Аннотация: Предлагается использование новых вспомогательных средств в изучении программы по музыке. Описание ее возможностей, преимуществ и недостатков. Приведен вариант представления конкретной информации на занятии.

Ключевые слова: информационные технологии, платформа, сайт, музыкальное образование

**МОБИЛЬНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ PLICKERS И WIZER.ME В ОБРАЗОВАНИИ СРЕДНЯЯ ШКОЛА**

Век информационного прогресса может облегчить решение множества задач в разных сферах жизни: поддержание отношений на расстоянии, удаленная работа, отслеживание новостей, получение знаний, а возможно, и полного спектра образования.

На сегодняшний день в образование прочно вошло понятие информационные технологии. Вот какое определение им дают В.П. Демкин и В.Г. Можаева: «Информационные технологии - это аппаратно-программные средства, базирующиеся на использовании вычислительной техники, которые обеспечивают хранение и обработку образовательной информации, доставку ее обучаемому, интерактивное взаимодействие студента с преподавателем или педагогическим программным средством, а также тестирование знаний студента» [1].

В данные исторические реалии в образовании существует достаточное количество интерактивных, технических помощников. Думается, как для обучающего, так и для обучаемого это должен быть не только эргономичный и многофункциональный девайс, он должен отвечать эстетическим запросам пользователей.

В данной работе мы предлагаем описание опыта использования ресурса Wizer.me и Pickers. Wizer.me - это простой и быстрый инструмент для создания интерактивных рабочих листов c заданиями и упражнениями Платформа предоставляет уникальные возможности для подготовки заданий по работе с музыкальной тематикой. Ресурс интересен и прост в использовании, содержит инструменты, обеспечивающие создание интерактивного занятия: будь то лекция, практикум, викторина или урок-путешествие. Все зависит от темы и поставленных задач. Из предложенных вариантов визуализации информации есть возможность располагать видео, изображения, аудиозаписи, таблицы, текст. Можно делать загружаемые изображения интерактивными, добавляя в них метки с текстом, гиперссылками, вопросами, окнами для ввода текста. Можно добавлять презентации, размещенные в сервисах Интернета, используя код HTML. В интерактивный лист можно добавить несколько типов заданий: открытый вопрос; вопрос с выбором ответа; заполнение пропусков в предложении; добавление задания на интерактивном изображении; таблица; распределение объектов по группам; рисование.

Вопросы могут быть текстовыми, а могут подгружаться в виде аудиофайлов. Во многих заданиях можно подключить ответы для автоматической проверки. Расположить их можно в удобном для вас порядке. Платформа вмещает в себя видео, аудио и изображения всех форматов.

В зоне взаимодействия обучающего и обучаемого на платформе также есть интересные моменты: поверх изображений можно делать дополнительные метки, ссылки. Допускается возможность использования вопросно-ответной формы. Причем варианты ответа можно строго ограничить или задать им свободную формулировку: представлена «плашка», куда обучающийся вносит свой развернутый ответ, количество символов в поле не ограничивается.

Еще одно преимущество - это непосредственное отслеживание, корректировка ответа и оценивание деятельности обучаемого. На сайте есть база регистрации, где фиксируется работа обучаемого. Это обеспечивает возможность проводить занятия удаленно, дистанционно. Что позволяет развивать, например, инклюзивное образование. Или может быть пригодно для детей, которые не могут посещать учебные заведения по объективным причинам. Б. Дендев считает, что «преодолевая препятствия времени и пространства, технологии способствуют повышению качества и улучшению доступа к образованию, позволяя людям с ограниченными возможностями принимать активное участие в образовательном процессе и усиливать учебную мотивацию» (2).

Приятно радует на Wizer. me внешне привлекательный интерфейс. Пользователь может сам выбирать оформление, стиль для собственной разработки. Расположение кнопок логично, внятно, доступно, что также облегчает действия сторон в обучении.

Из отрицательных моментов платформы можно выделить два: сайт не доступен без подключения к Интернету и не русифицирован. Думается, что эти замечания несущественны. Интернет можно найти в специально-организованных общественных местах, а действия на сайте предельно понятны. Кроме того, во время работы всплывают подсказки, переведя которые с помощью встроенного в Google Chrome переводчика, можно узнать много интересного по работе в сервисе.

В качестве домашнего задания ребята должны ответить в свободной форме на несколько вопросов по содержанию и анализу выбранного произведения на самом сайте. То есть платформа будет в себя включать и материал урока, и домашнее задание. Возможно, кому-то будет интересно выполнить дополнительное домашнее задание.

Дополнительная визуальная информация помогает подвести аудиторию к конкретным выводам. Аудиальная информация создает атмосферу, настраивает на должный лад, а конкретная историческая информация помогает связать исторические реалии с эмоциональным окрасом произведения.

Разные виды работ при изучении темы стимулируют мыслительную активность обучающихся, достаточное количество видов информации дополняют друг друга, позволяют посмотреть на произведение с нескольких точек зрения.

Опыт работы по внедрению информационных средств в изучение музыки - это уникальное явление. Музыка - образный, живописный, красочный вид искусства. Нельзя забывать, что музыка – это искусство.

Хочется заметить, что подача информации, формулировка вопросов и заданий по тексту и преподнесение знаний по музыке с помощью интерактивных листов, выполненных на платформе Wizer.me, достаточно продуктивны. Обучающиеся (как студенты, так и школьники) охотно выполняют все, что предлагает учитель, с удовольствием читают текст-первоисточник, осуществляют поисковую работу. Такая работа вызывает неподдельный интерес у читателей к изучаемым темам. В ходе занятий с использованием интерактивных листов развивается воображение, образное мышление, навыки связной устной и письменной речи учеников, навыки поисковой работы, аналитические возможности и т.д.

Таким образом, можно сделать вывод, что информационные технологии в целом, и конкретная платформа Wizer.me, помогают обучающимся, а также обучающему в освоении программы по музыке, и придают дополнительный интерес изучаемому материалу.

Использование ресурса Plickers – это простой способ дать каждому из учеников шанс высказаться и не бояться ошибиться, «поиграть» в критическое мышление, а педагогу в реальном времени увидеть ответы учеников на мобильном устройстве (телефоне, планшете) и оценить успешность решения поставленной задачи, скорректировать следующий шаг. Необходимо зарегистрировать класс на сайте и каждому из учеников присвоить карточку (максимально 60 шт.), в которой зашифрованы варианты множественного выбора A, B, C, D. Сделав это однажды, можно пользоваться карточками в течение всего процесса обучения. На уроке задаем вопрос множественного выбора (максимальное количество ответов 4 - A, B, C, D), ученики поднимают карточку (буква выбранного ответа должна быть вверху карточки), вы сканируете мобильным устройством карточки и получаете мгновенно обработанные данные. Plickers покажет сколько учеников выбрали A/B/C/D и что ответил каждый ученик. Формирующее оценивание в руках учителя действительно уникальный инструмент по оценке образовательных результатов школьников. Учителя думающего, готового реагировать на полученные данные, изменять ход урока и творить его вместе с учениками и для учеников. Формирующее оценивание – это механизм, обеспечивающий педагога необходимой информацией, которая позволит максимально приблизить обучение к потребностям ученика.

Plickers – это приложение, позволяющее мгновенно оценить ответы всего класса и упростить сбор статистики. Работает оно с применением QR-кодов, более привычных нам в рекламе, магазинах.

Plickers используется учителем на планшете или смартфоне, в связке с ноутбуком. Камерой планшета (телефона) учитель сканирует поднятые детьми карточки с QR-кодами с по их мнению правильными ответами.

**Литература**

1. Демкин В.П., Можаева Г.В. Информационные технологии дистанционного обучения. - Режим доступа: [www.ict.edu.ru/ft/003625/1.html](http://www.ict.edu.ru/ft/003625/1.html) (дата обращения: 31.01.2017).
2. Информационные и коммуникационные технологии в образовании : монография / Под ред. Б. Дендева - М. : ИИТО ЮНЕСКО, 2013. - 320 с.