

УПРАВЛЕНИЕ ОБРАЗОВАНИЯ МУНИЦИПАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
ДИНСКОЙ МУНИЦИПАЛЬНЫЙ РАЙОН КРАСНОДАРСКОГО КРАЯ

МУНИЦИПАЛЬНОЕ КАЗЕННОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ «ЦЕНТР ПОДДЕРЖКИ
ОБРАЗОВАНИЯ» МУНИЦИПАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ ДИНСКОЙ
РАЙОН

VIII педагогический фестиваль
«ШАГ К УСПЕХУ»



ПАСПОРТ ПЕДАГОГИЧЕСКОЙ ПРАКТИКИ
«Цифровые образовательные ресурсы как инструмент развития
современной образовательной среды»

ПЛОЩАДКА: УЧИТЕЛЬ БУДУЩЕГО

Авторский состав педагогической практики:

Заместитель директора по УВР

МАОУ МО Динской район

СОШ № 37 имени П.И. Еременко

Шевчук Т.А.

Учитель русского языка, литературы, истории

Родионова В.В.

Педагог-организатор дополнительного образования

Рохлина Е.В.

ст. Старомышастовская
2025г.

Название педагогической практики	«Цифровые образовательные ресурсы как инструмент развития современной образовательной среды»
Ф.И.О., должность авторов/соавторов практики	Шевчук Татьяна Александровна, Заместитель директора по УВР; Родионова Влада Владимировна, учитель русского языка и литературы; Рохлина Екатерина Вячеславовна, Педагог-организатор дополнительного образования МАОУ МО Динской район СОШ №37 имени П. И. Еременко
Аннотация педагогической практики	Данная практика направлена на создание в школе цифровой образовательной среды, отвечающей потребностям всех участников образовательного процесса: администрации, педагогов, обучающихся и их родителей в качественном, доступном и эффективном образовательном процессе, обеспечивающем формирование ключевых компетенций XXI века.
Партнеры	МАОУ МО Динской район СОШ №31 (сетевое взаимодействие), бизнес-сообщество.
Актуальность внедрения педагогической практики	Актуальность практики заключается в том, что современный быстро меняющийся мир требует новых подходов к образованию, повышения его качества и доступности. Использование цифровых ресурсов (далее ЦОР) помогает решению этих задач: <i>Повышение доступности образования</i> - ЦОР позволяют обучаться в любом месте и в любое время, что особенно актуально для отдаленных регионов и лиц с ограниченными возможностями здоровья. <i>Интерактивность и вовлеченность</i> - цифровые ресурсы, такие как виртуальные лаборатории, симуляции и интерактивные учебные материалы, делают процесс обучения более увлекательным и наглядным. <i>Персонализация обучения</i> - ЦОР позволяют адаптировать учебный процесс к индивидуальным потребностям и способностям каждого учащегося, предлагая различные уровни сложности и форматы

	обучения. <i>Развитие навыков XXI века</i> - работа с цифровыми ресурсами способствует формированию критического мышления, умения работать с информацией, навыков программирования и цифровой грамотности, что востребовано в современном мире. <i>Эффективность обучения</i> - ЦОР могут быть использованы для автоматической проверки знаний, предоставления обратной связи и анализа результатов обучения, что позволяет оптимизировать процесс и повысить его эффективность.
Цель и задачи практики	Цель: способствовать созданию современной и эффективной образовательной среды за счёт применения цифровых инструментов и ресурсов в обучении и воспитании. Задачи: • обновление технологий и методов преподавания (систематическое применение цифровых образовательных ресурсов); • формирование банка цифровых образовательных ресурсов; • распространение опыта включения ЦОР в учебно-воспитательный процесс.
Целевая аудитория практики	Педагоги, обучающиеся, родители
Проблемы, сложности	1. Технические проблемы: средний уровень оснащения образовательной организации необходимым оборудованием (интерактивные доски, проекторы, ноутбуки, планшеты, документ-камеры). 2. Недостаточная подготовка кадров (педагогам не хватает навыков и знаний для эффективного использования цифровых инструментов и создания качественного контента для цифровой образовательной среды). 3. Низкое Обучающиеся имеют в распоряжении в основном мобильные телефоны, редко планшеты, ноутбуки и компьютеры.

Технологии, методы реализации педагогической практики	Технологии: - <u>информационно-коммуникационные технологии</u> - <u>технология развития критического мышления</u> - <u>технология проектного обучения</u> - <u>здоровьесберегающие технологии;</u> - <u>игровые технологии</u> Методы: • научно-исследовательский; • метод проектов; • личностно-ориентированный метод; • метод креативного мышления; • метод критического мышления; • метод проблемного обучения. Формы работы по программе: виртуальные экскурсии, эвристическая беседа, обсуждения, презентации, конкурсы, викторины, игры, праздники, представления, выступления, фестивали, дебаты, дискуссии, круглые столы, конференции, профориентационные встречи.
Ресурсы, необходимые для реализации практики	Технические: ноутбуки, планшеты, интерактивные доски, проекторы, документ-камеры. Информационные: сайт школы, социальные сети школы. Трудовые: администрация школы, педагоги, родители.
Сроки, этапы, периоды реализации практики	I этап (2023 - 2024 гг.) – анализ рабочих программ по предметам, в частности тематического планирования, для подбора конкретного приема, метода, формы (цифровые технологии) соответствующих специфике образовательного процесса и образовательных потребностей учащихся; проведение обучающих семинаров для педагогов по вопросам применения ЦОР в образовательном процессе; прохождение курсов повышения квалификации. II этап (2024 - 2026 гг.) – подбор и создание информационных продуктов, использование готовых цифровых образовательных ресурсов; применение информационных продуктов на уроках разных типов, в воспитательной работе, при руководстве научно – исследовательской

	деятельностью обучающихся; анализ эффективности использования ЦОРов, изучение динамики образовательных результатов.
Ожидаемые результаты практики	Системное применение в образовательном процессе цифровых образовательных ресурсов, способствующих формированию эффективной образовательной среды.
Описание педагогической практики	Сущность педагогической практики заключается в создании учителями собственных цифровых образовательных ресурсов и системном применении готовых верифицированных цифровых образовательных ресурсов в учебном процессе. Для создания собственных ЦОР существует множество цифровых инструментов (Приложение № 1, сокращенный перечень) с помощью которых можно создать такой продукт, который будет максимально соответствовать образовательным задачам урока. Для того, чтобы учитель мог создать качественный ЦОР необходим достаточный уровень цифровой грамотности. Поэтому для педагогов организованы практические семинары, направленные на овладение цифровыми компетенциями, прохождение курсов повышения квалификации. Применение верифицированных готовых ЦОР также требует от педагога понимания какую роль он будет играть в образовательном процессе, его соответствие психолого-педагогическим особенностям обучающихся.
Результативность применения практики	1. Повышен уровень цифровой грамотности педагогов. 2. Педагогами осуществляется системное использование в образовательном процессе цифровых образовательных ресурсов. 3. Вырос уровень вовлеченности и мотивации учащихся в процессе обучения. 4. Осуществляется индивидуализация обучения благодаря использованию ЦОР. 5. Распространение опыта применения ЦОР на региональном уровне. Рохлина Е.В., педагог-организатор Точки роста – призер Всероссийского конкурса образовательных

	практик, тема: «Использование современных медиатехнологий в рамках реализации дополнительной общеобразовательной программы «Фото-видео студия».
--	---

Приложение №1

Инструменты (сайты, приложения, программы, нейросети) создания цифровых образовательных ресурсов

ИНСТРУМЕНТЫ			
	№	Название	Что делает?
1. Работа со звуком	1.1.	AUDIO STUDIO	Сервис очистки звука, автоматически удаляет фоновый шум и улучшает качество речи, используя последние достижения в области обработки звука и искусственного интеллекта
	1.2.	PRESENTIOUS	Сервис для сопровождения презентаций голосом и пояснениями в режиме «голос за кадром».
	1.3.	AUDIOREMOVE R	Сервис, позволяющий удалить звук из видео без перекодировки. Удаляйте звук из видео в режиме онлайн
	1.4.	FREESOUND	Место, где Вы найдете любой звук, который Вам нравится.
	1.5.	UDIO	Инструмент для создания музыки с помощью нейросетей.
2. Гаджеты	2.1.	SUPERTEACHER TOOLS.US	Сервис со множеством онлайн-инструментов. Пригодится тем, кто хочет разнообразить урок интерактивными играми.
	2.2.	CLASSTOOLS.NET	Сборник инструментов для педагога, при их помощи можно создавать интерактивные задания, засекают время и даже оформить выпуск новостей.
3.Тренажеры	3.1.	EUCLIDEA	Геометрические построения циркулем и линейкой в игровой форме. Здесь вам не надо беспокоиться про аккуратность чертежа.
	3.2.	БИОУРОКИ	Сайт с инструментами для подготовки занятий по биологии.
	3.3.	99MATH	Сервис для школьников, в котором они соревнуются в решении арифметических задач.
	3.4.	ONLINETESTPAD.COM	Многофункциональный конструктор, с помощью которого вы сможете создавать тесты, опросы, кроссворды, диалоговые тренажеры и т.д.
	3.5.	ЕТРЕНИКИ	Онлайн-конструктор учебных тренажеров.
4. Изображения	4.1.	BIGJPG	Сервис, который улучшает качество фотографий: уменьшает шум и зазубренность, увеличивает изображение, а также для увеличивает изображение без потерь.
	4.2.	PIXLR	Популярное веб-приложение для редактирования изображений.
	4.3.	VISPER	Платформа с искусственным интеллектом, чтобы создавать видеоролики: презентации, новости, обзоры и озвучивать их в автоматическом режиме.
	4.4.	TINKERCAD	Кроссплатформенное программное обеспечение для создания и редактирования 3Д-проектов.
	4.5.	SETERRA	Увлекательная образовательная географическая игра. Изучайте страны, столицы, флаги, океаны, реки и многое другое при помощи упражнений с контурными картами.

Примеры заданий с использованием нейросетей

1. Литература

Задание: Генерация альтернативного сюжета.

Инструмент: Нейросеть генерации текста (например, OpenAI GPT).

Задание: Ученикам предлагается выбрать известное произведение (например, «Ромео и Джульетта») и с помощью нейросети создать альтернативный сюжет. Учащиеся должны ввести начальные условия (например, «Что, если Ромео не выпил яд?»), а затем проанализировать полученный текст.

Цель: Развить креативные навыки, а также критическое мышление через анализ альтернативного сюжета.

2. История

Задание: Создание исторической интерактивной карты.

Инструмент: Нейросеть для анализа больших данных и картографирования (например, ArcGIS с AI-компонентами).

Задание: Учащиеся исследуют важные исторические события (например, Вторую мировую войну) и используя нейросеть, создают интерактивную карту, отображающую главные битвы, изменения границ и ключевых лиц.

Цель: Помочь ученикам лучше понять пространственную и временную динамику исторических событий.

3. Математика

Задание: Решение задач и объяснение решений.

Инструмент: Нейросеть для распознавания текста и математического решения (например, Wolfram Alpha или Mathway).

Задание: Ученикам предлагается решить ряд математических задач и ввести их в систему. Нейросеть должна не только дать ответ, но и подробно объяснить, как пришла к решению.

Цель: Повысить уровень понимания математики, предоставляя ученикам доступ к подробным разработкам решений.

4. Научные предметы (Физика, Химия)

Задание: Моделирование экспериментов на основе данных.

Инструмент: Нейросеть для предсказания (например, TensorFlow или PyTorch).

Задание: Ученики проводят виртуальные эксперименты (например, реакции между различными химическими соединениями) и используют нейросеть для предсказания результатов. Они вводят параметры эксперимента в систему и получают выводы, которые должны сопоставить с реальными экспериментами.

Цель: Развить аналитические способности, а также понимание научных методов.

5. Иностранный язык

Задание: Перевод и улучшение текста.

Инструмент: Нейросеть перевода (например, Google Translate с функцией подтягивания контекста).

Задание: Учащиеся должны выбрать небольшой текст или создать свой собственный и перевести его с помощью нейросети. После этого они должны проанализировать, где модель ошиблась, и исправить текст самостоятельно, улучшив его качество.

Цель: Углубить знания языка и развить навыки редактирования.

Модели педагогических ситуаций с применением нейросетей

Ситуация 1: Персонализированное обучение

Описание: Учитель использует нейросеть для создания адаптивного обучающего плана, который учитывает уровень знаний каждого ученика. На платформе учащиеся могут проходить тесты, и на основе результатов нейросеть предлагает индивидуальные задачи для устранения пробелов.

Педагогическая цель: Повышение успеваемости за счет индивидуального подхода к каждому обучающемуся.

Ситуация 2: Групповая работа с использованием AI

Описание: Учитель организует проектную работу, где ученики работают в группах.

Каждая группа использует нейросеть для сбора информации и анализа данных по заданной тематике (например, «Влияние технологий на общество»).

Педагогическая цель: Стимулирование сотрудничества между учениками и развитие навыков работы в команде с использованием современных технологий.

Ситуация 3: Обратная связь в реальном времени

Описание: В классе используется нейросеть для сбора и анализа отзывов учеников по конкретной теме или уроку. Учитель может в режиме реального времени видеть, какие вопросы вызывают затруднения, и адаптировать план урока.

Педагогическая цель: Улучшение качества преподавания за счет оперативного реагирования на запросы и потребности учащихся.

Ситуация 4: Виртуальный ассистент

Описание: Учитель внедряет использование виртуального ассистента (на базе нейросети), который может ответить на часто задаваемые вопросы учеников по курсу или помочь с материальными запросами. Например, ассистент может предложить ресурсы для дополнительных исследований.

Педагогическая цель: Повышение автономии учащихся и их способности находить нужную информацию без постоянного обращения к учителю.