

**Когнитивные исследования.
Восприятие учащимися 6-х классов
учебных текстов учебниках литературы**

Автор работы: Ученицы 9Б класса гимназии №24 имени И.А. Крылова Санкт-Петербурга Марушкина Анастасия и Семянникова Мария

Руководитель работы: Преподаватель русского языка и литературы гимназии №24 имени И.А.Крылова Рогова Ольга Юрьевна

Санкт-Петербург, 2019 год



Цели и методы проектно-исследовательской работы

Цель: Определить, у какого процента учащихся 6-х классов и почему возникает желание заменить учебные тексты на «тексты новой природы» и могут ли данные тексты заменить учебные тексты в учебниках.

Методы исследования: анкетирование, опрос, интервью, анализ-эмпирический(опрос – анкетирование)

Материал исследования: Анкеты, опросы, тексты

Участники: 30 учащихся 6-х классов, 28 классов ГБОУ гимназии №24 имени И.А. Крылова Санкт-Петербурга

Этапы работы

1. Изучили теоретический материал по теме
2. Посетили практические занятия у логопеда гимназии
3. Составили анкеты
4. Собрали согласия участников эксперимента
5. Разработали инструкцию к анкетированию, обращение к участникам эксперимента
6. Провели анкетирование учащихся 6 и 11 классов

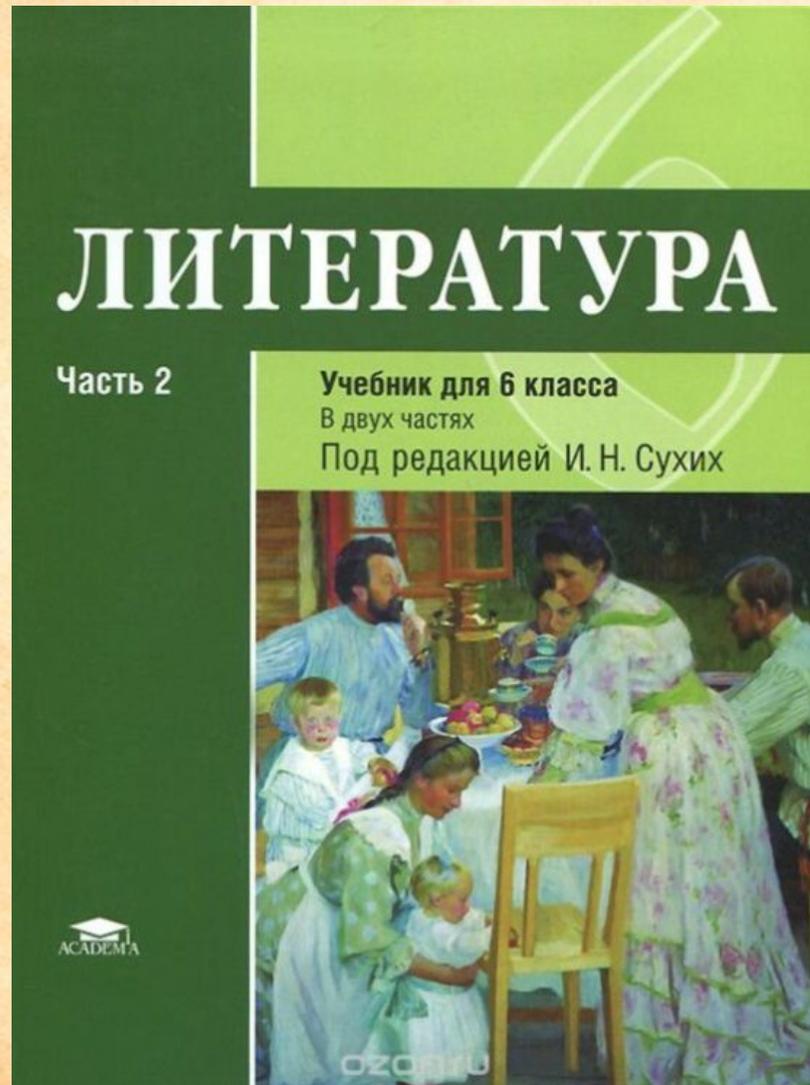


Результаты

Анкета №1. Результаты.

	6 класс	9 класс	6 класс	9 класс
	Да	Да	Нет	Нет
1. Много ли Вы читаете для собственного удовольствия (не по школьной программе)?	38%	57%	62%	43%
2. Сколько книг Вы прочитали для собственного удовольствия (не по школьной программе) за этот год?	0-4	0-12		
3. Вы медленно читаете?	54%	25%	46%	75%
4. Испытывали ли Вы сложности на уроках чтения в начальной школе?	52%	46%	48%	54%
5. Испытывали ли Вы сложности с чтением в средней школе?	30%	22%	70%	78%
6. Испытываете ли Вы сложности с чтением сейчас?	30%	22%	70%	78%
7. Вам часто приходится перечитывать текст или отдельные фразы, чтобы понять их смысл?	74%	15%	26%	85%
8. Комфортно ли Вам читать вслух?	30%	18%	70%	82%
9. Вы пропускаете буквы, когда читаете?	23%	27%	77%	73%
10. Испытываете ли Вы сложность с произнесением редких многосложных слов, когда читаете?	73%	28%	17%	72%
11. Избегаете ли Вы заданий, которые подразумевают чтение длинных текстов?	45%	26%	55%	74%
12. Испытываете ли Вы проблемы с запоминанием имен и названий?	46%	26%	64%	74%
13. Испытываете ли Вы проблемы с запоминанием адресов, телефонных номеров, дат и других рядов данных?	44%	28%	66%	72%
14. Наблюдались ли Вы у логопеда до школы?	35%	32%	65%	68%
15. Наблюдались ли Вы у школьного логопеда?	25%	18%	75%	82%

2-ое анкетирование (материалы)



1811-1817 – Александр Сергеевич Пушкин учился в Лицее



Близкие друзья Пушкина по Лицею:



Антон Антонович Дельвиг



Вильгельм Карлович Кюхельбекер



Иван Иванович Пуцин

Пушкин сохранил лицейскую дружбу на всю свою жизнь.

1824-1826 – Александр Сергеевич Пушкин находился в ссылке в Михайловском. В январе 1825 года – Иван Пуцин посетил Александра Пушкина.



В декабре 1825 года – Иван Пуцин принял участие в восстании на Сенатской площади, был арестован и сослан на каторгу в Читу. В 1826 году Пушкин написал стихотворение- послание и передал его другу в Читу.



И. И. Пуцину

Мой первый друг, мой друг бесценный!
И я судьбу благословил,
Когда мой двор уединенный,
Печальным снегом занесенный,
Твой колокольчик огласил.

Молоко святое провиденье
Да голос мой душе твоей
Дарует то же утешенье,
Да озарит он заточенье
Лучом лицейских ясных дней!

На уроке литературы

	Полный текст	Сокращенный учениками текст	Сокращенный учителями текст	Инфографика	Комикс
Кол-во человек	2	5	3	12	8
Вопрос 1	2	1	3	3	2
Вопрос 2	2	5	3	12	0
Вопрос 3	2	4	3	8	8
Вопрос 4	2	3	3	4	6
Вопрос 5	2	5	3	8	6



Гимназия № 24 имени М. А. Крылова

УРОКИ
НАСТОЯЩЕГО
Школьные научно-технологические студии

Проект

Шаг 1

Если вы хотите получить возможность пользоваться QR-кодами, то вам нужно зайти в Play Market или в App Store и установить специальное приложение. (В строке поиска можно написать просто: QR-коды)



Лучшие программы для считывания QR-кодов

1. Приложение «QR сканер штрих-кода». С помощью него можно самостоятельно считывать и создавать штрих-коды для приложения, закладки или контакта. Работает приложение даже на самых слабых смартфонах, что также является его неоспоримым преимуществом.



Шаг 2

После установки приложения зарегистрируйтесь там (для удобства), и наведите камеру смартфона на QR-код, после чего телефон считывает информацию и выдает результат.



Лучшие программы для считывания QR-кодов

2. Не менее удобным приложением является «QR Droid Code Scanner», поддерживающий множество языков и обладающий обширным набором функций.

3. Приложение «QR Code Reader» позиционируется разработчиками как самое быстрое из всех доступных в области считывания QR-кодов.

Марушкина Анастасия
Санкт-Петербург
2019

Как считывать QR-коды?

«Трансформация образовательной среды гимназии в SMART – пространство»

Перейти на страницу гимназической студии «НУ - НУ», реализующей данный проект в рамках программы «Уроки Настоящего», можно с помощью QR-кода:



1811-1817 – Александр Сергеевич Пушкин учился в Лицее



Близкие друзья Пушкина по Лицею:



Антон Антонович Дельвиг



Вильгельм Карлович Кюхельбекер



Иван Иванович Пущин

Пушкин сохранил лицейскую дружбу на всю свою жизнь.

1824-1826 – Александр Сергеевич Пушкин находился в ссылке в Михайловском. В январе 1825 года – Иван Пущин посетил Александра Пушкина.



В декабре 1825 года – Иван Пущин принял участие в восстании на Сенатской площади, был арестован и сослан на каторгу в Читу. В 1826 году Пушкин написал стихотворение- послание и передал его другу в Читу.



М. А. ПУЩИНУ

Мой первый друг, мой друг бесценный!
Мя судьбу благословил,
Когда мой двор уединенный,
Печальным снегом занесенный,
Швей колокольчик огласил.

Молю святое провиденье:
Да голос мой душе твоей
Дарует то же утешенье,
Да озарит он заточенье
Лучом лицейских ясных дней!



За QR-кодами «спрятались» следующие ссылки:

- Пушкинский Лицей: <https://clck.ru/FEKkt>
- Биография А.А. Дельвига: <https://clck.ru/FEKmp>
- Биография В.К. Кюхельбекера: <https://clck.ru/FEKop>
- Биография И.И. Пущина: <https://clck.ru/FEKp8>
- Виды села Михайловского: <https://clck.ru/FEKjb>
- Пример прочтения стихотворения «Мой первый друг, мой друг бесценный...»: <https://clck.ru/FEKjb>
- Восстание декабристов: <https://clck.ru/FEKeg>
- Виды современной Читы: <https://clck.ru/FEKh3>
- «Проверь себя!»: <https://clck.ru/FEWsw>

Если при прочтении текста захотелось оставить цифровой след (то есть записать мысли в электронную таблицу), чтобы их не забыть и позже к ним вернуться, можно воспользоваться следующим QR-кодом:



или перейти по [следующей ссылке: https://clck.ru/FEL6Z](https://clck.ru/FEL6Z)

Если будет интересно, то можно прочитать [комикс](https://clck.ru/FEWGC) по данному тексту:



<https://clck.ru/FEWGC>

Краткая инструкция по работе с элементами технологии «дополненной реальности», используемыми в ГБОУ СОШ №17 Санкт-Петербурга

1. Использование QR-кодов.

- установить бесплатное приложение для чтения QR-кодов, например, **QR Code Reader**, из магазина приложений (например, Google Play Market или AppStore),
- открыть установленную программу,
- навести камеру смартфона на QR-код и дождаться появления ссылки,
- нажать «ОК» для перехода на соответствующий ресурс.



2. Работа с приложением HP Reveal



Когда вы установите на смартфон бесплатное приложение **HP Reveal** из магазина приложений (например, Google Play Market или AppStore), то при наведении камеры гаджета на соответствующее изображение вы сможете увидеть видеоролик, «привязанный» к картинке.

Чтобы использовать широкие возможности приложения **HP Reveal**, необходимо выполнить несколько простых шагов.

- ❖ для смартфонов с операционной системой **Android**:
 - ✓ установить приложение Aurasma,
 - ✓ просмотреть знакомство с работой приложения из 5 частей,
 - ✓ выбрать опцию «Skip» («Пропустить»),
 - ✓ выбрать опцию «Поиск» (значок в виде лупы),
 - ✓ выбрать опцию «Channels» («Каналы»),
 - ✓ набрать название канала нашей школы в приложении Aurasma: «**school17vospb**»,
 - ✓ выбрать опцию «Follow» («Следовать»),
 - ✓ выбрать камеру (значок посередине снизу),
 - ✓ навести камеру на изображение со значком приложения и дождаться появления видеоролика.
- ❖ для смартфонов с операционной системой **iOS**:
 - ✗ установить приложение Aurasma,
 - ✗ просмотреть знакомство с работой приложения из 5 частей,
 - ✗ выбрать опцию «Skip» («Пропустить»),
 - ✗ выбрать опцию «Поиск» (значок в виде лупы),
 - ✗ набрать название канала нашей школы в приложении Aurasma: «**school17vospb**»,
 - ✗ создать свой аккаунт (зарегистрироваться): ввести адрес электронной почты и придумать пароль,
 - ✗ выбрать опцию «Follow» («Следовать»),
 - ✗ выбрать опцию «Back» («Вернуться назад»),
 - ✗ выбрать опцию «Skip» («Пропустить»),
 - ✗ проверить, есть ли во вкладке «Following» выбранный канал нашей школы,
 - ✗ выбрать опцию «Done» («Выполнить»),
 - ✗ навести камеру на изображение со значком приложения и дождаться появления видеоролика.

3. Работа с приложением Quiver (анимированные раскраски).

- ♦ посетите сайт <http://www.quivervision.com>,
- ♦ выберите, скачайте и распечатайте (в формате pdf) понравившиеся раскраски,
- ♦ раскрасьте их в выбранные цвета,
- ♦ установите бесплатное приложение «**Quiver**» из магазина приложений, например, Google Play Market или AppStore,
- ♦ откройте приложение,
- ♦ нажмите кнопку воспроизведения (кнопка с логотипом «бабочки»),
- ♦ наведите на раскрашенную картинку камеру гаджета,
- ♦ убедитесь, что видите весь лист целиком (должен появиться синий прямоугольник, а не красный),
- ♦ задержите камеру смартфона или планшета на несколько секунд и дождитесь объемного и анимированного изображения.



4. Игра «Basketball AR»: баскетбольный симулятор, использующий технологию «дополненной реальности». Для появления на экране баскетбольной корзины необходимо навести камеру приложения на распечатанный маркер:

- ❖ бесплатно скачать маркер (код) для приложения, например, с сайта нашей школы:
- ❖ школы: http://school17vo.narod.ru/_17new/docs/basket_ar_marker.pdf
- ❖ установить бесплатное приложение «**Basketball AR**» из магазина приложений, например, Google Play Market или AppStore,
- ❖ запустить игру,
- ❖ выбрать опцию «Single Player» («Одиночная игра»),
- ❖ навести камеру приложения на маркер,
- ❖ начать игру.



5. Игра «AR Soccer»: футбольный симулятор, использующий технологию «дополненной реальности», позволяющий играть виртуальным мячом одному или двум игрокам:

- установить бесплатное приложение «**AR Soccer**» из магазина приложений, например, Google Play Market или AppStore,
- запустить игру,
- начать игру.



Дополненная реальность (Augmented reality, AR, англ. «расширенная реальность») - результат введения в поле восприятия любых сенсорных данных с целью дополнения сведений об окружении и улучшения восприятия информации. Развитие технологий, операционных систем, распространённость планшетов и смартфонов среди учащихся, общие мировые тенденции к использованию мобильных устройств в образовании побудили производителей контента и технологий дополненной реальности обратить свое внимание на относительно новый рынок приложений для образования. Значимость использования технологии «дополненной реальности» заключается в том, что она предлагает новый подход к обучению и познанию, связывая объекты реального мира с цифровыми данными.

В основе технологии «дополненной реальности» лежит наложение текстовой, фото-, видео- и другой информации на объекты реального мира.

Дополненную реальность можно показывать на обычном смартфоне или планшете, так что наличия дорогостоящего оборудования совершенно не требуется

Создание и использование QR-кодов. Применение QR-квестов в образовательной практике Немного теории.

Аббревиатура «QR» расшифровывается как «quick response», в переводе с английского – «быстрый отклик». Понимать это следует буквально, ведь **QR-код представляет собой** двухмерный штрих-код, содержащий **информацию**, на которую можно легко откликнуться, считав ее при помощи специального сканера.

Основной принцип QR-кода в том, что он может работать как **гиперссылка**. Это особенно удобно, когда необходимо сообщить большое количество информации или упростить ее использование.

Прочитать QR-код может **каждый**, у кого есть **мобильный телефон или планшет с фотокамерой и установленной программой для распознавания зашифрованной информации**, которую можно скачать в интернете.

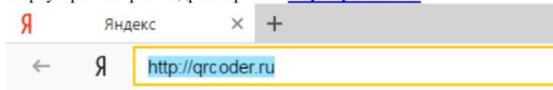
Использование QR-кодов в повседневной жизни открывает новые возможности, создавая еще одну связь между виртуальностью и реальностью, а также являясь примером использования элементов технологии «дополненной реальности».

Создание QR-кода.

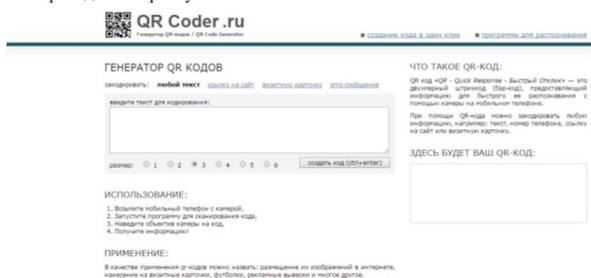
Создать свой собственный QR-код может **любой желающий**, причем абсолютно **бесплатно** – для этого достаточно лишь выбрать подходящий генератор QR-кода. На сегодняшний день в интернете представлено множество онлайн - сервисов, которые отличаются удобством пользования и функционалом, но принцип работы у них один: необходимо **ввести данные** для кодирования, а **в результате получается изображение QR-кода**.

Рассмотрим пример создания QR-кода, используя сервис **Qrcoder.ru** для перехода на некоторый **интернет-ресурс** (сайт, видео на Youtube и т.д.):

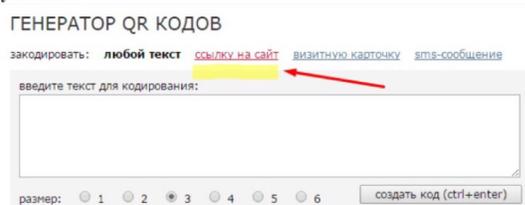
1) В поисковой строке браузера набираем адрес сервиса: <http://qrcoder.ru>



2) Нажимаем **Enter** и переходим к сервису



3) Выбираем «Ссылку на сайт»



4) вводим нужный интернет-адрес (или вручную, или скопировав) и нажимаем «Создать код»:

ССЫЛКА НА САЙТ В ВИДЕ QR КОДА

закодировать: [любой текст](#) [ссылку на сайт](#) [визитную карточку](#) [sms-сообщение](#)



5) Справа на экране появился **созданный QR-код**:

ССЫЛКА НА САЙТ В ВИДЕ QR КОДА

закодировать: [любой текст](#) [ссылку на сайт](#) [визитную карточку](#) [sms-сообщение](#)



ЧТО ТАКОЕ QR-КОД:

QR код «QR - Quick Response - Быстрый Отклик» – это двухмерный штрихкод (бар-код), предоставляющий информацию для быстрого распознавания с помощью камеры на мобильном телефоне.

При помощи QR-кода можно закодировать любую информацию, например: текст, номер телефона, ссылку на сайт или визитную карточку.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ:

1. Возьмите мобильный телефон с камерой,
2. Запустите программу для сканирования кода,
3. Наведите объектив камеры на код,
4. Получите информацию!

ПРИМЕНЕНИЕ:

В качестве применения qr-кодов можно назвать: размещение их изображений в интернете, нанесение на визитные карточки, футболки, рекламные вывески и многое другое.

ВАШ QR-КОД:

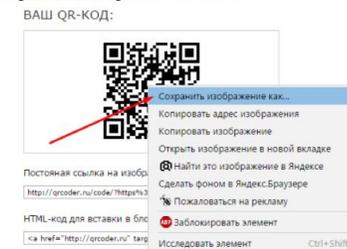


Вставка созданного QR-кода в документ Word

После создание QR-кода для дальнейшего прочтения его следует вставить в текстовый документ (например, созданный в редакторе Word):

1) Нажимаем на созданном QR-коде **правой** кнопкой мыши

2) Выбираем левой кнопкой «**Сохранить изображение как...**»



3) Выбираем **папку** для сохранения изображения и присваиваем ему **имя**

4) Нажимаем «**Сохранить**»

5) Открываем текстовый документ Word

6) Заходим в меню «**Вставка**», выбираем «**Рисунок**», открываем **сохраненное изображение**, нажимаем «**Вставить**»

7) При необходимости меняем размеры изображения, параметр «**Обтекание текстом**» и др.