

б) прокомментируйте, с какими из приведённых высказываний вы согласны, не согласны и почему;

в) скажите, какие ещё высказывания об образовании, учителях и учениках вам известны;

г) работайте в группах: выберите наиболее понравившиеся высказывания и придумайте с ними мини-ситуации.

Русские пословицы и поговорки об образовании и учёбе

- 1) Учи других и сам поймёшь.
- 2) Учиться никогда не поздно.
- 3) Ученье — свет, а неученье — тьма.
- 4) Сытое брюхо к ученью глухо.
- 5) За хорошим советом обращайся к родителю либо к учителю.
- 6) По ученику и об учителе судят.
- 7) Ученье лучше богатства.
- 8) Без муки нет и науки.
- 9) Повторенье — мать ученья.
- 10) Не выучившись сам, не берись учить других.
- 11) Учиться всегда пригодится.
- 12) Корень учения горек, да плод его сладок.
- 13) Намучится — научится.
- 14) Чтобы выучиться плавать, надо лезть в воду.
- 15) Век живи — век учись, дураком помрёшь.
- 16) Чтение — лучшее учение.
- 17) Делаешь ты для других, а учишься для себя.
- 18) Не говори, чему учился, а говори, чему научился.
- 19) И медведя можно плясать научить.
- 20) Тяжело в ученье — легко в бою.

КОММЕНТАРИЙ

Каждый год в США на выставку Международного общества технологий в образовании (**International Society for Technology in Education**) приезжает более 24 тысяч человек, чтобы узнать, как будут развиваться технологии в образовании.

ISTE уже 40 лет проводит мероприятия по обмену опытом в использовании образовательных технологий и инноваций.

На последней выставке стало очевидным, что Microsoft и Google захватывают рынок образования: у них лучшие сервисы, инфраструктура и актуальное содержание.

Главное, чего ожидает мир от образовательных выставок, — получить полезную информацию для применения в ежедневной практике.

С развитием технологий в русский язык приходит терминология из английского языка.



2

Прочитайте таблицу. Скажите, знакомы ли вам эти термины и как вы их понимаете?

Modern trends in Education	Современные ключевые понятия в образовании
1. Artificial intellect	искусственный интеллект
2. Digital literacy	цифровая грамотность
3. Digital fluency	цифровая беглость
4. Digital citizenship	цифровое гражданство
5. Computer Science	компьютерные науки
6. IT	информационные технологии
7. Perception-Action Cycle	цикл «восприятие — действие»
8. STEM	наука, технология, инженерное дело и математика
9. Internship	бесплатная стажировка, дающая возможность получить необходимый опыт работы
10. Pie model	модель пирога
11. Soft skills	гибкие навыки (разг. софт скилы)
12. Life-long learner	обучающийся в течение всей жизни
13. Critical thinking	критическое мышление
14. Distance learning	дистанционное обучение
15. Gamification	геймификация

3

Работа в группах. Каждая группа читает текст об одном из наиболее популярных мировых трендов в образовании и выполняет задания:

- а) объясните значение, функции и сферы применения новых трендов;
 - б) ответьте на вопросы, данные в конце каждого текста.
- Для выполнения заданий используйте интернет.

Группа 1. Искусственный интеллект идёт в обучение



(http://www.tadviser.ru/index.php/Статья:Искусственный_интеллект_в_образовании; <https://mel.fm/shkola/7934861-iste>)

Изучение искусственного интеллекта включают в школьную программу в России.

Новый предмет появится в программе совсем скоро. Искусственный интеллект (ИИ) будет контролировать образовательный процесс от начала до конца и выполнять разные функции. ИИ может:

- 1) быть репетитором: уже существует несколько приложений-репетиторов, благодаря которым можно изучить трудную тему;
- 2) анализировать школьные работы, определять проблемные области, а также создавать индивидуальные уроки, помогать ученикам восполнять пробелы в знаниях;



- 3) автоматизировать оценку знаний;
- 4) проверять письменные работы и экзаменационные задания с помощью установленных метрик и эталонов, которые исключают предвзятое отношение преподавателей;
- 5) анализировать поведение учеников;
- 6) помочь учителям определять сильные и слабые стороны учеников;
- 7) анализировать эмоциональное и физическое состояние ученика во время занятия.

**Какие функции выполняет искусственный интеллект?
Не пугает ли вас искусственный интеллект?**

Группа 2. **Цифровая грамотность и цифровая беглость**



([http://ru.knowledgr.com/02402603/Цифровая грамотность](http://ru.knowledgr.com/02402603/Цифровая%20грамотность))

Цифровая грамотность — это умение человека грамотно использовать такие устройства, как смартфоны, ноутбуки, компьютеры и т.п.

Грамотный человек должен обладать знанием основных принципов работы вычислительных устройств, навыками использования компьютера, иметь критическое мышление и быть в состоянии найти и оценить информацию.

Понятия «цифровая грамотность» (digital literacy) и «цифровая беглость» (digital fluency) связаны с полезными умениями, необходимыми для жизни в цифровой среде.

Среди модных трендов в digital fluency можно выделить digital citizenship («цифровое гражданство»). Сегодня у большинства людей мира есть две параллельные жизни: одна в реальном мире, а другая — онлайн. Онлайн-государство так же реально, как и название государства, записанного в паспорте. В этом онлайн-государстве есть собственные правила и законы, свои лидеры. Любой человек, у которого есть профиль в соцсетях, — гражданин этого цифрового государства.

Дайте ваше определение цифровой грамотности, цифровой беглости и цифровому гражданству.

Согласны ли вы с тем, что для существования в цифровой среде современный человек должен иметь эти навыки и умения?



Группа 3. Компьютерная грамотность



Критическое мышление и умение решать проблемы — вот что в равной степени требуется сегодня. Для развития критического мышления и умения решать проблемы в российских образовательных программах существует дисциплина «Информатика» (Computer Science).

Сегодня эта наука привлекает всех, а не только мужчин: не случайно в последнее время всё больше появляется проектов, которые рассказывают об успехах женщин в этой сфере.

Можете ли вы привести примеры фильмов, где супергерой — женщина?

Знаете ли вы имена женщин, достигших в России и в мире успехов в информационных технологиях?

Группа 4. Геймификация

Геймификация — это использование игровых подходов, которые широко распространены в компьютерных играх, для неигровых процессов, что позволяет вовлечь учащихся в решение прикладных задач.

Когда-то создатели обучающих телепередач поняли, что нужно создавать полезный образовательный контент для детей. Apple и Google поддерживают этот тренд применительно уже к цифровому контенту. Надо использовать этот ресурс, вложив в него полезное содержание, чтобы дети, которых невозможно оторвать от телевизора, стали учиться с помощью игр и сказок.

То же самое сейчас происходит с гаджетами: оторвать от них детей невозможно. Смартфон есть в любой семье, игры для него бесплатные или дешёвые — значит, нужно вложить в смартфоны нечто полезное, чтобы по форме это было так же увлекательно, как «Фортнайт»? Пока только создатели «Майнкрафта» научились делать тематические проекты, которые соединяют историю, исследования, искусство и программирование.

Что вам известно о «Фортнайте» и «Майнкрафте»?

Что вам известно об игре «Борьба умов»?

Найдите информацию в интернете и сыграйте в игру «Борьба умов».

Группа 5. Учиться на ошибках



В классической методике преподавания практически не встречается обучение через ошибку. Однако ошибка может стать скрытой подсказкой и помочь найти верное решение. В момент ошибки происходит интенсивная работа мыслительного аппарата, который отвечает за критическое мышление, через Perception-Action Cycle (цикл «восприятие — действие»). Радость от того, что вы поняли, как решить проблему, работает безотказно и, как и в играх, усиливает мотивацию.

Многие считают обучение через ошибку слишком смелым подходом, но, если задуматься, в жизни мы только так и учимся: на своих или чужих ошибках.

А каково ваше мнение, разумно ли учиться на ошибках?

Согласны ли вы с русской поговоркой: «Умные учатся на ошибках других, а дураки — на своих»?

Группа 6. STEM в образовании и тема космоса



STEM (Science — наука, Technology — технология, Engineering — инженерное дело и Math — математика) продолжает развиваться: новые продукты, конструкторы, программируемые роботы для детей — всё это уже есть. Это направление поддерживают крупные компании, такие как Microsoft, Google и NASA. Например, на выставке Международного общества технологий в образовании была представлена игровая секция с мастер-классами и проектами, которые благодаря сотрудничеству с Microsoft, Minecraft и Google можно реализовать в любой школе.

Продукты этих компаний позволяют проводить эксперименты в классе и дома. Например, Science Journal, поддерживаемый Google, публикует подробное описание, как изучать движение с помощью акселерометра в телефоне.

Что такое акселерометр и для чего он нужен?

Как можно изучать движение с помощью акселерометра в телефоне?



Домашняя работа

1

1. Используя тексты урока и дополнительные материалы из интернета, подготовьте презентацию на темы:

- 1) Искусственный интеллект в обучении и его функции.
- 2) Цифровая грамотность, беглость и гражданство.
- 3) Успехи российских женщин в IT-сфере.
- 4) Геймификация в обучении.
- 5) Обучающие игры «Фортнайт» и «Майнкрафт».
- 6) Обучение через ошибки.
- 7) STEM в образовании.
- 8) Влияние Microsoft на образование.
- 9) Влияние Google на образование.

КОММЕНТАРИЙ

УСЛОВНЫЕ СОКРАЩЕНИЯ, ПРИНЯТЫЕ В СЛОВАРЯХ РУССКОГО ЯЗЫКА

Словарь русского языка С.И. Ожегова – первый одностомный толковый словарь русского языка, вышедший в России после революции 1917 года. С тех пор словарь многократно дополнялся, исправлялся и переиздавался.

В словаре широко представлена система сокращений.

Сокращения, указывающие на стилистическую характеристику слова:

(книжн.) – книжное; означает, что слово характерно для письменной речи;

(высок.) – высокое; означает, что слово придаёт речи оттенок торжественности; разновидность книжных слов;

(офиц.) – официальное; означает, что слово свойственно стилю официальных отношений;

(спец.) – специальное, употребляется в научной и технической литературе;

(разг.) – разговорное; означает, что слово свойственно разговорной речи;

(прост.) – просторечное; означает, что слово свойственно массовой городской разговорной речи и используется в литературном языке как стилистическое средство для придания речи различных оттенков (шутливого, пренебрежительного, иронического, грубоватого);

(обл.) – областное; слова, используемые в определённой местности (диалекты).

Слова, указывающие на эмоциональную окраску слова:

(презр.) – презрительное,

(неодобр.) – неодобрительное,

(пренебр.) – пренебрежительное,

(шутл.) – шутливое,

(ирон.) – ироническое,

(бран.) – бранное.




Сокращения, указывающие на время появления слова:

(стар.), т.е. старое, старинное; указывает на то, что слово вышло из активного употребления, но понятно носителям языка и используется в современном литературном языке для обозначения реалий и предметов русской старины;

(устар.), т.е. устарелое (архаизм) — слово, которое в речи заменено современным синонимом, но сохраняется в определённом контексте, например для воссоздания быта и языкового колорита эпохи.

(<http://project.phil.spbu.ru/lib/data/slovari/ozhegov/ozhegov.html>)

2. Прочитайте слова, определите оттенки значений и стиль речи, в которых они используются. Внесите слова в таблицу. Работайте с комментарием, приведённым выше, и словарём С.И. Ожегова. 

Слова: богач, богатей, богатенький, воротила, выскочка, крёз, миллионер, нувориш, парвеню, скоробогач, толстосум, туз, хапуга, новый русский.

Слово	Оттенки значений и стиль речи
1.	
2.	
3.	
4.	
5.	
6.	
7.	
8.	
9.	
10.	
11.	
12.	
13.	
14.	



Получите награду
за лучшую презентацию по темам домашней работы.

