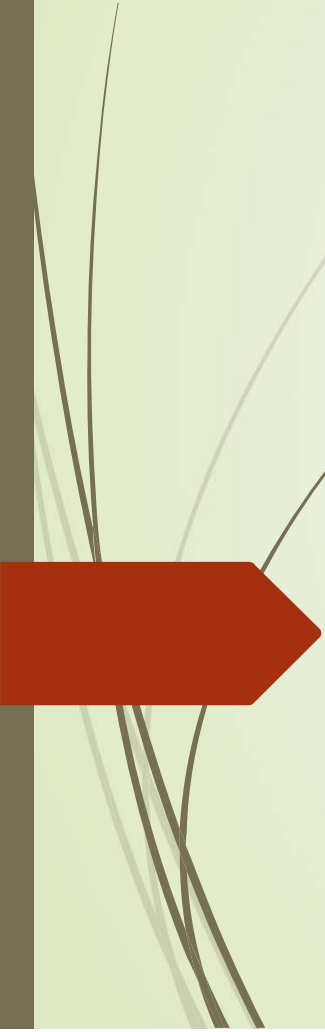




Информационные технологии в деятельности педагога-психолога

РЕПОЗИТОРИЙ БГПУ

Слушатель: Хиневич А.Н
Гр. ПП-191

Информационные технологии (ИТ) обучения - это педагогическая технология, применяющая специальные способы, программные и технические средства (кино, аудио- и видеотехнику, компьютеры, телекоммуникационные сети) для работы с информацией".



Педагогические цели использования информационных технологий:

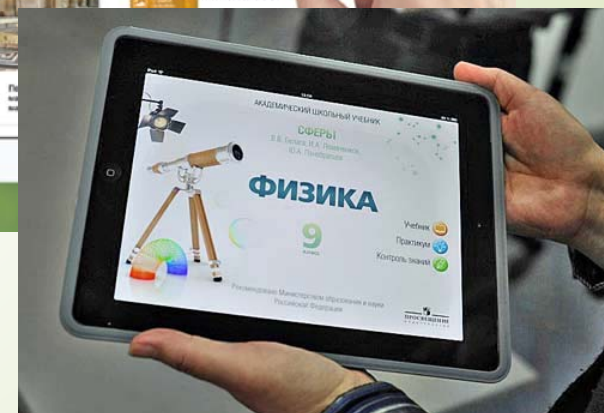
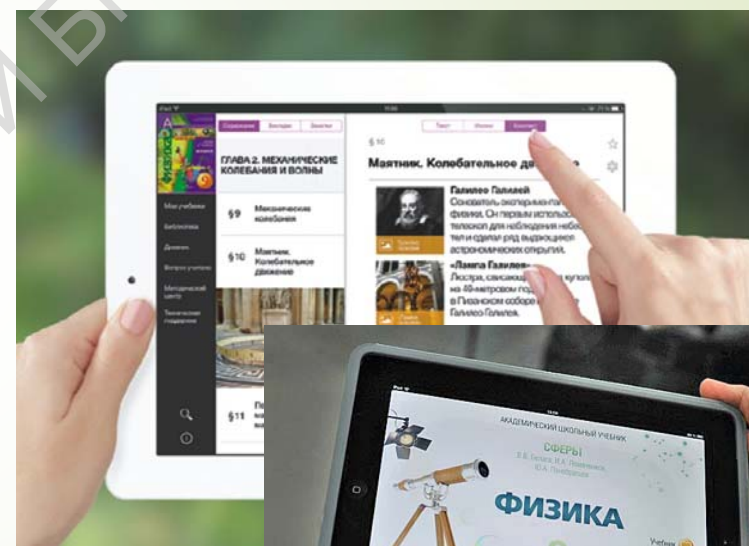
Развитие личности обучаемого, подготовка к самостоятельной продуктивной деятельности в условиях информационного общества, включающая (помимо передачи информации и заложенных в ней знаний):

1. развитие конструктивного, алгоритмического мышления благодаря особенностям общения с компьютером;
2. развитие творческого мышления за счет уменьшения доли репродуктивной деятельности;
3. развитие коммуникативных способностей на основе выполнения совместных проектов; формирование умений принятия оптимальных решений в сложной ситуации (в ходе компьютерных деловых игр и работы с программами-тренажерами) ; развитие навыков исследовательской деятельности (при работе с моделирующими программами и ИОС);
4. формирование информационной культуры, умений осуществлять обработку информации (при использовании текстовых, графических и табличных редакторов, локальных и сетевых баз данных).

1

Виды информационных средств в образовании:

Электронный учебник – это обучающая система, которая основана на дидактических и методических материалах по предмету. Электронный учебник подходит, как для самостоятельного изучения материала, так и как основа изложения лекционного материала. Электронный учебник содержит в себе все темы, которые предусмотрены учебным планом. Там же имеется блок, где ученик, студент может проверить и закрепить свои знания.



2

Мультимедиа

Использование мультимедийных технологий обязано своей эффективностью всестороннему влиянию на системы восприятия человека.

Интерактивные системы мультимедийного типа одновременно передают:

звук;

- видео;
- анимацию;
- графику;
- тексты.

Особо результативны виды уроков с использованием такого подхода, когда студенту отводится не пассивная роль наблюдателя, а главного участника, непосредственно влияющего на ход событий. Впрочем, мультимедийными являются и те занятия, в которых преподаватель использует, как минимум, проектор с презентацией или аудиозапись важной информации.



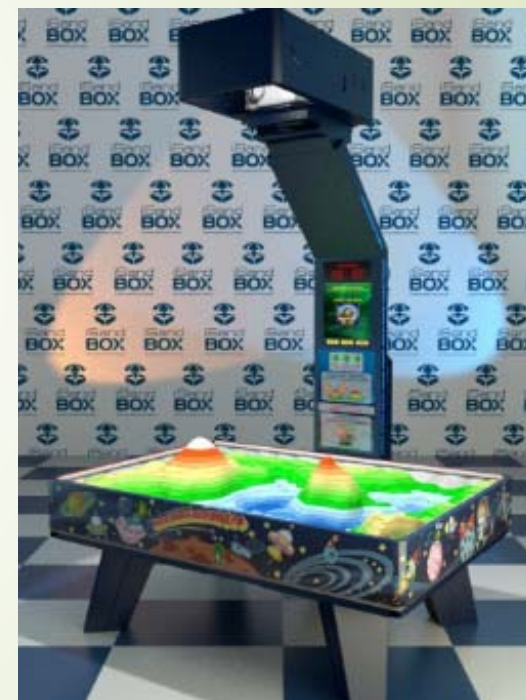
3

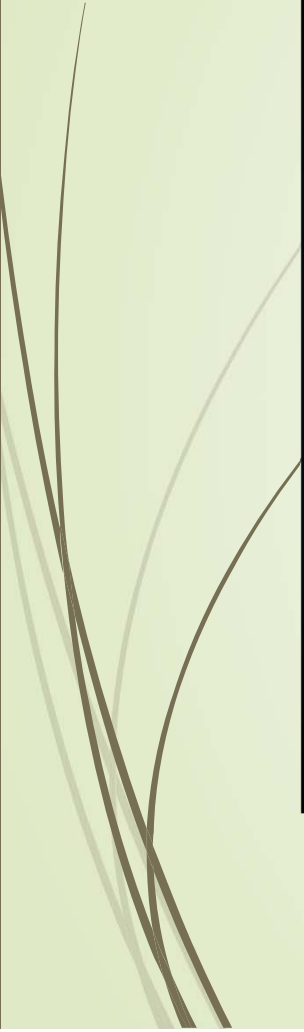
Интерактивная песочница

Интерактивная песочница – это современный продукт, предназначенный для полноценного и разностороннего развития детей. В интерактивной песочнице как и в обычной основную роль играет песок, только эта песочница оснащена современным оборудованием и программным обеспечением, которое создает на песке эффект дополненной реальности.

Как работает интерактивная песочница?

В оборудование встроен сенсор для определения глубины. Он подключен к компьютеру. Сенсор замеряет расстояние от проектора до песка. Специальная программа обрабатывает полученные от сенсора данные и дает проектору команды, каким цветом освещать конкретный участок песка.





РЕПОЗИТОРИЙ БГПУ

4

Интернет

Интернет - всемирная система доступа к любым файлам. Благодаря использованию сети Интернет, студент может найти все необходимую информацию, на вопрос который его интересует. Преимущества сети Интернет это возможность узнать любую информацию, независимо от того где ты находишься.



5

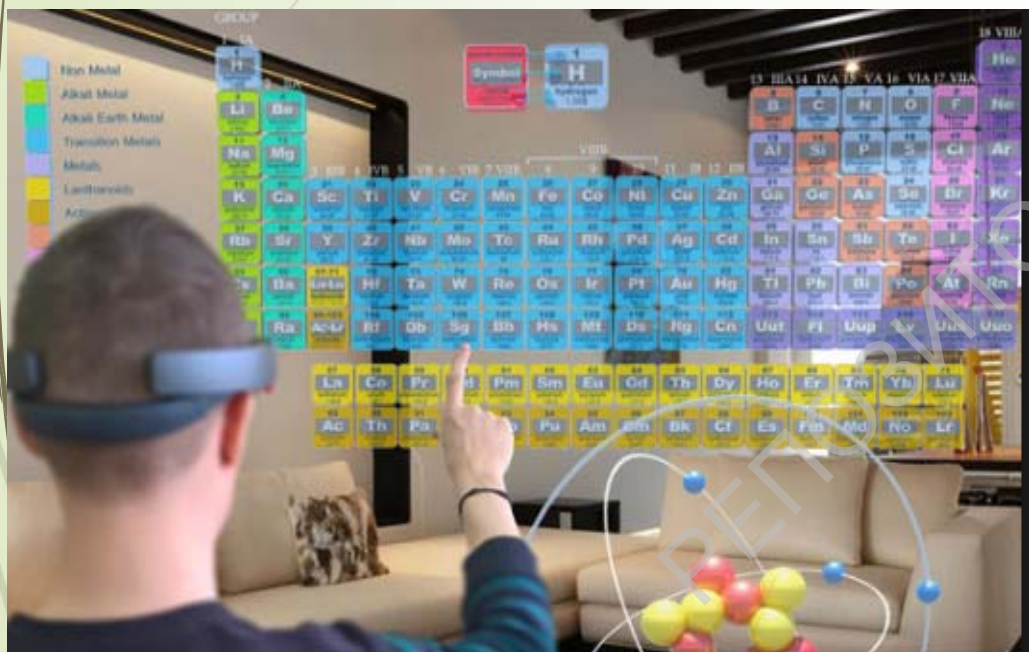
Виртуальная реальность

Виртуальная реальность — это новая технология неконтактного информационного взаимодействия, реализующая с помощью мультимедиа среды иллюзию непосредственного присутствия в реальном времени в стереоскопически представленном «экранном мире».

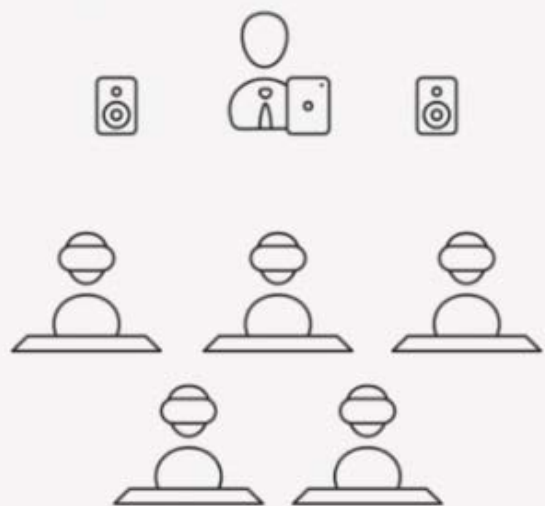
В таких системах непрерывно создается иллюзия местонахождения пользователя среди объектов виртуального мира. Вместо обычного дисплея используются очки-телемониторы, в которых показываются непрерывно изменяющиеся картины событий виртуального мира.



Существует много различных вариантов применения современных технологий VR в этой области — от простых школьных туров по Древнему Египту на уроках географии до обучения специалистов для работы на сверхскоростном поезде или на космической станции.



ФОРМАТЫ VR В ОБРАЗОВАНИИ



Передача эмпирического материала
через VR в семантическом обучении

ОЧНОЕ ОБРАЗОВАНИЕ

Виртуальные технологии предлагают интересные возможности для передачи эмпирического материала. В данном случае классический формат обучения не искажается, так как каждый урок дополняется 5–7-минутным погружением. Может быть использован сценарий, при котором виртуальный урок делится на несколько сцен, которые вносятся в нужные моменты занятия. Лекция остается, как и прежде, структурообразующим элементом урока. Такой формат позволяет модернизировать урок, вовлечь учеников в учебный процесс, наглядно иллюстрировать и закрепить материал.

ДИСТАНЦИОННОЕ ОБРАЗОВАНИЕ

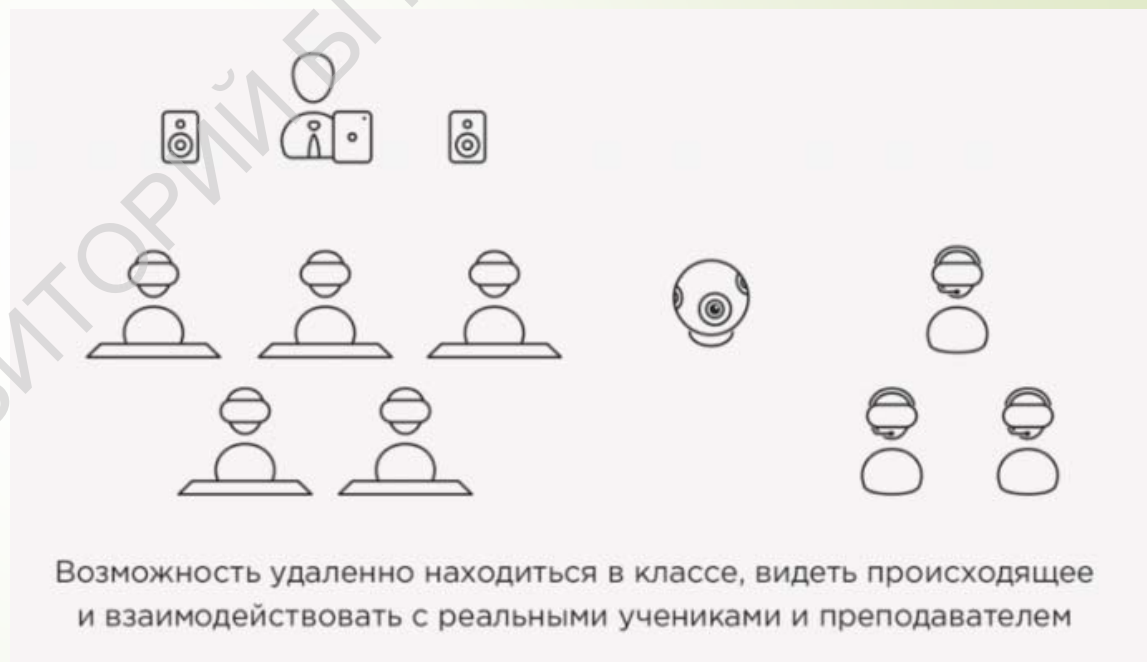
При дистанционном обучении ученик может находиться в любой точке мира, равно как и преподаватель. Каждый из них будет иметь свой аватар и лично присутствовать в виртуальном классе: слушать лекции, взаимодействовать и даже выполнять групповые задания. Это позволит придать ощущение присутствия и устранить границы, которые существуют при обучении через видеоконференции. Также преподаватель сможет понять, когда ученик решит покинуть урок, так как шлемы Oculus Rift и HTC Vive датчиком освещения, позволяющим распознать, используется шлем в данный момент или нет.

ДИСТАНЦИОННОЕ ОБРАЗОВАНИЕ



СМЕШАННОЕ ОБРАЗОВАНИЕ

При наличии обстоятельств, мешающих посещать занятия, ученик может делать это удаленно. Для этого класс должен быть оборудован камерой для съемки видео в формате 360-градусов с возможностью трансляции видео в режиме реального времени. Ученики, посещающие урок дистанционно, смогут наблюдать происходящее в классе от первого лица (например, прямо со своего места), видеть своих одноклассников, общаться с преподавателем и принимать участие в совместных уроках.

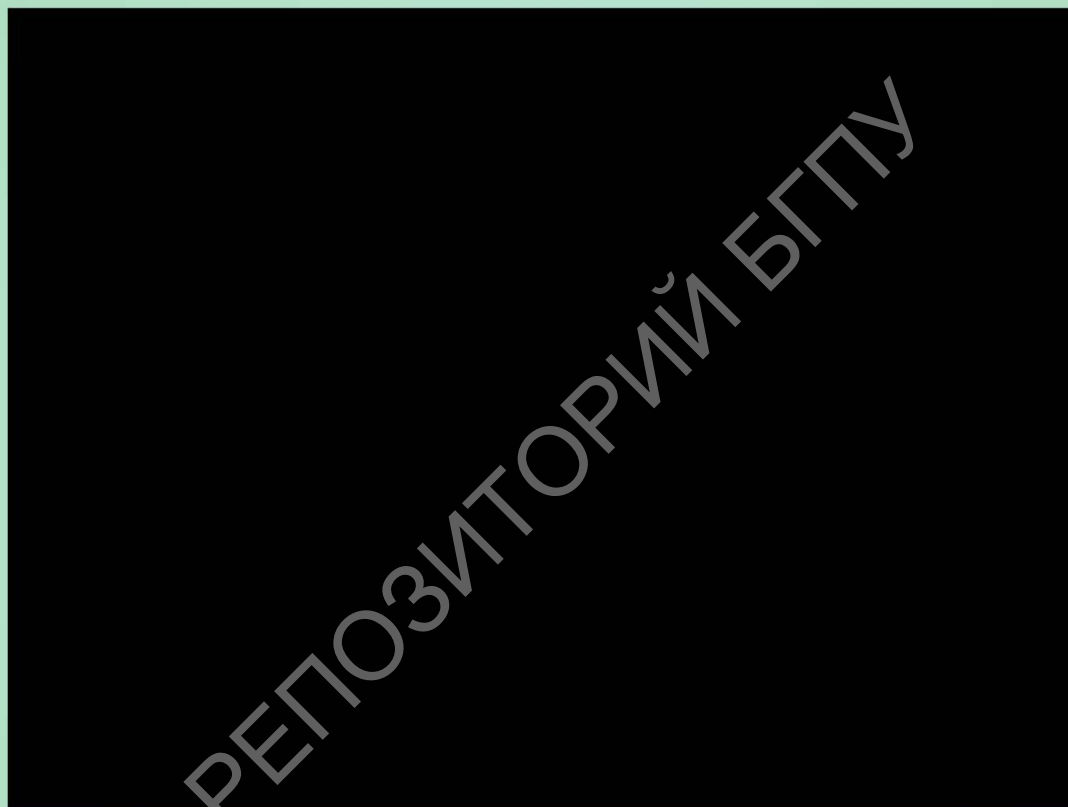


САМООБРАЗОВАНИЕ

Любой из разработанных образовательных курсов может быть адаптирован для самостоятельного изучения. Сами уроки могут размещаться в онлайн-магазинах (например, Steam, Oculus Store, App Store, Google Play Market), чтобы у всех была возможность осваивать или повторять материал самостоятельно.

САМООБРАЗОВАНИЕ





РЕПОЗИТОРИЙ БГПУ



Спасибо за внимание!



РЕПОЗИТОРИЙ БГПУ