

Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение «Средняя общеобразовательная школа № 19» (МАОУ СОШ № 19) г.о. Мытищи

Тема работы: Использование Интернет – ресурсов для создания интерактивных заданий.

Автор: Зуйкова Ирина Владимировна, учитель физики, информатики МАОУ СОШ №19

Актуальность: Современный педагог должен выступать не только в роли носителя знаний, но и в роли организатора учебно-познавательной, учебно-поисковой, проектной деятельности с использованием информационно-коммуникационных технологий.

Это означает

- умение искать, анализировать, преобразовывать, применять информацию для решения проблем (*информационная компетенция*);
- умение сотрудничать с людьми (*коммуникативная компетенция*);
- умение ставить цели, планировать, использовать личностные ресурсы (*самоорганизация*);
- готовность конструировать и осуществлять собственную образовательную траекторию на протяжении всей жизни, обеспечивая успешность и конкурентоспособность (*самообразование*).

Но для этого самому учителю надо быть очень компетентным во многих вопросах образования. Поэтому повышение и совершенствование ИКТ-компетентности является одной из важнейших задач, стоящих перед педагогом

Целью данной работы является

- формирование профессиональных, информационных, компьютерных и коммуникативных компетенций педагога с учетом использования информационных технологий;
- овладение практическими приемами эффективного использования основного потенциала информационных технологий для решения практико-ориентированных задач профессиональной деятельности.

Сформулированы следующие **задачи**:

- познакомиться с возможностями Интернета и его грамотного использования в учебно-методической работе педагога;
- познакомиться с инструментами для создания инфографики и мультимедийных учебных ресурсов учебного назначения;
- познакомиться с современными системами программирования для создания программного продукта педагогического назначения (игра, тест, справочное приложение и т.п.).

Результаты исследования позволили:

- оценить и применить на практике различные онлайн-инструменты и прикладные программы для общения, создания учебно-методических материалов и сотрудничества (ThingLink, PowToon, Kahoot);
- усовершенствовать умения в области поиска информации в Интернете (текстовой, графической, мультимедийной) и обработки информации (сурдоперевод на YouTube, Google-переводчик);
- создавать учебно-методические и дидактические материалы средствами программного обеспечения и онлайн-ресурсов (Prezi, Wordart.com, Rebus1, Learningapps, Learnis);

Предлагаю педагогам **исследовать** некоторые из этих ресурсов для создания интересных интерактивных заданий.

1 ресурс Генератор ребусов <http://rebus1.com> (без регистрации)

Ваши вопросы станут более интересными и красочными, если использовать ребусы. Ребус - загадка, в которой слово или фраза изображены в виде рисунков в сочетании с буквами, цифрами и другими знаками. Разгадать ребус - означает суметь верно прочесть зашифрованное послание.

Для перенесения ребуса в графический или текстовый редактор необходимо скопировав экран компьютера (клавиша "Print Screen"), а затем вставив изображение (сочетание клавиш "Ctrl" + "V") для этого использовать ножницы для экрана – <https://скриншотер.рф>

1. информатика (рис.1)



2. история (рис.2)



2 ресурс. Начните свой урок с сервисом облако слов Wordart.com <https://wordart.com/create> - (без регистрации, англоязычный)

В визуализации существует особый способ подачи текстовой информации: облако слов. Суть методики заключается в том, что исследуемый объект или явление описывается в виде набора ключевых слов (облака слов), которые особым образом вписываются в графическую фигуру (рис.3). Во голове визуала картинка начинает ассоциироваться с набором слов, что облегчает усвоение нового материала. В то же время, облако слов может являться хорошей иллюстрацией к статье, материалу. Сохраняем объект предыдущим способом или работаем он-лайн.

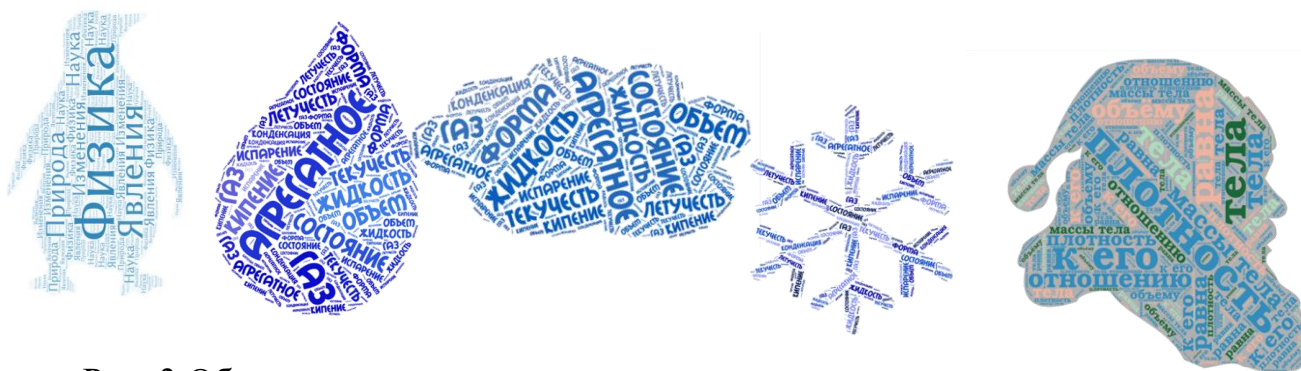


Рис. 3 Облака слов

1. WORDS – ввести текст
2. SHAPES – выбрать форму
3. FONTS – выбрать шрифты (не все доступны)
4. LAYOUT – выбрать расположение
5. STYLE – выбрать стиль (изменить цвет)
6. VISUALIZE – визуализировать

3 ресурс. Сделать задания интерактивными поможет приложение Learningapps <http://learningapps.org/myapps.php> для поддержки обучения и процесса преподавания с помощью интерактивных модулей. Существующие модули могут быть непосредственно включены в содержание обучения, а также

их можно изменять или создавать в оперативном режиме. (регистрация, русскоязычный, можно создать 18 различных видов заданий)



Рис. 4 Примеры заданий LearningApps

Готовые шаблоны позволяют создать разнообразные задания с использованием картинок, аудио – и видеороликов. Также LearningApps.org позволяет создавать и использовать модули, обеспечивает свободный обмен между педагогами, дает возможность организовать работу учащихся. Дети выполняют задания on-line. В конце работы учащиеся видят результат выполнения задания.

Преимущества использования сервера LearningApps.org: обратная связь ученик-учитель-ученик, индивидуализация обучения, интерактивность, интенсификация самостоятельной работы учащихся, рост объема выполненных заданий на уроке и дома, повышение мотивации и познавательной активности за счет разнообразия форм работы, возможности включения игровых упражнений, интегрирование обычного урока с компьютером и интерактивной доской.

Выполнение задания **Найти пару**

- С помощью этого шаблона нужно найти пару: текст – текст, текст – картинка, текст – видео или аудио и т.д.
- Возможность работать с текстом, графикой, аудио и видео материалами
- Устанавливать дополнительно до трех лишних элементов
- Есть опция удалять составленные пары.
- Пример <https://learningapps.org/display?v=pfevj8x1517>

4 ресурс Создать интерактивные веб-квесты поможет образовательная платформа Learnis <https://www.learnis.ru/#create>

Для создания простейшего веб-квеста воспользуйтесь алгоритмом:

1. В программе Microsoft PowerPoint создайте слайды с заданиями.
2. Кнопка офис, сохранить как – другие форматы, задаём имя файла, в типе файла выбираем «рисунок в формате JPEG» и сохраняем.
3. Заходим на платформу Learnis, выбираем Веб-квесты «Выберись из комнаты», нажимаем кнопку создать игру.
4. Выбираем комнату.
5. Вводим название.
6. Загружаем задания
7. Вводим код от двери (это могут быть ответы к заданиям)
8. Получаем доступ и тестируем наш продукт (Ваш номер квеста и прямая ссылка на квест)
9. Передаём прямую ссылку или номер квеста учащимся

Например – Прямая ссылка на квест <https://www.Learnis.ru/384954/>

Номер Вашего квеста: 384954

Хотелось бы ещё сказать о таких ресурсах как ЯКласс и создание домашних индивидуальных заданий. О ресурсе <https://prezi.com> – для создания интерактивных мультимедийных презентаций с нелинейной структурой. И интерактивных плакатах <http://interfizika.narod.ru/plakaty.html>.

Подводя итоги хочется сказать – только осваивая деятельностный уровень ИКТ-компетентности педагога, мы добьемся качественного перехода на новый уровень образования. Ведь главная задача сегодняшнего учителя – развивать критическое мышление детей, научить их думать и быть готовыми к активной деятельности.