

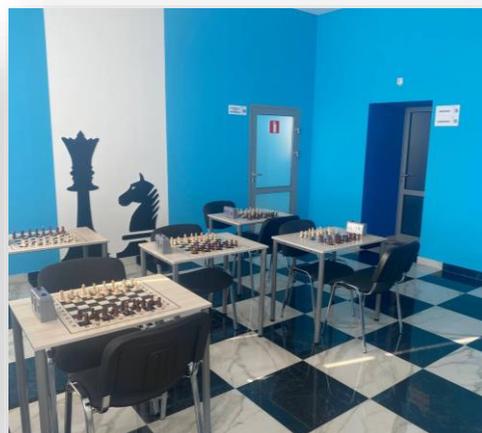


Применение современных технологий и методик при обучении в АЙТИ-кубе: влияние на результаты образования.

Исаева Марина Александровна
педагог ГАУ ДО «Центр цифрового образования
«АЙТИ-куб» Дятьковского района»



ГАУ ДО «Центр цифрового образования «АЙТИ-куб» Дятьковского района»



- Это инновационная площадка, на которой реализуются современные подходы к обучению детей и молодежи в сфере информационных и коммуникационных технологий.

Современные технологии при обучении

01



Виртуальная
реальность

02



Искусственный
интеллект

03



Интерактивные
занятия

04



Геймификация

05



Проектное
обучение

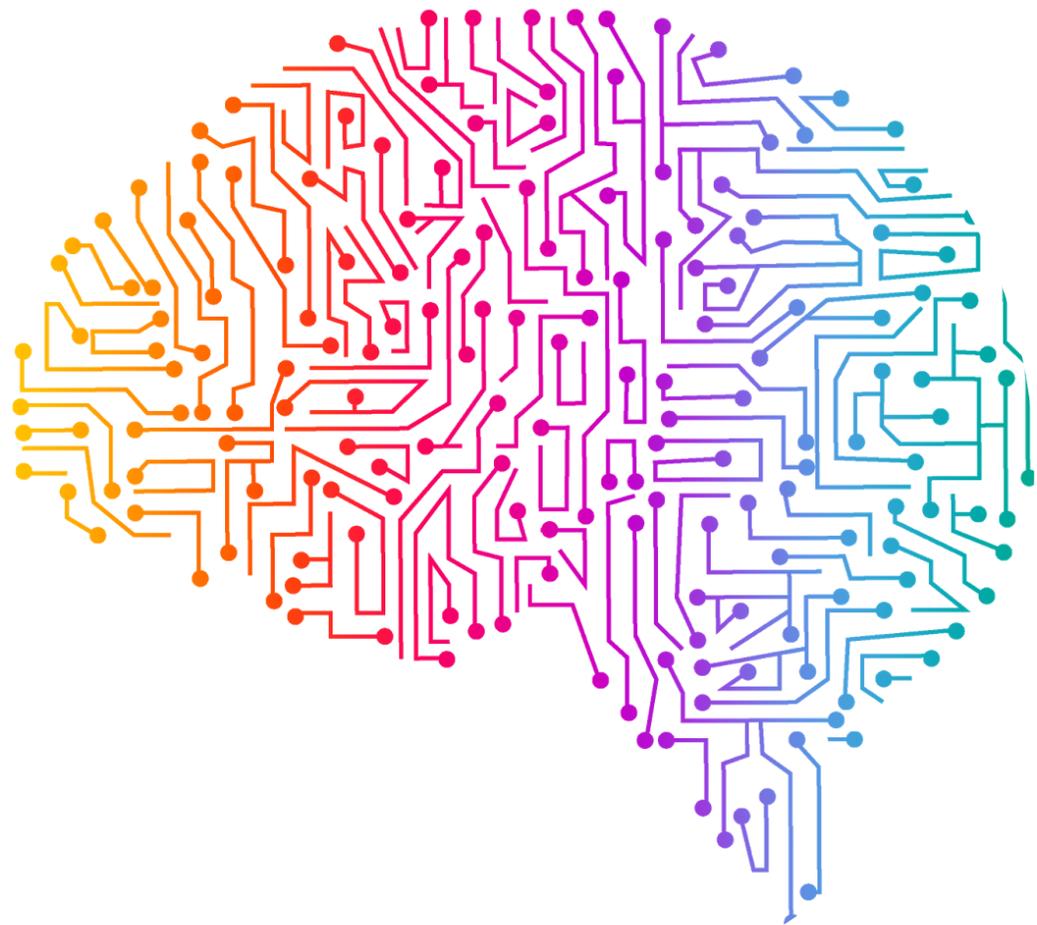
Виртуальная реальность



Виртуальная реальность

- В сфере образования виртуальная реальность — это больше, чем просто новый гаджет или развлечение. Это мощный инструмент, который может преобразовать преподавание и обучение, сделав его более увлекательным, захватывающим и эффективным.





Искусственный интеллект

Искусственный интеллект

- ИИ определяется как свойство интеллектуальных систем выполнять творческие функции, которые традиционно считаются прерогативой человека. Это включает в себя науку и технологию создания интеллектуальных машин на основе компьютерных программ.



Примеры использования нейросетей в образовании

- YandexGPT — это генеративная языковая модель, которая создаёт тексты. Работает на основе технологии ChatGPT.
- MathGPT — нейросеть, предназначенная для решения математических задач. Она использует глубокое обучение для того, чтобы понять математические формулы, и способна решать сложные задачи быстро и эффективно.
- BlackBox — искусственный интеллект, который помогает в обучении программированию. Он поддерживает более чем 20 языков программирования, включая Python, JavaScript, TypeScript, Go и Ruby.
- Шедевр — генерация картинок и текстов с помощью нейросетей Яндекса
- Kandinsky 2.2 — нейросеть для создания высококачественных изображений в различных стилях



Интерактивные занятия

Интерактивные занятия

Интерактивные методы и формы обучения:

- мастер-классы — передача практического опыта от преподавателя к обучающимся;
- кейсы — решение конкретной ситуации;
- голосование, викторины с использованием онлайн-инструментов или форм;
- анонимные опросы, облако слов;
- интерактивные презентации;
- работа с аудио и видеоматериалами.



Облако слов

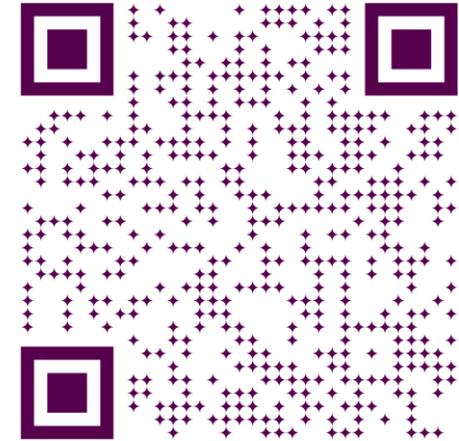
Какие термины использовали в процессе занятия?

Thanks! Type another answer here...

Submit

20 characters remaining

целые числа типы данных
`str` логические операторы
интерпретатор
`float` метод оператор
`python` `and`



Интерактивные презентации



Задача №21

К			
	К		
		К	
			К

Что получится при рисовании овала с нажатой клавишей Shift?

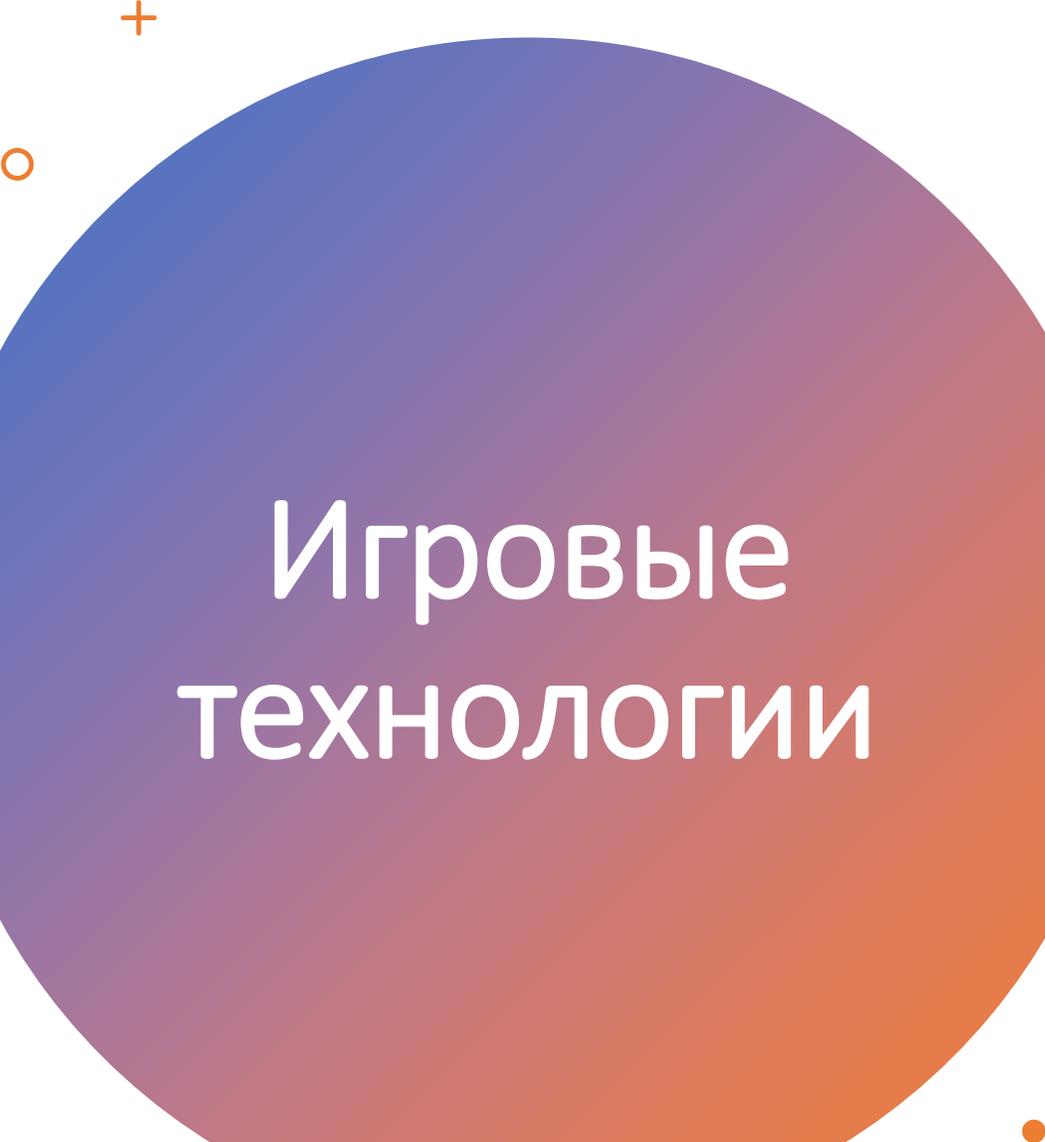
Как называется ограниченное рамкой пространство экрана?

Чем управляется мышка?

С помощью какой кнопки вызывается Главное меню?

Геймификация





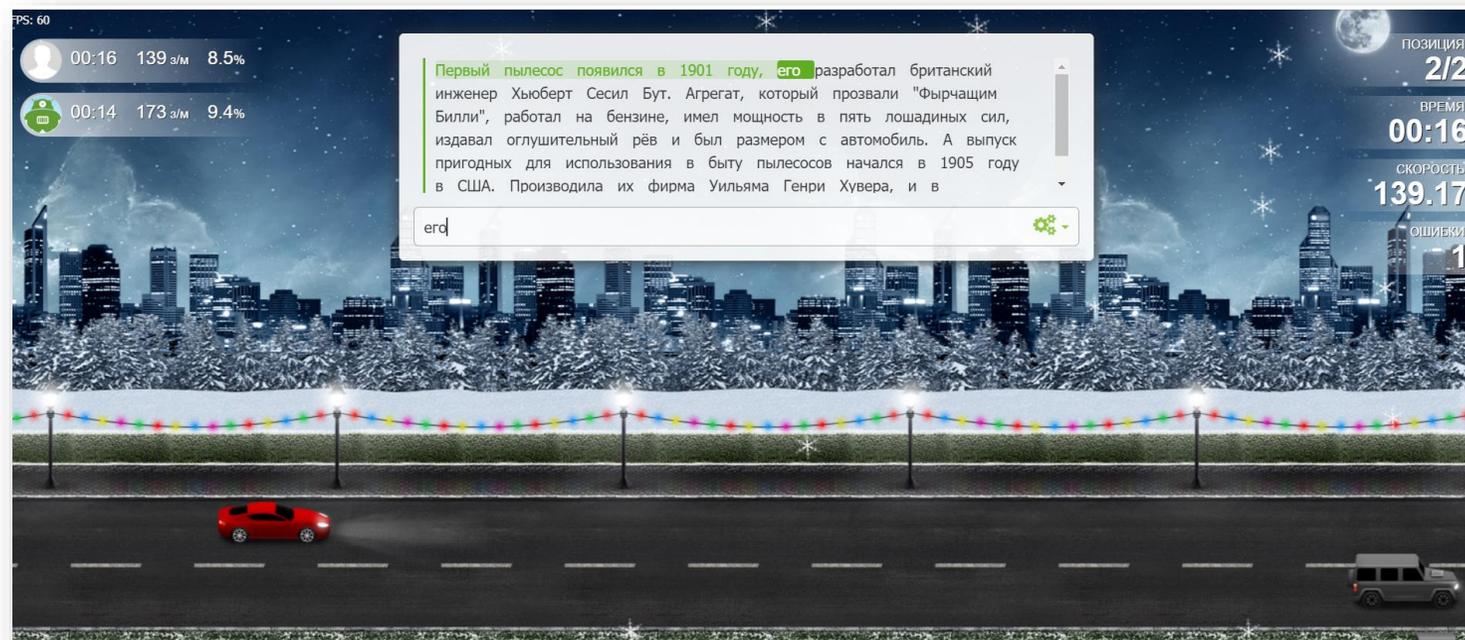
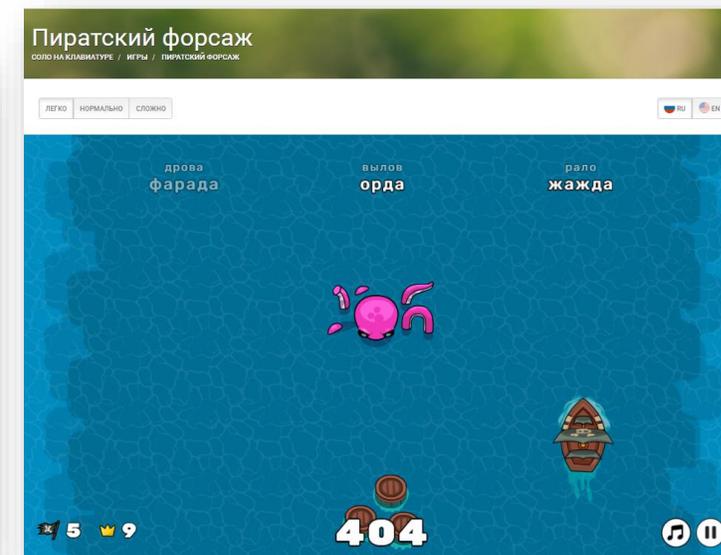
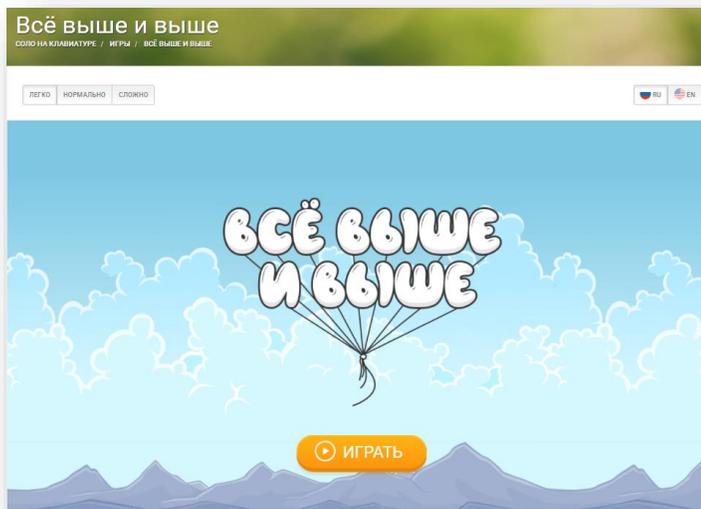
Игровые технологии

Игровые технологии являются одной из уникальных форм обучения, которые позволяют сделать интересными и увлекательными не только работу обучающихся на творческом уровне, но и будничные шаги по изучению базового материала.



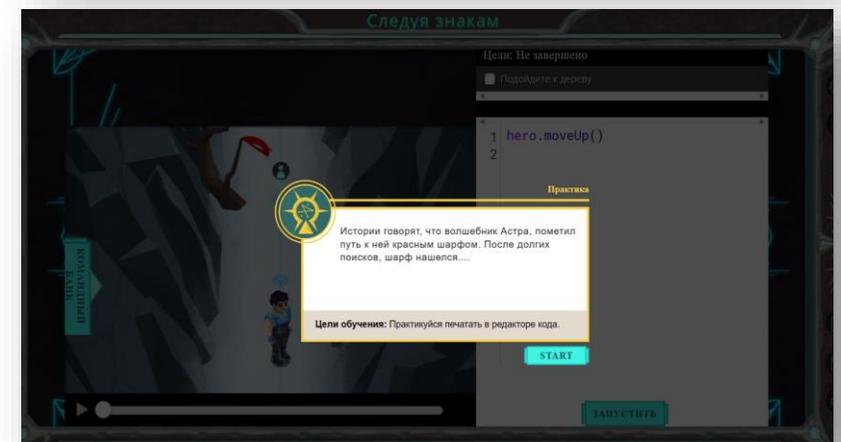
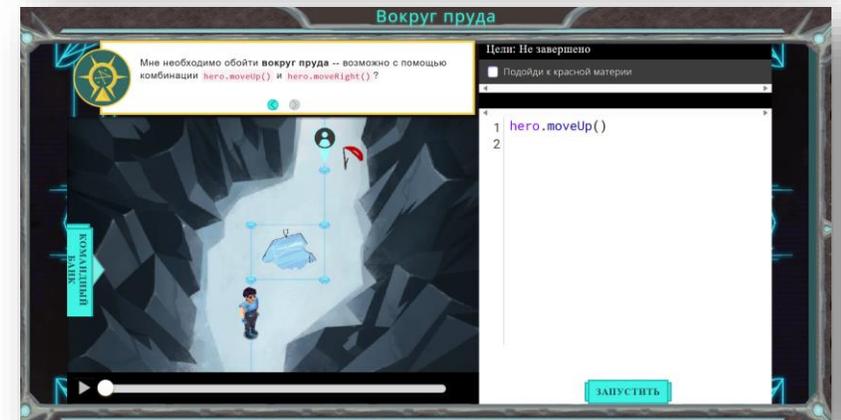
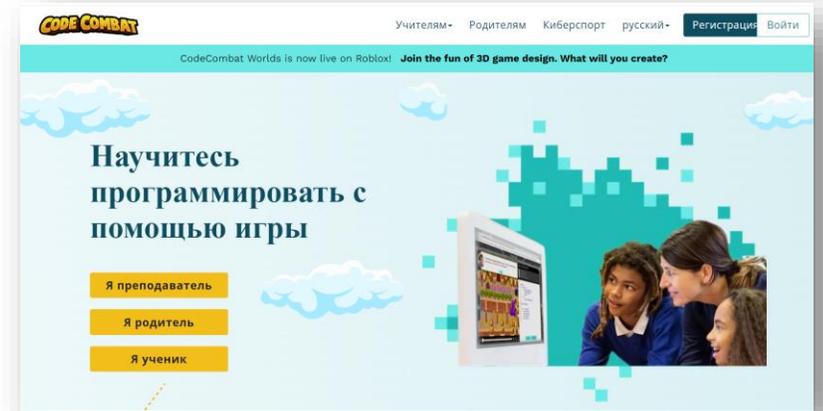
Игровые технологии

Клавиатурный тренажёр «ГОНКИ на клавиатуре» — бесплатная онлайн игра для развития быстрой печати

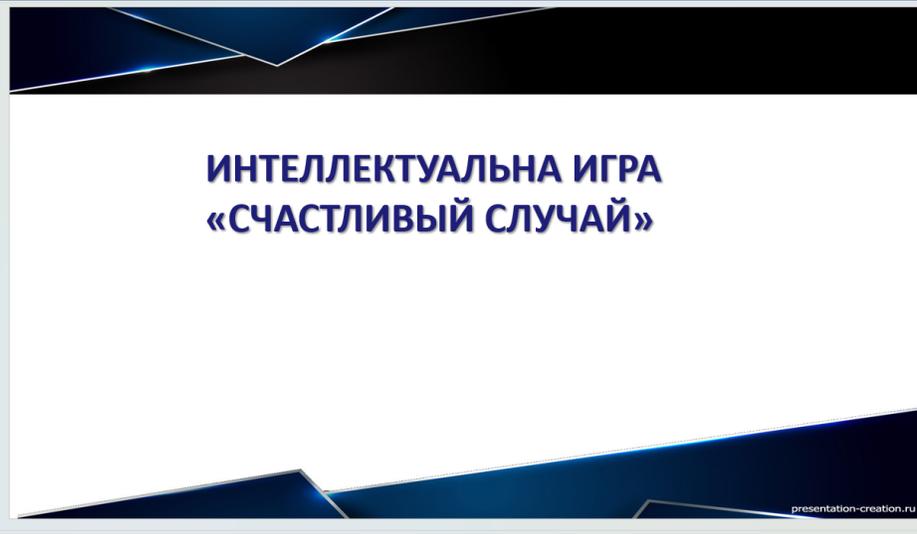


CodeCombat

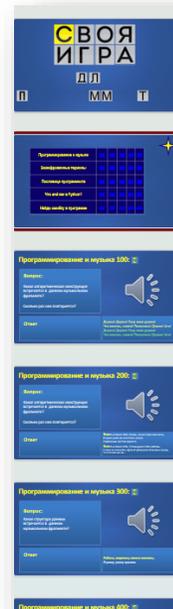
- Обучающая видеоигра для изучения концепций и языков программирования.
- Игра рекомендуется для обучающихся в возрасте от 9 до 16 лет.
- Студенты получают навыки в языках программирования, как JavaScript, Python, а также изучают основы компьютерных наук.



Игры в презентации



- Занятие проводится в форме игры.
- Используется для закрепления материала.
- Командная работа.



Программирование и музыка	100	200	300	400	500
Зашифрованные термины	100	200	300	400	500
Пословица программиста	100	200	300	400	500
Что and как в Python?	100	200	300	400	500
Найди ошибку в программе	100	200	400	600	800

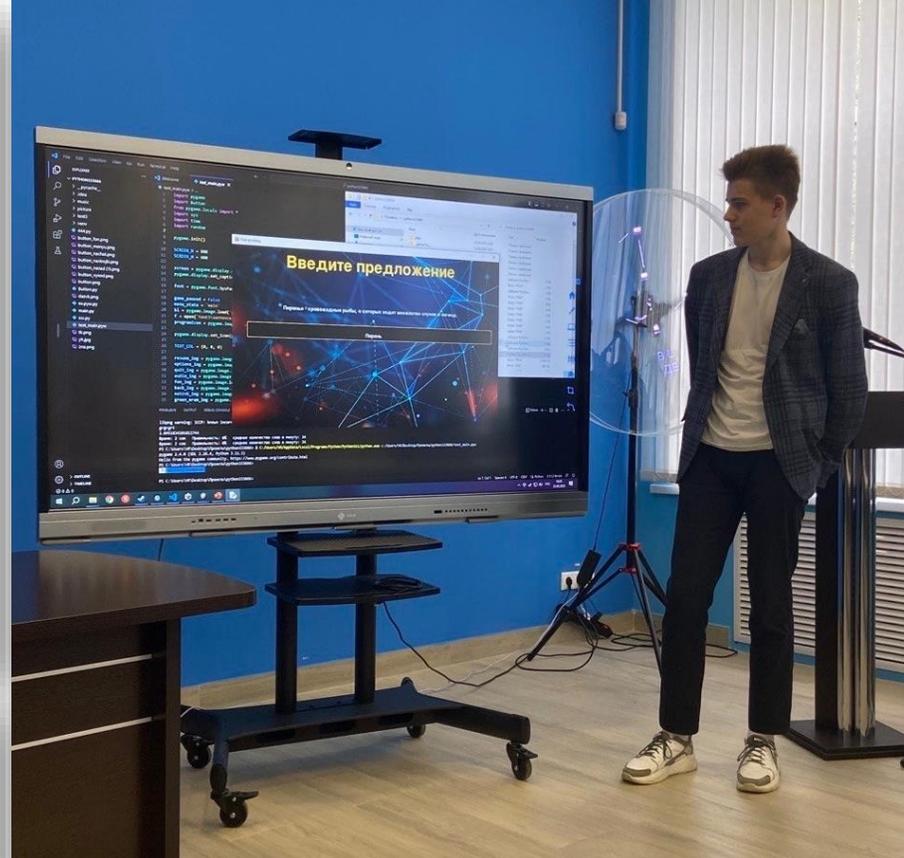
Проектное обучение



Проектное обучение

*“Скажи мне – и я забуду.
Покажи мне – и я запомню.
Вовлеки меня – и я научусь”.*

- Основная цель проектного обучения — научить детей находить решения без вмешательства взрослого. Преподаватель лишь мотивирует и направляет ребенка, в случае необходимости подсказывает, где найти нужную информацию.



Защита проектов





Мероприятия с использованием
современных методик в процессе
обучения



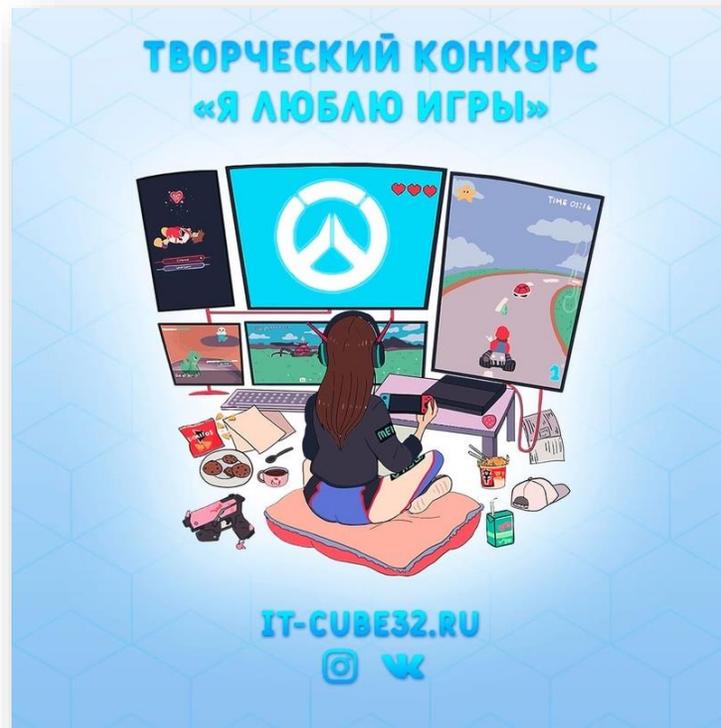
Проект «Код будущего»



Реализация курса
«Игры на Python — от идеи до реализации»

- Занятия на интерактивной платформе
- Материал в формате видеоролика
- Работа в группах
- Интерактивные опросы и домашнее задание

Проведение межрегионального творческого конкурса «Я люблю игры».



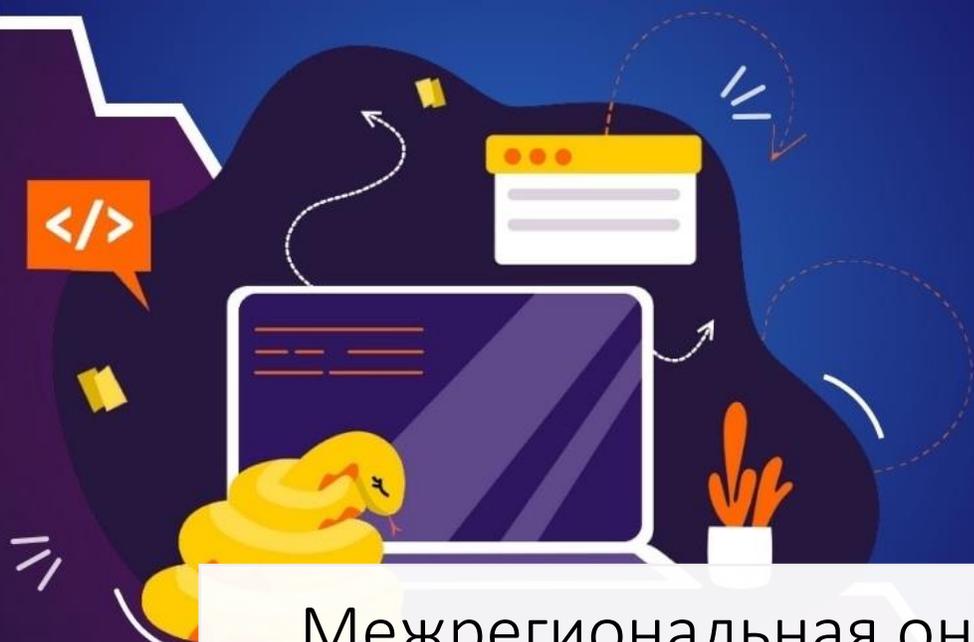
К участию принимались работы в трёх категориях:

- цифровой рисунок;
- традиционный рисунок;
- эссе.

Зарегистрировано 140 работ!

Межрегиональная онлайн-викторина
по основам программирования

Python в кубе



Межрегиональная онлайн-викторина по основам
программирования «Python в кубе»!

Приняли участие 186 работ!



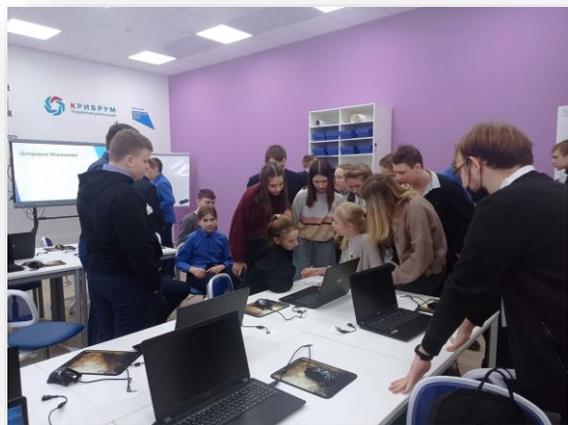
IT-CUBE
Дятьково



Департамент образования
и науки Брянской области

Проведение мастер-классов и воркшопов

- IT-квест «Что скрывает QR-код?»
- Workshop, посвященный информационной безопасности «NETWORK» с участием практикующих специалистов в отрасли информационных технологий
- Воркшоп по созданию видеоролика «Мой город»
- Викторина «Мир IT-технологий»



Участие обучающихся в различных мероприятиях

Межрайонный Хакатон «IT/VR-арена»

Хакатон проходил в формате бизнес игры, где каждая команда представила разработку:

- telegram бота;
- макет интернет-сайт;
- виртуального 3D тура.



Конкурс исследовательских
проектов обучающихся
центров цифрового
образования «IT-куб»
Брянской области.





Сфера образования
меняется так быстро, что
необходимо не отставать и
адаптироваться к более
современным стратегиям.





Спасибо за внимание!

