

Обеспечение обратной связи и осуществление контроля: мобильные технологии для создания интерактивной среды обучения

к.п.н., ст. преп. Авраменко Анна Петровна

ИКТ компетенция преподавателя



Наш курс

- ◎ **Авторы курса** – д.п.н., профессор Титова С.В., к.п.н., ст. преп. Авраменко А.П.
- ◎ **Форма обучения** - дистанционная (Moodle).
- ◎ **Уровень ИК компетенции** - базовый-продвинутый (пользование мобильными устройствами: телефон, смартфон, ноутбук и т.д.).
- ◎ **Длительность обучения** - 8 недель: 6 модулей по типам мобильных приложений (см. далее: компоненты ИКТ компетенции)
- ◎ **Наш сайт:** <http://titova.ffl.msu.ru> => online courses

Типология мобильных приложений

Содержательные компоненты ИКТ компетенции	Знания, навыки и умения в использовании:
1. Поиск информации	Мобильных справочных материалов
2. Хранение учебной информации	Мобильных приложений для хранения текстовых и мультимедийных материалов
3. Презентация учебной информации	Мобильных приложений для визуализации
4. Передача информации (учебная коммуникация)	Мобильных приложений сервисов Web 2.0

Мобильные задания

- Учебные приложения
- V_s
- Не учебные приложения

Критерии отбора учебных мобильных приложений

- технические;
- организационно-технические;
- психолого-педагогические
- эргономические

Технические критерии

- доступность в разных операционных системах;
- доступность на стационарных и портативных компьютерах;
- необходимость подключения к Интернету для выполнения.

Организационно- финансовые

- авторство;
- бесплатные - платные приложения;
- демоверсия.

Психолого-педагогические

- общедидактические критерии
- специфические дидактические критерии
- аудиальная поддержка информации
- емкость учебной информации
- реализации различных форм интерактивности
- анонимность
- возможность многократного выполнения заданий

- **+ частно методические критерии:**
- раздел языкового материала
- тип коммуникативной направленности
- формат упражнений
- доступность результатов выполнения тестов или заданий для преподавателя.

Эргономические

- унифицированность пользовательского интерфейса;
- лаконичность пользовательского интерфейса;
- дружелюбность пользовательского интерфейса;
- адаптивность или гибкость пользовательского интерфейса (наличие различных режимов настроек, позволяющих настроить приложение под любые потребности пользователя - размер, цвет, громкость и тд)

Инструменты для создания мобильных заданий

- 1.Шаблоны;**
- 2.приложения для чтения;**
- 3.игровые приложения;**
- 4.Evernote/Student Pad (ePortfolio);**
- 5.Mindmaps (Mindmeister, IThoughtHD).**

1. Шаблоны

- Языковые задания (введение, закрепление и повторение языкового материала): лексика, фонетика, грамматика
- Задания на понимание текста (аудирование и чтение)

2. Электронные и аудио КНИГИ



3. Игровые приложения

- **28 миллионов человек** собирают урожай на FarmVille каждый день.
- **Более 5 миллионов человек** играют в среднем **45 минут** каждую неделю.
- В целом, всё население планеты тратит **3 миллиарда часов в неделю** на видео и компьютерные игры.
- См. <http://www.ed-today.ru/infografika/38-infografika-gejmifikatsiya-obrazovaniya>

3. Игровые приложения

- Геймификация - это использование игровых механик и элементов в **не-игровых ситуациях**
- Геймификация (игрофикация или геймизация) — это применение игровых **подходов** для неигровых процессов с целью привлечения потребителей, **повышения их вовлечённости** в решение прикладных задач, использование продуктов, услуг.

3. Игровые приложения: методы ДИДАКТИЧЕСКИЙ ПОТЕНЦИАЛ

- Мотивация успеха: бонусы, очки, уровни, доступ к новым материалам по результатам прохождения предыдущих, рейтинги
- Виртуальность: связь с всемирным сообществом
- Эпичность: достижение выдающихся целей
- Интерактивность
- Наглядность

3. Игровые приложения: методы ВИДЫ РАБОТЫ

- Совместная работа: развитие навыков работы в команде
- Поисковая работа: квесты – развитие критического мышления и навыков работы с информацией
- Проблемные задания: челленджи - развитие профессиональных навыков
- И т.д.

4. Evernote/Student Pad



4. Evernote/Student Pad: ePortfolio

ПРИНЦИПЫ

Цель

- Задачи
- Требования

Тех. поддержка

- Программное обеспечение
- План ведения

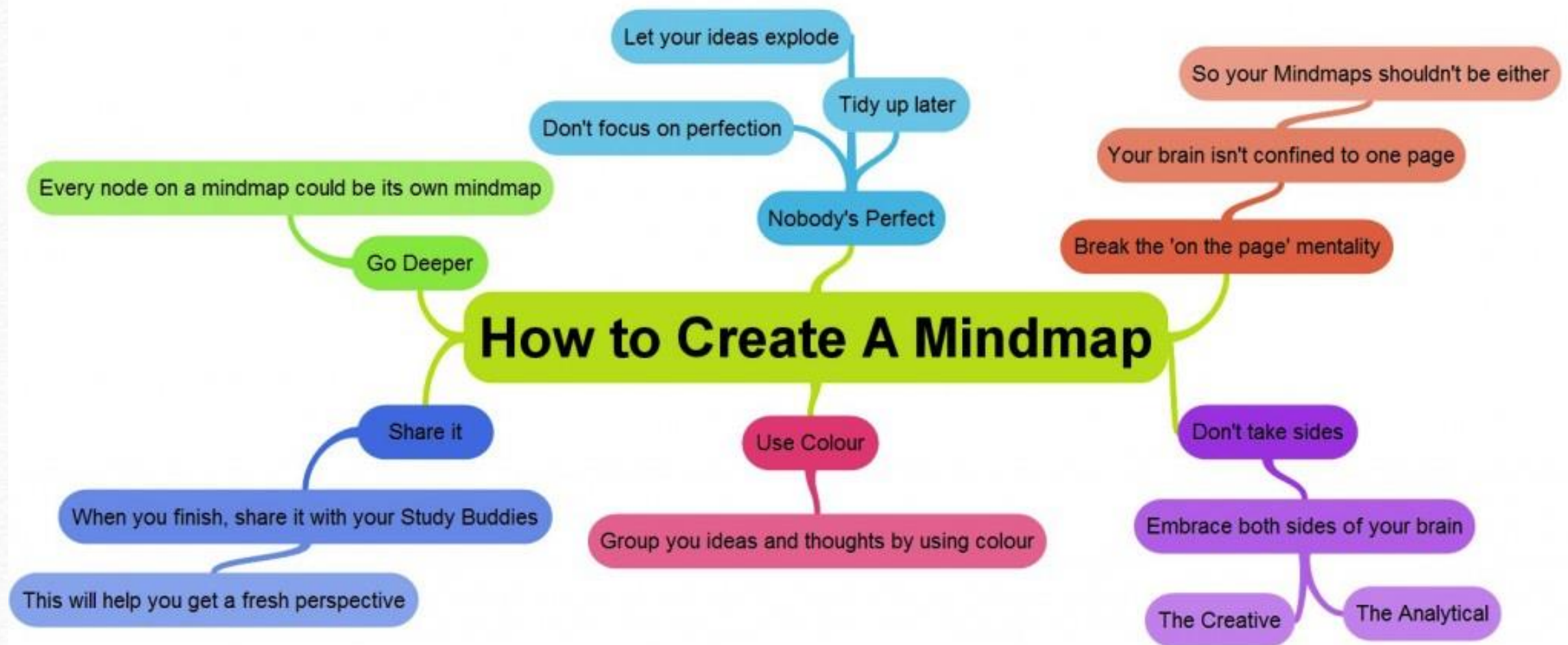
Методика

- Параметры
- Критерии

4. Evernote/Student Pad: ePortfolio ПРОЦЕСС



5. MindMaps



5. MindMaps

ДИДАКТИЧЕСКИЙ ПОТЕНЦИАЛ

- Развитие критического мышления
- Развитие профессиональной компетенции
- Работа с аутентичными материалами
- Реализация наглядности и визуализации
- Организация самостоятельной работы

5. MindMaps

ВИДЫ РАБОТЫ

- Понимание текста: конспектирование (лекции, чтение, аудирование)
- Поисковая работа: синтез и анализ материала
- Проектная работа: планирование, мозговой штурм, презентации
- И т.д.

Это еще не конец :-)