

научно-практическая конференция
«Преподавание математики, информатики и труда
(технологии) в школе: опыт, проблемы, решения»

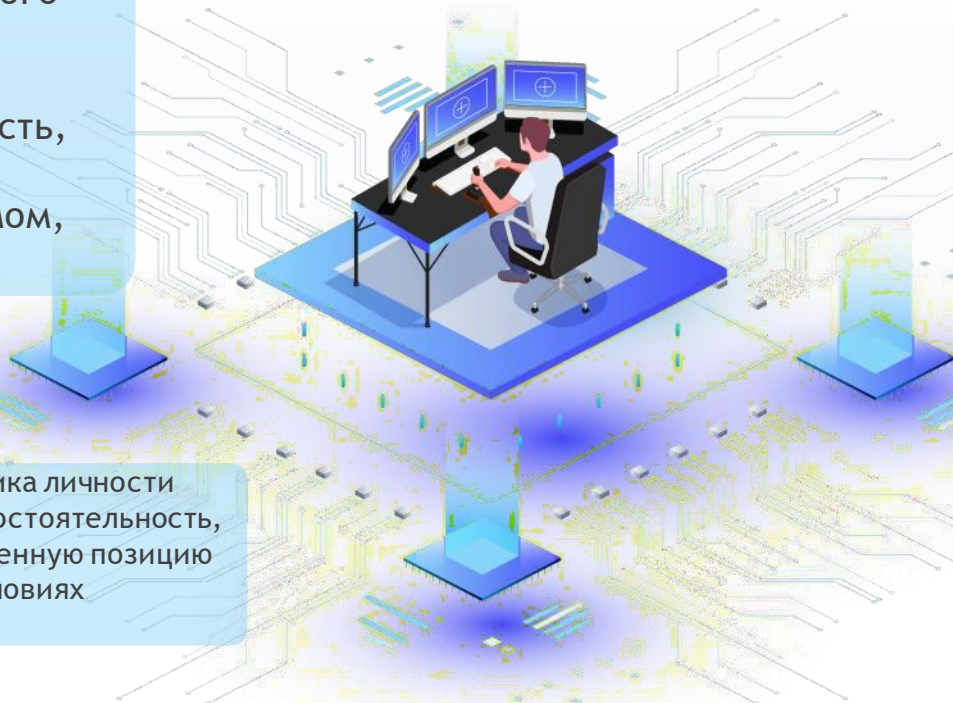
Современные методики и технологии обучения информатике

Автор: Кравцова К.Ю.,
преподаватель ГБПОУ КК
«Крымский технический колледж»

Главная задача современного образования

Формирование и развитие субъектности* и личностного интеллекта, а также функциональной грамотности как основного интегративного инструментального образовательного результата, обеспечивающего жизненную устойчивость, успешность и конкурентоспособность человека в сложном, трудно предсказуемом, быстро меняющемся мире.

*Субъектность – интегративная характеристика личности человека, отражающая его уникальность, самостоятельность, активную и ответственную морально-нравственную позицию в решении жизненных задач (в том числе в условиях неопределенности и постоянных изменений).



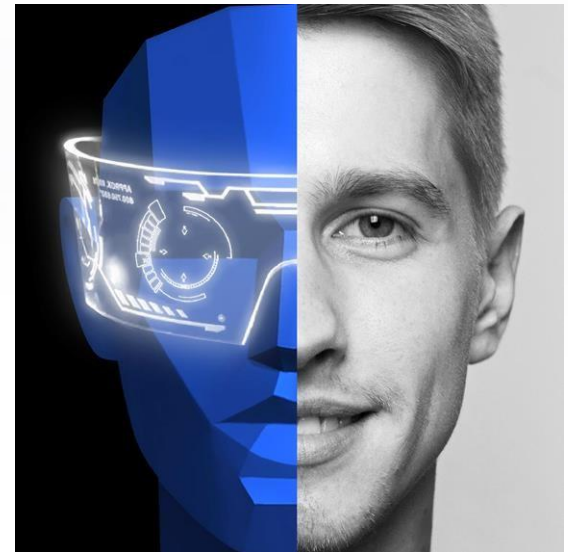
Технологии меняют мир...

- квантовые
- суперкомпьютерные
- идентификации
- сквозные
- блокчейна
- в области аддитивного производства
- открытого производства
- беспилотные
- безбумажные
- мобильные
- биометрические
- «Мозг-компьютер»
- искусственный интеллект
- туманные вычисления
- математическое моделирование
- нейронные сети
- киберфизические системы
- роботизация



Портрет современного студента

- Эгоцентризм
- Жажда постоянных развлечений
- Социализация через сети
- Мобильность, многозадачность мышления
- Уверенность в собственной исключительности
- Отсутствие критичности
- Отсутствие навыков решения проблем реальной жизни
- Жажда похвалы и признания
- Взрослые не являются абсолютным авторитетом



SPOD-МИР СМЕНИЛСЯ VUCA-МИРОМ

SPOD – устойчивый, предсказуемый, простой и определенный мир.

Steady (устойчивый),

Predictable

(предсказуемый),

Ordinary (простой),

Definite (определенный)



VUCA – это мир четвертой промышленной революции, чтобы выжить в этом мире, нужно быть быстрым, динамичным, способным постоянно меняться.

Volatility (изменчивость),

Uncertainty

(неопределённость),

Complexity (сложность),

Ambiguity

(неоднозначность)



**В зоне
пристального
внимания
поколение
Альфа**



Диджитализация

Тренд на цифровизацию (гаджет появляется с 7 лет, а возраст получения доступа к соцсетям снижается)



Мультиканальность

Коммуникация в онлайн и офлайн формате для них одинаково важна



Вертикальный контент

Вертикальное видео – самый востребованный тип контента и источник новой информации



Блогинг

Каждый второй рассматривает блогинг своей профессией, считает ее креативной и высокодоходной



Финансы

Снижается возраст доступа к финансам, появляется новый источник заработка – создание видеоконтента

Современные образовательные технологии:

Использование игр и игровых симуляторов.

Проектная работа. Применение практических навыков для решения реальных задач и проблем.

Использование онлайн-ресурсов. Бесплатное программное обеспечение для обучения информатике.

Ролевые игры и диалогическое обучение. Изучение работы информационных технологий в реальной жизни.

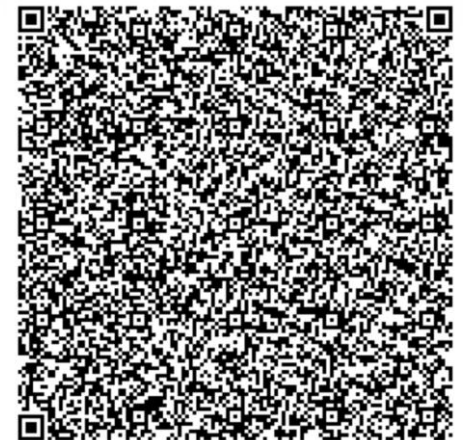
Использование расширенной и виртуальной реальности, программного обеспечения с поддержкой искусственного интеллекта.

Использование средств автоматического оценивания. Сокращение работы педагогов по проверке заданий.

Квест

— это игровая педагогическая технология, способствующая решению определённых задач на основе грамотного выбора альтернативных вариантов через реализацию определённого сюжета.

В образовательном процессе квест — специальным образом организованный вид исследовательской деятельности, для выполнения обучающиеся осуществляют поиск информации по указанным маршрутам



По доминирующей составляющей квесты делятся на следующие виды:

- **Практико-ориентированные** (создание конкретного продукта, онлайн-сборника заданий, видеоролика, фотоколлажа и т.п.);
- **Исследовательские** (проведение различных практических работ, результаты которых обрабатываются с помощью различных компьютерных программ);
- **Информационные** (работа с источниками, их анализ);
- **Креативные** (работа над творческими проектами, разработка творческого продукта);
- **Ролевые**

Методический потенциал квестовых технологий



Практико-ориентированный квест

- ✓ индивидуализирует процесс обучения;
- ✓ задействует всё образовательное пространство;
- ✓ создаёт условия для развития и самореализации участников образовательных отношений.





развитие личности

подготовка к условиям жизни в информационном обществе

развитие мышления

формирование умений находить оптимальное решение

развитие коммуникативных способностей

развитие исследовательской деятельности

формирование информационной культуры

формирование читательской грамотности

QR-код

QR-код (англ. Quick response - быстрый отклик) - матричный код (двухмерный штрих-код), разработанный и представленный японской компанией «Denso-Wave» в 1994 году.

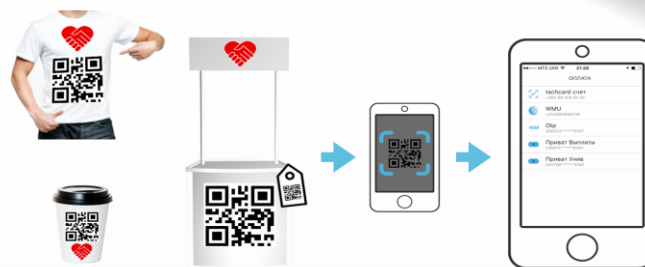
Основное преимущество QR-кода - это легкое распознавание сканирующим оборудованием (в том числе и фотокамерой мобильного телефона).



Виды QR-кодов



QR-код



статические



QR Coder.ru

Генератор QR-кодов / QR Code Generator

создание кода в один клик

программы для распознавания

ГЕНЕРАТОР QR КОДОВ

закодировать: [любой текст](#) [ссылку на сайт](#) [визитную карточку](#) [sms-сообщение](#)

введите текст для кодирования:

размер: 1 2 3 4 5 6

создать код (ctrl+enter)



ЧТО ТАКОЕ QR-КОД:

QR код «QR - Quick Response - Быстрый Отклик» — это двухмерный штрихкод (бар-код), предоставляющий информацию для быстрого ее распознавания с помощью камеры на мобильном телефоне.

При помощи QR-кода можно закодировать любую информацию, например: текст, номер телефона, ссылку на сайт или визитную карточку.

ВАШ QR-КОД:



Постоянная ссылка

qr-online.ru

<http://qrcoder.ru/cod...>

HTML-код для вставки

`<a href="http://qrcod...`



Генератор QR кода - Бесплатный онлайн генератор QR кода



Генератор QR кода - Бесплатный онлайн генератор QR кода

Бесплатный онлайн генератор QR кода. Создать QR код онлайн для кодирования любого текста и ссылки



Система управления сайтом
Домен .RU или .RF в подарок

за 7 800 рублей

Мы стремимся, мы разместим бесплатный генератор QR кода с **личным кабинетом** для создания статических и динамических QR кодов. Привлекой к друзьям, динамически изменять название URL, адреса и поддержки ЛП. [Перейти к личному генератору QR кода](#)

При распознавании QR кода используйте приложения для смартфонов с распознаванием Русского языка (Кириллица). Штатные сканеры QR кода, предустановленные на смартфонах, могут не поддерживать Русский язык.



Ссылка

URL

Цвета

Дизайн

Логотип

Рамка

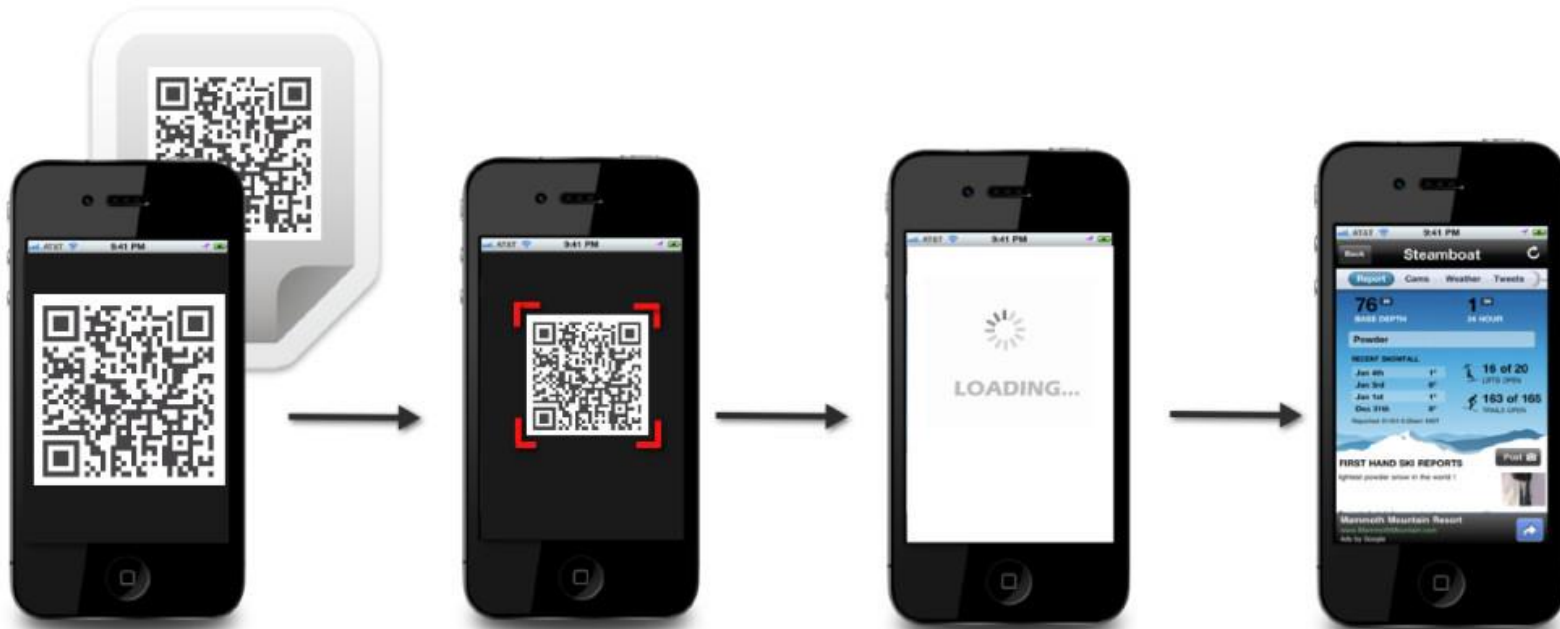
Параметры



Понравился генератор QR кода?
Поддержите проект

Программное обеспечение для мобильных устройств

QR Scanner



Использование QR-кодов в образовании

На уроке

Интерактивное задание

Домашнее задание

Образец задания

Помощь (формула, пример)

Полезные ссылки

Дополнительные материалы

После уроков

Кружок

Консультации

Конкурсы

Проектная деятельность

Исследовательская деятельность

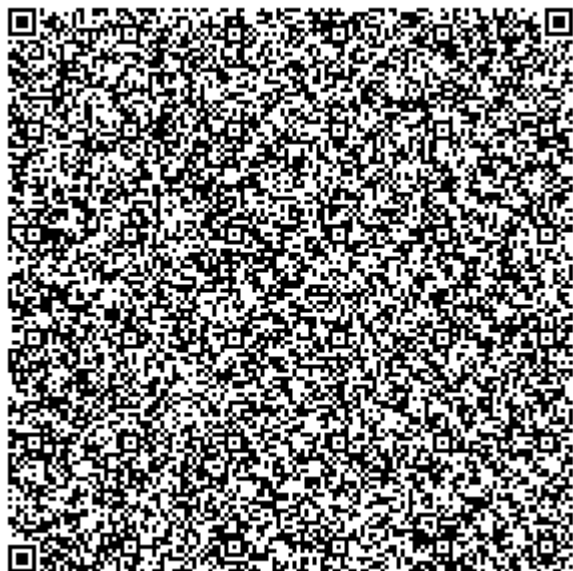
План проведения QR - квеста

- Вводное слово педагога о QR - квестах;
- Знакомство с правилами квеста;
- Прохождение квеста;
- Подведение итогов

Станция 1. Отсканируй код и поработай с текстом.

Каждый водитель в РФ должен быть застрахован по программе ОСАГО. Стоимость полиса получается умножением базового тарифа на несколько коэффициентов. Коэффициенты зависят от водительского стажа, мощности автомобиля, количества предыдущих страховых выплат и других факторов.

Коэффициент бонус-малус (КБМ) зависит от класса водителя. Это коэффициент, понижающий или повышающий стоимость полиса в зависимости от количества ДТП в предыдущий год. Сначала водителю присваивается класс 3. Срок действия полиса, как правило, один год. Каждый последующий год класс водителя рассчитывается в зависимости от числа страховых выплат в течение истекшего года, в соответствии со следующей таблицей.



Следуй подсказке для поиска таблицы.



Класс на начало годового срока страхования	Коэффициент КБМ	Класс по окончании годового срока страхования с учётом наличия страховых случаев				
		0 страховых выплат	1 страховая выплата	2 страховых выплаты	3 страховых выплаты	4 страховых выплаты
М	2,45	0	М	М	М	М
0	2,3	1	М	М	М	М
1	1,55	2	М	М	М	М
2	1,4	3	1	М	М	М
3	1	4	1	М	М	М
4	0,95	5	2	1	М	М
5	0,9	6	3	1	М	М
6	0,85	7	4	2	М	М
7	0,8	8	4	2	М	М
8	0,75	9	5	2	М	М
9	0,7	10	5	2	1	М
10	0,65	11	6	3	1	М
11	0,6	12	6	3	1	М
12	0,55	13	6	3	1	М
13	0,5	13	7	3	1	М

(таблица находится в кабинете)

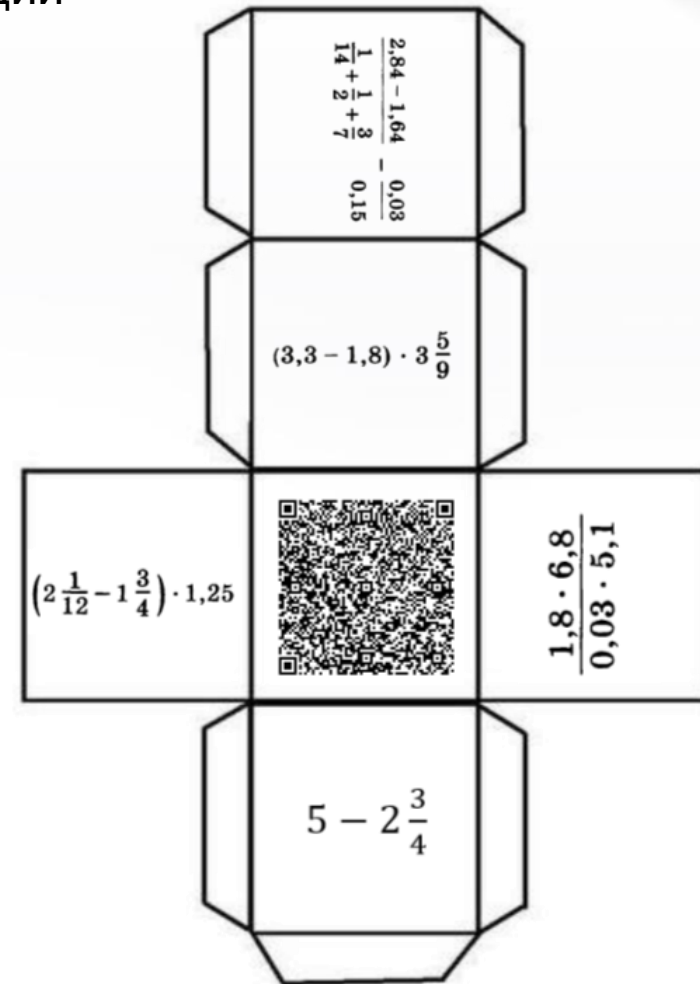
Станция 2.



Следуй подсказке для продвижения к следующей станции



Станция 3.





Станция 4. Отсканируй код и выполни задание

Следуй следующей подсказке для поиска таблицы



Следуй подсказке для продвижения к следующей станции



Стаж, лет \ Возраст, лет	0	1	2	3-4	5-6	7-9	10-14	более 14
16-21	1,87	1,87	1,87	1,66	1,66			
22-24	1,77	1,77	1,77	1,04	1,04	1,04		
25-29	1,77	1,69	1,63	1,04	1,04	1,04	1,01	
30-34	1,63	1,63	1,63	1,04	1,04	1,01	0,96	0,96
35-39	1,63	1,63	1,63	0,99	0,96	0,96	0,96	0,96
40-49	1,63	1,63	1,63	0,96	0,96	0,96	0,96	0,96
50-59	1,63	1,63	1,63	0,96	0,96	0,96	0,96	0,96
старше 59	1,60	1,60	1,60	0,93	0,93	0,93	0,93	0,93

(таблица находится в кабинете)

Решаемые задачи:



Повышение внутренней мотивации к обучению через форму и средства (игра, устройства)



Повышение качества информационной грамотности



Результат:



Операционная готовность к использованию мобильных устройств в обучении и в жизни



Способность получать и применять информацию

CHECK-ЛИСТ

"СОЗДАЕМ QR-КВЕСТ С НУЛЯ"

- Определяем целевую аудиторию
- Определяем формат квеста (онлайн, оффлайн)
- Ставим цель (ради чего планируем провести квест-игру)
- Определяем сюжет, в котором будет отражена основная идея
- Определяем продолжительность квеста, время и место проведения
- Для оффлайн-формата: составляем чек-лист необходимых материалов.
Для онлайн-формата: составляем чек-лист необходимых веб-страниц, где будут размещены задания
- Составляем задания
- Подготавливаем Qr-коды
- Подготавливаем сценарий
- Для оффлайн-формата: подготавливаем реквизит, необходимый раздаточный материал (Qr-коды) для последующей реализации квеста;
Для онлайн-формата: распределяем задания на веб-страницах сети Интернет, либо создаем квест на определенной веб-странице.



сделать
Скажи
МНЕ
покажи Конфуций забуду
пойму дай
запомню



+7 (86131) 46744

ktkollege@mail.ru



Россия, Краснодарский край,
город: Крымск.
Адрес: ул. Октябрьская, д. 66

