

ОБУЧЕНИЕ ИГРАЮЧИ

Бакулина Елена Львовна (Helen_72@mail.ru)

Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение Самарской области средняя общеобразовательная школа № 9 города Кинеля городского округа Кинель (ГБОУ СОШ № 9 г.Кинеля)

Аннотация

Мобильные устройства и мобильные технологии давно стали абсолютно неотъемлемой частью всех повседневных аспектов нашей жизни. В чем же привлекательность мобильного обучения? Главным образом дело в том, что именно мобильные устройства и технологии как нельзя лучше отражают контекст современной жизни – и работы, и обучения, и развлечений, и общения, и прочих важных сфер.

В феврале 2015 г. ИИТО ЮНЕСКО подготовил и опубликовал русскую версию «Рекомендаций ЮНЕСКО по политике в области мобильного обучения» (UNESCO Policy Guidelines for Mobile Learning, 2013г.) Рекомендации разработаны вместе с экспертами из более 20 стран, они основаны на преимуществах мобильного обучения и его использовании, в том числе и для реализации принципа «Образование для всех». В частности, отмечаются следующие преимущества:

- ✓ расширение возможностей и обеспечение равного доступа к образованию;
- ✓ персонализация обучения;
- ✓ мгновенная обратная связь и оценка результатов обучения;
- ✓ обучение в любое время и в любом месте, то есть «здесь и сейчас»;
- ✓ эффективное использование времени на уроках в классах;
- ✓ формирование новых сообществ учащихся;
- ✓ поддержка ситуационного обучения;
- ✓ развитие непрерывного обучения;
- ✓ обеспечение связи между формальным и неформальным обучением;
- ✓ помощь учащимся с ограниченными возможностями.

Мобильное обучение имеет очень важное преимущество – человек может учиться буквально где угодно и когда угодно, хоть в автобусе, поезде или самолете, хоть на пляже или пикнике, хоть застряв в лифте. Главное, чтобы был телефон или планшет – доступ к Интернету желателен, но не обязателен, так как мобильное обучение может быть и оффлайнным.

Самым распространенным способом является использование мобильного телефона как средства доступа в глобальную сеть, позволяющий организовать доступ на специализированные сайты, содержащие электронные учебные курсы, тесты, практические задания и дополнительные обучающие материалы (рисунки, фотографии, звуковые и видеофайлы). Существует возможность обмена заданиями и совместной работы; учащиеся и педагоги могут посылать текст по электронной почте, вырезать, копировать и вставлять, передавать устройства внутри группы, работать друг с другом.

Цифровые учебники – средство обучения для учащихся нового поколения. Сейчас образовательный рынок предоставляет множество новых возможностей. Меняется то, как используется контент; путь себе прокладывают новые типы электронных учебников и соответствующих приложений. Интерактивные графики и таблицы, встроенное аудио и видео, обмен информацией в реальном времени и живые дискуссии – это лишь некоторые из новых способов, какими учащиеся могут взаимодействовать друг с другом, с педагогами и даже с авторами учебников.

Однако, исходя из своего опыта, мы считаем целесообразным использовать смешанное обучение, которое позволяет сделать процесс обучения более эффективным и интересным. Оно должно сочетать в себе преимущества различных форм обучения, что лучше всего подходит к контексту обучения в интерактивной учебной среде. Мобильное обучение можно комбинировать с другими видами, обеспечивая интерактивные условия обучения для учащихся.

Существуют тысячи приложений, которые доступны в классе и обучают математике, химии, биологии, языкам, даже правописанию, а также текстовые опросы, которые поощряют активность класса. Что же в этом хорошего? Исследования показывают, что такой подход действительно работает. Исследование, проведенное Министерством образования, показало увеличение словарного запаса учащихся начальных школ на 31% после двух недель использования специального игрового образовательного приложения. Учитывая столь впечатляющие результаты в школьной сфере, нет ничего удивительного в том, что мобильное обучение переживает большой подъем.

Отметим несколько занимательных детских игр и приложений, с которыми изучение математики, биологии, химии, программирования и технологий можно начинать чуть ли не с пеленок.

Пингвины из Мадагаскара. Разработчики из JumpStart не в первый раз запускают обучающую игру. Проект в целом рассчитан на образование детей дошкольного и младшего школьного возраста. Это приложение поможет детям играючи разобраться с такой непростой наукой, как математика. Сама игра представлена в популярном жанре «бегалок», где задача игроков заключается в том, чтобы провести своего героя через все барьеры к точке назначения. Главными героями в новой игре стали полюбившиеся многим пингвины из Мадагаскара. Игрокам предстоит помочь непутевым пингвинам преодолеть все препятствия, стараясь при этом набрать как можно большее количество очков. На пути героев ждут различные опасности в виде, например, гигантского осьминога, и многих других, преодолеть которые можно с помощью решения простейших математических задач. Пингвины из Мадагаскара научат детей сложению, вычитанию, умножению и делению.

Imagicacademy — это большой проект, который компания Disney разработала для образования дошкольников и детей младшего школьного возраста. Постепенно компания будет запускать все больше мобильных игровых приложений, с помощью которых дети смогут обучаться не только

самостоятельно, но и в компании их родителей — те смогут следить за «успеваемостью» детей, решать вместе сложные задачи, оценивать результаты выполнения тех или иных заданий. Мобильные приложения будут также вовлекать детей и родителей в совместную офлайн-деятельность: родители смогут увидеть список рекомендаций по организации образовательного досуга ребенка.

GoCarGo. Это замечательное приложение предлагает детям подойти к изучению физики практически: построить свой собственный автомобиль и начать его тестировать в различных условиях. В процессе этих испытаний дети знакомятся с различными физическими концепциями и узнают, какие факторы влияют на скорость и особенности движения автомобиля.

Blocks. Когда-то в Lego играли дети всей Земли. В свое время этот конструктор был не только хорошим развлечением, но и неплохой «развивашкой»: подобные игры учат самостоятельности, развивают логику, фантазию, и т.д. Но сегодня, когда маленькие дети больше интересуются гаджетами родителей, не всегда удается удержать их внимание на разноцветных блоках. Blocks – приложение, которое можно назвать неплохой альтернативой старым добрым кубикам: в распоряжении игрока те же Lego-блоки, только виртуальные. Их можно перемещать в пространстве, соединять, строить из них крупные объекты, рассматривать их с любых перспектив и т.д.

Refraction — это игра для детей младшего школьного возраста, которая помогает освоить дроби и выполнение различных операций с ними. Суть игры проста: в космосе без топлива застряли милые животные, чтобы им помочь, игроки должны правильно подвести энергию к каждому кораблю.

BoboExploresLight. Это красочное и веселое образовательное приложение познакомит самых маленьких со светом и его особенностями. В BoboExploresLight есть много фотографий, видеороликов и интерактивных инструментов, с которыми ребенок легко сможет постичь азы оптики и начать разбираться в этой теме не хуже взрослого.

Kodable. Очередная игра для изучения основ программирования. Маленькие пушистые пришельцы попали на незнакомую планету и начинают изучать ее. Игроку нужно научиться ими управлять и начать проходить различные уровни. Их, кстати здесь 45. Кроме того, есть специальные учительские аккаунты, которые позволяют использовать игру в классе.

NumbersLeague. Это игра, в которой игрокам нужно применять базовые математические навыки (сложение, вычитание, умножение и деление), чтобы собрать вместе всех супергероев и захватить злодеев. Веселая, простая в использовании игра, в которой может участвовать одновременно 4 игрока. А соревновательный элемент всегда только подстегивал участников на новые свершения. Так что с NumbersLeague математика перестает быть предметом и становится полем интеллектуальной битвы маленьких счетоводов.

MathBlasterHyperBlast. Это обучающая математическая игра, сделанная в аркадном стиле. Геймплей мало отличается от других аркад: ваш игрок путешествует по виртуальному пространству, уворачивается от опасностей и собирает бонусы. Но в конце каждого уровня виртуального путешественника ждет пришелец с несколькими математическими задачками, касающимися сложения, вычитания, умножения и деления. Решив их правильно, ребенок сможет двигаться дальше. Вот так ненавязчиво происходит постепенное изучение математики и закрепление новых умений. Все гениальное просто.

TheElements. Приложение для знакомства с химическими элементами. Для каждого элемента подобран пример, который представлен в виде вращающейся 3D-модели (например, оловянный солдатик – для олова, слиток золота для золота и т.д.). Разработчики так характеризуют свой продукт: «*TheElements*» — это богатая и увлекательная история любви к периодической таблице, пересказанная в словах и картинках и позволяющая вам, как никогда ранее, испытать красоту и величество кирпичиков, из которых состоит наша Вселенная». **А для простого школьного учителя это верный помощник при изучении одной из трудных тем химии.**

FrogDissection Это великолепное приложение частично решает стародавнюю проблему этики, касающуюся проведения опытов над животными, позволяет провести 3D-вскрытие лягушки, которое напоминает настоящее препарирование. В программе есть анатомическое сравнение лягушки и человека и целый набор необходимых инструментов. Ко всему прочему, приложение позволяет подробно изучить каждый препарированный орган. **Это наглядно, доступно и разнообразно при проведении лабораторных работ.**

3D MotionHumanAnatomy Приложение 3D HumanAnatomy, созданное японской компанией teamLabBody, – это одна из лучших на сегодняшний день интерактивных анатомий, которая позволяет изучить трехмерную модель человеческого тела. **Это пособие полностью заменяет утратившее свою силу старые бумажные таблицы.**

Из всего этого можно заключить, что настоящий расцвет мобильного обучения еще впереди – школы начинают понимать его потенциальную ценность, но пока что еще не вполне уверены в том, как эту ценность извлечь, и ищут лучшие подходы и практики путем проб и ошибок.

Литература

1. Бершадский А.М., Савиных И.В., Косов А.А. Применение мобильных технологий в региональной системе дистанционного образования // Открытое образование. 2005.
2. Голицына И.Н., Половникова Н.Л. Мобильное обучение как новая технология в образовании. 2009.
3. Куклев В.А. Электронное обучение с помощью мобильных устройств в любое время и в любом месте. 2012.
4. Федосеев А.А., Тимофеев А.В. Мобильные технологии в образовании // Труды XII Всероссийской научно-методической конференции «Телематика-2005».