслеты. (*Клавиатура*)
- ◆ Пряжка на ремень, кейсик для зубных щеток, фонарик. (*Компьютерная мышь*)
- ◆ Магнитный держатель для ножей, часы, зеркало, точильный станок. (*Жесткий диск*)
- ◆ Умное зеркало, оригинальные часы, аквариум, клетка для хомяка. (*Монитор на электронно-лучевой трубке*)
- ◆ Настольный вентилятор. (*Кулер*)
- ◆ Полка, почтовый ящик, кормушка для птиц, мангал. (*Системный блок*)
- ◆ Хлебница, мини-бар. (*Принтер*)
- ◆ Елочные украшения, мозаичная дверь, юла, рамка для фото. (*Лазерный диск*)
- ◆ Мини-светильник, ветряной электрогенератор. (*Сканер*)
- ◆ Дверной звонок, пряжка для ремня, кошелек, компьютерная мышь. (*Трекбол, джойстик*).

Ведущий: Капитаны, сдайте маршрутные листы. Игра закончилась. Пока помощники подводят итоги, проведем рефлексию.

Рефлексия проводится на основе видеоматериала: <https://videouroki.net/blog/minutka-riefliksii-vybieri-svoio.html>.

Ведущий: Сегодня компьютеры широко применяются при решении многих интеллектуальных задач. Создание и внедрение новых информационных технологий в сферах промышленного производства, науки, образования и культуры приобретают все большее значение, становясь задачей первостепенной важности.

А теперь подведем итоги. Слово помощникам. Результаты вы видите на экране в виде электронной таблицы.

Игра завершается награждением победителей.

Информатика и информационные технологии открывают необозримые возможности для решения широкого круга задач. Внеклассные мероприятия повышают интерес к предмету. Формируются познавательный интерес, положительная мотивация к обучению, углубляются знания учащихся, развивается их логическое мышление.

ЛИТЕРАТУРА

1. Златопольский, Д. М. Занимательная информатика / Д. М. Златопольский. — М. : БИНОМ. Лаборатория знаний, 2015. — 424 с.

2. Угринович, Н. Информатика и информационные технологии. Учебник для 10—11 классов / Н. Угринович. — М. : БИНОМ. Лаборатория знаний, 2005. — 511 с.

3. Угринович, Н. Практикум по информатике и информационным технологиям. Учебник для 10—11 классов / Н. Угринович. — М. : БИНОМ. Лаборатория знаний, 2005. — 394 с.

«Изготовление трехмерной модели в программе Sculpt3D»

Мастер-класс для детей и родителей



*М. В. МАСЛОВА,
педагог
дополнительного
образования
МБОУ ДО
«Кулебакский
Центр детского
технического
творчества»*

Стремительное развитие технологий в последнее десятилетие привело к таким же быстрым изменениям в области компьютерной техники и программного обеспечения. Еще совсем недавно незначительный по сегодняшним меркам эпизод из фильма, созданный при помощи спецэффектов, вызывал бурю восторга и обсуждений. Сегодня же спецэффекты стали обыденным явлением благодаря массовому распространению программ создания компьютерной графики и, в частности, трехмерного моделирования. Программы трехмерной графики — самые интересные по своим возможностям и сложные по освоению приложения.

3D-моделирование — это создание трехмерных компьютерных изображений и графики. Сегодня у него множество областей применения.

Медицинская промышленность использует подробные 3D-модели органов, в том числе снимки срезов из компьютерной томографии или МРТ-сканирования.

Архитекторы и инженеры при помощи 3D-программ демонстрируют проекты зданий, ландшафтов, устройств, конструкций, транспортных средств и т. д.

Активно применяются такие программы при съемках кино и видео: на компьютере создаются персонажи, объекты и пространства. Это могут быть как анимационные, так и обычные фильмы.

В большинстве современных видеоигр используются 3D-модели и пространства виртуальных миров, погружаясь в которые, человек не только играет, но и изучает ту или иную сферу деятельности.

Для 3D-моделирования существуют специальные программы, которые называются *3D-редакторами*. Первоначальным результатом работы является статическое изображение объекта. Чтобы сделать его трехмерным, необходимо создать в программе его объемную модель.

Мастер-класс по 3D-моделированию знакомит со спецификой работы и позволяет научиться создавать трехмерные объекты. Программа, которую мы изучаем, называется Sculptris.

Цель: дать представление о простейших способах создания трехмерной модели в программе Sculptris.

Задачи:

- ◆ познакомить участников с программой Sculptris;
- ◆ рассказать о возможностях трехмерного моделирования;
- ◆ научить создавать трехмерные объекты в программе Sculptris.

Форма проведения: для детей и их родителей проводятся лекция с элементами презентации и практическая работа.

Форма предоставления материала:

- ◆ презентация по теме мастер-класса «Создание трехмерной модели в программе Sculptris»;
- ◆ инструкция по выполнению практической работы.

Техническое оснащение:

- ◆ мультимедийная установка;
- ◆ ноутбуки — 7 штук.

Практическая значимость

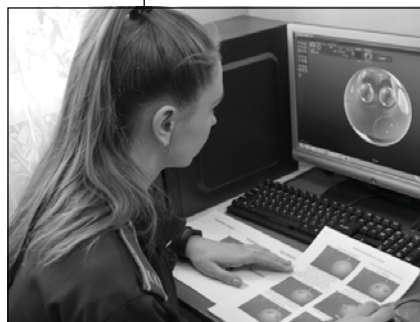
Данный мастер-класс знакомит с инновационными технологиями 3D-моделирования, с основными приемами работы в компьютерной программе Sculptris, что позволяет создавать различные объекты как для себя, так и для подготовки к школьным проектам в области компьютерного моделирования, а также способствует ранней профориентации в данной сфере. Родители, занимаясь вместе с детьми, знакомятся со спецификой работы творческого объединения.

Результаты: все участники разработают компьютерную модель, которую можно использовать, например, для создания мультфильма, приобретут полезный опыт и получат положительные эмоции.

Мастер-класс помогает развивать:

- ◆ моторику пальцев — улучшает почерк и речь ребенка;
- ◆ фантазию — помогает нестандартно мыслить в любых начинаниях;
- ◆ творчество — способствует эмоциональному и интеллектуальному развитию.

Процесс создания модели в программе Sculptris похож на увлекательную игру. Логика работы заключается в преобразовании исходной формы в задуманный образ с помощью многофункциональной кисти. Пользователь работает только в 3D-окне и просматривает изменения в модели, вра-



щая ее. Разберемся, какими возможностями обладает Sculptris.

Способы создания трехмерных объектов в программе

◆ *Симметричное отображение.* Пользователь по умолчанию работает со сферой и преобразует ее. В Sculptris есть функция, благодаря которой достаточно трансформировать лишь половину сферы — вторая половина отобразится симметрично. Ею очень удобно пользоваться при рисовании лиц и живых существ.

◆ *Вдавливание/вытягивание.* Данная функция позволяет задавать неровности на поверхности объекта в любой точке. Регулируя ползунки размера кисти и ее нажатия, можно добиться самых невероятных эффектов.

◆ *Перемещение и вращение.* Область, на которую воздействует кисть, можно вращать и перемещать. При этом перемещаемая область будет тянуться за курсором сколь угодно долго. Этот инструмент удобен при создании протяженных округлых форм.

◆ *Сглаживание и заострение углов.* Sculptris позволяет сглаживать и заострять неровности на выбранных участках формы. Так же как и другие параметры, сглаживание и заострение настраиваются по площади и силе воздействия.

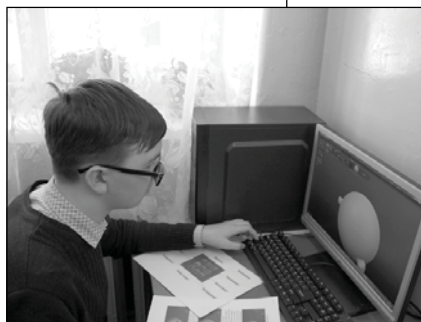
◆ *Добавление и удаление полигонов.* Форме можно придать большее количество разбиений на полигоны, чтобы улучшить детализацию или уменьшить, усложнить. Эти операции выполняются при помощи кисти. Также предусмотрена функция равномерного увеличения полигонов по всей площади.

◆ *Присвоение материала.* Sculptris предлагает красивые и реалистичные материалы, которые можно присвоить форме. Они могут быть глянцевые и матовые, прозрачные и плотные, имитирующие эффекты воды, металла, свечения. Однако программа не предусматривает возможности редактировать материалы.

◆ *Трехмерное рисование.* Объемное рисование — это интересный инструмент, который создает на поверхности эффект неровностей, не изменяя ее формы. Пользователю доступны функции рисования цветом, добавления эффектов выпуклости, сглаживания и полной заливки цветом, рисования текстурой и пользовательскими кистями. На изображение можно наносить маску, которая будет ограничивать области, доступные для рисования. После перехода в режим рисования изменять геометрию формы нельзя.

После окончания работы модель можно сохранить в формате OBJ для использования в других 3D-приложениях.

Практическая часть мастер-класса представляет собой создание трехмерного объекта по образцу.



Алгоритм работы

1. Запускаем программу Sculptris Alpha6. В появившемся окне мы видим шар, из которого нам предстоит создать фигуру мультипликационного героя.

2. Инструментом «Расширение» рисуем глаза. Регулятор кисти меняем до нужного размера. В режиме симметрии мы рисуем только на одной стороне, вторая дублируется автоматически.



3. Инструментом «Складки» рисуем ноздри, рот и зрачки. Регулятор кисти меняем до нужного размера.



4. Правой кнопкой мыши поворачиваем объект и рисуем ноги и руки инструментом «Расширение».



5. Продолжаем работать кистью и рисуем колючки.



Калейдоскоп творческих идей

АЛГОРИТМ — предписание, задающее на основе системы правил последовательность операций, точное выполнение которых позволяет решать задачи определенного класса

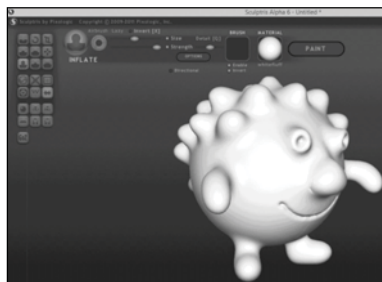
МОДЕЛИРОВАНИЕ — один из методов познания и преобразования мира, получивший особо широкое распространение с развитием науки, обусловившим создание новых типов моделей, раскрывающих новые функции самого метода

6. Делаем нос более выпуклым.



7. При желании меняем материал. Нажимаем на кнопку «Материал» и выбираем понравившийся.

8. Модель готова. Ее можно сохранить для дальнейшего редактирования или использования в другой программе.



Освоение 3D-технологий — это новый мощный образовательный инструмент, который может привить подростку умение не только использовать готовое, но творить самому — создавать прототипы и необходимые детали, воплощая свои конструкторские и дизайнерские идеи. Эти технологии позволяют развивать междисциплинарные связи, открывают широкие возможности для проектного обучения, учат самостоятельной творческой работе. Приобщение учащихся к 3D-технологиям влечет за собой приобретение новых знаний в моделировании, физике, математике, программировании. Все это способствует развитию личности, формированию творческого мышления, а также профессиональной ориентации учащихся.

ЛИТЕРАТУРА

1. Кузнецов, А. А. Изучение среды Sculptris Alpha обучающимися основной школы : исследовательский проект / А. А. Кузнецов. — URL: http://znanio.ru/media/izuchenie_sredy_sculptris_alpha_obuchayuschimisya_osnovnoj_shkoly-236856.
2. <http://getfab.ru/post/47743>.
3. http://otdelobrchern1.ucoz.ru/Doc/3d/metodicheskie_recomendacii_3d.pdf.

«Семейная история»

Мастер-класс по созданию коллажа в программе Canva

Калейдоскоп
творческих
идей

Коллаж в графическом редакторе Canva — возможность научиться всей семьей использовать компьютер не только для игр или сбора информации, но и для создания необычных дизайнов, оформления стильных презентаций.

Сейчас все больше фотографий хранится в электронном виде. Фотоколлаж — это форма, с помощью которой можно сделать интересным просмотр не только бумажного фотоальбома, но и электронного. **Мастер-класс «Семейная история»**, который проводится в нашем Доме детского творчества, будет интересен классным руководителям, педагогам дополнительного образования, родителям и детям, интересующимся своей семейной историей.

Цель: объединить детей и родителей в совместном интересном отдыхе.

Задачи:

- ♦ мотивировать родителей на совместное с ребенком создание коллажа;
- ♦ научить работать в программе Canva;
- ♦ создать мотивацию к сохранению семейных традиций и зарождению новых.

Участники: семейные команды (3—4 человека).

Подготовительная работа: каждая команда приносит с собой электронный вариант своей семейной фотографии; проходит регистрацию в программе Canva.

Оборудование: ноутбуки с выходом в интернет, мультимедийная установка.

Ход мероприятия

Педагог: Добрый день, уважаемые родители и ребята! Сегодня мы будем учиться делать фотоколлаж с помощью программы Canva.

Canva — это программа, которая позволяет редактировать изображения, делать презентации, улучшать профили в социальных сетях, создавать баннеры и многое другое.

Становясь взрослыми, мы с удовольствием рассматриваем свои детские фотоснимки. Помните, были большие бархатные альбомы, которые рассматривали всей семьей долгими зимними вечерами; фото в них были подписаны. Сейчас мы в основном храним фотографии в электронном виде. Не всегда есть время распечатать их и оформить в альбом. И постепенно мы забываем, когда произошло то или иное событие, запечатленное на снимке.

Фотоколлаж — простая и интересная форма для создания семейного альбома. Его можно взять с собой в гости



*Е. Н. ТИХОНОВА,
методист
МБОУ ДО «Дом
детского
творчества
г. Лысково»*

или в дорогу, достаточно купить плотную папку и вложить в нее коллажи.

Благодаря потрясающему набору функций на платформе Canva превращать идеи в великолепные дизайнерские проекты просто. Для этого нужно подобрать подходящие графику, фотографии и шрифты, а затем воспользоваться конструктором Canva.

Работа в программе ведется онлайн, облачная синхронизация позволяет продолжать создавать проект и на другом компьютере, при этом программа постоянно сохраняет внесенные изменения.

Canva — достаточно простой в использовании редактор. Эту программу не надо скачивать и устанавливать на компьютер.

Рассмотрим несколько вариантов создания коллажа.

♦ *Выбор из имеющихся шаблонов коллажа* (загрузка своих фотографий, вставка и изменение шрифта, подбор различных элементов для дополнения коллажа, изменение фона).

Внимательно смотрите на экран и повторите на своем компьютере следующие действия:

— на главной странице программы Canva пишем, какой дизайн нам нужен — «Коллаж»;

— переходим в шаблоны и выбираем понравившийся;

— загружаем свои изображения, используя в боковом меню кнопку «Загрузка»;

— переносим изображения на выбранный шаблон; их можно увеличивать/уменьшать, потянув за уголки-маркеры, или поворачивать под любым углом;

— нажав в боковом меню на кнопку «Текст», выбираем понравившийся вариант оформления и добавляем его; текст можно повернуть, перенести выше или ниже, поменять шрифт, размер, цвет, положение;

— кнопка «Фон» позволяет вносить изменения в фон коллажа;

— нажав на кнопку «Элементы», из уже имеющихся заготовок можно выбрать все, что понравится;

— скачайте свой коллаж в любом формате (JPEG, PNG или PDF).

Теперь отправьте получившийся коллаж на электронную почту Дома детского творчества, после чего мы все вместе посмотрим, что у вас получилось.

Педагог демонстрирует коллажи на основном экране.

Педагог: Итак, посмотрим и выберем наиболее удачный вариант. А выбирать будут ваши дети. За свой вариант не голосуем.

Дети — участники мастер-класса голосуют за понравившиеся коллажи.

Педагог: Продолжаем работу. Рассмотрим другой ва-



риант, благодаря которому вы можете проявить свою фантазию.

♦ *Создание коллажа* (задаются размеры, фон, применяются фильтры для фона и фотографий, изменяются яркость, контрастность, выбираются рамки и т. п.).

Ход работы у нас будет тот же: вы смотрите на экран и повторяете последовательность действий на своем компьютере:

— на главной странице выбираем вкладку «Настраиваемый размер», вводим требуемые параметры для вашего коллажа;

— выбираем цвет фона, в боковом меню нажав на кнопку «Фон»;

— загружаем фотографию; ее можно обрезать как вручную, так и подобрав необходимый размер рамки любой формы, воспользовавшись в боковом меню кнопкой «Элементы» и выбрав элемент «Рамка»;

— можно использовать фильтр и высветлить либо затемнить изображение;

— зайдя в «Настройки», можно увеличить/уменьшить яркость, контрастность, насыщенность, размытость фотографии;

— далее работаем с текстом, как в первом варианте;

— скачайте свой коллаж в любом формате (JPEG, PNG или PDF).

Итак, сейчас вы создали собственный коллаж. Отправьте его на электронную почту, и мы посмотрим, что у вас получилось.

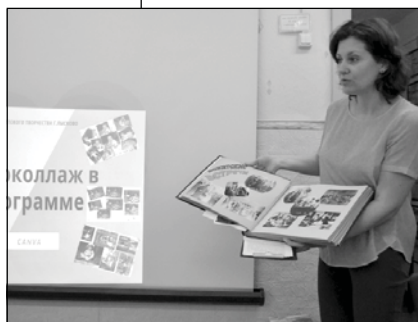
Педагог демонстрирует коллажи на основном экране, дети голосуют за понравившуюся работу.

Педагог: Подведем итоги нашего мероприятия. Вы создали два варианта коллажей: из имеющихся заготовок и собственный, придуманный вами от начала до конца. Интересной ли была для вас эта работа? Какой из вариантов вы будете использовать чаще? Надеюсь, программа Canva станет вашим помощником, а создание коллажей — способом проведения семейного досуга и семейной традицией.

В завершение нашего занятия предлагаю вам сделать общую фотографию.

Участники мастер-класса фотографируются.

Педагог: До новых встреч!



ПРИЛОЖЕНИЕ

Алгоритм работы

1. Регистрация в программе Canva.
2. Онлайн-работа в программе.
3. Создание коллажа из имеющихся шаблонов:

- 3.1. выбор дизайна на главной странице;
 - 3.2. загрузка и обработка фотографий (левая панель, вкладка «Загрузки»);
 - 3.3. оформление текста (левая панель, вкладка «Текст»);
 - 3.4. выбор фона (левая панель, вкладка «Фон»);
 - 3.5. размещение на коллаже дополнительных элементов (левая панель, вкладка «Элементы»);
 - 3.6. скачивание готового коллажа.
4. Создание собственного варианта:
- 4.1. ввод параметров (ширина и высота) на главной странице;
 - 4.2. выбор фона (левая панель, вкладка «Фон»);
 - 4.3. загрузка и обработка фотографий (левая панель, вкладка «Загрузки»);
 - 4.4. работа с фильтрами (верхняя панель);
 - 4.5. вкладка «Настройка»: яркость, контрастность, размытость;
 - 4.6. ввод и оформление текста (левая панель, вкладка «Текст»);
 - 4.7. скачивание готового коллажа.

ЛИТЕРАТУРА

1. https://vk.com/public147939742?w=wall-147939742_1018.
2. https://vk.com/public147939742?w=wall-147939742_1015.
3. https://vk.com/public147939742?w=wall-147939742_1012.

«Создание подарочного календаря» Методическая разработка занятия



Н. А. ЦЕЛОВАЛЬНИКОВА,
педагог
дополнительного
образования
МБУ ДО «Центр
художественных
ремесел»
г. Дзержинска

Программа «Компьютерная графика и анимация» реализуется в Центре художественных ремесел г. Дзержинска. Учащиеся Центра знакомятся с правилами верстки визиток, календарей, открыток, буклетов, что формирует у них практические навыки, которые могут быть востребованы ими в будущем.

В статье представлена **методическая разработка занятия «Создание подарочного календаря».**

На занятии рассматриваются особенности верстки календаря типа «домик» в программе векторной графики Inkscare. Оно проводится для учащихся второго года обучения; возраст детей 13—14 лет.

Презентацию к занятию можно посмотреть, перейдя по ссылке: https://yadi.sk/i/n6Y_mZjGkw_1tA.

Цель: создание подарочного календаря типа «домик» в векторном редакторе Inkscare.

Задачи:

- ◆ повторить основные инструменты и команды векторного редактора Inkscape;
- ◆ познакомиться с различными типами календарей и с правилами верстки календаря типа «домик»;
- ◆ закрепить навыки работы в векторном графическом редакторе Inkscape.

Оборудование и реквизит: компьютеры — 5 штук; мультимедийный проектор; тест «Инструменты и команды векторного редактора Inkscape»; презентация к уроку; иллюстративный материал; конверты с заданиями «Найди ошибки верстки календаря»; карточки-подсказки с размерами; карточки для самооценки.

Ход занятия

◆ **Организационный этап**

Педагог: Здравствуйте, ребята! Тема нашего занятия — «Создание подарочного календаря». Мы познакомимся с разновидностями календарей, правилами верстки настольного календаря типа «домик», разберем типичные ошибки верстки и сами создадим календарь в графическом редакторе Inkscape.

◆ **Подготовительный этап**

Педагог: Сейчас я раздам вам конверты, в которых находится материал, необходимый для работы. Вы откроете их позднее.

◆ **Проверочный и основной этапы**

Педагог: Начнем с повторения материала, изученного ранее. Для этого запустите на компьютерах тест «Инструменты векторного редактора Inkscape» и выполните его.

Учащиеся выполняют тестовые задания.

Педагог: Давайте проверим правильность ваших ответов.

Всем учащимся по очереди задаются вопросы теста; обсуждаются варианты ответов.

Педагог: Вы хорошо справились с заданием, но это только теоретическая часть. А ваши практические навыки работы в векторном редакторе мы проверим позже.

Нам сложно представить нашу жизнь без календаря, он позволяет нам спланировать свое время. Сегодня есть множество графических программ, с помощью которых можно быстро создать календарную сетку. Мы уже знаем, что в Inkscape для этого есть специальное расширение, и пробовали делать календарь. Давайте повторим как. Какую команду надо запустить? Какие основные параметры нужно поменять? Как задать цвет года, месяца, выходного дня? Как можно менять размещение и саму календарную сетку?



Учащиеся отвечают на вопросы.

Педагог (в процессе рассказа показывает презентацию): Сегодня изготовление календарей превратилось в декоративное искусство. Современные технологии полиграфии позволяют искать все новые и новые способы для эстетического оформления потока времени, вписанного в четкую календарную рамку.

Календарей существует великое множество. Всегда иметь под рукой календарь — привычка многих современных деловых людей. Кто-то предпочитает маленькие календарики, легко помещающиеся в сумку или кошелек. Кому-то нравятся декоративные настенные календари с живописными иллюстрациями. Такой календарь может стать самостоятельным произведением искусства и украшением интерьера.

И практически ни один деловой человек не обходится без такого помощника, как настольный календарь. Можно выделить основные типы этого календаря: перекидной (с отрывными месяцами), в форме «пирамидки» или же в виде «домика».

Сегодня мы будем делать подарочный календарь-«домик». Сейчас я расскажу вам о правилах его верстки.

Лист формата А4 нужно разделить пополам с помощью направляющей — это будет линия сгиба. Стандартный размер календарной сетки и оборотной стороны — 110 мм каждая, оставшиеся 78 мм (по 39 мм) нужно оставить для основания домика, которое должно составлять не менее половины сторон календаря. Не забудьте, что одна часть будет немного наложена на другую при склеивании.

При верстке календаря необходимо соблюдать некоторые правила.

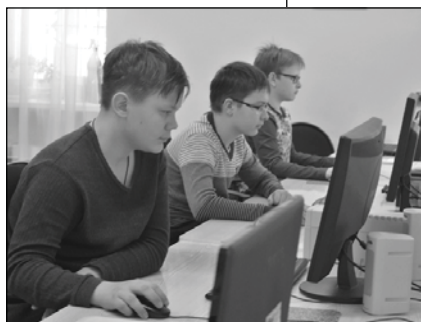
Размеры календарной сетки и стороны, на которой находится рисунок или поздравление, обязательно должны быть одинаковыми (стандартно — 110 мм, но можно чуть больше или меньше).

Рисунок должен быть повернут относительно календарной сетки на 180 градусов. Как вы думаете, почему? (Это необходимо, чтобы при сложении календаря рисунок не оказался «вверх ногами».)

При верстке календарной сетки, подборе цветов следите за удобочитаемостью текста и размером цифр — нужно, чтобы цифры календаря были хорошо видны на фоне.

Обратите внимание, что на поля требуется оставить не менее 5 мм с каждой стороны.

Со времени начала нашей работы прошло 15 минут, предлагаю для снятия напряжения выполнить небольшой комплекс упражнений для зрения и осанки.



Учащиеся выполняют упражнения.

Педагог: Теперь продолжаем работу.

Я предлагаю вам выполнить групповое задание. Дизайнер, который создавал эти календари (*раздает календари, сверстанные неправильно*), был не очень внимателен и допустил некоторые ошибки. Ваша задача — в течение трех минут найти эти ошибки, не складывая календари.

(Учащимся предложены варианты верстки календаря с типичными ошибками: разные вертикальные размеры календарной сетки и рисунка; рисунок не повернут относительно календарной сетки на 180 градусов; не оставлено место для основания календаря-«домика»; текст календаря неудобочитаем.)

Учащиеся выполняют групповое задание, рассказывают, какие ошибки допустил дизайнер. Педагог при необходимости поправляет, уточняет.

Педагог: Надеюсь, вы в своей работе не допустите таких ошибок.

Календарь — хороший подарок. Поэтому часто его делают приуроченным к какому-нибудь празднику. Сейчас мы приступим к изготовлению такого подарка.

На прошлых занятиях вы выбрали фотографии, а также выполнили вспомогательные рисунки.

Теперь ваша задача — сверстать календарь-«домик». Желательно отметить в нем праздничные дни, а также ваши семейные праздники, чтобы даже самый забывчивый родственник вовремя поздравил всех членов вашей семьи.

В конвертах, которые вы получили в начале занятия, находится схема верстки календаря формата А4. Можно приступать к работе.

Учащиеся начинают работу над версткой; педагог контролирует этот процесс, подсказывает, помогает.

♦ *Контрольный и рефлексивный этапы*

Педагог: Сейчас мы распечатаем все сделанные вами календари. Сложите их. Рассмотрите сначала свою работу, а потом календари товарищей. Все ли получилось, нет ли ошибок верстки?

Учащиеся распечатывают календари, складывают их, обсуждают. Педагог оценивает каждую работу, разбирает ошибки.

Педагог: Что-то в процессе изготовления календаря показалось вам легким, а что-то вызвало затруднения. Я предлагаю вам заполнить карточки, которые тоже находятся в ваших конвертах, — поставить галочки напротив тех этапов занятия, которые вызвали у вас затруднения. Не забудьте подписать.



◆ *Итоговый этап*

Педагог: Теперь я предлагаю вам отметить лучшие, на ваш взгляд, работы и объяснить свой выбор.


Педагог рассказывает о результатах, анализирует ошибки, оценивает деятельность каждого воспитанника, отмечает активных участников.

Педагог: Ребята, что нового мы узнали на этом уроке?

Учащиеся: Мы познакомились с различными типами календарей, научились верстать календарь-«домик».

◆ *Информационный этап*

Педагог: Дома я предлагаю вам попробовать сделать календарь такого же типа с июня 2019 года по июнь 2020 года, на котором в качестве рисунка будут фотографии вашей семьи.

Благодарю за выполненную работу. До встречи на следующем уроке! 

ТРЕБОВАНИЯ К СТАТЬЯМ
В ЖУРНАЛ «ПРАКТИКА ШКОЛЬНОГО ВОСПИТАНИЯ»

Перечень представляемых авторами материалов:

1. Текст статьи.
2. Фотография автора.
3. Фотографии к содержанию статьи — не менее 7.
4. Контактная информация об авторе (авторах): ФИО полностью, должность, образовательная организация, рабочий (с обязательным указанием кода города) и мобильный телефоны для связи, адрес электронной почты.

Статьи для публикаций в журнале могут быть представлены на электронных носителях или отправлены на адрес электронной почты редакции pshv1995@niro.nnov.ru.

Текст статьи (с четко сформулированным заглавием публикуемого материала и фамилиями авторов с инициалами, а также основными сведениями о них: место работы, рабочий (с обязательным указанием кода города) и мобильный телефоны для связи, должность, ученая степень, звание) должен быть набран в программе Microsoft Word, шрифтом Times New Roman, размером 14 кг, через 1,5 интервала на одной стороне листа, с выравниванием по ширине, поля стандартные.

Размер фотографии автора не менее 5 × 6 см (предпочтение отдается светлым, четким изображениям, без лишних деталей).

Размеры фотографий к содержанию статьи должны быть не менее 10 × 15 см, не менее 7 штук, с обязательным названием и сопроводительным текстом.

Все фотографии должны быть представлены отдельными файлами в формате JPG (JPEG) с качественным разрешением.

Рекомендуемый объем статей — не более 5—7 страниц формата А4, включая рисунки, схемы, диаграммы, таблицы, список литературы. Внешний вид таблиц и схем в оригинале должен соответствовать их виду в готовом издании.

Тел. редакции 8 (831) 468-08-03 (редакционный отдел)

Ответственный секретарь Нуждина Наталья Сергеевна

ГБОУ ДПО НИРО, ул. Ванеева, д. 203, к. 309 (административный корпус)

Новые инициативы Комитета Государственной Думы по образованию и науке в области законодательных изменений в вопросах сохранения здоровья школьников

Обеспечить высокое качество образования и сохранить здоровье подрастающего поколения — важнейшая задача государства и общества. Этой проблеме был посвящен **круглый стол «Формирование комплекса законодательных изменений, обеспечивающих условия для сохранения здоровья школьников»**, который был организован Комитетом Государственной Думы VII созыва по образованию и науке и проходил 19 июля 2019 года.

На это мероприятие председателем Экспертного совета по вопросам здоровья и физического воспитания обучающихся при Комитете Государственной Думы по образованию и науке, членом-корреспондентом РАО, доктором педагогических наук, профессором Ф. Ф. Харисовым были приглашены представитель Нижегородского института развития образования О. С. Гладышева и директор школы № 16 г. Арзамаса Е. В. Любова как эксперты по здоровьесбережению в общеобразовательной системе Нижегородской области.

С докладами и обсуждениями выступили представители Комитета Государственной Думы по образованию и науке, Министерства просвещения Российской Федерации, Министерства здравоохранения Российской Федерации, представители других федеральных министерств и ведомств, органов самоуправления, члены экспертных советов при Комитете Государственной Думы по образованию и науке, представители образовательных организаций, реализующих основные образовательные программы общего образования, общественных организаций, ученые, педагоги.

Участники круглого стола рассмотрели следующие актуальные и важные вопросы для системы отечественного образования:

- ♦ организация медицинского сопровождения детей в



*О. С. ГЛАДЫШЕВА,
доктор биол. наук,
профессор, зав.
кафедры
здоровьесбережения
в образовании
ГБОУ ДПО НИРО*

ОБРАЗ ЖИЗНИ —
совокупность
способов и форм
жизнедеятельности,
присущая той или
иной личности,
группе, обществу

образовательных организациях: статус школьного медицинского работника, обучение педагогов навыкам первичной помощи и их реализация, особенности медицинского обеспечения в малокомплектных и удаленных образовательных организациях;

◆ воспитание грамотного отношения к иммунизации и вакцинопрофилактике;

◆ обеспечение санитарных и эпидемиологических условий обучения в школах Российской Федерации;

◆ совершенствование контроля за организацией детского питания и его качеством в образовательных организациях;

◆ отражение задач формирования здорового образа жизни в рамках обновления федеральных государственных образовательных стандартов общего образования;

◆ создание условий для двигательной активности, развития физической культуры, повышения доступности занятий спортом.

Несмотря на понимание и важность решения и совершенствования всех этих направлений здоровьесберегающей деятельности, они все еще далеки от необходимого уровня реализации.

Однако участники мероприятия отметили, что в последние годы в России сформировалась достаточно устойчивая **законодательная база**, обеспечивающая сохранение здоровья обучающихся и воспитанников.

Фундаментальную основу составляют признанные *международные документы*, определяющие права и свободы детей. Комплекс *законодательных документов* включает в себя более 26 федеральных законов и актов. Кроме того, около десятка *СанПиНов* призваны регулировать санитарно-эпидемиологические условия в деятельности различных детских образовательных и оздоровительных учреждений и организаций.

Отдельно стоит сказать об *Указе Президента России от 7 мая 2018 г. № 204 «О национальных целях и стратегических задачах развития Российской Федерации на период до 2024 года»*, который определил в качестве целей и целевых показателей развития образования:

◆ обеспечение глобальной конкурентоспособности российского образования, вхождение Российской Федерации в число десяти ведущих стран мира по качеству общего образования;

◆ воспитание гармонично развитой и социально ответственной личности на основе духовно-нравственных ценностей народов Российской Федерации, исторических и национально-культурных традиций.

Указ предусматривает решение задач формирования эффективной системы выявления, поддержки и развития

способностей и талантов у детей и молодежи, создания условий для раннего развития детей в возрасте до трех лет, становления современной и безопасной цифровой образовательной среды, обеспечивающей высокое качество и доступность образования всех видов и уровней.

С другой стороны, Указом определены задачи в области увеличения продолжительности жизни, формирования и укрепления здоровья:

- ◆ увеличение продолжительности здоровой жизни до 67 лет (к 2030 году — до 80 лет);

- ◆ увеличение доли граждан, ведущих здоровый образ жизни;

- ◆ увеличение доли граждан, систематически занимающихся физической культурой и спортом, до 55 %.

Таким образом, вопросы увеличения продолжительности жизни, формирования и укрепления здоровья подрастающего поколения обозначены в числе основных приоритетов национальной политики Российской Федерации. Комплекс представленных Президентом России целей ориентирует систему образования на повышение его качества при обязательном сохранении и укреплении здоровья обучающихся. Условия обучения детей и подростков должны обеспечивать им гармоничные рост и развитие. Должны быть созданы оптимальные условия для поддержания и укрепления состояния их здоровья, в том числе полноценное питание и достаточная двигательная активность.

Формирование здорового образа жизни как совокупности устойчиво сформированных привычек человека — длительный и системный процесс, требующий эффективного межведомственного взаимодействия и усилий всего общества.

Участники круглого стола поддержали деятельность Минпросвещения России и Минздрава России, направленную на разработку и выполнение *мер по охране здоровья обучающихся в образовательных организациях*, — составление *плана по реализации до 2022 года проекта по здоровьесбережению обучающихся образовательных организаций* (по информации Минпросвещения России, утвержденного 10 апреля 2019 года).

План разработан в рамках национального проекта «Демография», федерального проекта «Формирование системы мотивации граждан к здоровому образу жизни, включая здоровое питание и отказ от вредных привычек». По мнению Минпросвещения России, реализация указанного плана по здоровьесбережению учащихся образовательных организаций позволит оценить его эффективность за счет следующих показателей:

- ◆ доля обучающихся, занимающихся физической культурой и спортом;

ПРИВЫЧКА — автоматизированное действие, выполнение которого в определенных условиях стало потребностью

- ◆ доля учащихся, допущенных к сдаче ГТО;
- ◆ доля обучающихся, охваченных образовательными программами, формирующими здоровый образ жизни;
- ◆ доля педагогических работников, прошедших повышение квалификации в сфере здоровьесбережения.

Однако участники круглого стола считают, что приведенная система показателей не отражает задач сохранения здоровья обучающихся и нуждается в пересмотре. Система показателей и индикаторов этого плана должна быть ориентирована на достижение таких реальных показателей здоровья, как:

- ◆ увеличение числа детей первой группы здоровья;
- ◆ снижение количества учеников, имеющих хронические заболевания;
- ◆ снижение заболеваемости обучающихся и т. д.

Было отмечено, что наблюдаются позитивные изменения в некоторых показателях здоровья обучающихся. Например, по данным Национального медицинского исследовательского Центра Здоровья Детей Минздрава России, среди мальчиков в младших классах 31 % с избыточной массой тела, среди девочек ситуация чуть лучше — избыток у 23 %. В старшей школе избыточная масса тела наблюдается у 22 % мальчиков и 16 % девочек, то есть в школьные годы состояние здоровья детей по этому показателю не ухудшается. В 1990-х годах детей с дефицитом массы тела было около 30 % и практически не было с избытком; сейчас пониженная масса тела наблюдается у 5 % мальчиков и 10 % девочек.

Вместе с тем участники мероприятия фиксируют и целый ряд неблагоприятных тенденций:

- ◆ у каждого второго ребенка обнаружена ортопедическая патология, что связано с недостаточной физической активностью и несоответствующей школьной мебелью;
- ◆ обостряется ситуация с нарушениями органов зрения: у 22 % младших школьников мы наблюдаем миопию, в старших классах детей с нарушениями зрения уже 78 %, что связано с повышением академической нагрузки и взаимодействием с компьютером.

Школьное здравоохранение должно удовлетворять потребности общества, родителей и обучающихся, использовать современные технологии, в том числе цифровой медицины, иметь адекватные ресурсы (кадровые, материально-технические, информационные и др.).

Крайне остро стоит вопрос о возможности оказания работниками школ и дошкольных организаций первой помощи детям при их обращении в медицинские кабинеты в случаях, не требующих вызова бригад скорой и неотложной медицинской помощи. Врачебный персонал в образовательных организациях часто представлен совместителя-

ми, сотрудниками, работающими на часть ставки, а медицинские сестры осуществляют свою деятельность в школах и детских садах по расписанию, что приводит к срыву профилактической работы среди обучающихся.

По мнению участников круглого стола, необходимо сформировать современную модель медицинского обеспечения в школе, подготовив ее обоснование, проведя апробацию, и после этого принимать решения по организационным преобразованиям.

Также было обращено внимание на попытки замены оказания профессиональной первичной медицинской помощи на непрофессиональную; снятия ответственности медицинских работников за происходящее в школе; активного привлечения преподавателей к первичной скрининговой диагностике физического и психического здоровья обучающихся.

Участники мероприятия согласны с необходимостью формирования у педагогов навыков оказания первичной медицинской помощи и получения права на ее оказание. Однако для применения этих умений на практике должны быть особые обстоятельства (поход, экскурсия), особые условия деятельности образовательной организации (удаленность, малокомплектность). Наличие необходимых навыков у педагога не исключает обязательного присутствия в школе медработника, который должен находиться в образовательной организации в течение всего времени, пока там пребывают дети, — во время уроков и занятий в кружках и секциях.

Что касается вопросов *питания*, то было отмечено, что у значительной части детей и подростков оно характеризуется выраженными отклонениями от современных гигиенических регламентов и рекомендаций.

Многочисленные исследования структуры питания и пищевого статуса детей и подростков, выполненные при участии ФГБУН «ФИЦ питания и биотехнологии», свидетельствуют о существенных недостатках в организации питания детей дошкольного и школьного возраста, в том числе избыточном потреблении насыщенных жиров, соли, добавленных сахаров — «критически» значимых для здоровья элементов при недостаточном потреблении ряда минеральных веществ и витаминов.

Профилактическая медицина располагает надежными системами мониторинга организации и качества питания детей в образовательных организациях, современными школьно-семейными меню для учащихся, использование которых коренным образом меняет ситуацию в школьном питании, отношении к нему детей. Рациональное питание обучающихся при этом становится здоровьесберегающим фактором жизнедеятельности детей и подростков. Сбалансированное, качественное, полноценное горячее питание

ФОРМЫ
ВОСПИТАНИЯ —
внешнее
выражение
процесса
воспитания

является одним из условий обеспечения качества образования, и оно должно быть предоставлено всем без исключения обучающимся.

В Государственной Думе подготовлена законодательная инициатива об основных гарантиях прав ребенка на качественное, безопасное и здоровое питание и о внесении изменений в отдельные законодательные акты Российской Федерации. В Нижегородской области на протяжении ряда лет реализуется Федеральная программа «Разговор о правильном питании», направленная на формирование культуры питания среди детей и подростков и их родителей (информацию о проведении данного мероприятия в 2019 году см. на цветной вкладке).

Еще один важнейший фактор, обеспечивающий повышение качества образования, — *развитие образовательной инфраструктуры*. Условия, в которых осуществляется обучение, во многом определяют возможности для предусмотренного Указом Президента Российской Федерации «внедрения новых методов обучения и воспитания, образовательных технологий, обеспечивающих освоение обучающимися базовых навыков и умений, повышение их мотивации к обучению и вовлеченности в образовательный процесс». Несмотря на серьезное внимание со стороны государства к ресурсному обеспечению системы образования, состояние образовательной инфраструктуры в настоящий момент остается на среднем уровне.

Соответствие мебели учебных кабинетов санитарно-гигиеническим требованиям и возрастным особенностям детей, наличие учебно-методической и учебной литературы, медицинского и спортивного оборудования являются важными условиями для повышения качества образования.

Обращает на себя внимание высокая степень дифференциации условий в разных регионах. Программно-проектный метод управления развитием российского образования, реализуемый как на федеральном, так и на региональных уровнях, при всех своих позитивных результатах в итоге определяет неравномерность в развитии отдельных элементов образовательной инфраструктуры. С сожалением можно констатировать, что уровень неравенства регионов не снижается.

Участники круглого стола отметили необходимость комплексного развития инфраструктуры образовательных систем, а не отдельно взятой общеобразовательной организации.

Необходимо дополнительно подготовить предложения по ликвидации многосменного режима обучения, перевода обучающихся из зданий с высоким уровнем износа, что также было подчеркнуто участниками мероприятия.

Важнейшей составляющей школьного образования являются сохранение и укрепление здоровья учащихся через

организацию системы физического воспитания и развития школьников. Как подтверждает многочисленная практика, поддержание и укрепление физического здоровья учащихся напрямую связано с их двигательной активностью.

Учебная перегрузка детей в школе и дома, рост интенсивности обучения, широкомасштабное внедрение в образовательный процесс информационных технологий, использование электронных устройств и гаджетов в повседневной жизни детей и подростков, увлечение компьютерными играми и общением в социальных сетях усугубляют проблему гиподинамии и увеличивают дефицит возможностей (в том числе временных) для занятий обучающихся физкультурой и спортом.

Несовершенство содержания образовательных программ по учебному предмету «Физическая культура», недостаточный уровень в части общеобразовательных организаций оснащённости материальной базы для занятий физкультурой и спортом, устаревшие спортивные сооружения, оборудование и инвентарь, отсутствие во многих случаях возможностей для реализации дополнительных образовательных программ в области физической культуры и спорта, в том числе для обучающихся с ОВЗ и детей-инвалидов, не позволяют эффективно решать задачу полноценного физического развития и сохранения здоровья школьников в общероссийском масштабе.

Ситуация усугубляется нехваткой квалифицированных учителей физкультуры и специалистов в области адаптивной физической культуры, а также низким уровнем или полным отсутствием качественного медицинского сопровождения занятий физической культурой и спортом в общеобразовательных организациях.

На мероприятии было уделено серьезное внимание **вакцинации**. Это одно из главных завоеваний системы охраны здоровья и реальная возможность для людей избавиться от множества заболеваний. Но, к сожалению, в последние годы сформировалось неоднозначное отношение к вакцинации.

Участники круглого стола указали, что при посещении образовательных организаций детьми, не обследованными на некоторые инфекционные заболевания, имеется риск заноса инфекции, что нарушает права других детей в детских образовательных организациях на благоприятную среду обитания, факторы которой не оказывают вредного воздействия на человека (ст. 8 Федерального закона от 30 марта 1999 г. № 52-ФЗ «О санитарно-эпидемиологическом благополучии населения»).

Участники мероприятия считают необходимым пресекать распространение слухов о вреде прививок, отнести отрицание вакцинопрофилактики к заведомо недостоверным

ШКОЛА —
учебно-воспитательное учреждение, предназначенное для организованного обучения, воспитания и развития подрастающих поколений

сведениям и наказывать распространителей подобной информации за введение граждан в заблуждение.


Было отмечено, что в настоящее время в целом ряде регионов имеются позитивные примеры *целенаправленной системной деятельности* по укреплению здоровья обучающихся, формированию у них здорового образа жизни. Однако на государственном уровне отсутствуют системная работа по внедрению здоровьесберегающих технологий в учебный процесс, а также комплексный межведомственный подход по формированию здорового образа жизни. Необходимы мероприятия по разработке, апробации и внедрению современных моделей охраны здоровья детей в образовательных организациях, повышению качества, общедоступности их медицинского обеспечения.

В национальных проектах «Образование» и «Здравоохранение» нет отдельного федерального проекта по сохранению и укреплению здоровья обучающихся. По мнению участников круглого стола, его разработка крайне важна для решения накопившихся проблем. Система показателей и индикаторов этого проекта должна быть ориентирована на достижение реальных показателей здоровья, о которых говорилось выше.

Участники круглого стола разделяют мнение НИИ гигиены и охраны здоровья детей и подростков Национального медицинского исследовательского Центра Здоровья Детей Минздрава России о *недостатке достоверной и научно обоснованной информации*. Общество, педагогические и медицинские работники не располагают сведениями об уровнях воздействия ряда школьных факторов риска на здоровье обучающихся (электромагнитного излучения, освещения, акустических воздействий, физических, информационных, интеллектуальных нагрузок), их влиянии на функциональное состояние организма детей и развитие школьно-обусловленных болезней и состояний.

Участники круглого стола считают необходимым проведение научных исследований, доказательных обследований различных факторов, влияющих на состояние здоровья обучающихся, разработку методик и рекомендаций по противодействию негативным факторам и тенденциям.

Важно, чтобы вопросы комплексного формирования здорового образа жизни были отражены в рамках обновления федеральных государственных образовательных стандартов общего образования.

Подчеркнем, что только *общероссийский масштаб* рассмотрения проблемы улучшения здоровья всего населения поможет решить задачу первостепенной важности для государства и общества, реализовав стратегические задачи развития страны, определенные Президентом Российской Федерации на период до 2024 года. 

Электронная школа: использование цифровых технологий в образовательном пространстве

Информационно-библиографический материал

Предлагаемый вашему вниманию материал охватывает период с 2015 по 2019 год.

1. *Александрова, О. М.* Школьный учебник русского языка в цифровом образовательном пространстве: к постановке проблемы / О. М. Александрова, Ю. Н. Гостева, И. Н. Добротина // Русский язык в школе. — 2018. — № 8. — С. 3—6.

2. *Ассонова, Н. В.* Создание электронных образовательных ресурсов, поддерживающих активные или деятельностные с элементами исследовательских формы взаимодействия пользователя с контентом / Н. В. Ассонова // Информатика и образование. — 2019. — № 3. — С. 23—32.

3. *Баданова, Н. М.* Образовательные возможности интерактивной инсталляции / Н. М. Баданова, А. Г. Баданов // Народное образование. — 2017. — № 5. — С. 115—121.

4. *Бакулевская, С. С.* Подготовка педагогических работников к использованию технологий HTML5 для разработки электронных образовательных ресурсов / С. С. Бакулевская // Информатика и образование. — 2019. — № 5. — С. 32—40.

5. *Баранова, В. И.* Система работы по развитию творческих способностей обучающихся средствами цифрового прототипирования и робототехники / В. И. Баранова // Методист. — 2016. — № 4. — С. 18—20.

6. *Бондарева, И. И.* Возможности электронного обучения в формировании универсальных учебных действий у младших школьников / И. И. Бондарева // Нижегородское образование. — 2016. — № 3. — С. 43—51

7. *Бондарева, И. И.* Педагогическое сопровождение в повышении психолого-педагогической компетентности родителей / И. И. Бондарева // Нижегородское образование. — 2019. — № 2. — С. 152—158.

8. *Борисенко, Е. А.* Внедрение цифровых платформ в систему дошкольного образования / Е. А. Борисенко // Вестник образования. — 2018. — № 15. — С. 72—77.



*Е. В. ШАДРИНА,
библиограф
библиотеки
ГБОУ ДПО НИРО*

КЛАССИФИКАЦИЯ —
распределение
предметов какого-
либо рода на
взаимосвязанные
классы согласно
существенным
признакам,
присущим
предметам
данного рода
и отличающих их
от предметов
других родов,
при этом каждый
класс занимает
в получившейся
системе
определенное
постоянное место
и, в свою очередь,
делится
на подклассы

9. *Брыкин, Ю. В.* Электронная образовательная среда: инклюзивный подход / Ю. В. Брыкин, Д. Ю. Фролочкина // Народное образование. — 2019. — № 1. — С. 140—143.

10. *Ганеев, А. Р.* Цифровая школа: я учусь или меня учат? / А. Р. Ганеев, В. А. Власенко // Стандарты и мониторинг в образовании. — 2019. — № 1. — С. 36—41.

11. *Гац, И. Ю.* Технологический аспект лабораторного практикума по русскому языку / И. Ю. Гац // Русский язык в школе. — 2018. — № 9. — С. 7—15.

12. *Герасимова, Н. Ю.* Активизация познавательной деятельности через интеграцию ИКТ и исследовательской деятельности / Н. Ю. Герасимова // Информатика в школе. — 2017. — № 9. — С. 35—38.

13. *Горбунова, М. В.* Письменная речь студентов в цифровой образовательной среде / М. В. Горбунова // Русский язык в школе. — 2018. — № 6. — С. 16—18.

14. *Городецкая, Н. И.* Электронное обучение в общеобразовательных организациях: понятия и проблемы внедрения / Н. И. Городецкая // Нижегородское образование. — 2019. — № 2. — С. 4—12.

15. *Диков, А. В.* Интеграция социальных сетей сторителлинга в процесс обучения / А. В. Диков, М. А. Родионов // Информатика и образование. — 2017. — № 5. — С. 10—17.

16. *Диков, А. В.* Образовательная блогосфера как эффективное средство организации учебного процесса / А. В. Диков, М. А. Родионов, Т. А. Чернецкая // Информатика и образование. — 2018. — № 1. — С. 38—45.

17. *Долгова, Т.* Пошаговая инструкция. Как ввести в учебный процесс электронные учебники и онлайн-курсы / Т. Долгова // Справочник руководителя образовательного учреждения. — 2018. — № 5. — С. 90—94.

18. *Евдокимова, В.* Создание цифрового образовательного ресурса «Календарь природы» для детей дошкольного возраста с помощью ИКТ / В. Евдокимова // Дошкольное воспитание. — 2016. — № 4. — С. 97—106.

19. *Ефимова, Э. В.* Мультимедийные программные продукты в работе учителя: самоучитель / Э. В. Ефимова, М. И. Голунова, М. Ю. Втюрин. — Н. Новгород: Нижегородский институт развития образования, 2016. — 43 с.

20. *Зенкина, С. В.* Электронное оценивание на основе адаптивного онлайн-тестирования / С. В. Зенкина, Ю. В. Есикова // Стандарты и мониторинг в образовании. — 2019. — № 3. — С. 34—37.

21. Использование интерактивных технологий в деятельности учителя в условиях введения ФГОС: методическое пособие. — Н. Новгород: Нижегородский институт развития образования, 2015. — 247 с.

22. Итоги Всероссийской конференции «От цифры к

цифровой грамотности: задачи и решения» // Вестник образования. — 2018. — № 24. — С. 79—80.

23. *Калинкина, Е. Г.* Возможности сетевых технологий в образовании как фактор формирования личности / Е. Г. Калинкина, И. Н. Лескина, Т. И. Камянина // Нижегородское образование. — 2018. — № 2. — С. 24—29.

24. *Калинкина, Е. Г.* Научно-методическое сопровождение диссеминации инновационного опыта школ в условиях сетевого педагогического сообщества / Е. Г. Калинкина, Т. И. Камянина, Е. П. Круподерова // Нижегородское образование. — 2019. — № 2. — С. 74—80.

25. *Калинкина, Е. Г.* Развитие электронного обучения и дистанционных образовательных технологий в процессе повышения квалификации педагогов / Е. Г. Калинкина, Н. И. Городецкая // Нижегородское образование. — 2017. — № 1. — С. 131—139.

26. *Калинкина, Е. Г.* Цифровая школа как пространство позиционного самоопределения педагога / Е. Г. Калинкина, И. Н. Лескина // Нижегородское образование. — 2019. — № 2. — С. 27—34.

27. *Камянина, Т. И.* Проектирование учебных заданий на основе использования интернет-сервисов : учебно-методическое пособие / Т. И. Камянина, В. Б. Клепиков, Е. П. Круподерова, Е. И. Пономарева, С. Ю. Степанова. — Н. Новгород : НИРО, 2019. — 189 с.

28. *Камянина, Т. И.* Развитие цифровой образовательной среды как фактор становления цифровой школы / Т. И. Камянина, С. Ю. Степанова // Нижегородское образование. — 2019. — № 2. — С. 12—19.

29. *Каракозов, С. Д.* На пути к модели цифровой школы / С. Д. Каракозов, А. Ю. Уваров, Н. И. Рыжова // Информатика и образование. — 2018. — № 7. — С. 4—15.

30. *Качева, Е. В.* Сетевое взаимодействие: Интерактивная карта как ресурс сетевого взаимодействия школьников и педагогов / Е. В. Качева // Школьная библиотека. — 2018. — № 3. — С. 28—32.

31. *Киракозова, Л. А.* Особенности использования цифровых электронных измерительных приборов в учебном физическом эксперименте / Л. А. Киракозова, А. Г. Восканян // Физика в школе. — 2017. — № 3. — С. 32—37.

32. *Китайгородский, М. Д.* Цифровые технологии в содержании магистерских образовательных программ подготовки учителей технологии / М. Д. Китайгородский // Информатика и образование. — 2019. — № 1. — С. 56—64.

33. *Клепиков, В. Б.* Диагностика ИКТ-компетентности и ИКТ-квалификации педагога в свете требований профессионального стандарта // Нижегородское образование. — 2016. — № 3. — С. 142—149.

34. *Клепиков, В. Б.* Информационная культура педаго-

ПРОФЕССИОНАЛЬНОЕ САМООПРЕДЕЛЕНИЕ — степень самооценки себя как специалиста определенной профессии; содержательная сторона направленности личности, взаимодействующая с призванием; важнейший объект формирования личности в процессе профессиональной ориентации

га и проблемы киберсоциализации в современной образовательной деятельности / В. Б. Клепиков // Нижегородское образование. — 2017. — № 1. — С. 17—23.

35. *Клепиков, В. Б.* Методы организации мониторинга образовательной деятельности учащихся в условиях реализации возможностей цифрового обучения / В. Б. Клепиков, Е. И. Пономарева // Нижегородское образование. — 2019. — № 2. — С. 52—59.

36. *Клепиков, В. Б.* Образовательная робототехника: проблемы формирования готовности педагогов и обучающихся к инновационной деятельности / В. Б. Клепиков, Е. И. Пономарева // Нижегородское образование. — 2018. — № 3. — С. 33—39.

37. *Клепиков, В. Б.* Формирование информационной культуры современного педагога средствами применения видеосервисов в его профессиональной деятельности / В. Б. Клепиков, Е. И. Пономарева // Нижегородское образование. — 2018. — № 2. — С. 10—17.

38. *Колосова, Е. А.* Всероссийская видеоконференция «Этика безопасного поведения в интернете: роль и возможности библиотек»: Неделя безопасного Рунета — 2018 / Е. А. Колосова, В. П. Чудинова // Школьная библиотека. — 2018. — № 3. — С. 21—27.

39. Концепция интегрированной университетской подготовки по техническим специальностям в условиях цифровой трансформации / Р. А. Сабитов, Г. С. Смирнова, Н. Ю. Елизарова [и др.] // Информатика и образование. — 2018. — № 10. — С. 20—26.

40. *Кузнецова, Л. В.* Внедрение электронных учебников в школу / Л. В. Кузнецова // Школьная библиотека. — 2016. — № 6. — С. 17—21.

41. *Куликова, Т. А.* Инструментальные средства реализации дистанционных образовательных технологий / Т. А. Куликова, Н. А. Поддубная // Стандарты и мониторинг в образовании. — 2019. — № 1. — С. 32—35.

42. *Кутузов, С. А.* Путь школы в мире цифровых технологий: цели, шаги, результаты / С. А. Кутузов // Методист. — 2017. — № 5. — С. 30—33.

43. *Лаптев, В. В.* Хроника международной научной конференции «Высокотехнологичная образовательная информационная среда» / В. В. Лаптев, Ю. Ю. Гавронская, К. Р. Пиотровская // Информатика и образование. — 2016. — № 9. — С. 5—10.

44. *Мдивани, М. О.* Цифровая обучающая среда в школе: представления участников образовательного процесса / М. О. Мдивани // Вопросы психологии. — 2016. — С. 68—78.

45. *Мелентьева, Ю. П.* Цифровое чтение в обучении и образовании / Ю. П. Мелентьева // Школьная библиотека. — 2018. — № 10. — С. 29—33.

46. *Мокаева, М. А.* Воспитание в информационную эпоху / М. А. Мокаева // Воспитание школьников. — 2019. — № 1. — С. 60—64.

47. Национальный проект «Образование» // Вестник образования. — 2019. — Октябрь. — URL: <https://vestnik.edu.ru/national-project>.

48. Об утверждении Государственной программы Российской Федерации «Развитие образования»: Постановление Правительства Российской Федерации от 26.12.2017 № 1642 // Вестник образования. — 2018. — № 3. — С. 7—41.

49. Об утверждении Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ: Приказ Министерства образования и науки РФ от 23 августа 2017 г. № 816 // Вестник образования. — 2017. — № 21. — С. 16—21.

50. Организация безопасной информационной образовательной среды в образовательной организации: учебно-методическое пособие / авт.-сост.: Е. Г. Калинкина, Ю. Ю. Абышева, Т. И. Канянина [и др.]. — Н. Новгород: Нижегородский институт развития образования, 2018. — 116 с. + 1 электр. опт. диск.

51. Организация образовательного процесса с использованием электронной формы учебников: методическое пособие / авт.-сост.: Е. Г. Калинкина, Т. И. Канянина, Е. П. Круподерова [и др.]; под ред. Е. Г. Калинкиной. — Н. Новгород: Нижегородский институт развития образования, 2016. — 129 с.

52. *Парфентьев, У.* Что такое позитивный контент? / У. Парфентьев // Школьная библиотека. — 2018. — № 3. — С. 15—20.

53. *Петров, Ю. Н.* Профессиональное образование в современном цифровом пространстве / Ю. Н. Петров, О. Н. Филатова // Нижегородское образование. — 2019. — № 1. — С. 30—33.

54. *Петрова, М. В.* Мост между языком и профессией (по следам IDT 2017) / М. В. Петрова // Иностранные языки в школе. — 2018. — № 4. — С. 42—48.

55. *Светич, Е. Г.* Цифровые образовательные ресурсы серий «Наглядная школа» и «Медиа-коллекция» как один из этапов реализации задач приоритетного проекта «Цифровая школа» / Е. Г. Светич, А. А. Кудрявцев // Школьная библиотека. — 2018. — № 8. — С. 39—42.

56. *Солдатова, Г. У.* Использование цифровых устройств детьми дошкольного возраста / Г. У. Солдатова, В. Н. Шляпников // Нижегородское образование. — 2015. — № 3. — С. 78—85.

57. *Солдатова, Г. У.* «Оборотная сторона» цифровой ком-

ТЕСТ — стандартизированная измерительная методика, направленная на выявление скрытого свойства интересующего объекта путем одного или нескольких кратких испытаний (заданий), обладающих максимальной информативностью

петентности российских подростков: иллюзия компетентности и рискованное поведение онлайн / Г. У. Солдатова, Е. И. Рассказова // Вопросы психологии. — 2017. — № 3. — С. 3—14.

58. Степанов, С. Ю. Оценка ученика: на пути к цифровому образованию / С. Ю. Степанов, П. А. Оржековский, Д. В. Ушаков // Народное образование. — 2019. — № 1. — С. 130—139.

59. Титова, С. В. Разработка и реализация проектных заданий на базе мобильных технологий / С. В. Титова // Иностранные языки в школе. — 2016. — № 11. — С. 2—7.

60. Тихонова, С. В. Использование ИКТ на уроках литературы (на примере изучения произведений второй половины XX — начала XXI века) / С. В. Тихонова // Нижегородское образование. — 2019. — № 2. — С. 118—123.

61. Толоконникова, Н. В. Опыт использования интерактивных моделей на уроках математики / Н. В. Толоконникова // Информатика и образование. — 2016. — № 7. — С. 49—51.

62. Хайбулина, К. В. Расширение предметной информационно-образовательной среды в обучении биологии / К. В. Хайбулина // Биология в школе. — 2017. — № 8. — С. 24—30.

63. Цаплина, Л. В. О перспективах организации дистанционного обучения одаренных детей в образовательной онлайн-системе «Мобильная электронная школа» в Тамбовской области / Л. В. Цаплина // Методист. — 2018. — № 7. — С. 27—29.

64. Черногрудова, Е. П. О влиянии электронного журнала на речь современных школьников / Е. П. Черногрудова // Русский язык в школе. — 2019. — № 4. — С. 45—48.

65. Шевченко, Г. И. Мониторинг профессионально важных качеств студентов в условиях электронной информационно-образовательной среды / Г. И. Шевченко, В. И. Горювая, А. И. Шевченко // Стандарты и мониторинг в образовании. — 2019. — № 1. — С. 3—6.

66. Шульгина, И. Б. Использование информационных технологий в дошкольном образовании / И. Б. Шульгина, А. Д. Костюкова // Управление ДОУ. — 2018. — № 9. — С. 84—92.

67. Шульгина, О. В. Анализ практики и перспективы использования проекта «Московская электронная школа» в географическом образовании (первые итоги мониторинга) / О. В. Шульгина, Т. С. Воронова // География в школе. — 2019. — № 3. — С. 35—41.

68. Яковлева, М. А. Возможности ИКТ и проблемы сохранения здоровья обучающихся / М. А. Яковлева // Нижегородское образование. — 2017. — № 1. — С. 86—90.

Оригинал-макет подписан в печать 18.11.2019. Формат $70 \times 100 \frac{1}{16}$.

Бумага офсетная. Гарнитура SchoolBook.

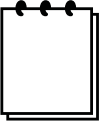
Печать офсетная. Усл.-печ. л. 8,06.

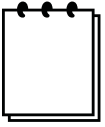
Тираж 400 экз. Заказ 2578.

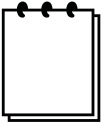
Отпечатано в издательском центре
учебной и учебно-методической литературы ГБОУ ДПО НИРО.

Дата выхода в свет 11.12.2019.

Распространяется бесплатно









НИРО
НИЖЕГОРОДСКИЙ
ИНСТИТУТ
РАЗВИТИЯ
ОБРАЗОВАНИЯ