Дидактические игры с применением технологии дополненной реальности как составляющая информационно-образовательного пространства школы

Февраль 2019
ГБОУ СОШ №548

Пивненко О.А.

С 2017 года ГБОУ СОШ №548 –
городская экспериментальная площадка
по теме «Организация игровой деятельности
дошкольников и младших школьников
с применением технологии дополненной реальности»

видео

Информационно-образовательная среда

информирование

- Сайт экспериментальной площадки (нормативная база; методическая, информационная и исследовательская деятельность)
- Сообщество педагогов G+

обучение

- Сайт обучения педагогов
- Программа повышения квалификации педагогических работников
- Методические рекомендации

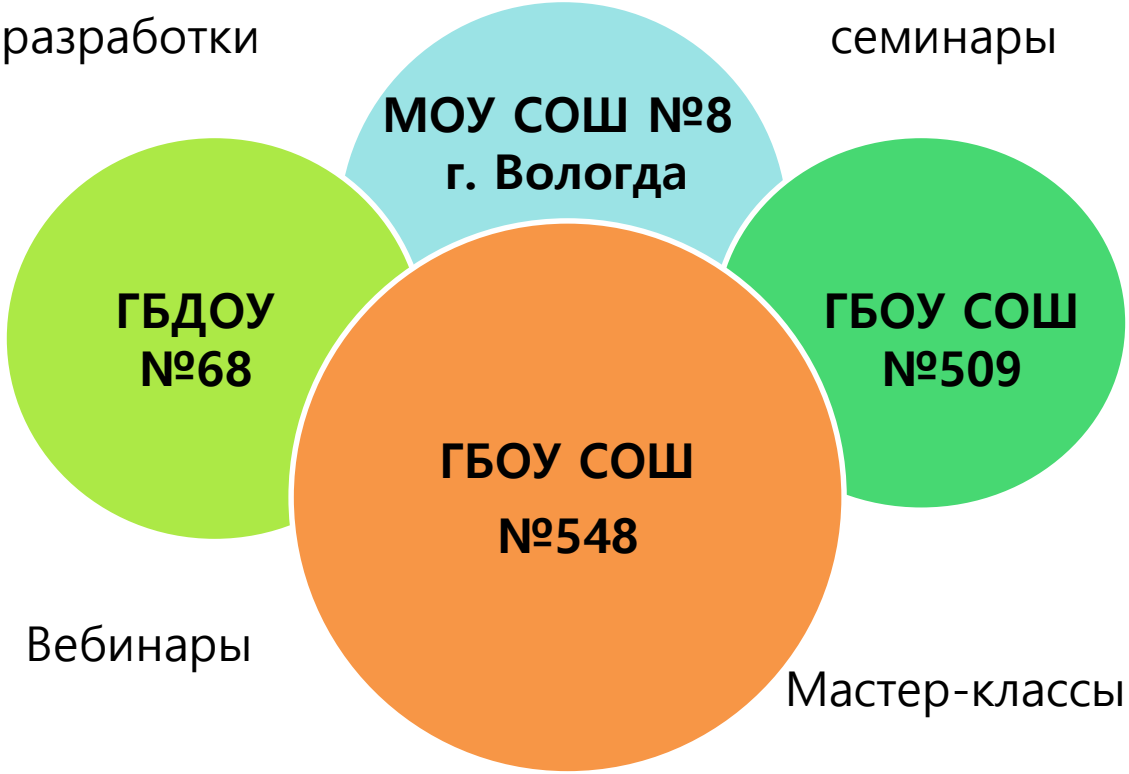
применение

- Сайт игрового комплекса
- Словари по английскому языку

Распространение ИОС

Совместные разработки

Совместные семинары



Вебинары

Мастер-классы

Консультации очно и он-лайн

Уроки

Внеклассные мероприятия

Внеурочная деятельность

Технология дополненной реальности

Проектная деятельность

Новые возможности для обеспечения самостоятельной познавательной деятельности ученика

В классе

В коридорах школы

Дома

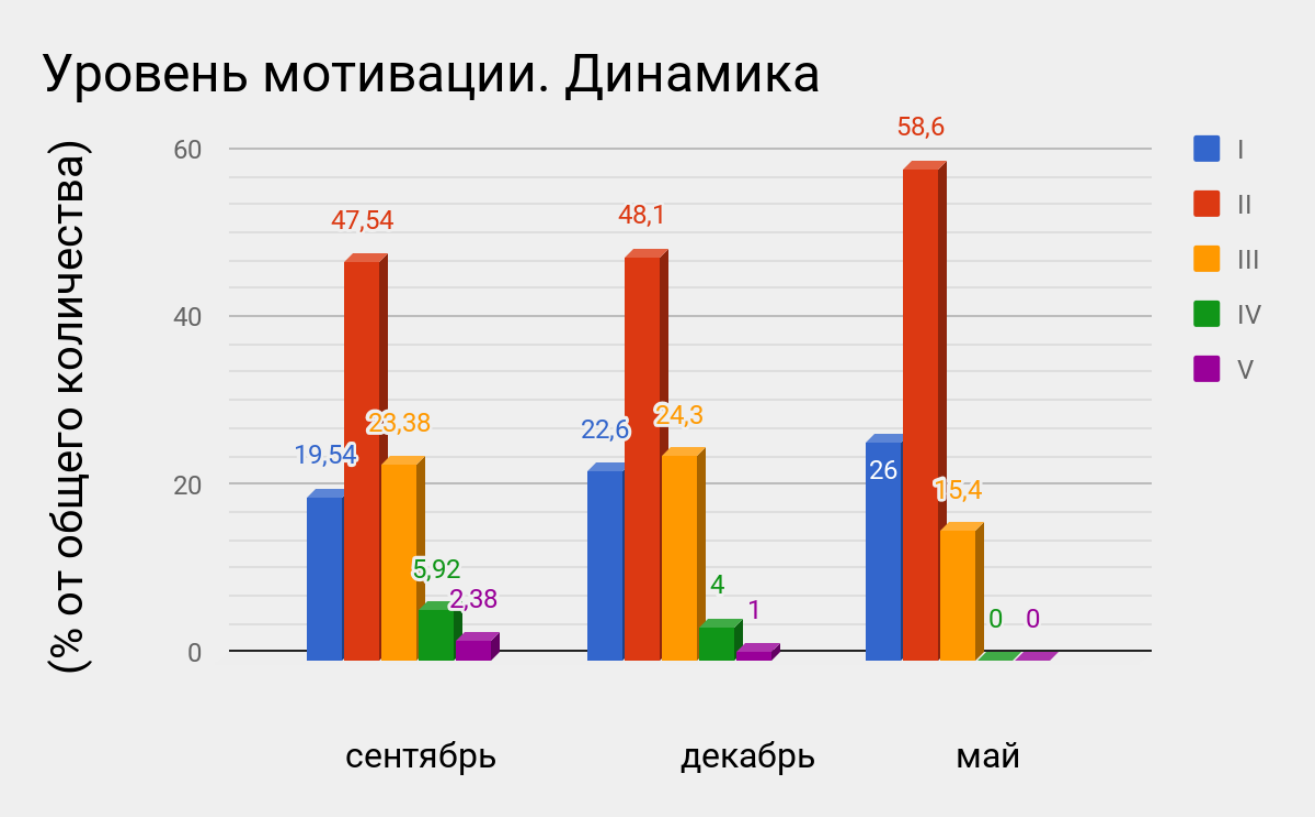
Технология дополненной реальности

На пришкольной территории

Что?

Игровой комплекс с использованием технологии «дополненной реальности»

Мониторинг эффективности



Уровень мотивации

I – очень высокий уровень мотивации учения;

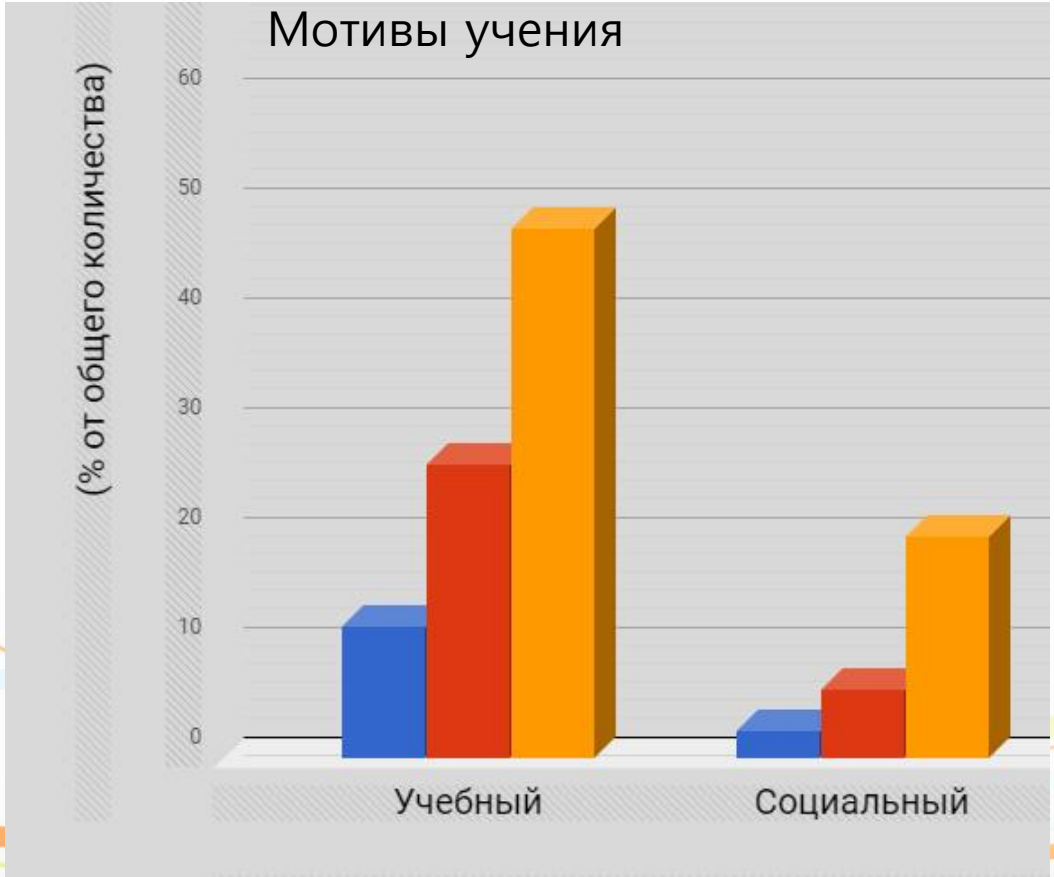
II – высокий уровень мотивации учения;

III – нормальный (средний) уровень мотивации учения;

IV – сниженный уровень мотивации учения;

V – низкий уровень мотивации учения.

Мониторинг эффективности

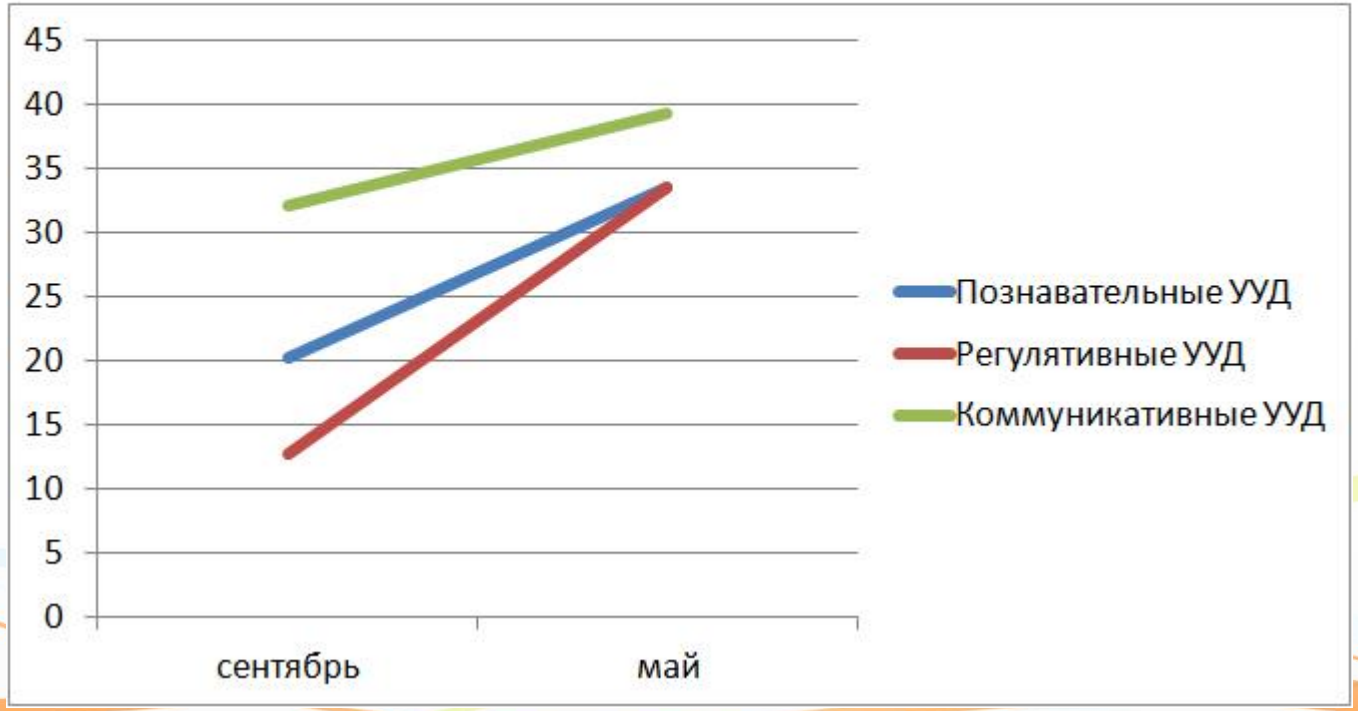


сентябрь

январь

май

Мониторинг эффективности



Рейтинг выбора предпочтений, как работать на уроке

Зачем? Дидактические задачи ↔ УУД

1. Формирование мотивации учения, ориентированной на удовлетворение познавательных интересов (личностные УУД)

2. Развитие навыков самоорганизации, саморегуляции учебной деятельности (регулятивные УУД)

3.
- Формирование навыков извлекать и обрабатывать информацию в разных видах;
- формирование приемов умственных действий;
- развитие образного мышления

(познавательные УУД)

4. Формирование коммуникативных умений и навыков (коммуникативные УУД)

Зачем?

Ключевые компетенции

1. **Связанные с мышлением**

- Формирование приемов умственных действий;
- формирование навыков извлекать и обрабатывать информацию в разных видах

2. **Связанные со взаимодействием с другими**

Формирование коммуникативных умений и навыков

3. **Связанные со взаимодействием с собой**

Развитие навыков самоорганизации, саморегуляции учебной деятельности

Зачем? Эффекты

1. Повышение мотивации к обучению, достижение новых образовательных результатов
2. Удовлетворение потребностей учащихся с разной модальностью восприятия информации
3. Расширение информационно-образовательной среды учителя и ученика
4. Понимание преимуществ технологии дополненной реальности в образовательной деятельности
5. Преодоление цифрового разрыва между учащимися, родителями и учителями