

Управление образования г. Пенза
Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Гимназия во имя святителя Иннокентия» г. Пензы

Романова Надежда Александровна

ДОКЛАД

Дискуссионная площадка «Цифровые технологии в практике современного учителя русского языка и литературы, иностранных языков, общественно-научных предметов»

Цифровые технологии на уроках истории и обществознания

Пенза 2022

21 век – это век цифровизации жизни и цифровизации образования. Ребенок, который приходит на уроки очень избирательно относится к материалу, т.к. в повседневной жизни, благодаря интернет-ресурсам, происходит перенасыщение и избыток информации.

Ученик 21 века не будет смотреть черно-белые картины фильмов без спецэффектов, не заинтересует его также «сухое» преподавание предмета, где учитель не будет использовать цифровые ресурсы.

Актуальность использования цифровых ресурсов на уроках очевидна, т.к. благодаря им педагог может создать уникальный, запоминающийся урок, который способен усвоить любой ученик.

Именно необходимость лучшего усвоения большого объема материала является применением цифровых технологий на уроках.

Под цифровыми образовательными ресурсами (ЦОР) понимается любая информация образовательного характера, сохраненная на цифровых носителях. Применение цифровых образовательных ресурсов в учебном процессе позволяет увеличить объём информации, сообщаемой ученику на уроке, более активно по сравнению с обычными занятиями организовать познавательную деятельность, приводит к активизации умственной деятельности, формирует положительную мотивацию у большинства обучающихся к предмету, делают урок наглядным, содержательным для учащихся.

Цель: использование цифровых технологий способствует активизации мыслительного процесса обучающегося, способствует лучшему усвоению предмета.

На своих уроках, как в реальном формате обучения, так и в режиме он-лайн я применяю следующие цифровые технологии:

- работа в Excel: интерактивные тесты, диаграммы, таблицы;
- работа в Word: тексты документально-методических комплексов, тесты, контрольные работы, дидактический раздаточный материал и т.д.;
- использование Internet и ЭОРов: дополнительный материал;
- мультимедийные обучающие диски - необходимая информация, способствующая наилучшему запоминанию материала;
- работа в Power Point: мультимедийные презентации учителя и учеников.

Все данные ресурсы использует каждый педагог.

Я на своих уроках использую также цифровые образовательные платформы: 1С урок и фоксфорд.

Цифровая платформа 1 с урок представляет педагогу много заданий на интерактивных картах. Данные задания по своей сути напоминают работу школьника на традиционных уроках, когда они работали с контурными картами и раскрашивали нужные объекты цветными карандашами.

Благодаря информационным технологиям мы можем использовать новый формат заданий, который современному школьнику более понятен и удобен.

Примеры таких карт можно найти в цифровой Библиотеке учебных материалов 1С – это карты по разным предметам: по истории, географии и предмету «Окружающий мир». Карты содержат разнообразные проверяемые объекты: символы или объекты, которые нужно переместить на правильное место; линии или области, которые нужно нарисовать или раскрасить в разные цвета; подписи, стрелки, круговые диаграммы и тестовые вопросы с выбором одного или нескольких правильных вариантов ответа. Каждая карта дается в двух вариантах – тренажерное задание с подсказкой и контрольное задание; в обоих вариантах есть автоматическая проверка. При проверке задания на карте возможен поэлементный анализ ответа учащегося: так, карта-тренажер после нажатия на кнопку «Показать верные» покажет все правильные и неправильные ответы, подсказки, которые помогут выполнить задание

полностью, и в этом состоит одно из существенных преимуществ интерактивной карты перед бумажной.

Для учителя истории цифровая платформа 1С урок – это огромная помощь в освоении материала. На платформе содержится богатейший материал и интерактивными картами по всеобщей истории и истории России с 5 по 11 классы. Издание содержит 40 контрольных и 40 тренажерных заданий по истории Древнего мира, Средних веков, Новой и Новейшей истории для 5–11-х классов, выполненных на основе интерактивных компьютерных карт. Наличие автоматической проверки, анализа ответа, подсказок и указаний позволяет школьникам работать с заданиями как в классе, так и в дистанционном режиме дома, без помощи учителя.

Конечно, это безусловный плюс по сравнению с картами в учебниках по истории и иными бумажными носителями.

Интерактивная карта-задание для каждой темы представлена, как уже было отмечено, в двух вариантах:

Контрольное задание, где будет осуществляться автоматическая проверка и оценка (суммарная за весь ответ) и второй вариант: тренажерное задание, также с автоматической проверкой и оценка (суммарная за весь ответ).

Например, возьмем сложную тему, которую мы проходим в 11 классе «Распад ССР и образование СНГ». Мы видим интерактивную карту на которой нам предложено выделить «члены СНГ зеленым цветом», «не входившие в СНГ синим цветом», «вышедшие из СНГ красным цветом». Справившись с заданием, ученик нажимает «подтвердить ответ», ему выдается результат, например «частично верно». Он снова делает запрос, нажимая «правильные ответы», после чего ему предлагается подробный перечень субъектов СНГ и не входивших в состав. Подобный вариант возможен, если использовали тренажерное задание. (Приложение 1)

Если мы сразу используем карту с контрольным заданием по этой же теме, то нам будет дан только конечный результат, когда мы подтвердим выполнение данного задания.

Рассмотрим работу с интерактивной картой еще по актуальной теме по истории России «Великая Отечественная война», где материал перенасыщен событиями и датами. Выберем тему «Коренной перелом в годы войны». Нам предлагается: анимированная интерактивная карта. Общее время при непрерывном воспроизведении 1 мин 59 с, словарные статьи о ленд-лизе, сталинградской и курской битвах, а также биографические справки о Сталине, Коневе, Жукове, Рокоссовском и других полководцах войны. (Приложение 2).

Данный материал учитель может легко включить в свой урок, т.к. анимированная карта на уроке и короткий, но нужный биографический материал позволяет активизировать внимание учащихся на всем протяжении урока.

Кроме интерактивных карт цифровая платформа 1С урок содержит сведения по истории, как всеобщей, так и истории России, подборку анимированных карт, презентаций, интерактивных моделей, таблиц и текстовых материалов.

Мне платформа позволяет совершать замечательные экскурсии, например в Древний Египет. Например, по теме «Искусство Древнего Египта» нам предлагается отличная анимированная презентация, время 5,5 минут, но это позволяет погрузить ученика в загадочное искусство Древнего Египта, т.к. все величайшие культурные объекты представлены здесь, начиная от пирамиды Хеопса, мумий, золотых саркофагов, аллеи сфинксов и храмов Древнего Египта. Как показывает опыт преподавания и использования данного ресурса, ученики уже на уроке запоминают тему и увлекаются культурой Египта.

Таким образом, цифровая платформа 1 с урок – это огромный потенциал для творческого педагога при составлении урока!

Другая платформа, которую я использую в своих уроках – это Фоксфорд.

Мне на данной платформе удобно использовать тесты по предметам (истории или обществознанию), которые также можно выбрать по темам. Опять же удобно данную платформу использовать с классом на уроках, а также, если класс находится на дистанционном обучении.

Очень легко создавать свои классы, сразу предлагается автоматическая ссылка, которую можно отправить учащимся в социальные сети. Пройдя простую процедуру регистрации, ученик прикрепляется по данной ссылке к своему классу. Учитель, чтобы отработать определенную тему, предлагает выполнить тест, ученики выполняют, учитель уже видит готовый результат с оценкой и ошибками, которые ученики сделали.

Платформа удобная при осуществлении оценки и контроля за обучением ученика. Для учителя бесспорным удобством является экономия времени при проверке тестов, также можно оценить учеников, которые находятся на дистанционном обучении. (Приложение 3).

Также на данной цифровой платформе имеются тесты пробные ЕГЭ и ГИА от фоксфорда по всем предметам, которые также можно предложить выпускным классам, как материал, позволяющий оценить их знания.

Конечно, все педагоги, которые готовят учащихся к ОГЭ и ЕГЭ по своим предметам используют обучающую систему Гущина и его образовательный портал «Решу ЕГЭ/ОГЭ».

На данной платформе мы находим множество заданий, соответствующих требованиям ГИА, которые позволяют отработать проблемные вопросы по отдельным темам, далее закрепить их, решая типовой тест. Причем, первая часть автоматически проверяется, ученик уже видит, сколько он баллов набирает. И что мне еще нравится в обучающей системе Гущина, можно посмотреть комментарий к ошибкам, т.е. выявить тему, которая оказалась для ученика сложной.

На сегодняшний день, для подготовки учащихся к заданиям по функциональной грамотности, которые уже включены в оценочные тесты по ВПР и ОГЭ. Мы используем банк заданий, созданных институтом стратегии развития образования ИСРО РАО.

Интересным ресурсом для творческого педагога является онлайн-сервис Learning apps, который позволяет создавать мультимедийные интерактивные презентации. Данный сервис позволяет использовать его как конструктор, который дает возможность либо использовать предложенный вариант упражнения, либо изменять его и дополнять своими заданиями.

Приведу пример заданий, которые я создавала для закрепления темы урока по истории России в 6 классе «Становление Древнерусского государства». Сначала конструктор предлагает определиться с названием упражнения, я согласилась с тем названием, которое мне предложил конструктор «Правители Древней Руси Рюрик-Святослав (даты). Далее конструктор предлагает заполнить даты, которые я буду использовать на ленте времени. Опять же можно использовать даты, предложенные конструктором заданий. Далее мы комбинируем правителей в пары, оставляем предложенные, добавляем свои и т.д. В итоге, завершив формирование упражнения, получаем интерактивное задание с лентой времени. Под лентой времени в хаотичном порядке расположены правители Древней Руси. Их можно перетягивать и размещать в нужной последовательности. Что мы и предлагаем ученику. Разместив правителей на ленте времени, можно ученику дать возможность себя проверить, нажав на «галочку» в конце задания.

Правильно расположенные правители загорятся «зеленым» цветом, неправильные «красным». При желании, ученик может сам исправить ошибки и снова проверить себя. (Приложение 4).

Рассмотрим еще пример заданий, который предлагает нам данный сервис. Из творческих заданий выберем кроссворд, здесь сервис опять предлагает нам либо готовый кроссворд. Либо создать нужный нам кроссворд. Разберем как работает упражнение с заданным кроссвордом по теме «Герои былых времен». Нажимаем на цифру «1» кроссворда, открывается задание: задание 1 по вертикали – «Герой Советского Союза, отличился во время штурма Берлина» и т.д. Опять же можно проверить себя, нажав на «галочку», зеленым цветом загорятся правильные ответы или даже буквы, красным неправильные. (Приложение 5).

Итак, данный сервис предлагает возможность создавать или использовать готовые задания по следующим направлениям: размещение объектов в хронологической последовательности на ленте времени, кроссворд, викторина с выбором правильного ответа, пазл «угадай-ка», кто хочет стать миллионером, аудио/видео контент и т.д.

Разнообразные цифровые ресурсы позволяют сделать урок ярким и понятным для ученика 21 века.

Очень часто, мотивацией для освоения новых цифровых ресурсов является потребность реализовывать различные проекты с обучающимися.

Проектная деятельность – это огромный образовательный ресурс для развития обучающихся. Очень интересным является использование QR кодов, которые мы можем применять на своих уроках и в проектной деятельности. QR коды и использование программы Генератор кодов позволяет закодировать ответ любого теста, задачи и другую информацию. Ученик, решив задание или кейс, может быстро проверить выполненное задание.

Как работает данная программа Генератор QR кодов: через приложение play market устанавливаем программу генератор кодов. Далее берем небольшой текст, который мы ходим закодировать и используем его на уроках, ученики могут быстро проверять свои выполненные задания.

Впервые я стала применять данную программу при разработке проекта «Сохраняем культурное наследие вместе!». Перед нами была поставлена задача популяризировать информацию о некоторых храмах Пензенской области, которые, на наш взгляд, являются культурным наследием и нуждаются в возрождении или реставрации. Мы сосредоточили свое внимание на трех храмах Пензенской области: разрушенный храм в с. Калинино Пензенской области, храм Воскресение Христово г. Пензы и Спасо-Преображенский храм в с. Радищево Пензенской области. Все отмеченные объекты нуждаются в завершении реставрации, а Успенский храм в селе Калинино в полном восстановлении. Все данные храмы, на наш взгляд, являются уникальными и имеют полное право являться культурным наследием Сурского края!

Собрав информацию о данных храмах, мы стали выбирать возможность, как мы можем популяризировать информацию о них. Решили создать буклеты, чтобы распространять их среди учащихся и родителей нашей гимназии, студентов духовной семинарии и всех неравнодушных, заинтересованных информацией.

Мы столкнулись с проблемой, что на одном буклете можно разместить фотографии данных храмов. Однако текстовую информацию о них разместить на одном буклете не возможно. Да, кроме того, современная молодежь предпочитает слушать аудиогидов или читать информацию в мобильном телефоне. Поэтому мы решили применить программу Генератор QR кодов. Мы на буклете размещаем QR коды, причем мы планируем разместить два кода о каждом из названных храмов. Один код будет с текстовой информацией, другой будет

содержать ссылку на аудиозапись, что позволит получить информацию о данных храмах в любой желаемой форме. Наша задача – популяризировать информацию о храмах будет выполнена и помогли нам цифровые программы с использованием Генератора QR кодов.

Последний ресурс, на котором мне хочется остановиться в моем докладе – это облачные технологии. Облачные технологии – технология распределенной обработки данных, в которой компьютерные ресурсы предоставляются пользователю как Интернет-сервис. Я думаю, что многие педагоги уже используют облачные технологии, как возможность сохранять, передавать и быстро извлекать нужную информацию. В образовании широко применяются такие облачные сервисы как: электронные дневники, журналы, личные кабинеты преподавателей, учеников и т.д. В своей работе я всегда стараюсь сохранять все важные документы, ведомости, планы уроков в облачном хранилище. Передавать информацию в облако и извлекать ее в нужный момент очень важно в 21 веке. Существуют различные облачные хранилища, у них разный объем бесплатного сохранения контента: GoogleDrive (15 ГБ), OneDrive (5 ГБ), Dropbox (2 ГБ) – это хранилище шифрует контент в браузере и пользователи могут передавать друг другу файлы в зашифрованном виде, Mega (50 ГБ), Яндекс.Диск (10 ГБ).

Именно последним облачным хранилищем пользуюсь я сама. Почему я пользуюсь данным хранилищем? Во – первых, размер бесплатного хранилища для контента оптимальный. Также Облако Яндекс надежен для хранения и совместного доступа на любых устройствах (компьютеры, телефоны). Легко можно поделиться информацией, которую можно просмотреть в облаке или даже скачать другому пользователю. В третьих, пользоваться им можно, если есть почта в Яндексе. Данное хранилище не только позволяет хранить информацию, но и редактировать ее в различных форматах: рисунки, таблицы, презентации и прочее. Процесс перехода к Яндекс диску очень удобен, зайдите на свою почту и перейдите к диску. Объем информации, который есть у каждого педагога огромен, поэтому удобнее, дешевле и проще его хранить в облачных хранилищах.

Таким образом, использование цифровых ресурсов является неоценимым помощником в работе педагога. Цифровые электронные ресурсы позволяют не просто разрабатывать уроки, которые будут понятны ученику 21 века, а также будут помогать учителю и ученикам реализовывать разнообразные проекты по любым направлениям работы.

Список литературы:

1. Емельянова, О.А. Применение облачных технологий в образовании/О.А. Емельянова.- Текст: непосредственный//Молодой ученый.-2014.-№ 3 (62). – С. 907-909. [Электронный ресурс] URL: <https://moluch.ru/archive/62/9448/> (дата обращения: 20.02.2022)
2. Широков Е.А. Использование информационных технологий в преподавании истории и обществознания / Е. А. Широков // Молодой ученый. - 2014. - №6.3. - С. 49-52.

Приложение № 1

The screenshot shows a web browser window with the URL `urok.1c.ru` and the page title "1С:Урок - 4.02. Распад СССР и образование СНГ". The page features a navigation menu with "БИБЛИОТЕКА", "КОНСТРУКТОРЫ", "МОИ МАТЕРИАЛЫ", and "НОВОСТИ", along with a search bar and a user profile "РОМАНОВА МАРИЯ".

4.02. Распад СССР и образование СНГ

The main content area displays a map of the former Soviet Union with colored borders. A central dialog box shows the result: "Частично верно" (Partially correct) with a "Закреть" (Close) button.

Распад СССР и образование СНГ
Закрасьте контуры независимых государств, которые ранее входили в состав СССР:

- Члены СНГ – зеленым цветом
- Ассоциированные члены – фиолетовым цветом
- Не входившие в СНГ – синим цветом
- Вышедшие из СНГ – красным цветом

Buttons at the bottom right: "Правильные", "Подсказка", "Сбросить", "Подтвердить ответ".

System tray at the bottom right shows the time "10:34" and date "07.02.2022".

Приложение № 2

1С:Урок - Библиотека интерактивных материалов

643 отзыва

РОМАНОВА МАРИЯ

Библиотека интерактивных материалов / История / История России, 6-9 класс. Ч.4. XX в. / Глава XV. Коренной перелом в ходе войны (1942-1944 гг.). Окончание Второй мировой войны / 2. Коренной перелом в Великой Отечественной войне (1942-1944 гг.)

Библиотека интерактивных материалов

ФИЛЬТРЫ:

СОДЕРЖИТ СЛОВА ИЛИ ФРАЗЫ

ПОИСК В ТЕКУЩЕЙ ПАПКЕ

ПРЕДМЕТ

КЛАСС

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ФИЛЬТРЫ

СБРОСИТЬ ФИЛЬТРЫ

ПРИМЕНИТЬ ФИЛЬТРЫ

2. Коренной перелом в Великой Отечественной войне (1942-1944 гг.)

16 РЕСУРСОВ

Коренной перелом в Великой Отечественной войне проект цок

Анимированная интерактивная карта. Общее время при непрерывном воспроизведении 1 мин 59 с

КАРТА

все свойства

Ленд-лиз проект цок

Словарная статья

ТЕКСТ

все свойства

ОТКРЫТЬ

ОТКРЫТЬ

10:48
07.02.2022

Приложение № 3

Онлайн-школа Фоксфорд

foxford.ru

Онлайн-школа Фоксфорд

★ 1К ОТЗЫВОВ

[Вернуться назад](#)

Древний Восток

[Экспортировать в Эксель](#) [Посмотреть задания](#)

+ - Верный ответ
 - - Неверный ответ
 +/- - Частично верный ответ
 □ - Нет ответа

По фамилии	По баллам	Оценка i	Задания							
			1	2	3	4	5	6	7	8
Гусева Регина	78 93	4	+	+	-	+	+	+	+	+
Жукова Полина	67 93	4	+	+	+/-	-	+	+	-	+
Имамов Тимур	78 93	4	+	+	-	+	+	+	+	+
Наумова Алина	38 93	3	-	+/-	-	-	+	+	-	+
Необыкновенный Школь...	53 93	3	+	+/-	+	-	+	-	-	+
Полина Глазкова	78 93	4	+	+	-	+	+	+	+	+
Роганова Наташа	77 93	4	+	+/-	+/-	+	+	+	+	+
Рукосуева Екатерина	52 93	3	+	+/-	+/-	-	+	-	-	+
Силантьева Маргарита	93 93	5	+	+	+	+	+	+	+	+
Соколов Дмитрий	37 93	3	-	+/-	+/-	-	+	-	+	-

11:15 07.02.2022

Приложение № 4

The screenshot shows a web browser window with the URL <http://learningapps.org>. The page title is "Правители Древней Руси Рюрик - Святослав (Даты)". The LearningApps.org logo is visible at the top left. The user's account name is "Надежда385". The main content is a timeline exercise titled "Правители Древней Руси Рюрик - Святослав (Даты)". The timeline ranges from 800 to 1000. A hand cursor is pointing to the name "Ольга" on the timeline. Other names visible on the timeline are "Рюрик", "Игорь", "Святослав", and "Олег".

Timeline labels: 800, 820, 840, 860, 880, 900, 920, 940, 960, 980, 1000

Names on timeline: Рюрик, Игорь, Ольга, Святослав, Олег

Buttons at the bottom: Создать подобное упражнение, Личное упражнение, Опубликованное упражнение, Доработать упражнение

Приложение № 5

The screenshot displays a web browser window with the LearningApps.org website. The page title is "LearningApps.org - создание мультимедийных интерак...". The browser's address bar shows "learningapps.org". The website's header includes navigation buttons: "Пример 1", "Пример 2", "Пример 3", and "Создать новое упражнение". The main content area is titled "Герои былых времён..." and features a crossword puzzle. The puzzle is titled "Вопрос 1 (По вертикали):" and includes a portrait of a man in a military uniform. Below the portrait, the text reads: "Герой Советского Союза, отличился во время штурма Берлина". An "Ответ:" field is provided for the user to enter the answer. The interface also shows a sidebar with various icons and a taskbar at the bottom with system icons and the date "11:20 10.02.2022".