МОЛДАБАЕВ Қанат Мирзабекович,

М. Х. Дулати атындағы ұш тілде оқытатын мамандандырылған №8 гимназияның дене шынықтыру пәні мұғалімі.

Шымкент қаласы

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ МОБИЛЬНЫХ УСТРОЙСТВ И ЭЛЕМЕНТОВ ДОПОЛНЕННОЙ РЕАЛЬНОСТИ НА УРОКАХ В СРЕДНЕЙ ШКОЛЕ КАК СРЕДСТВО ПОВЫШЕНИЯ МОТИВАЦИИ, ИНТЕРЕСА К ОБУЧЕНИЮ

Современные направления развития информационных технологий, дают возможность применения мобильных устройств в 13 образовательном процессе для повышения мотивации, интереса к обучению, формированию более глубокого понимания предметов обучающимися. Концепции BYOD (принеси свое собственное устройство) – переворачивает представление обучающихся и учителей о потенциале мобильных устройств. Одной из интересных возможностей применения мобильных устройств является использование и самостоятельное создание элементов дополненной реальности. Работая много лет в школе, мы видим, что образование, которое обучающиеся получают сегодня, не устраивает ни их самих, ни родителей, ни общество в целом. Мы видим, как изменяется процесс обучения в связи с развитием ИКТ, насколько сильное воздействие оказывает информационно-образовательная среда на участников образовательного процесса. Готовя обучающихся к жизни в информационном обществе, мы понимаем, что наша задача научить их ориентироваться в информационном пространстве, использовать его для решения своих познавательных и жизненных проблем, помочь отличать достоверную информацию от заведомо ложной, не теряться в потоках информации, которая обрушивается со всех сторон. Смартфоны, планшеты, портативные игровые устройства – неотъемлемая часть жизни современных детей. Они играют дома, на улицах, на переменах. Пока мобильные устройства под запретом в школе, они будут сильнее манить обучающихся и отвлекать их от учебы. Опыт нашей работы показывает, что использование мобильных устройств с элементами дополненной реальности дает одну из возможностей сделать обучение личностно значимым. Цель нашей работы: создать условия для положительной мотивации изучения и осознанного освоения опыта активной творческой, познавательной деятельности школьников путем модификации методик обучения на основе элементов дополненной реальности и мобильных устройств. Проанализировав современные тенденции развития IT – сферы мы решили, что мобильное обучение с использованием дополненной реальности должно войти в мир наших обучающихся через игру. Геймифицировать процесс использования игрового мышления и динамики игр для вовлечения обучающихся в решение задач. Любой, даже самый сложный и «сухой» материал станет привлекательным, если его облечь в яркую игровую форму. Сегодня во внеурочной деятельности, наши обучающиеся должны осваивать материал в игровой форме с использованием мобильных устройств не путем простой передачи информации, а в процессе собственной учебной деятельности, которая придает образовательному процессу личностный характер, то есть реализуется как личностно – деятельностный подход в обучении. Результаты опросов показали, что 74,2 % обучающихся имеют в своем распоряжении cмартфоны с операционной системой Android, 14,5 % имеют Iphone с OC Ios. Эти результаты дают нам право использовать в процессе обучения мобильные устройства с условием организации обучения во фронтальной и 14 групповой работе. В домашних условиях 100 % обучающихся имеют возможность выхода в интернет с мобильного устройства, собственного или принадлежащего семье. Нами был проведен анализ ряда мобильных приложений дополненной реальности, которые могут с успехом использоваться в образовательной сфере – в обучающих играх. Анализ программных средств позволил выбрать для организации процесса мобильного обучения бесплатные приложения, простые в использовании, перспективные для целей образования. Инструкции по загрузке и использованию приложений были предоставлены обучающимся, педагогам и родителям в виде презентации и на сайте «Информационные технологии в школе». Активно используемыми приложениями дополненной реальности являются: Qr-код, quiver, chromville, landscapAR augmented reality, aurasma, plicker и др. При помощи электронной доски Linoit обучающиеся в совместном доступе работают на уроках и дома, формируя контент с элементами дополненной реальности. Мы отдаем предпочтение методам обучения, направленным на освоение универсальных способов деятельности (познавательной, ценностно – ориентационной, практической, коммуникативной), на открытие знаний (проблемное обучение, метод проектов и т. д.). Все они так организуют процесс обучения, что обучающиеся используют как собственные ресурсы, так и ресурсы информационно – образовательного пространства. Приложение позволяет реализовать непрерывный мониторинг знаний школьников, который отнимает не более нескольких минут от урока. Основу составляют мобильное приложение, сайт и распечатанные карточки. Использование приложения очень оживляет урок. Готовясь к уроку, мы скачиваем и распечатываем картинки-маркеры, обучающиеся устанавливают приложение на своё устройство и, сканировав маркеры, изучают появляющиеся объекты. . Совместная деятельность, общение равноправных партнеров: педагога и ученика являются залогом успешного образовательного процесса. Применяемые в разумных пределах мобильные средства сути процесса обучения не меняют, но в то же время освобождают учителя от рутинной работы, высвобождая время для творчества, создают более благоприятные условия для повышения мотивации и интереса к обучению. Роль и место их на уроке должны тщательно анализироваться и проектироваться. Чрезмерное увлечение мобильными средствами обучения оказывает такое же негативное воздействие на процесс обучения, как и недооценка их. Хотелось бы подчеркнуть, что понимание процесса обучения в информационном обществе не требует полного отказа от традиционных дидактических представлений, но требует дальнейшего развития, рассмотрения с новых позиций, в том числе и с позиций различных дидактических подходов.

ИКТ, Смарт-технологии, мобильные устройства на уроках физической культуры.

Уровень развития информационных технологий играет принципиальную роль в становлении информационного общества, которое характеризуется условиями, когда любой полноправный гражданин, группа, организация в любое время из любой точки страны могут получить любую несекретную имеющуюся информацию.

Новые интеллектуальные SMART-технологии требуют изменения платформ, используемых для передачи знаний и широкого использования SMART-устройств.  Общее и профессиональное образование должно стать одной из самых быстро обновляемых отраслей, как с точки зрения содержания, так и с точки зрения технологий и методов обучения. Скорость обновления знаний и технологий должна рассматриваться как критерий качества системы образования.

Специфика  каждого предмета своя, но общий принцип, задача учителя состоит в том, чтобы создать условия практического овладения знаниями. Применяя этот принцип к уроку физической культуры, можно отметить, что задача учителя, выбрать такие методы обучения, которые позволили бы каждому ученику проявить свою активность, свое творчество, активизировать двигательную и познавательную деятельность. Поэтому  современный урок физической культуры значительно выигрывает при использовании новых информационных технологий.

В наше время СМАРТ- технологии в образовательном процессе довольно велико. Использование СМАРТ- технологии на уроках преследует в первую очередь цель- развитию креативного потенциала у учащихся.

Поэтому современный педагог должен в совершенстве владеть знаниями в области этих технологий и успешно применять их на своих уроках. Учитель, используя современные технологии, может совершенствовать не только физические качества, а также развивать творческий потенциал обучающихся.

Смарт- образование - это интерактивное обучающая среда на основе использования  мобильных устройств с помощью контента со всего мира, который находится в свободном доступе независимо от времени и пространства.

Главная задача Smart-обучения -  развитие у обучающихся новых знаний и навыков.

Не смотря на то, что урок физкультуры - это практика, здесь есть место и теории. Учителю необходимо находить и использовать такие методы обучения, которые позволили бы каждому ученику проявить свою активность, свое творчество, активизировать двигательную и познавательную деятельность. Современные педагогические технологии, а так же использование Интернет – ресурсов, новых информационных технологий, дают возможность педагогу достичь максимальных результатов.

Смарт технологии  позволяют организовать учебный процесс на новом, более высоком уровне, обеспечивать более полное усвоение учебного материала. Информационно коммуникативные технологии позволяют решить проблему поиска и хранения информации, планирования, контроля и управления занятиями физической культурой, диагностики состояния здоровья и уровня физической подготовленности занимающихся.

Использование презентаций на уроках позволяет более подробно и наглядно предоставлять теоретический материал, что делает процесс образования наиболее эффективным. Этот вид работы может быть использован при изучении техники выполнения разучиваемых движений, так как с помощью наглядной картинки данное движение можно разбивать не только на этапы выполнения, но и более короткие фрагменты и создать правильное представление обучающихся о технике двигательных действий. С помощью презентации также можно доступно объяснить правила спортивных игр, тактические действия игроков, красочно преподнести исторические события, биографии спортсменов. Наличие визуального ряда информации позволяет закрепить в памяти.

Создание флеш-презентаций и видеороликов с комплексами общеразвивающих упражнений (ОРУ) могут стать помощниками учителю. Такой материал может быть использован также учителями – предметниками при проведении утренней зарядки.

Одним из видов домашнего задания может быть создание презентации. Ребята могут выполнять такие задания как самостоятельно, так и в группах, что позволяет переходить им к выполнению проектов проявляя свое творчество.

На уроках также возможно проведение тестирования с целью проверки и закреплении знаний учащихся. Применение тестирующих программ (Генератор тестов) позволяет включать неограниченно большое количество разделов и вопросов, что позволяет варьировать тесты под непосредственные нужды и конкретных участников тестирования.

Во внеурочной работе также можно использовать ИКТ: представление команд, оформление соревнований, описание конкурсов и т.д.

Электронные образовательные ресурсы также позволяют обучающимся дома более подробно познакомиться с изученной темой на уроке, найти необходимые упражнения для совершенствования своих физических качеств и пополнить багаж своих знаний в области физической культуры и здорового образа жизни.

Каждый ученик должен получить за время учебы знания, которые понадобятся ему в дальнейшей жизни. При этом учитель должен работать так, чтобы обучение не причиняло  вреда здоровью. Важная роль при этом отводится  здоровье сберегающим  технологиям, целью которых является формирование необходимых знаний, умений и навыков по здоровому образу жизни, развитие двигательных способностей, которые так необходимы в жизни.

Учитель физической культуры – профессия особенная. Избрав её, педагог становится в ответе за здоровье детей, их физическое, психическое, нравственное и социальное развитие. Поэтому важное место в профессиональной деятельности отводиться здоровье сберегающим технологиям, цель которых, обеспечить школьнику возможность сохранения здоровья за период обучения в школе, сформировать у него необходимые знания, умения и навыки по здоровому образу жизни, научить использовать полученные знания в повседневной жизни.

Результатами использования смарт технологий на уроках физкультуры являются:

•        абсолютная доступность при любой физической подготовленности;

•        заинтересованность учащихся в изучении техники приемов;

•        применение этих знаний и умений в жизни;

Применение  СМАРТ - технологий на уроке физической культуры позволяет решать одну из важных задач обучения — повысить уровень знаний учеников.  Уроки позволяют разрядить высокую эмоциональную напряженность и оживить учебный процесс, повысить мотивацию обучения.

Методически оправданное использование компьютерных технологий в сочетании с традиционными формами организации учебной деятельности позволяет развивать познавательные навыки исследовательской деятельности, творческие способности учащихся, создает благоприятный психологический климат на уроках, формирует у школьников умение работать с информацией, развивать коммуникативные способности.