

**Ефимова Инна Альбертовна**  
учитель английского языка  
**Пивненко Ольга Алексеевна**  
заместитель директора по информационным технологиям  
ГБОУ СОШ №548 с углубленным изучением  
английского языка Красносельского района Санкт-Петербурга  
г. Санкт-Петербург

DOI 10.21661/r-469643

**ОРГАНИЗАЦИЯ ИГРОВОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ МЛАДШИХ  
ШКОЛЬНИКОВ С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ ТЕХНОЛОГИИ  
ДОПОЛНЕННОЙ РЕАЛЬНОСТИ  
НА ОСНОВЕ УМК «ЖИВОЙ СЛОВАРЬ»**

*Аннотация: в статье описан результат творческой группы коллектива ГБОУ СОШ №548 г. Санкт-Петербурга по созданию и применению в педагогической практике инновационного продукта «Живой словарь» с дополненной реальностью. Данный продукт используется на уроках английского языка для учащихся 2–3 классов.*

*Ключевые слова: образование, дидактические игры, дополненная реальность, педагогические технологии, мультимедийные технологии, игровая деятельность.*

Мы живем в интересное время, когда человечество перешагнуло некую грань, за которой количество накопленных знаний многократно переросло кругозор как отдельного индивида, так и групп людей. Море знаний с одной стороны, вызывает эйфорию своей доступностью, но с другой стороны- в нем легко захлебнуться и утонуть, будучи придавленным неподъемными волнами ненужной информации.

Информационные технологии – это то спасительное средство, которое может обеспечить быстрый доступ к необходимым знаниям, и при этом – отсечь ненужное. Совершенно очевидно, что технологии организации обучения в этих

условиях должны быть изменены. Одной из замечательных возможностей, позволяющей повысить мотивацию учащихся к обучению, развивающей навыки общения, и обогащающей учеников новыми знаниями, является технология дополненной реальности.

*Дополненная реальность* (augmented reality, AR) – среда с прямым или косвенным дополнением физического мира цифровыми данными в режиме реального времени при помощи компьютерных устройств – планшетов, смартфонов, а также программного обеспечения к ним [1].

Несмотря на то, что технология дополненной реальности все чаще привлекает внимание учеников, учителей, родителей, сегодня нет единой методологии ее применения в образовании [2].

Технология дополненной реальности практически не используется российскими педагогами, поскольку она часто ассоциируется в их сознании только с иллюстративным материалом в формате 3-d моделей, которые требуют определенной технической базы, мощных компьютеров и очков для отображения виртуальной реальности. Большинство педагогов не владеют информацией о том, что часто для работы с дополненной реальностью достаточно наличия простого смартфона или планшета. Вторая проблема заключается в том, что педагоги не готовы кардинально менять методику преподавания.

Творческая группа ГБОУ СОШ №548 г. Санкт-Петербурга, работающая по теме экспериментальной площадки «Организация игровой деятельности дошкольников и школьников с использованием технологии «дополненной реальности», направила свою деятельность на преодоление цифрового разрыва между детьми, родителями и учителями; создание дидактических игр с различными видами представления цифровой информации.

Принципы дополненной реальности и мобильного обучения легли в основу нашего учебно-методического комплекса «Живой словарь» по английскому языку. Что такое «Живой словарь?» Это учебно-методический комплекс, включающий два учебных пособия по английскому языку на основе технологии «дополненной реальности» для обучающихся 2 и 3 классов и методические

2 <https://interactive-plus.ru>

Содержимое доступно по лицензии Creative Commons Attribution 4.0 license (CC-BY 4.0)

---

рекомендации для педагогов и родителей. Формат словаря – это 3 книги на бумажных носителях с маркерами, дающими доступ к дополненной реальности. «Живой словарь» представляет собой наборы картинок, сгруппированных по темам. Эти картинки являются маркерами для воспроизведения дополненной реальности различных видов – текста, звука, видео, интерактивных упражнений. Материалы могут быть использованы педагогом полностью или частично.

Словарь был создан творческой группой учителей и учащихся ГБОУ СОШ №548: учителем английского языка И.А. Ефимовой, завучем по информационным технологиям О.А. Пивненко, и учениками 11 класса.

Как работает «Живой словарь»? Используется концепция BYOD (bring your own device): «принеси свое собственное устройство». Ученики заранее, с помощью учителя или родителей, устанавливают на свои смартфоны и планшеты бесплатную программу Blippar (если у кого- то из учеников нет мобильного устройства, этот вопрос легко решается организацией парной и групповой работы), и вводят в этой программе специальный код, написанный на страничке словаря. Данный код дает доступ к подготовленным нами объектам дополненной реальности. После этого ученик сканирует планшетом или смартфоном картинки из словаря и получает возможность увидеть графический образ слова, прослушать, как оно произносится, посмотреть видео по изучаемой теме и сыграть в интерактивную игру на закрепление и проверку знаний.

«Живой словарь» – это оптимальный образовательный ресурс, который, на наш взгляд, успешно дополняет уже существующие традиционные методики преподавания иностранного языка, дополняя их принципами электронного и мобильного обучения. Комплекс «Живой словарь» может быть использован в дополнение к любому УМК по английскому языку для начальной школы, поскольку он содержит базовый объем лексики.

Поскольку наш комплекс предназначен для обучения детей младшего школьного возраста, мы сочли целесообразным объединить его элементы с помощью единой сюжетной линии. С этой целью был придуман сказочный персонаж – Эд Дополнялкин. Имя персонажа Эд – это русификация английского

глагола Add – добавлять, дополнять. Фамилия – Дополнялкин поясняет функцию этого персонажа – он дает доступ к дополненной реальности.

При первом знакомстве с данным героем, детям рассказывают короткую сказку о том, как в удивительной стране Виртуалии живет мальчик Эд Дополнялкин, который обладает удивительными способностями – он умеет «оживлять» и «дополнять» разные объекты. Далее, в зависимости от содержания игры, учитель предлагает детям помочь Эду Дополнялкину найти друзей, совершить путешествие, выполнить задание или совершить какое-либо еще сюжетное действие.

В наших играх с Эдом Дополнялкиным ребенок играет роль Друга и Помощника, что, несомненно, способствует социализации и личностному развитию ребенка.

Для расширения педагогического потенциала словаря, для позитивной социализации детей (чтобы не использовать словарь только в иллюстративных целях) мы придумали 5 дидактических игр, в которые можно играть на основе нашего пособия. «Крокодил», «Найди потеряшку», «Связист», «Снежный ком», «Восстанови порядок». Все игры сопровождаются подробными «Паспортами игры», где указаны дидактическая и игровая задача, игровые действия, правила игры и результат. Описание игр содержится в методическом пособии к словарю, а также размещены на сайте нашей школы [3]. Там же в свободном доступе находится сам словарь (в формате pdf) методические рекомендации и видео, посвященные работе со словарем.

Наш «Живой Словарь» адресован учителям, школьникам и их родителям. Словарь поддерживает разные типы восприятия детей: аудиальное, зрительное, тактильное и даже кинестетическое, поскольку многие упражнения предлагают ребенку задания с движением. Дополнительные игры, заложенные в словаре, не только повышают познавательную активность и мотивацию детей, но и способствуют прочному усвоению материала. Игровая подача упражнений вызывает у детей массу положительных эмоций. Родители могут использовать наш словарь для того, чтобы в игровой форме дома повторять с детьми лексику, которую дети

изучают на уроках. Кроме того, если ребенок пропустил занятия, можно услышать правильное произношение изученных слов, увидеть их написание и закрепить этот материал, просмотрев видео и выполнив интерактивные упражнения.

В заключение, хочется отметить, что наш «Живой словарь» создает условия для расширения информационной образовательной среды благодаря применению технологий дополненной реальности и мобильного обучения для повышения эффективности при реализации требований ФГОС.

### ***Список литературы***

1. Azuma R. A Survey of Augmented Reality Presence: Teleoperators and Virtual Environments / R. Azuma. – 1997. – August. – Pp. 355–385.
2. Катханова Ю.Ф. Технология дополненной реальности в образовании / Ю.Ф. Катханова, К.И. Бестыбаева // Педагогическое мастерство и педагогические технологии: Материалы VIII Международной научно-практической конференции. – Чебоксары: ЦНС «Интерактив плюс», 2016. – №2. – С. 289–291.
3. ГБОУ СОШ №548 [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://sc548.ru/innov.html>