Практикум
«Создание цифровых интерактивных заданий»

25 февраля 2022 года

Спикеры:
Некрасова Ольга Александровна, к.п.н., доцент кафедры педагогического и специального образования СурГПУ
Чуйкова Ирина Владимировна, , к.п.н., доцент кафедры педагогического и специального образования СурГПУ

В Российской Федерации *основными концептуальными документами, регламентирующими развитие цифровых технологий в условиях цифровизации как всех сфер общественных отношений, так и образования, в частности, являются следующие:*

– Стратегия развития информационного общества в Российской Федерации на 2017 – 2030 годы (утв. Указом Президента Российской Федерации от 09.05.2017 №203);

- национальная программа «Цифровая экономика Российской Федерации» (паспорт утвержден решением президиума Совета при Президенте Российской Федерации по стратегическому развитию и национальным проектом от 24.12.2018, протокол №16);

- национальный проект «Образование» (паспорт утвержден решением президиума Совета при Президенте Российской Федерации по стратегическому развитию и национальным проектом от 24.12.2018, протокол №16);

– приоритетный проект «Современная цифровая образовательная среда в Российской Федерации» (паспорт утвержден решением президиума Совета при Президенте Российской Федерации по стратегическому развитию и приоритетным проектам, протокол от 25.10.2016, №9).

Рисунок 1. Структура и объемы финансирования федеральных проектов национального проекта «Образование» (утв. 24.12.2018, протокол №16)

В составе национального проекта «Образование» реализуется 10 федеральных проектов, среди которых два – «Цифровая образовательная среда» и «Учитель будущего» – непосредственно направлены на развитие цифровых технологий в образовании и профессиональное развитие педагогов, в том числе повышение ИТ-компетентности и цифровой грамотности, развитие цифровых навыков он-лайн коммуникации посредством современных цифровых технологий и ресурсов

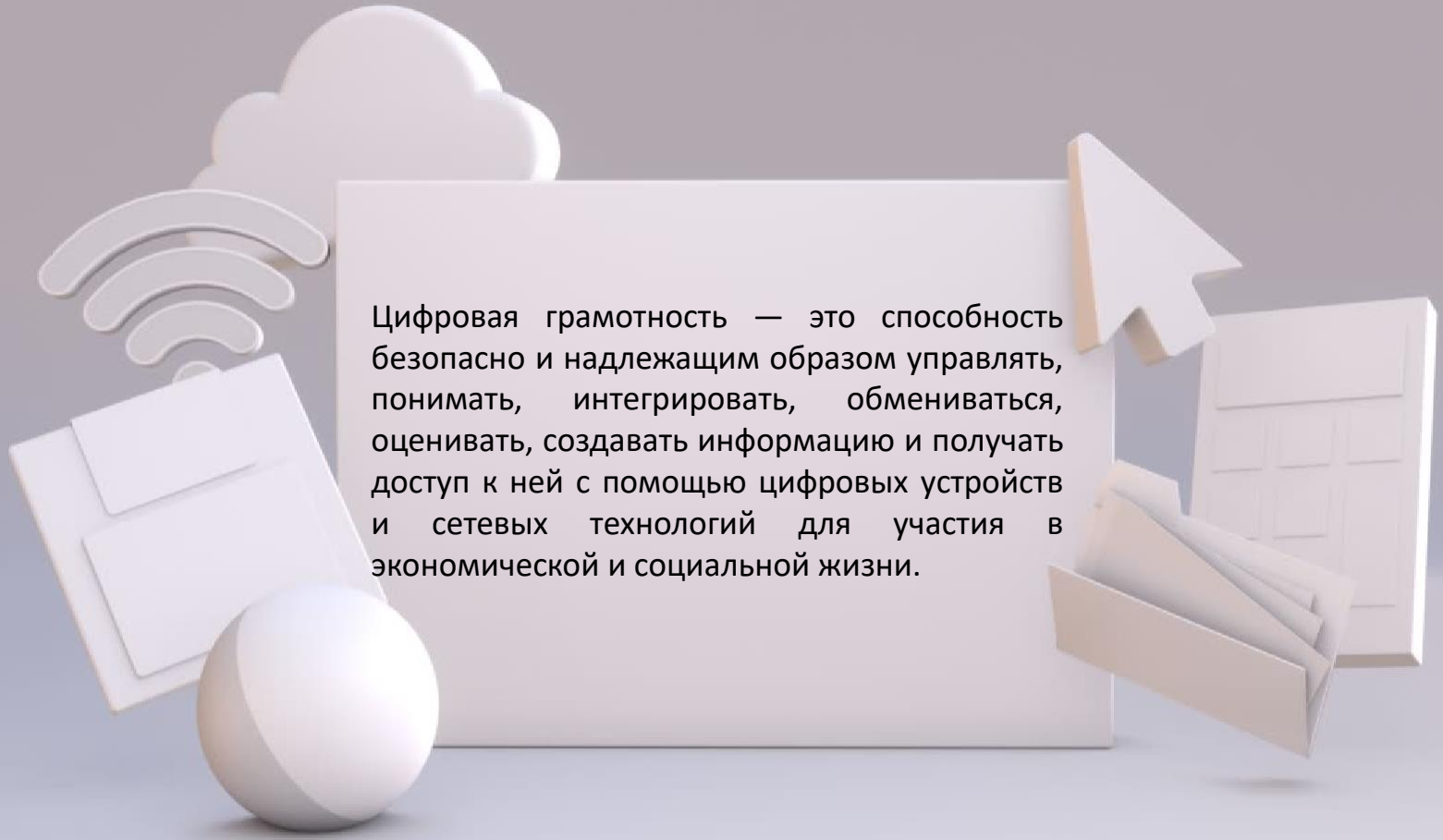
Форум «Кадры для цифровой экономики 1.2 (05.03.20)

Дмитрий Песков
специальный представитель Президента России по вопросам цифрового и технологичного развития

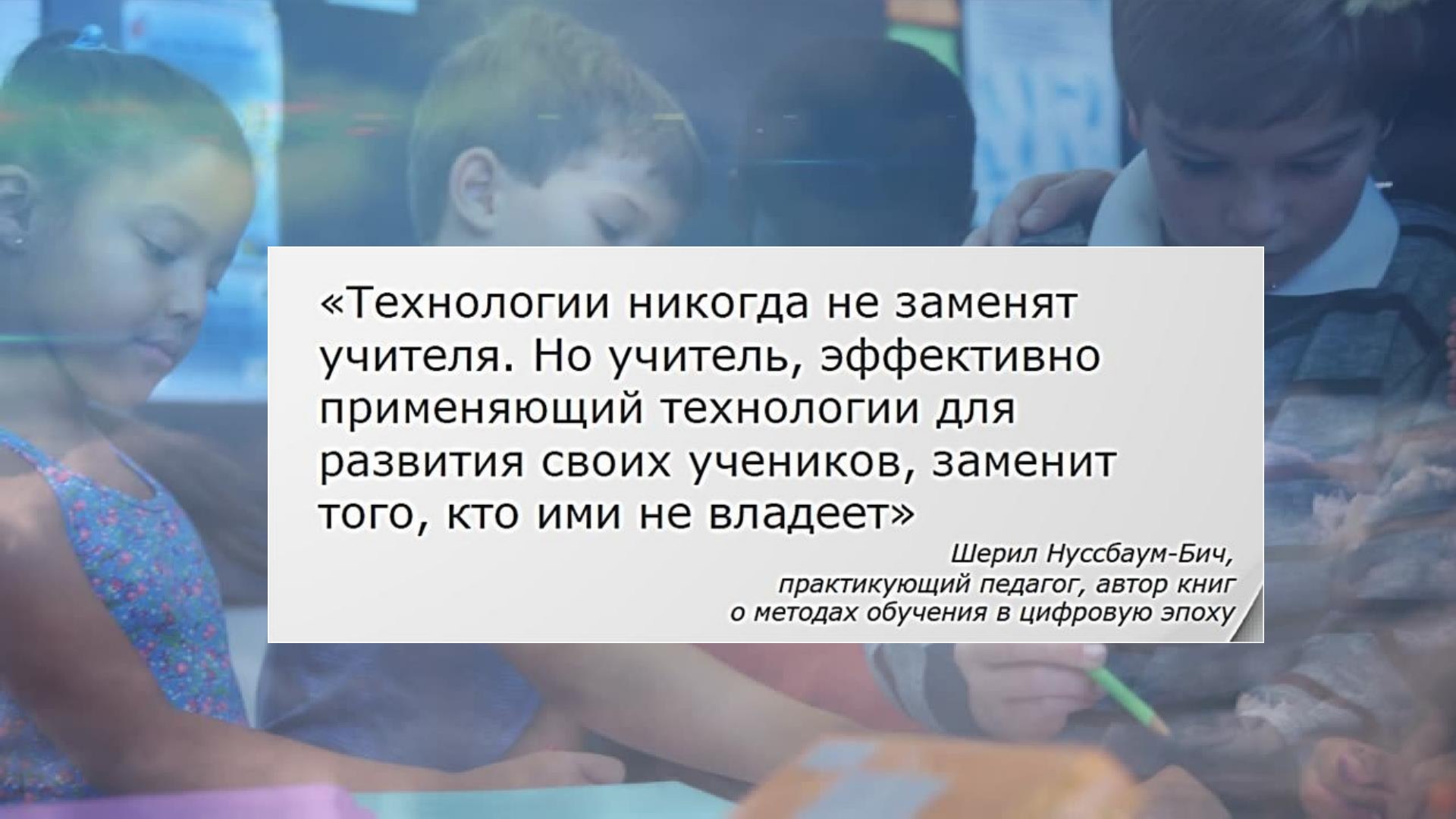
«...для формирования экономики, которая базируется на цифровых технологиях, **нужно лучше готовить новое поколение, готовить «цифровым образом» в школах и вузах,** переобучить взрослых специалистов, **готовых к освоению цифровых компетенций.**»

Базовые навыки XXI века

Концентрация и управление вниманием	Необходимы, чтобы справляться с информационной перегрузкой, управлять сложной техникой.
Эмоциональная грамотность	Аффективная область приобретает все большую значимость в работе. Понимание своих эмоций, эмпатия, сочувствие помогут сохранить себя и взаимодействовать с другими.
Цифровая грамотность	Способность работать в цифровой среде, в том числе AR и VR, будет столь же востребована, как способность писать и читать.
Творчество, креативность	При автоматизации рутинной деятельности на любой работе будет все больше необходимости мыслить нестандартно и создавать новое.
Экологическое мышление	Понимать связность мира, воспринимать свою деятельность в контексте всей экосистемы, поддерживать эволюционные процессы.
Кросскультурность	В любом городе, в любой рабочей среде будут встречаться все более разные (суб)культуры, в том числе за счет разрыва поколений.
Способность к (само)обучению	В быстро меняющемся мире человеку придется продолжать обучение в течение всей жизни, иногда самостоятельно осваивая новые навыки.



Цифровая грамотность — это способность безопасно и надлежащим образом управлять, понимать, интегрировать, обмениваться, оценивать, создавать информацию и получать доступ к ней с помощью цифровых устройств и сетевых технологий для участия в экономической и социальной жизни.



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

Шерил Нуссбаум-Бич,
практикующий педагог, автор книг
о методах обучения в цифровую эпоху

Влияние технологий на преподавание и обучение.

Технологии – это мощный инструмент, который изменил то, как учитель учит, а ученик учится.

Они предоставили людям доступ к образованию и различным способам коммуникации и совместной работы.

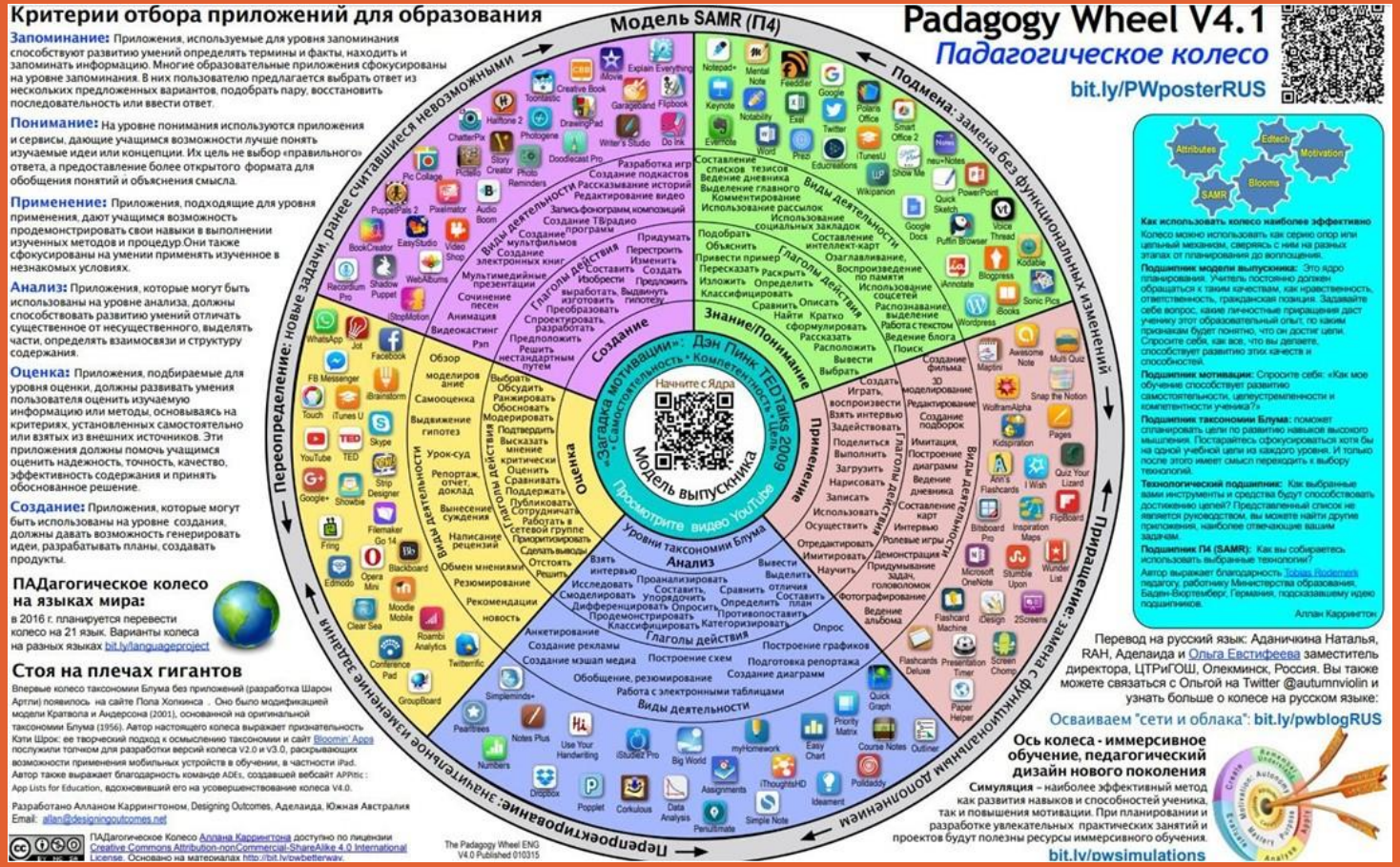
Технологии – это эффективный инструмент, который может сделать образование более продуктивным и увлекательным для учителей и учащихся.

Традиционное преподавание и обучение

- Физические материалы и оборудование, такие как бумага, ручки и доска.
- Ограниченный доступ к образовательным материалам и информации.
- Преподавание и учеба происходят обычно в классе с людьми.

Преподавание и обучение с технологиями

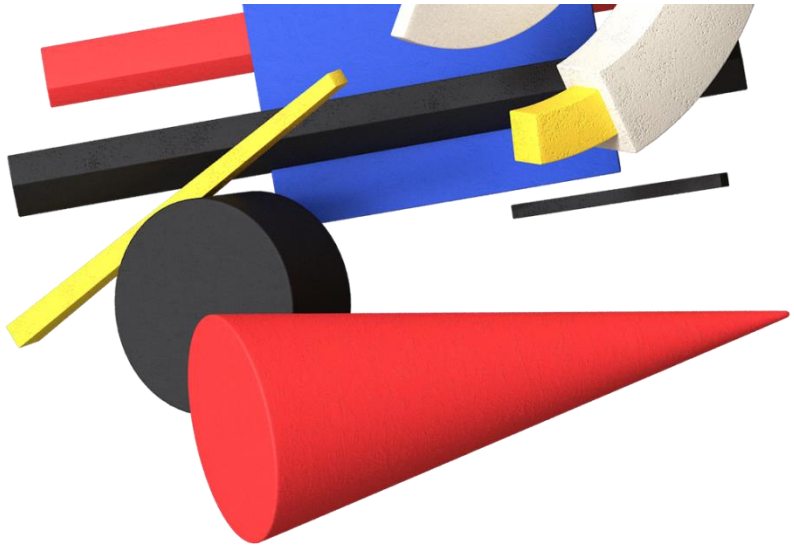
- Более широкий доступ к учебным материалам и информации.
- Более доступные каналы и инструменты для связи, а также сотрудничество.
- Позволяет персонализировать обучение.


Критерии отбора приложений для образования
Запоминание: Приложения, используемые для уровня запоминания способствуют развитию умений определять термины и факты, находить и запоминать информацию. Многие образовательные приложения сфокусированы на уровне запоминания. В них пользователю предлагается выбрать ответ из нескольких предложенных вариантов, подобрать пару, восстановить последовательность или ввести ответ.
Понимание: На уровне понимания используются приложения и сервисы, дающие учащимся возможности лучше понять изучаемые идеи или концепции. Их цель не выбор «правильного» ответа, а предоставление более открытого формата для обобщения понятий и объяснения смысла.
Применение: Приложения, подходящие для уровня применения, дают учащимся возможность продемонстрировать свои навыки в выполнении изученных методов и процедур.Они также сфокусированы на умении применять изученное в незнакомых условиях.
Анализ: Приложения, которые могут быть использованы на уровне анализа, должны способствовать развитию умений отличать существенное от несущественного, выделять части, определять взаимосвязи и структуру содержания.
Оценка: Приложения, подбираемые для уровня оценки, должны развивать умения пользователя оценить изучаемую информацию или методы, основываясь на критериях, установленных самостоятельно или взятых из внешних источников. Эти приложения должны помочь учащимся оценить надежность, точность, качество, эффективность содержания и принять обоснованное решение.
Создание: Приложения, которые могут быть использованы на уровне создания, должны давать возможность генерировать идеи, разрабатывать планы, создавать продукты.
ПАДагогическое колесо на языках мира:
в 2016 г. планируется перевести колесо на 21 язык. Варианты колеса на разных языках bit.ly/languageproject
Стоя на плечах гигантов
Впервые колесо таксономии Блума без приложений (разработка Шарон Артли) появилось на сайте Пола Хоткинса . Оно было модификацией модели Кратволя и Андерсона (2001), основанной на оригинальной таксономии Блума (1956). Автор настоящего колеса выражает признательность Кэти Шрок: ее творческий подход к осмыслению таксономии и сайт Bloomin' Apps послужили толчком для разработки версий колеса V2.0 и V3.0, раскрывающих возможности применения мобильных устройств в обучении, в частности iPad. Автор также выражает благодарность команде ADEs, создавшей вебсайт APPitic : App Lists for Education, вдохновивший его на усовершенствование колеса V4.0.
Разработано Алланом Каррингтоном, Designing Outcomes, Аделаида, Южная Австралия
Email: allan@designingoutcomes.net
ПАДагогическое Колесо Аллана Каррингтона доступно по лицензии Creative Commons Attribution-nonCommercial-ShareAlike 4.0 International License. Основано на матеоиалах http://bit.ly/pwbetterway.
The Padagogy Wheel ENG V4.0 Published 010315
Модель SAMR (П4)
Подмена: замена без функциональных изменений
Приумножение: замена с функциональными дополнениями
Переопределение: знаменательное изменение задания
Переопределение: новые задачи, ранее считавшиеся невозможными
Модель выпускника
Загадка мотивации»: Дэн Пинк TEDTalks 2009
Самостоятельность • Компетентность • Цель
Начните с Ядра
Просмотрите видео YouTube
Знание/Понимание
Создание
Применение
Анализ
Оценка
Виды деятельности
Глаголы действия
Уровни таксономии Блума
Padagogy Wheel V4.1
Падагогическое колесо
bit.ly/PWposterRUS
Attributes
Edtech
Motivation
Blooms
SAMR
Как использовать колесо наиболее эффективно
Колесо можно использовать как серию опор или цельный механизм, сверяясь с ним на разных этапах от планирования до воплощения.
Подшипник модели выпускника: Это ядро планирования. Учитель постоянно должен обращаться к таким качествам, как нравственность, ответственность, гражданская позиция. Задавайте себе вопрос, какие личностные приращения даст ученику этот образовательный опыт, по каким признакам будет понятно, что он достиг цели. Спросите себя, как все, что вы делаете, способствует развитию этих качеств и способностей.
Подшипник мотивации: Спросите себя: «Как мое обучение способствует развитию самостоятельности, целеустремленности и компетентности ученика?»
Подшипник таксономии Блума: поможет спланировать цели по развитию навыков высокого мышления. Постарайтесь сфокусироваться хотя бы на одной учебной цели из каждого уровня. И только после этого имеет смысл переходить к выбору технологий.
Технологический подшипник: Как выбранные вами инструменты и средства будут способствовать достижению целей? Представленный список не является руководством, вы можете найти другие приложения, наиболее отвечающие вашим задачам.
Подшипник П4 (SAMR): Как вы собираетесь использовать выбранные технологии?
Автор выражает благодарность Tobias Rodenmark педагогу, работнику Министерства образования, Баден-Вюртемберг, Германия, подсказавшему идею подшипников.
Аллан Каррингтон
Перевод на русский язык: Аданичкина Наталья, RAH, Аделаида и Ольга Евстифеева заместитель директора, ЦТРиГОШ, Олекминск, Россия. Вы также можете связаться с Ольгой на Twitter @autumnviolin и узнать больше о колесе на русском языке:
Осваиваем "сети и облака": bit.ly/pwblogRUS
Ось колеса - иммерсивное обучение, педагогический дизайн нового поколения
Симуляция – наиболее эффективный метод как развития навыков и способностей ученика, так и повышения мотивации. При планировании и разработке увлекательных практических занятий и проектов будут полезны ресурсы иммерсивного обучения.
bit.ly/pwsimulations

Польза интерактивных технологий

Преимущества для педагогов

Интерактивные технологии расширяют возможности педагогов



Создавайте уроки, используя разные средства

Педагоги могут создавать уроки, используя разные средства и элементы

Быстрая обратная связь

Педагоги могут давать мгновенную обратную связь и рекомендации

Гибкие стратегии обучения

Педагоги могут адаптироваться к стилям обучения различных учащихся

Преимущества для обучающихся

Как интерактивные технологии меняют обучение

Повышение вовлеченности

Обучающиеся могут быть активнее в обучении благодаря викторинам, играм, опросам, видеоконтенту и другим медиа.

Обучение под управлением обучающихся

Каждый может учиться в своем темпе, помогая обучающимся понять свои сильные и слабые стороны.

Веселые, увлекательные уроки

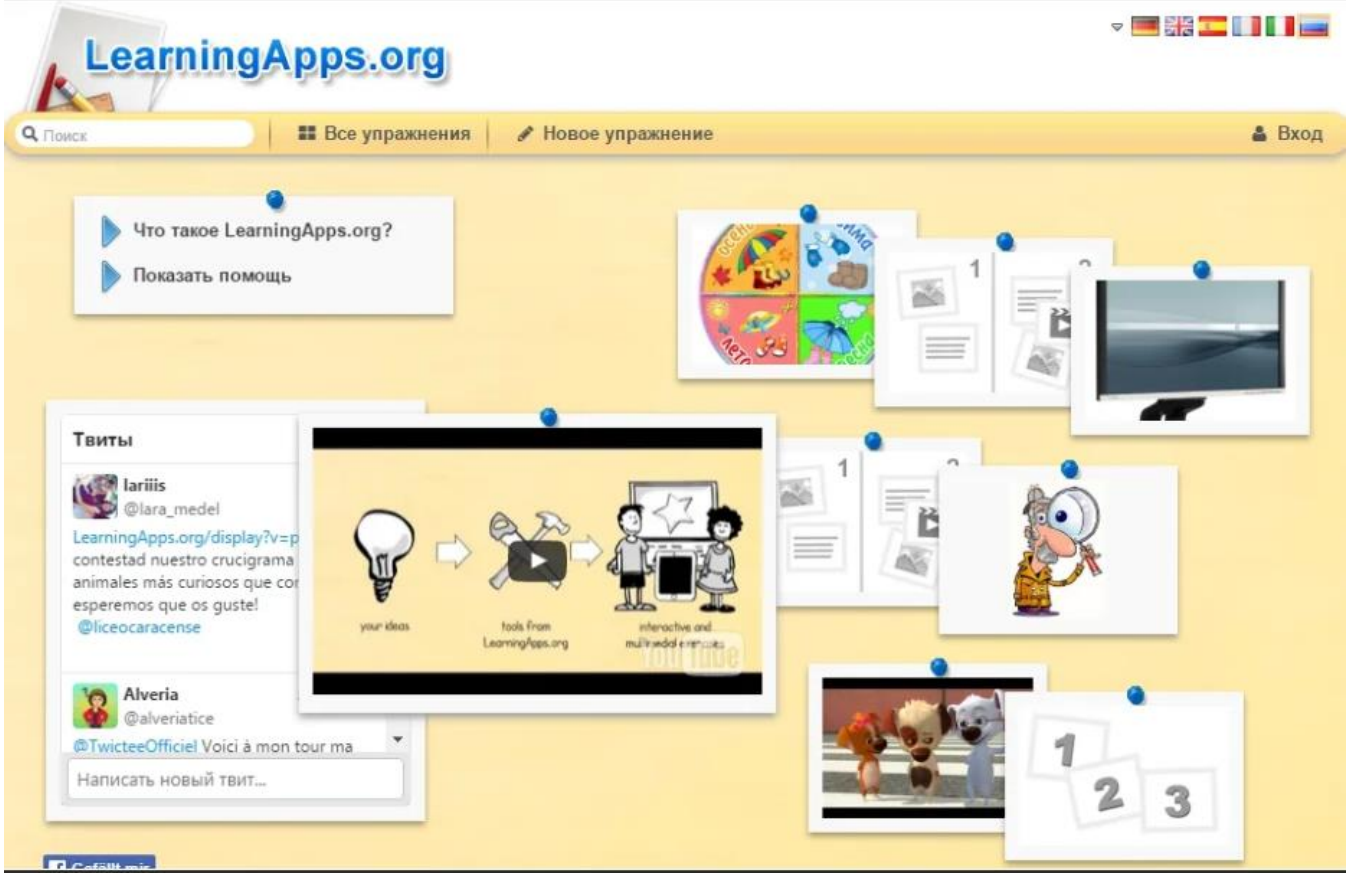
Предметы, которые обучающиеся обычно считают скучными, могут стать интереснее.

СОЦИАЛЬНЫЕ СЕТИ И МЕССЕНДЖЕРЫ

ОНЛАЙН-МЕССЕНДЖЕРЫ

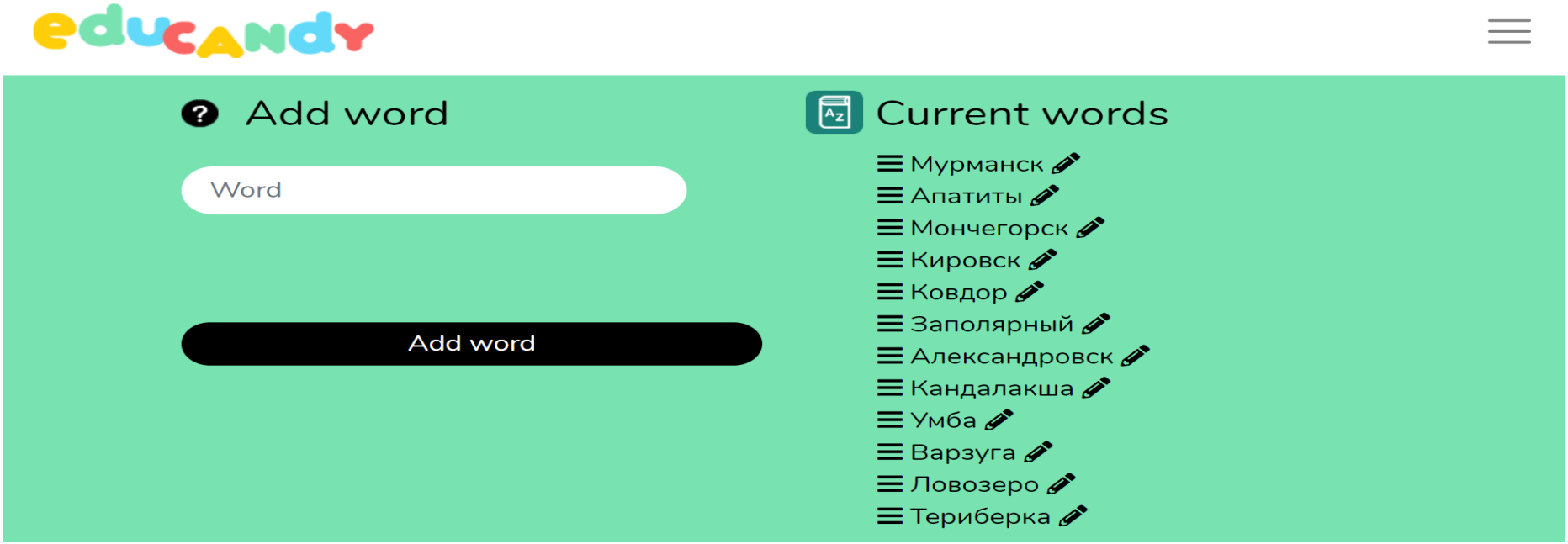
СОЦИАЛЬНЫЕ СЕТИ

LearningApps.org



LearningApps

Educandy

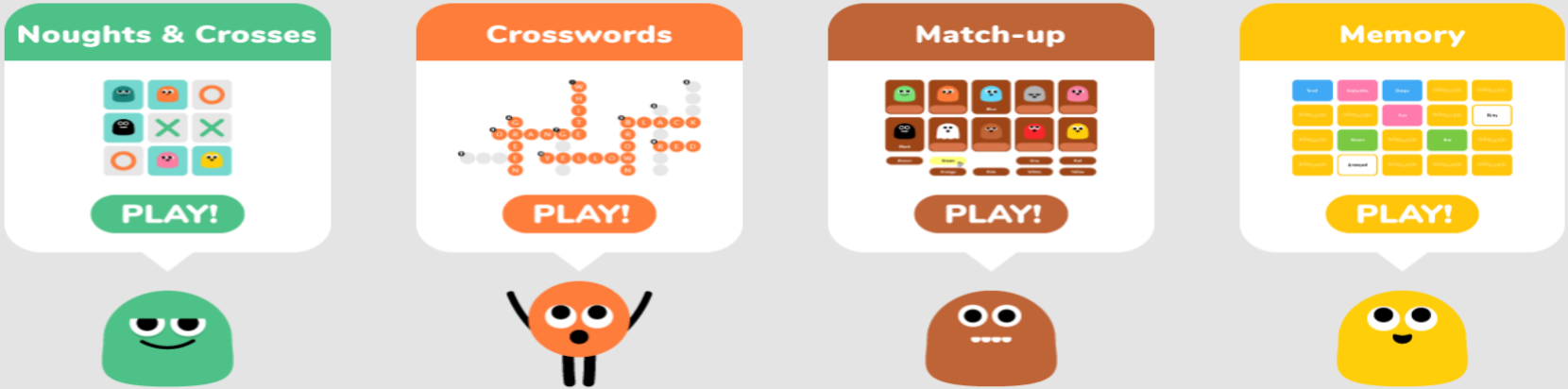

Add word
Word
Add word
Current words
Мурманск
Апатиты
Мончегорск
Кировск
Ковдор
Заполярный
Александровск
Кандалакша
Умба
Варзуга
Ловозеро
Териберка

About Matching Pairs

Example:

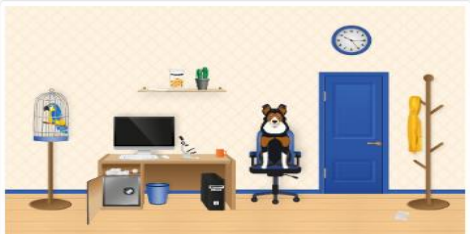
yellow - sun, green - grass, blue - sky...

Use this for:



Learnis

Выберите квест-комнату



Learnis

ЗАГРУЗКА ЗАДАНИЙ | ПОЛУЧЕНИЕ ДОСТУПА

Номер Вашего квеста: 258362

Прямая ссылка на квест: https://www.Learnis.ru/258362/

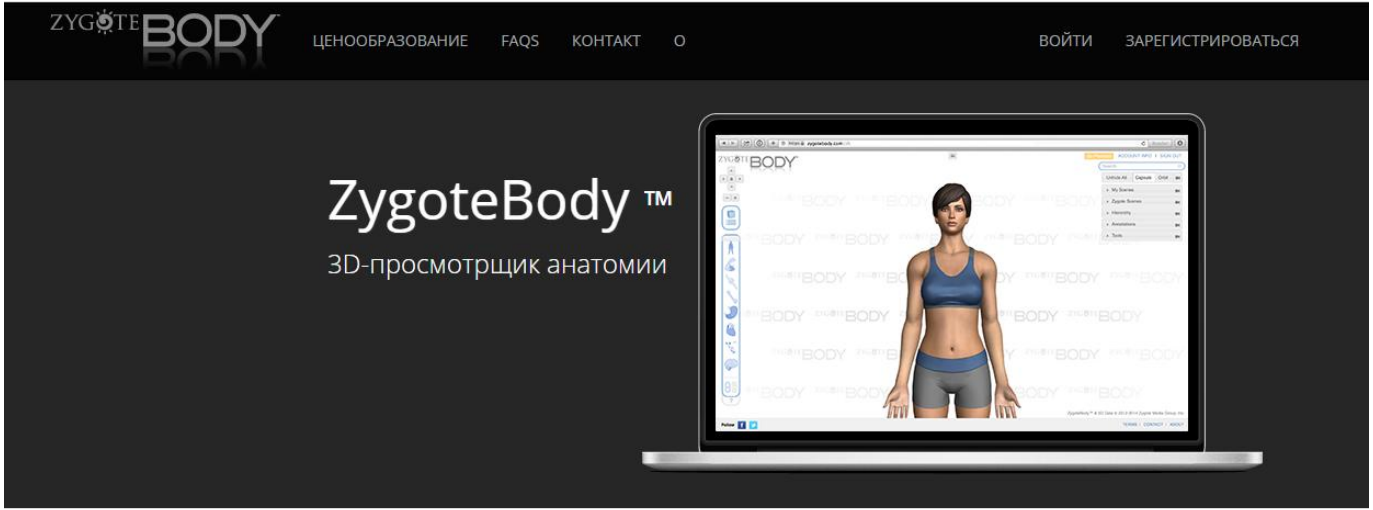
Предварительный просмотр:

Umaigra

umapalata.com/ui_ru/home.asp
RU | IT | EN
Uma igra
ГЛАВНАЯ
ИГРЫ
О ПРОЕКТЕ
КОНТАКТЫ
Уважаемые пользователи платформы UMAIGRA
в связи с реорганизацией портала и переходом на новую технологию
приложения UIEditor и UIClass временно приостанавливают работу.
Обновленная версия приложений (без Flash Player) появится онлайн в ближайшее время.
Все Ваши игры опубликованные к этому моменту остаются доступными и Вы можете продолжать использовать их в своей работе.
Редактирование существующих игр и визуализация неопубликованных материалов в этот период будет невозможна.
Можете следить за новостями нашего сайта в Телеграмме t.me/umaigraru
Напоминаем, что коллекцию готовых дидактических-игр www.umapalata.com" можно скачать для использования офф-лайн.
АВТОР
EDITOR
РЕДАКТИРОВАНИЕ
ПРОТОТИП
ИГРЫ
СОДЕРЖАНИЕ
ПЛЕЙЛИСТ
ПОЛЬЗОВАТЕЛЬ
ПИНК
РОДИТЕЛЬ (учитель)
CLASS
ОБУЧЕНИЕ
ЗАДАНИЯ
УЧЕНИК
УЧИТЕЛЯ
МОНИТОРИНГ
ПОПЫТКИ
ПЛЕЕР
КЛАСС
SCHOOL
Umaigra (UI) представляет собой интернет-проект дистационного обучения, основанный на многолетнем опыте Umapalata.com в разработке учебных программ для школ, предлагает новую онлайновую систему для создания, публикации и выполнения дидактических игр для детей.
UI может быть легко интегрирован в основной учебный процесс в качестве дополнительного обучающего инструмента, который можно использовать как в школе так и дома, как индивидуально так и для группы учеников.
UI предлагается в двух версиях: Editor и Class.
UI Editor дает возможность создавать игры на прототипах, подготовленных для различных предметных областей, языков, разных возрастов и видов упражнений.
UI Class включает Editor и кроме того позволяет учителю приготавливать задания на базе созданных игр, представлять их ученикам, контролировать результаты их решения, экспортировать данные. Ученики выполняют
РУС
17:37
30.08.2021

Сядь на ПОЕЗД
Путешествие по стране Математика (301)
Цель
Инструкции
Понятия
СТАРТ
Закрепить навыки устного счёта у учащихся в пределах 20 и закрепить навык решения текстовых задач
00:30
Время игры ограничено - 0 часов и 30 минут
Когда время истечет, игра закончится!
100
Можно получить максимально 100 очков плюс бонус в случае победы!
Необходимо пройти уровней: 3
Нужно решить упражнений: 9

Zygotebody

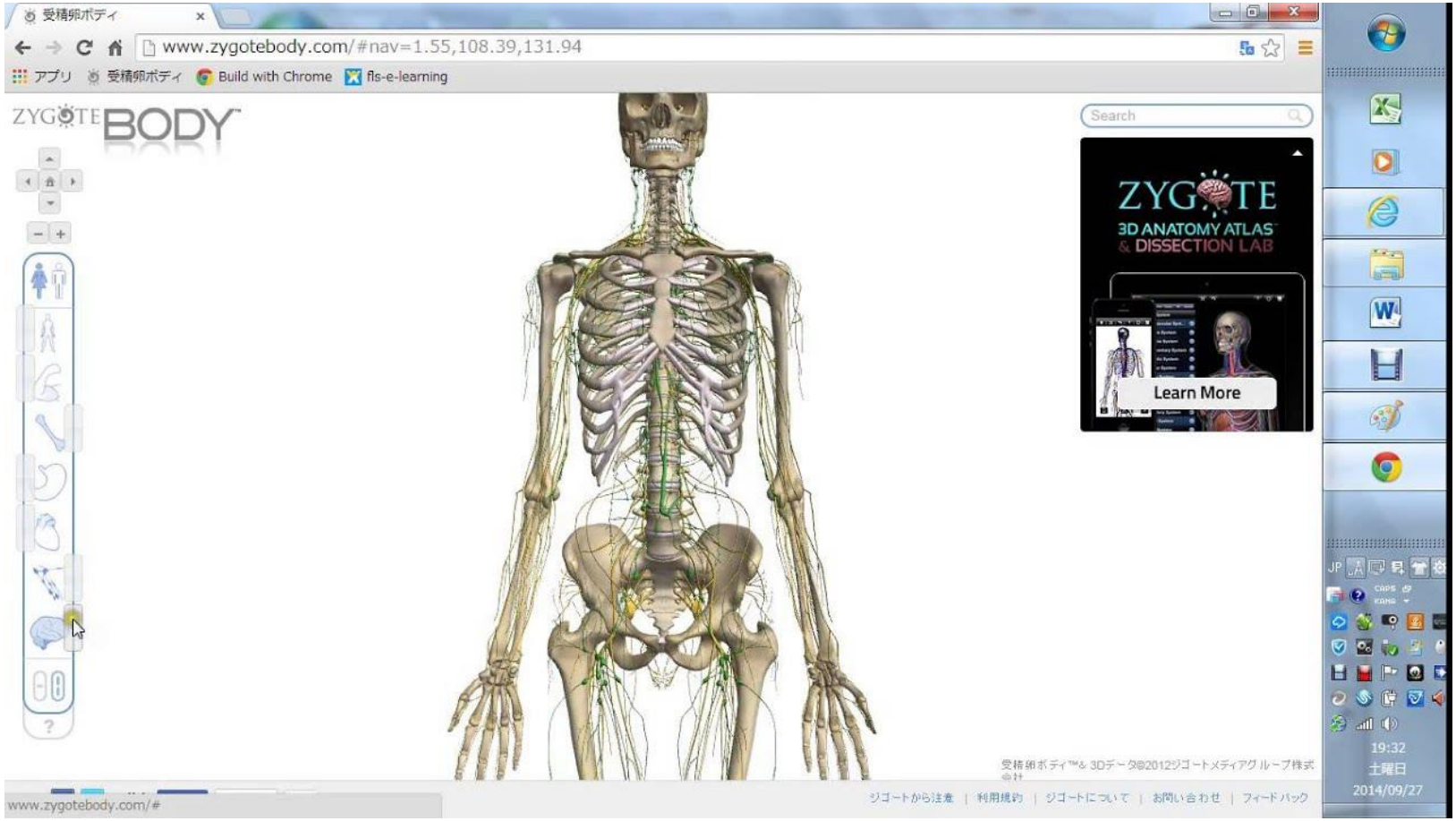


Зигота

Обзор премиум-класса

Zygote рада объявить о множестве новых премиальных функций, включая дополнительный контент и инструменты, в последней версии ZygoteBody.

Просмотрите этот краткий обзор, чтобы быстро узнать больше о многих новых премиум-функциях в этом выпуске ZygoteBody.

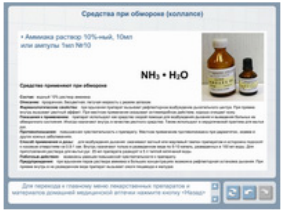

受精卵ボディ
www.zygotebody.com/#nav=1.55,108.39,131.94
アプリ
受精卵ボディ
Build with Chrome
fls-e-learning
ZYGOTE BODY
Search
ZYGOTE
3D ANATOMY ATLAS
& DISSECTION LAB
Learn More
受精卵ボディ™& 3Dデータ©2012ジゴートメディアグループ株式会社
ジゴートから注意 | 利用規約 | ジゴートについて | お問い合わせ | フィードバック
www.zygotebody.com/#
19:32
土曜日
2014/09/27

Химия

Виртуальная лаборатория по Химии представляет собой ряд интерактивных практических работ и опытов. Тематика опытов полностью соответствует ПРИМЕРНОЙ ПРОГРАММЕ ОСНОВНОГО ОБЩЕГО ОБРАЗОВАНИЯ ПО ХИМИИ и ориентирована на учебники химии, рекомендованные Министерством науки и образования РФ и использующиеся в большинстве российских школ. В пособии представлены работы по изучению физических и химических свойств, получению и применению металлов и неметаллов, их соединений.

Предлагаются опыты по ознакомлению с образцами простых и сложных веществ, минералов и руд, изучению физических и химических свойств некоторых из них. Содержащаяся информация может быть использована при изучении тем “ЭЛЕМЕНТАРНЫЕ ОСНОВЫ НЕОРГАНИЧЕСКОЙ ХИМИИ”, “ПЕРВОНАЧАЛЬНЫЕ ПРЕДСТАВЛЕНИЯ ОБ ОРГАНИЧЕСКИХ ВЕЩЕСТВАХ”, “ХИМИЯ И ЖИЗНЬ”.

Знакомство с образцами лекарственных препаратов



Подробнее...

Знакомство с образцами природных соединений неметаллов

Подробнее...

Партнеры
CheapTop
Контакты
Карта сайта

+ Химия

Виртуальные лабораторные работы по Химии

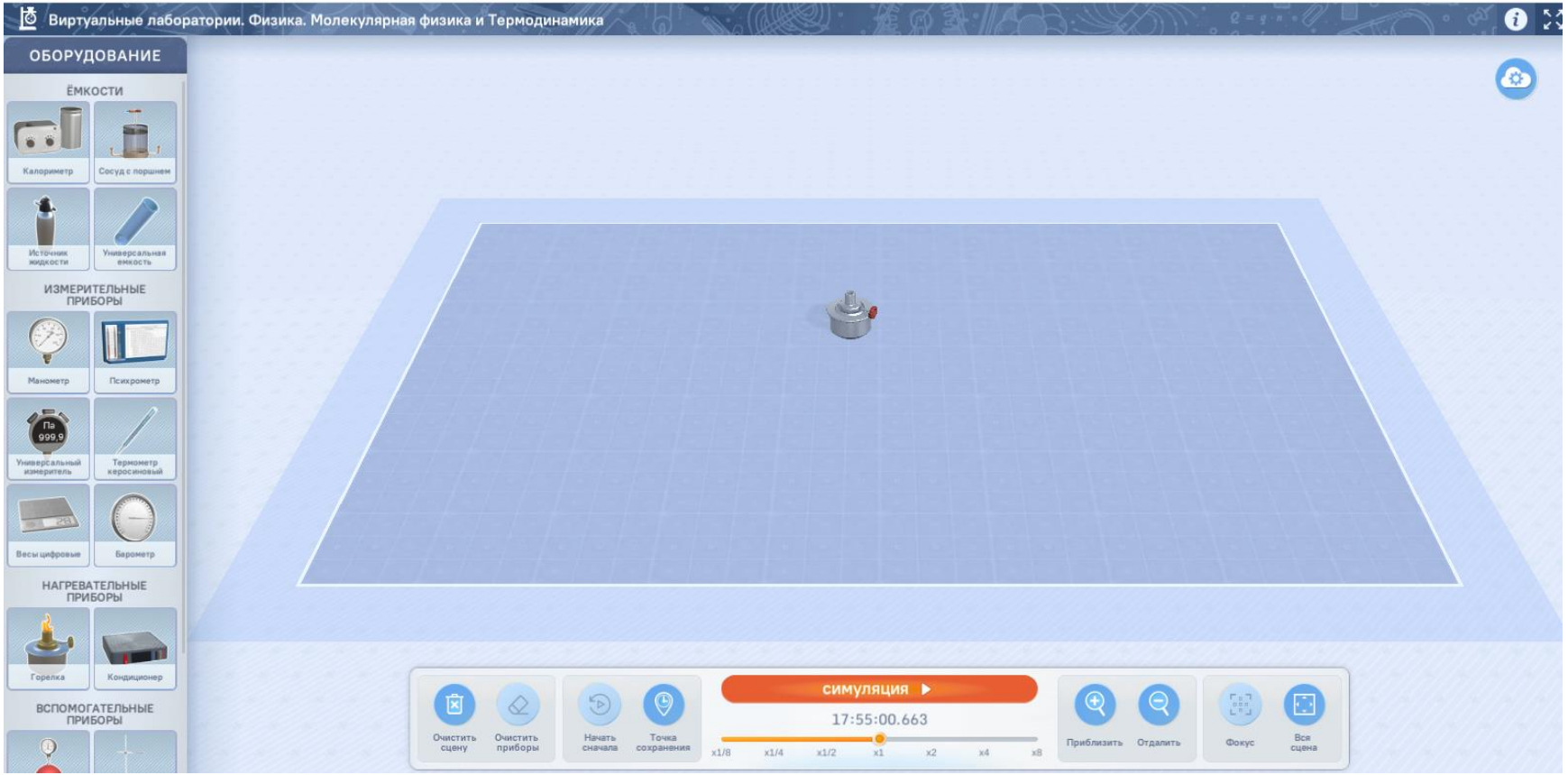
Добавить на Яндекс

ВИРТУАЛЬНЫЕ ЛАБОРАТОРИИ
VR-labs.ru

Преимущества | Лаборатории | Купить | Техподдержка | Новости | О нас

Виртуальные лаборатории

Виртуальные лаборатории предназначены для организации дистанционного образования, проведения опытов и лабораторных работ на виртуальном рабочем столе по различным школьным предметам в облачном приложении.

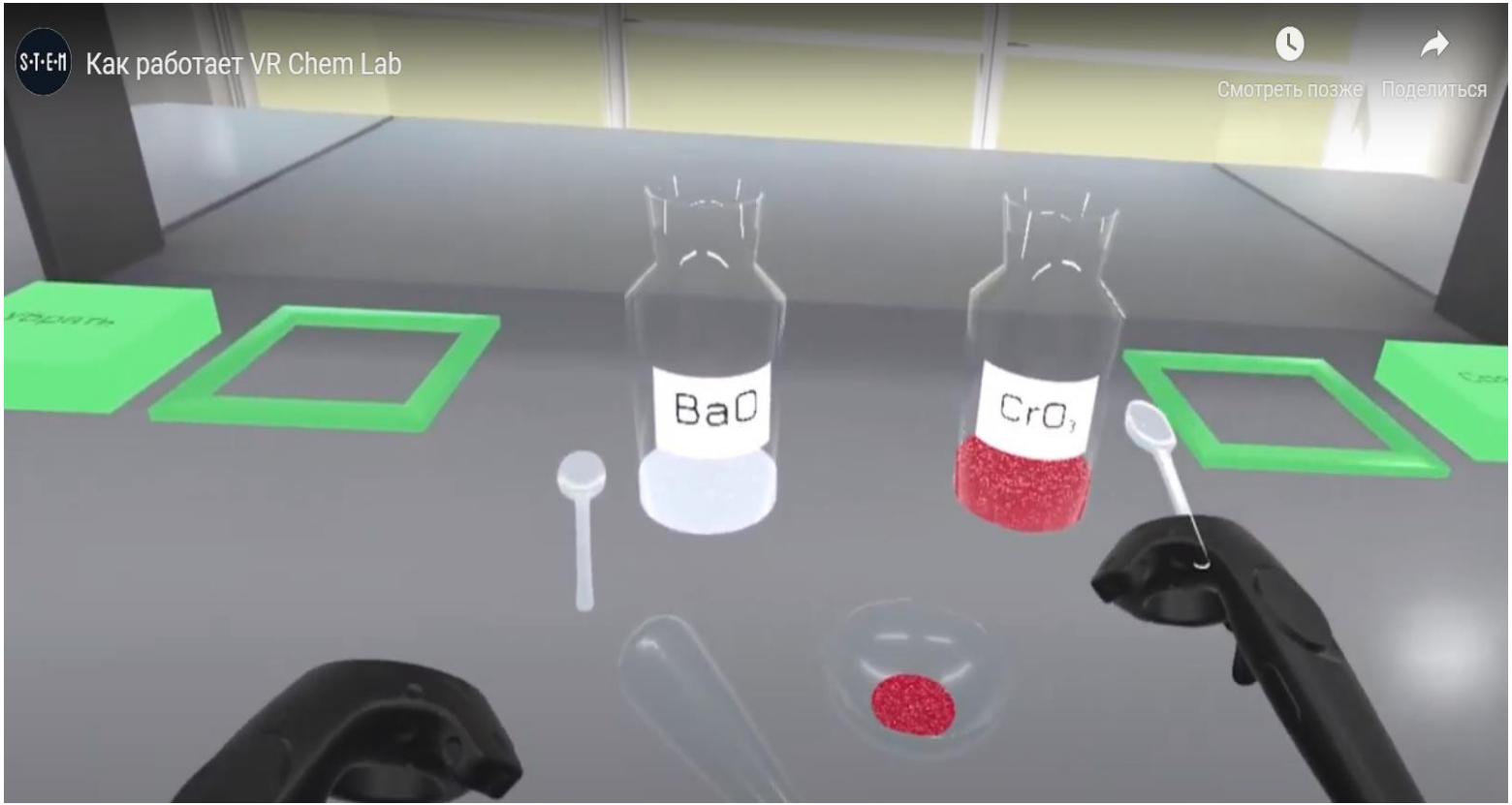

Виртуальные лаборатории. Физика. Молекулярная физика и Термодинамика
ОБОРУДОВАНИЕ
ЁМКОСТИ
Калориметр
Сосуд с поршнем
Источник жидкости
Универсальная емкость
ИЗМЕРИТЕЛЬНЫЕ ПРИБОРЫ
Манометр
Психрометр
Па 999,9
Универсальный измеритель
Термометр керосиновый
Весы цифровые
Барометр
НАГРЕВАТЕЛЬНЫЕ ПРИБОРЫ
Горелка
Кондиционер
ВСПОМОГАТЕЛЬНЫЕ ПРИБОРЫ
Очистить сцену
Очистить приборы
Начать сначала
Точка сохранения
СИМУЛЯЦИЯ
17:55:00.663
x1/8
x1/4
x1/2
x1
x2
x4
x8
Приблизить
Отдалить
Фокус
Вся сцена

VR CHEMISTRY LAB

Настоящая химическая лаборатория в виртуальной реальности

Виртуальная химическая лаборатория для поддержки учебного процесса

VR Chemistry LAB позволяет значительно расширить спектр доступных лабораторных работ и с помощью практики связать теоретические знания и прикладные задачи.


Как работает VR Chem Lab
Смотреть позже
Поделиться
BaO
CrO3

Спасибо за внимание!