

риева), МБОУ СОШ №1 им. Н. К. Крупской (рук. Е.С. Коваль) и Театральная студии «Зеркало» (рук. А. Г. Галкина).

В рамках Фестиваля работала образовательно-просветительская платформа: лекции и мастер-классы специалистов в сфере искусства и культуры, встречи с художниками, тематика которых определялась запросами участников Фестиваля. Лекторами были признанные специалисты в своей области знаний: филологи, историки, искусствоведы и практики. Некоторые мастер-классы проводились участниками Фестиваля, что свидетельствует об их высоком профессиональном уровне.

Фестиваль молодежных культур в Нижнем Тагиле «Вверх по вертикали» задумывался, прежде всего, как социальный проект, который должен позволить продемонстрировать свои достижения творческой молодежи. На выставках и концертных площадках, во время литературных и театральных вечеров наряду с уже признанными художниками, артистами, поэтами состоялась дебюта еще неизвестных, но несомненно талантливых представителей творческой молодежи. По итогам работы Фестиваля подготовлены к печати два издания, которые представят работы молодых тагильских художников – каталог выставок [4] и сборник стихов [5].

Список литературы

1. Баданина К. Вступительная статья // Молодая тагильская поэзия. Сборник стихов. – Нижний Тагил, 2019. – С.2-3.
2. Баданина К., Устинова Е. Вступительная статья // Вверх по вертикали. Фестиваль молодежных культур в Нижнем Тагиле. – Нижний Тагил, 2019. – С.6-7.
3. Белохонов В. Н. Эволюция современного изобразительного искусства (по материалам работ ХГФ НТГСПИ-НТГСПА) //Тагильский вестник: Уральская провинция в культурном пространстве XX века: Историко-краеведческий альманах. – Нижний Тагил, 2004. – С.127-133.
4. Вверх по вертикали. Фестиваль молодежных культур в Нижнем Тагиле. – Нижний Тагил, 2019. – 96 с.
5. Молодая тагильская поэзия. Сборник стихов. – Нижний Тагил, 2019. –100 с.

УДК 37

Балтабаев И. М.

ПРИМЕНЕНИЕ ЭЛЕМЕНТОВ ДОПОЛНЕННОЙ РЕАЛЬНОСТИ НА УРОКАХ ИСТОРИИ И ВО ВНЕУРЧНОЕ ВРЕМЯ В РАМКАХ РЕАЛИЗАЦИИ ТЕХНОЛОГИИ СМЕШАННОГО ОБУЧЕНИЯ

В статье рассматривается образовательный потенциал элементов дополненной реальности на уроках истории. Описывается способ применения QR -кодов в МАОУ СОШ № 5.

Ключевые слова: Дополненная реальность, QR -кодов, технология смешанного обучения, ФГОС.

THE USE OF AUGMENTED REALITY ELEMENTS IN HISTORY LESSONS AND IN EXTRA-CURRICULAR TIME WITHIN THE IMPLEMENTATION OF MIXED LEARNING TECHNOLOGY

The article discusses the educational potential of the elements of augmented reality at the lessons of history. The method of using QR codes in MAOU secondary school No. 5 is described.

Key words: Augmented reality, QR codes, blended learning technology, GEF.

Развитие информационных технологий оказывает все большее воздействие на все аспекты образовательной системы современного общества. Именно они позволяют повысить эффективность процесса обучения. Одной из них является технология дополненной реальности (AR). Значимость данной технологии заключается в том, что она предоставляет новые подходы к реализации ФГОС. В частности, элементы дополненной реальности могут повысить заинтересованность обучающихся в изучении таких разделов истории, как внешняя политика и культура. Огромным плюсом дополненной реальности является ее наглядность, интерактивность и информативность. Все эти преимущества реализуются путем использования ИКТ в рамках технологии смешанного обучения. Причем, привлеченные ИКТ должны соответствовать всем требованиям современного урока, которыми являются: способность к удовлетворению и достижению целей современного образования; возможность передавать графическую, текстовую, видео- и аудиоинформацию; возможность ведения диалога с обучаемым в интерактивном формате; способность к оперативному оцениванию деятельности учащихся.

Использование элементов дополненной реальности на уроках истории имеет несколько преимуществ: **Наглядность.** Типичный пример – объемное моделирование. Двухмерная бумажная проекция хотя и дает полное представление об объекте, но не позволяет «ощутить» его, в подробностях рассмотреть отдельные элементы. **Визуализация.** Данный прием часто используется при обучении детей, которым еще незнакомы такие понятия, как теоретический подход и абстрактное мышление. Визуализация теории при помощи дополненной реальности, в свою очередь, облегчает процесс запоминания, улучшает усвоение материала. **Интерес.** Оживающие страницы истории, персонажи, вступающие в диалог, объясняющие сложные моменты, помогают проникнуть в суть материала.

В педагогике есть несколько примеров использования элементов дополненной реальности, а именно: использование QR- кодов и применение мобильных приложений.

Рассмотрим первый пример: использование на уроках элементов дополненной реальности при помощи QR - кодов. Данный пример подходит для работы в группах и неразрывен с технологией смешанного обучения (модель – ротация станций). Например, при изучении темы «Внешняя политика Екатерины II» реализуя модель «Ротация станций», на одной из «станций», используя QR-коды в качестве гиперссылки, обучающимся можно предложить самостоятельно назвать причины войн, рассмотреть ход военных действий, изучить исторические источники.

Так же QR-коды можно использовать во внеурочное время, например, при проведении квестов. В МАОУ СОШ № 5 был проведен квест «История школы №5». Команды должны были переходить по станциям, используя закодированную в QR-код информацию, а затем нанести ее на гугл-карту. Данное мероприятие позволило обучающимся ближе познакомиться с историей родной школы при помощи интерактивных моделей обучения. Так же нами запланирован квест по «Памятные места города Карпинска».

Минусом данного метода является то, что для использования QR- кодов необходим стабильный, скоростной интернет и значительные временные затраты на подготовку мероприятий.

Вторым примером использования элементов дополненной реальности является использование различных мобильных приложений. Существует целый набор мобильных приложений дополненной реальности, которые можно использовать в образовательных целях. Рассмотрим некоторые из приложений для устройств на базе операционных систем Android и IOS как наиболее распространенных и доступных среди обучающихся. Такими приложениями являются Google Goggles, Chromville, Quiver, LandscapAR augmented reality и др.

Такие приложения как HP Reveal и WellaMe используются нами при изучении блока «Культура России». Используя мобильное устройство, обучающиеся могут просмотреть видео о создании исторического сооружения и его историю.

Минусом данных приложений является то, что они используют уже подготовленную платформу и маркеры, а для педагогической деятельности это не подходит, так как почти все маркеры носят коммерческий характер, а не педагогический.

Сравнивая две эти модели, мы пришли к выводу, что на данном этапе развития приложений более приемлемым будет использование QR-кодов, так как они более стабильны и не зависят от статичности предмета или явления. Вторым плюсом QR-кодов является то, что их используют во всех сферах от рекламы до учебников и обучающиеся с ними больше знакомы. И к тому же приложения для работы с QR-кодами русскоязычны, нежели аналогичные приложения дополненной реальности, что, безусловно, повлияло на большее использование QR-кодов в педагогической деятельности.

Каждый педагог должен знать тенденции развития современных информационных технологий, владеть ими и быть в состоянии грамотно и обоснованно применить их в образовательном процессе. Поэтому знакомство со средствами дополненной реальности и способами их применения на уроке, во внеурочной и проектной деятельности необходимо современному педагогу.

Список литературы

1. Приказ Министерства образования и науки РФ от 17 мая 2012 г. N 413 "Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта среднего общего образования"[Электронный Ресурс]. Режим доступа <http://base.garant.ru/70188902/#ixzz62tKr0Opi> (дата обращения: 19.10.2019).
2. Амиров А. Ж., Ашимбекова А. М., Темирова А. Е. Роль современных мобильных приложений в учебном процессе вуза // Молодой ученый. — 2017. — №1. — С. 13-15. — [Электронный ресурс] – Режим доступа - <https://moluch.ru/archive/135/37927/> (дата обращения: 19.10.2019).
3. Горбунова, Л. Н. Повышение квалификации педагогов в области информационно-коммуникационных технологий / Л. Н. Горбунова, А. М. Семибратов. // Педагогическая информатика.. – 2016. – №25. – С. 36-41.
4. Захарова, И. Г. Информационные технологии в образовании: учебное пособие / И. Г. Захарова. – М. : Академия, 2015. – 198 с.
5. Самарина А.Е. Мобильные приложения дополненной реальности и возможности их использования в образовательном процессе// [Электронный научно-практический журнал «Современная педагогика»](http://pedagogika.snauka.ru/2016/01/5303) —[Электронный ресурс] – Режим доступа - <http://pedagogika.snauka.ru/2016/01/5303> (дата обращения: 19.10.2019).

УДК 372.893

Ермакова А.А.

ОПЫТ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ КЕЙС-ТЕХНОЛОГИИ НА УРОКАХ ИСТОРИИ В 11 КЛАССЕ

В статье анализируется опыт автора по использованию кейс-технологии на уроках истории в 11 классе, в рамках которых изучается культура различных исторических периодов.

Ключевые слова: методика, кейс-технологии, урок, гражданская идентичность, компетенции, культура, источники информации.

Ermakova A.A.

EXPERIENCE OF USING CASE TECHNOLOGY IN HISTORY LESSONS IN 11TH GRADE

The article analyzes the author's experience in the use of case technology in history lessons in the 11th grade, in which the culture of different historical periods is studied.

Key words: methodology, case-technologies, lesson, civil identity, competences, culture, information sources.