**Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение**

**«Кольчугинская школа №1 имени Авраамова Георгия Николаевича»**

**Симферопольского района Республики Крым**

**Доклад по теме: «Использование цифровых образовательных ресурсов на уроках биологии»**

**Из опыта работы учителя биологии**

**высшей квалификационной категории**

**Гусевой Н.С.**

 2024г

**«Учение может стать для детей интересным,**

**увлекательным делом,**

 **если оно озаряется ярким светом мысли, чувств,**

**творчества, красоты и игры»**

В.А.Сухомлинский

Жизнь учит нас, что нет неспособных учеников: каждый человек талантлив от природы, но не выявив и не развив детскую одаренность, мы, как следствие, теряем талантливых взрослых. Каждый учитель это понимает, принимает и делает все возможное для формирование и развития творческих способностей обучающихся через применение эффективных педагогических технологий. Создание интерактивной среды позволяет существенно расширить возможности взаимодействия ребёнка с информационными ресурсами.

 Интерактивная доска помогает с успехом закрепить в игровой форме любую лексическую тему, элементарные математические навыки (ФЭМП, конструирование, обучение грамоте, и многое другое). Создание интерактивной среды позволяет существенно расширить возможности взаимодействия ребёнка с информационными ресурсами. Для повышения эффективности обучения необходимо освоение  современных форм организации учебного процесса. Внедрение информационных технологий в образование позволяют  во многом облегчить труд учителя, повысить у учащихся мотивацию к обучению, эффективность и качество образования. Информационные технологии в совокупности с правильно подобранными технологиями обучения, создают необходимый уровень качества, вариативности, дифференциации и индивидуализации обучения.

 Увеличение умственной нагрузки на уроках заставляет задуматься над тем, как поддержать у учащихся интерес к изучаемому предмету, их активность на протяжении всего урока. Использование же компьютера позволяет создать информационную обстановку, стимулирующую интерес и пытливость ребенка, облегчает процесс обучения через реализацию одного из принципов обучения – наглядность. Использование новых технологий, в качестве наглядного пособия, позволяет оптимально задействовать и зрение, и слух. При использовании информационных технологий осуществляется деятельностный подход.

 Однако не все, кто использует мультимедиа-технологии в учебном процессе, имеют навыки по разработке этих самых мультимедиа-технологий, а именно навыки качественного использования, например, флипчартов, создаваемых в программе ActivInspire. Использование флипчартов при проведении занятий, сейчас становиться актуальным. Многие учителя стремятся к применению мультимедийных технологий на своих уроках.

 Программное обеспечение ActivInspire позволяет учителю максимально просто и быстро создать красочный лекционный материал с привлечением различных ресурсов, в том числе мультимедийных (вставка звуковых и видео-файлов). С помощью средств аннотирования и визуализации изображения Вы сможете доступно преподнести ученикам материал.

 Программное обеспечение ActivInspire предлагает обширные функциональные возможности, легко осваиваемые, идя от простых (инструмент пера, ластика и пр.) к более специализированным функциям (инструмент распознавания почерка, записи флипчарта, проведение опросов мнений и пр.). А также дает возможность знакомства, с новыми интересными возможностями  программного обеспечения (ПО). Приведём некоторые из них: частичная совместимость программ ActivInspire и Notebook, возможность импорта-экспорта статичных изображений, видео- и аудиофайлов, переход с помощью гиперссылок в другие программы, например, презентацию Power Point, электронные учебники и лаборатории.

Использование флипчартов на уроке также способствует:

• эффективному управлению внимания учащихся на уроке;

• повышает мотивацию школьников за счёт сохранения востребованности получаемых знаний;

• позволяет преодолеть пассивный способ передачи ученикам готовых знаний;

• поддерживает интерес учащихся к обучению, овладению фундаментальными знаниями.

Кроме того, компьютерная поддержка, позволяет вывести современный урок на качественно новый уровень, повысить статус учителя, использовать большое разнообразие видов деятельности на уроке, эффективнее организовывать контроль и учет знаний учащихся.С помощью флипчартов учитель может показать самые выигрышные моменты изучаемого урока.

 Главной особенностью ActivInspire является то, что ученики могут принять активное участие в работе с интерактивной доской, внести свои поправки, переместить объекты, дописать текст, начертить схему и т.д. Для выполнения всех этих и других функций есть специальная панель инструментов, с которой учащихся необходимо ознакомить на первом же занятии с использованием данной программы.

 Каждый флипчарт – это открытая дидактическая единица, которая состоит из множества интересных составляющих, которую учитель может использовать в заданном виде или отредактировать под свою задачу. При объяснении нового материала они сопровождают, иллюстрируют рассказ учителя. Использование флипчартов обогащает рассказ учителя, делает его более доступным и запоминающимся. Такое сопровождение позволяет получать детьми информацию не только аудиально, но и визуально. Таким образом, понимание достигается не только посредством устного слова, но и зрительного образа. Такое использование одновременно нескольких каналов восприятия информации, усиливает обучающий эффект. Кроме того, вместе с обеспечением наглядности флипчарт помогает упорядочить знания. Детям наглядно представляется логика изложения, ключевые понятия и их взаимосвязи.

**Функциональная грамотность –** умение применять в жизни знания и навыки, полученные в школе. Это уровень образованности, который может быть достигнут за время школьного обучения, предполагающий способность решать жизненные задачи в различных ее сферах. В качестве основных составляющих **функциональной грамотности** выделены 6 направлений : **математическая** грамотность, **читательская** грамотность, **естественно-научная** грамотность, **финансовая** грамотность, **глобальные компетенции** и **креативное мышление**.

**Что такое функциональная грамотность для учителей?**

**Функциональная грамотность** — это  то, что важны не столько сами знания, сколько умение их применить: найти новую информацию, проверить ее достоверность, на ее основе изучить новые виды деятельности, — иными словами, способность заниматься саморазвитием и самообразованием.

**Когда нужно начинать формирование функциональной грамотности обучающихся?**

 Начинать формирование функциональной грамотности в 5 классе уже поздно, необходимо это делать уже в начальной школе.

**Что такое функциональная грамотность с точки зрения фгос третьего поколения?**

ФГОС третьего поколения определяет **функциональную грамотность** как способность решать учебные задачи и жизненные ситуации на основе сформированных предметных, метапредметных и универсальных способов деятельности. Иными словами, ученики должны понимать, как изучаемые предметы помогают найти профессию и место в жизни.

 **QR-коды на урок**

 Онлайн чтение: код используется для связи с онлайн-контентами, которые обеспечивают доступ в электронные библиотеки. Справочный материал: можно закодировать, например, основные этапы биографии автора. Пример: можно на различных платформах создать ленту времени, где разместить основные вехи жизни писателя, дополнить информацию иллюстративным материалом.

- Информационная доска: учитель помещает изображения, к примеру, обложек книг на доске объявлений. QR-коды могут направлять на страницы сайта с дополнительной информацией. При организации образовательной деятельности можно создавать даже коллекции ссылок, информационные блоки

- Веб-квест: в образовании — это задание, в основу которого положена проблема с элементами ролевой игры. Для прохождения этапов используется информация из интернета. В поисках ответов учащиеся используют QR-коды, размещённые в их окружениях или на виртуальных картах разгадывают какую-либо тайну и решают задания. Школьник сам выбирает способ действия. Именно чувство свободы выбора помогает приобрести характер сознательной и более результативной деятельности.

- Виртуальная экскурсия: например, посетить музей в другом городе не всегда возможно, а вот сделать это с помощью QR- технологии очень просто.

 - Карты путешествий: QR-коды могут содержать информацию о поездках писателей или краткие сведения о культуре и истории отдельных мест, ссылки на статьи об объекте. Применимо и к урокам литературного чтения можно попутешествовать вместе со сказочным героем.

- Словарная работа: Можно использовать на уроках русского языка и литературного чтения: как вариант раздать ученикам QR-код с выходом на информацию о данном слове, где они найдут не только толкование, но и иллюстративный материал.

- Самопроверка: например, на обобщающем уроке учащиеся отвечают на вопросы, связанные с темой, а для самопроверки  наводят на соответствующий номер QR-кода и проверяют ответ.

Подводя итог, можно сделать вывод, что применение в практике преподавания биологии цифровых образовательных ресурсов способствуют повышению интеллектуальной активности учащихся, а значит и эффективности урока. Именно это оживляет процесс обучения и делает его современным. Даже самые пассивные учащиеся включаются в активную деятельность с огромным желанием, у них наблюдается развитие оригинальности мышления, творческого подхода к решаемым проблемам. Все делает ученика более подготовленным к жизни в бурно развивающемся цифровом мире.