**ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ТЕХНОЛОГИИ QR-КОДА КАК СОВРЕМЕННОГО ИНФОРМАЦИОННОГО СРЕДСТВА ПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКОГО ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ В РАБОТЕ УЧИТЕЛЯ НАЧАЛЬНЫХ КЛАССОВ**

С.С.Лобкова, г.Сморгонь,

Гродненская область,

Беларусь

Современное общество ставит перед школой задачу подготовить активного и ответственного выпускника, который впоследствии сможет преобразовывать жизнь своей страны во всех её сферах, будь то наука, творчество, экономика, политика и т. д. Такое становится возможно только если ученик сам хочет получать новые знания, совершать какие бы то ни было новые для себя открытия, познавать мир. Школа может лишь подтолкнуть к этому по средствам новых, более интересных для учащихся методов обучения, современных образовательных технологий. [1]

Изображение QR-кода в современной жизни сопровождает нас повсюду. Для владельцев современных мобильных устройств – это самый лёгкий способ получения информации. Достаточно установить на свой телефон специальное приложение, поднести камеру смартфона или планшета к QR-коду и вы узнаете дополнительную информацию об объекте. Практика показала, что мобильные устройства и приложения легко встраиваются в процесс обучения и делают его более эффективным. Именно поэтому уже в начальной школе я начинаю знакомство учащихся с QR-кодами.

При помощи QR-кода можно закодировать не только вопросы, но и ответы, чтобы учащиеся могли использовать их для самопроверки после окончания теста или задания. Я добавляю коды в распечатки с заданиями как дополнительный материал или ресурс, делаю ссылку на изображение какого-либо явления, или демонстрации процесса, добавляю дополнительное задание повышенного уровня при выполнении самостоятельных работ, как в виде сообщений, так и в виде ссылки на сайты. При изучении литературных отрывков прикрепляю в виде кода ссылку на видео на youtube, где учащиеся могут просмотреть мультфильм по этому произведению.

С помощью QR-кода организовываю мини-стенд или мини-справочник по определенным темам с доступом к онлайн-видео, веб-сайтам, электронным ресурсам.

Возможности использования QR-кода в образовательном процессе достаточно широки. А времени и сил на создание QR-кода много не потребуется. В настоящее время существует огромнейшее количество специальных сервисов, позволяющих в несколько кликов сгенерировать такой код, который можно сохранить на компьютер и впоследствии использовать там, где только пожелаете. В QR-код можно закодировать ссылку, картинку, текст, вопрос, звук, игру, интерактивное задание и многое другое. Полученные коды можно размещать на сайте, в презентации, в печатном документе, на информационных стендах и табличках.

Так, например, на протяжении нескольких месяцев в нашем классе происходила работа над созданием интерактивной книги «Сказки-несказки» В.В. Бианки. В ходе этой работы класс был разбит на три творческие группы. «Художники» занимались разработкой обложки для рассказа. «Айтишники» создавали QR-коды для будущей книги. «Редакторы» обрабатывали полученную информацию. Так у нас получилась книга, которую можно рассматривать, читать, выполнять задания, расшифровывать пословицу, слушать аудио версию рассказа. И самое главное, что эту книгу ребята создали сами.

Использование кодов в образовательном процессе способствует достижению нескольких важных целей при обучении школьников:

- усиливает мотивацию к самостоятельной учебно-познавательной деятельности при обучении за счёт дополнительных мотивов игрового, соревновательного, познавательного;

- способствует внедрению в учебный процесс дополнительных информационных образовательных ресурсов;

- придаёт работе над учебным материалом новую организационную форму, привлекательную для школьников.

А еще позволяет быстро провести любой опрос. Проведение мгновенных фронтальных опросов в моём классе реализуется с помощью сервиса Plickers.

Чтобы начать работу с этим сервисом необходимо зарегистрироваться. Установить приложение Plickers на свой смартфон. Создать свой «виртуальный класс», внеся имя каждого ученика. Распечатать именные уникальные карточки с полученными QR-кодами для каждого. Чтобы дать ответ на вопрос, ученик должен будет поднять карточку той или иной стороной вверх. Дальше на сервисе создаётся опрос или тест. Для удобства их можно группировать по разным папкам. Вопрос выводится на интерактивную доску, и даются варианты ответа (А, В, С, D). Ученики поднимают карточки со своими ответами, поворачивая её нужной стороной. Учитель проводит смартфоном с включенным приложением Plickers вдоль класса. Мгновение — и у вас уже есть все результаты в систематизированном виде. Программа позволяет сохранять ответы на сервисе, просматривать статистику ответов на вопрос или в отдельности на каждого ученика.

Данный вид опроса может быть использован на любом этапе урока, но самое главное, что мои ученики воспринимают это как игру и с радостью принимают в ней участие.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Артюхина, М.С. Аппаратная составляющая интерактивных технологий образовательного назначения / М.С. Артюхина // Вестник Казанского технологического университета. – 2014. – Т. 17. – № 8. – С. 308-314.