

1 слайд

Уважаемые коллеги!

Эксперты от образования регулярно анализируют складывающуюся ситуацию в отрасли и строят прогнозы развития образования будущего.

2 слайд

Одним из примеров таких прогнозов является форсайт-проект «Образование-2030», составленный специалистами Агентства стратегических инициатив в 2013 году.

Весьма интересными являются прогнозы Реймонда Курцвейла, футуролога, технического директора Google. Какие его прогнозы уже сбылись?

- в 1990 г. предсказал, что к 1998 г. компьютер обыграет чемпиона мира по шахматам. Так, в 1997 г. суперкомпьютер Deep Blue («Дип Блю») обыграл Гарри Каспарова;

- в 1990 г. предсказал, что к 2010 г. компьютеры будут отвечать на вопросы, передавая информацию беспроводным способом через интернет

- в конце 1990-х г.г. предсказал, что к 2009 г. люди будут отдавать голосовые команды компьютерам (Siri, Google, Алиса)

- в конце 1990-х г.г. предположил, что компьютеры будут встроены в очки для дополнения реальности (Google, Microsoft)

- в 2005 г. Предсказал появление программ для перевода с иностранного языка (например, Google Translate)

В России, как вы знаете, коллеги, сегодня есть, по крайней мере, 2 документа, которые полезны к изучению в плане прогнозов развития образования в будущем. Я говорю о государственной программе «Развитие образования» и о «Стратегии развития информационного общества в России на 2017-2030 г.г.»

3 слайд

Давайте для начала немного поиграем. Вы на экране видите года. Назовите какой-нибудь год, выделенный темным шрифтом, предположите, что, на ваш взгляд, ждет систему образования в этом году, какие тренды и тенденции, а потом мы проверим, что про этот год думают специалисты...

4 – 15 слайды - игра

Коллеги! Спасибо за игру.

16 слайд

Мы с вами видим, что наши дети как представители поколения Z активно используют возможности своих цифровых гаджетов вне учебы. Раньше, как и во многих образовательных организациях, наши ученики на время занятий убирали свои гаджеты. Казалось, переступая порог школы, дети рвут связь с внешним, уже цифровым, миром. Педагоги, в общем, были не против. И со временем стала ощущаться пропасть между «цифровыми» учениками и «нецифровыми» взрослыми.

По нашему убеждению, в образовательных организациях необходимо массово переходить от модели отбора гаджетов учащихся к парадигме их использования в образовательном контексте. Школьная система образования должна оперативно реагировать на изменения в общественной жизни, в том числе технологические, чтобы целое поколение получило качественное и полноценное школьное образование.

Родительской и педагогической общественности важно осознать, что интернет и гаджеты – это, в первую очередь, инструменты, которыми нужно уметь пользоваться для достижения образовательного эффекта.

17 слайд

Наша школа с 2017 года пробует осуществлять это знакомство через дополненную реальность, когда на объекты реального мира накладывается текстовая, фото-, видео- и другая информация с целью их информационного дополнения.

Дорогостоящего оборудования не требуется, достаточно использовать смартфоны или планшеты с бесплатно установленными приложениями.

Актуальность внедрения технологии дополненной реальности в образовательный процесс заключается в том, что использование настолько инновационного средства повышает мотивацию учащихся при изучении учебных дисциплин и уровень усвоения информации, синтезируя различные формы ее представления.

18 слайд

Опыт работы ГБОУ СОШ №17 Санкт-Петербурга по использованию элементов технологии дополненной реальности позволяет говорить о внедрении в образовательный процесс широко известных QR-кодов; приложения «Plickers», основанного на использовании идей QR-кодов и применяемого для интерактивных опросов; интерактивных раскрасок «Quiver» и приложения «HP Reveal», позволяющего «оживить» изображения. О них подробнее расскажут мои коллеги на практической части семинара.

19 слайд

Все названные элементы технологии дополненной реальности используются в школьном печатном издании «Наше всё» (один из экземпляров будет вам представлен в раздаточном материале).

QR-коды размещаются в текстах заметок для возможности перехода на дополнительные информационные ресурсы по заданной тематике, к заполнению электронной анкеты и к электронному виду газеты, размещенному на официальном сайте школы. Чуть подробнее о работе с QR-кодами вы узнаете на практике.

Практически все изображения в газете «оживают» при наведении на них камеры гаджета с установленным и настроенным бесплатным приложением «HP Reveal». Для изображений создаются так называемые «ауры», то есть на изображение накладывается второй слой с графической или видеоинформацией. Также может быть добавлен переход на интернет-ресурс. Идею создания этих аур и их «оживление» вы сможете посмотреть в группах.

Использование приложения «HP Reveal» как элемента технологии дополненной реальности в выпусках школьного печатного издания «Наше всё» позволяет добиться «wow-эффекта» от целевой аудитории, значительно повысить степень визуализации материала и увеличить объем предлагаемой информации за счет использования видеоматериалов.

Все названные мной приложения дополненной реальности также используются в рамках урочной и внеурочной деятельности.

20 слайд

Например, учителя начальной школы и воспитатели ГБОУ СОШ №17 Санкт-Петербурга методически дополнили интерактивные раскраски «Quiver» заданиями, которые следует выполнить учащимся или воспитанникам перед тем, как изображение станет объемным с возможностью интерактивного взаимодействия. Примеры будут рассмотрены на практике в группах.

21 слайд

Приложение «Plickers» используется педагогами при проведении фронтальных опросов и осуществлении рефлексии. При этом данное приложение достаточно просто и удобно в использовании, способно полностью заменить применение дорогостоящей системы голосования и позволяет в режиме реального времени видеть результаты голосования аудитории. Поработать с этим приложением у вас получится и в группах, и на рефлексии в конце семинара.

22 слайд

Все названные элементы технологии дополненной реальности используются педагогами и воспитателями школы еще и при организации игровой деятельности дошкольников и младших школьников.

Например, при ролевой игре «Доктор» с использованием приложения «HP Reveal» на ребенке в роли пациента закреплены маркеры с изображением сердца, желудка и т.д., которые содержат ауры с соответствующим информационным видеороликом. На практическом занятии вы сегодня увидите видеофрагмент на эту тему.

23 слайд

Карточки с кодами приложения «Plickers», содержащие 4 возможных варианта ответа, эффективно применяются при проведении интеллектуальной игры «Кто хочет стать отличником?» Подробно о том, как пользоваться карточками, как их можно модифицировать для детского сада, вам расскажут мои коллеги на практическом занятии.

24 слайд

QR-коды, ауры изображений и интерактивные раскраски используются педагогами ГБОУ СОШ №17 Санкт-Петербурга при проведении, в основном, настольных игр и интеллектуальных игр.

Опыт нашей работы показывает, что внедрение технологии дополненной реальности в цифровое образовательное пространство школы является наиболее результативным способом познания окружающей предметной среды и пространства.

Огромным плюсом данной технологии являются наглядность, информационная полнота и интерактивность, побуждающая пользователя к активному взаимодействию.

Спасибо за внимание, коллеги!

25 слайд

Далее, согласно программе, нас ждет практикум в группах...