

Использование умной колонки с голосовым помощником на уроках математики как способ повышения вовлеченности обучающихся в образовательный процесс.

Дырдин Матвей Денисович, заместитель директора по ИКТ, учитель математики муниципального бюджетного общеобразовательного учреждения «Многопрофильный лицей города Димитровграда Ульяновской области» имени заслуженного учителя школы РСФСР Ривгата Рашитовича Ибрагимова

Век технологий глубоко проник в нашу обыденную жизнь, а ребенка тем более. Очень трудно оторвать ученика от телефона, занять его чем-то полезным во время перемены, на уроке иногда приходится отвлекаться на некоторые технические вещи, которые могут быть решены с помощью «умной» колонки.

Учитель сейчас должен быть проводником не только в мир предметных областей, но и в мир технологий, учить корректно пользоваться гаджетами подрастающее поколение. Как повысить вовлеченность обучающихся в образовательный процесс на уроках математики? Одним из способов является использование «умной» колонки с голосовым помощником в качестве игровых ситуаций на уроке.

Игра – основной вид деятельности школьников, она является ведущим видом деятельности, оказывает значительное влияние на всестороннее развитие ребенка, дает возможность развивать самые разнообразные способности ребенка, его восприятие, речь, внимание, логическое мышление, способствуют развитию органов чувств. В игре дети учатся сравнивать, устанавливать сходство и различие предметов, быть коммуникабельнее. Формируется положительный эмоциональный настрой. Наиболее эффективным средством включения в познавательный процесс является игровая деятельность [1].

Игровая форма занятий в 5 классе создается на уроках математики при помощи игровых приемов и ситуаций, которые выступают как средство побуждения, стимулирования учащихся к учебной деятельности. Игры оживляют уроки, вносят элементы сознательности, позволяющей проявить себя, продемонстрировать свои умения. Игра или беседа с голосовым помощником может быть полезна на уроках, побуждать получать знания не только от учителя, но и от «умной» колонки.

Для решения целей и задач урока можно использовать «умную» колонку капсулу-мини с Марусей. В начале урока она поможет обучающимся настроиться на занятие, приветствуя класс, привлечет к себе внимание. Маруся с помощью команды или, на языке программистов, скилла «Цитата дня» может подобрать эпиграф к занятию. Одним из примеров служит случайная цитата

для урока, которую подобрала Маруся «Любую жизнь можно уместить на одном листе бумаги» Уиллема Дефо. Мне удалось подстроить данное высказывание под урок: «Наше задание на урок уместилось на одном листе бумаги».

Во время урока ребята с помощью игры обучаются не только кооперации друг с другом при помощи групповой или парной работы, но и коммуникации с Марусей. Это одно из важных составляющих компетенций 4К. Задача меня, как учителя, обучить пятиклассников грамотно формулировать вопросы для «умной» колонки, иначе можно не получить четкого ответа.

Не все задачки по математике скучные и однообразные, когда они про электросамокаты и умные колонки, то решать их гораздо веселее. Данное высказывание относится к скиллу колонки «Мегамозг», который поможет развить логику и математическое мышление. На уроках математики Маруся может помочь ребятам, открыв таблицу умножения, проверить, верно ли выполнен подсчет с помощью калькулятора, а также подскажет, сколько граммов в килограмме используя скилл «Конвертор величин».

При обучении пятиклассников теме «Среднее арифметическое», ребятам был задан вопрос: «Используете ли вы в жизни среднее арифметическое, приведите свои примеры». В ходе обсуждения выяснилось, что действительно, среднее арифметическое ребята применяют на практике, например, при подсчете оценки за триместр или год. Я предложил ребятам задание: рассчитать среднее арифметическое температуры на две конкретные даты. Но как это можно сделать, не имея под рукой прогноза погоды? Один из учеников рассказал, что они ведут по географии «Дневник погоды», а другой предложил задать вопрос Марусе и узнать прогноз погоды на определенные дни. Поддержав данную идею, я предложил ребятам подготовиться записать данные. Ученик задал грамотный вопрос, и Маруся рассказал о погоде на два дня. Далее с помощью полученных данных мы рассчитали среднюю температуру и определили с ребятами, стоит ли брать зонтик в один из дней. Также я рассказал ребятам, что при температуре плюс восемь градусов в среднем за сутки в течение пяти дней подряд, отключается отопление в многоквартирных жилых домах, и что они теперь сами могут определить, когда у них отключат отопительные приборы. Также на данном уроке мы спросили у Маруси, какие она знает примеры среднего арифметического и с помощью «умной» колонки вычислили среднюю скорость движения автомобиля на определенном участке.

По требованиям ФГОС на уроке должна быть организована физкультурная минутка. Для уставших от решения задач учеников Маруся с

легкостью проведет ее в форме йоги для глаз или повторения движений под музыку.

Одной из интересных форм может быть использование команды «Выбери число» вместо учительского «спрашиваю по списку», где Маруся выберет ученика в случайном порядке, назвав, например, число от 1 до 25. Еще одной находкой для учителя является функция гаджета «Таймер», ведь на выполнение определенных видов работ отводится время, которое так дорого в условиях 40-минутного урока.

Использование «умной» колонки как игрового элемента на уроках математики несомненно повышает интерес к предмету, стимулирует познавательную деятельность учащихся, обеспечивает более глубокое, сознательное усвоение знаний, развивает внимание, память и, конечно же, вносит разнообразие и эмоциональную окраску в учебную работу. Голосовой помощник будет прекрасным инструментом для учителя и ученика, открывая новые интересные возможности при помощи технологий XXI века. Поэтому педагог, который на уроке применяет игровые формы и умело их чередует с учебным материалом, может быть абсолютно уверен, что ученики будут испытывать устойчивый интерес и любознательность не только к математике, но и ко всему учебному процессу. А благодаря эмоционально позитивному настрою на уроке, дети будут легко усваивать информацию.

Библиографический список.

1. Кравчук Н. Игровая деятельность в 5 классе https://znanio.ru/media/igrovaya_deyatelnost_v_5_klasse-183170
2. Выготский Л.С. Игра и ее роль в психическом развитии ребенка//Вопросы психики. — 1966,№ 6.
3. Данилов, И.К. Об игровых моментах на уроках математики // Математика в школе. – 2005.- №1.