

Карта инновации

Полное наименование образовательной организации (учреждения)	Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение средняя общеобразовательная школа № 548 с углубленным изучением английского языка Красносельского района Санкт-Петербурга
Фамилия, имя, отчество руководителя образовательной организации (учреждения)	Харитоновна Алла Геннадьевна
Контактные данные: почтовый адрес, телефон, адрес официального сайта, электронная почта	Адрес: 198332, Санкт-Петербург, ул. Маршала Казакова, д.30 Телефон/факс образовательной организации: 743-48-49, факс: 743-48-53 Адрес сайта ОУ: http://sc548.ru/index.html Электронная почта ОУ: school548@yandex.ru
Направление инновационной деятельности (согласно разделу II Положения о проекте «Школа – лаборатория инноваций»)	Информатизация образовательного процесса
Тема инновационной разработки	Игровой комплекс для школьников с применением технологии дополненной реальности
Автор / авторский коллектив инновационной разработки	Пивненко Ольга Алексеевна, Ефимова Инна Альбертовна, Соколова Валентина Алексеевна, Ачилдиева Татьяна Александровна, Собкалова Анна Петровна, учитель, Корсакова Наталья Александровна, Латышева Светлана Владимировна, Широкая Надежда Анатольевна, Макарова Наталья Владимировна

<p>Краткое описание инновационной разработки (цели, задачи, содержание работы, полученные результаты, продукты)</p>	<p>Цель – создание игрового комплекса, являющегося элементом модернизации образовательной среды, позволяющего педагогическим работникам и учащимся в процессе обучения получить новые возможности через использование технологии дополненной реальности.</p> <p>Задачи:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Разработка дидактических игр на основе дополненной реальности для наибольшей их эффективности и реализации требований ФГОС, для организации учебной деятельности обучающихся на основе мобильного обучения с применением дополненной реальности. • Реализация совместной проектной деятельности учителей и учеников с применением дополненной реальности для обеспечения готовности выпускников общеобразовательных учреждений к дальнейшему обучению и деятельности в высокотехнологичной экономике. • Создание системы подготовки педагогов для работы с технологиями дополненной реальности на основе игровой деятельности, актуальность этого направления отмечена в «Профессиональном стандарте педагога»: «...педагог должен владеть (осваивать) и разрабатывать психолого-педагогические технологии, основанные на знании законов развития личности в реальной и виртуальной среде», «формировать навыки поведения в мире виртуальной реальности». • Проведение исследований для выявления эффективности применения игрового комплекса с применением технологии дополненной реальности в начальной школе. <p>Реализация игрового комплекса позволяет достичь в образовательном процессе ряд результатов и эффектов:</p> <ul style="list-style-type: none"> • повышение мотивации учащихся к обучению, и вследствие этого достижение новых образовательных результатов; • обеспечение комфортной работы детей с различной модальностью восприятия информации; • расширение информационно-образовательной среды учителя и ученика, предоставление ученику возможности учиться, играя без привязки к компьютеру и конкретному помещению; • демонстрация возможностей и преимуществ мобильных технологий и технологии дополненной реальности в образовательной деятельности – ученики должны понимать, что мобильное устройство может быть использовано не только для развлечения; • преодоление цифрового разрыва между участниками образовательного процесса разных поколений – детьми, родителями и учителями. <p>Результаты внедрения нашего опыта уже повлияли на изменение образовательной среды.</p> <p>Полученные продукты:</p> <p>Игровой комплекс с дополненной реальностью, содержащий более 50 игр 6 видов по разным предметам и возрастам учащихся начальной школы и детского сада.</p> <p>Для самостоятельной подготовки к проведению уже разработанных игр с применением технологии дополненной реальности, представленных на сайте, или для создания собственных дидактических игр на их основе мы разработали методические рекомендации.</p>
---	--

<p>Сведения о распространении инновационного опыта</p>	<p>Сайт экспериментальной площадки ГБОУ СОШ №548, раздел «Диссеминация опыта» https://sites.google.com/site/eksperiment548/7-dissiminacia-opyta</p>
<p>Сведения, подтверждающие эффективность инновационной разработки</p>	<p>Эффективность подтверждается</p> <ul style="list-style-type: none"> • результатами анкетирования различных субъектов образовательной деятельности, • результатами анкетирования участников открытых мероприятий по диссеминации опыта. <p>https://sites.google.com/site/eksperiment548/3-issledovatelskaa-deatelnost</p> <p>Результаты анкетирования свидетельствуют о том, что представляемый инновационный продукт позволяет решать педагогические задачи, достигать современные образовательные результаты в соответствии с требованиями ФГОС.</p>
<p>Прогноз о результатах спроса на полученные результаты (продукты)</p>	<p>По результатам анкетирования мы можем сказать, что представляемый инновационный продукт обладает достаточной степенью новизны, готов к реализации в образовательной практике школы.</p> <p>Представляемый продукт отвечает требованиям инструментальности – может быть модифицирован для учащихся разных параллелей; опыт разработки игровых комплексов может быть использован педагогами любых типов образовательных учреждений для учащихся любых классов в рамках изучения различных предметов в урочной и внеурочной деятельности или при организации воспитательной работы в классе и школе.</p> <p>Мы полагаем, что интерес к игровому комплексу с применением технологии дополненной реальности будет расти с общей тенденцией интеграции мобильных технологий и технологии дополненной реальности в образовательный процесс школы.</p>