**Мастер – класс Районный семинар учителей 17.04.2014 г.**

***Гаврилова Ирина Анатольевна***

***Учитель информатики***

***Никиткинский филиал ГБОУ СОШ с. Новое Усманово***

**ТЕМА: Использование интерактивных онлайн-ресурсов в образовательном процессе школы. Создание интерактивного задания в сервисе Learning Apps.**

**Цель мастер-класса:** повысить мотивацию педагогов к овладению новыми возможностями социальных сетевых сервисов и их использованию в образовательном процессе.

**Задачи:**

-познакомить педагогов с основными интерактивными сервисами Веб 2.0 и возможностями использования сервисов Веб 2.0 в образовательном процессе;

-рассмотреть возможности использования приложений сервиса LearningApps.org на различных этапах урока;

-рассмотреть примеры дидактического материала, созданного с использованием приложений сервиса Web 2.0 LearningApps.org ;

**Форма проведения мастер-класса:**

-с педагогами , без участия детей;

-лекция с элементами презентации +практическая работа.

**Планируемые результаты мастер-класса:**

1. Регистрация на сервисах Веб 2.0 (LearningApps.org.)

2. Создание дидактического материала используя конструктор интерактивных упражнений на основе сервиса LearningApps.org для поддержки обучения.

**Вступление**

Каждый учитель озабочен качеством результатов своей деятельности. Регулярно задает себе вопросы: «Как сделать эффективным процесс обучения?», «Как сделать урок интересным и полезным?».

Педагоги в своей практике используют различные методы и формы обучения: **пассивные, активные и интерактивные**.

Наиболее интересными в настоящее время считаются **интерактивные методы** обучения, где педагог теряет центральную роль, он становится организатором образовательного процесса. Акцент на таком занятии делается на сотрудничество и взаимодействие. Педагог определяет общее направление, контролирует время и порядок выполнения намеченного плана, даёт консультации, помогает в серьёзных затруднениях. Дети на таких занятиях взаимодействуют друг с другом, а педагог заботиться о том, чтобы их усилия были направлены на положительный результат.

Таким образом, при использовании интерактивных методов обучения, в отличие от традиционной пассивной педагогики, в корне меняются соотношение «педагог–воспитанник»:

* воспитанник определяет цель деятельности – педагог помогает ему в этом,
* воспитанник открывает новые знания - педагог рекомендует источники знаний,
* воспитанник выбирает – педагог содействует,
* воспитанник активен – педагог создаёт условия для проявления активности.

Отсюда, интерактивные методы способствуют формированию активной, самостоятельной позиции детей, развивают исследовательские, рефлексивные и оценочные умения.

Однако, применение ИКТ в образовании не приведет к желаемому эффекту, если в основе применения средств икт на уроке не лежат педагогические технологии.

Следовательно, под интерактивной технологией на основе ИКТ мы понимаем совокупность методов, средств обучения, позволяющих осуществлять целенаправленное методическое руководство учебно-познавательной деятельностью на основе интеграции информационных и педагогических технологий.

Термин “интерактивные методы” связан, как правило, с двумя группами взаимосвязанных методов: бескомпьютерное, непосредственно между людьми осуществляемое специально

организованное учебное взаимодействие и вторая группа - обучение, построенное на общении с компьютером и посредством компьютера. Поскольку я учитель информатики, очевидно использование на моих уроках второго варианта.

В свое время появление компьютеров в учебном процессе привело к завышенным ожиданиям результатов от индивидуальной работы учащихся с компьютером. Индивидуальная работа учеников с компьютером проявила свои минусы: кому-то легко дается общение с компьютером, у других этот процесс затруднен, в результате разница в уровнях полученных знаний значительно увеличивается.

Также разнообразить и во многом изменить уже существующие формы организации учебного процесса мне помогает использование в работе новых средств обучения. В частности применение в учебном процессе интерактивных презентаций.

Уже ни кто не спорит о большом успехе на этом пути использования интерактивных досок. Ах, как уроки с ними стали живыми, увлекательными, деятельными – интерактивными. Но интерактивные доски не во всех школах, зато в большом количестве есть мультимедийные классы (компьютер + проектор), в которых учителя показывают презентации, которые в свою очередь уже «приелись» нашим ученикам. Учащимся хочется более новое, деятельное, увлекательное. Почти ведь всю интерактивность доски можно добиться и в простых презентациях, используя

- макросы,

- триггеры,

- гиперссылки

-и сеть мышей.

Рассмотрим подробнее использование последних инструментов, расширяющих возможности интерактивных презентаций.

Чтобы оценить смысл занятия нужно установить надстройку и провести групповую работу (4-5 человек), так будет психологически комфортно и учителю и учащимся.

Я хочу показать применение технологии использования надстройки несколько мышей на уроке информатики в 5 классе по теме, которую вы сейчас угадаете сами. (Создание таблиц в текстовом редакторе).

- **надстройку от Microsoft дляPowerPoint - MouseMischief**, позволяющую подключить к компьютеру учителя несколько мышек и расширяющую интерактивные возможности программы PowerPoint. Такой вариант значительно дешевле, чем использование специальных пультов для голосования - понадобиться только достаточное число USB-мышек.

Рассмотрим возможности работы в PowerPoint с данной надстройкой.

Поэтому при запуске презентации приложение MouseMischief задаст вопрос: "Эта презентация содержит слайды, созданные для использования с несколькими мышами. Планируется ли использование нескольких мышей при воспроизведении показа слайдов?" Если вы ответите "Да", тогда корректно работать будут только интерактивные задания. Если вы отвечаете "Нет", то презентация будет показываться в обычном демонстрационном режиме без возможности запуска интерактивных заданий и, естественно, без одновременной работы нескольких мышей.

Перейдем непосредственно к интерактивным заданиям. **MouseMischief предоставляет возможность создания трех типов заданий.**

Используя «Несколько мышей» создаются тестовые слайды**(«Да»\»Нет»,** либо **слайды – опросы** с нахождением одного правильного ответа(количество вариантов, из которых выбирается ответ - от 2 до 10, причем можно сделать слайды, на которых нет варианта правильного ответа с несколькими ответами) и **Задания третьего типа позволяют** добавлять прямо на демонстрирующийся слайд "рисунок от руки",что позволяет учащимся рисовать линии для сопоставления предметов, создавать новые рисунки от руки или дорисовывать существующие. В заданиях такого типа учащиеся используют **Палитру** для выбора цвета своей линии. В случае необходимости коррекции доступен инструмент **Ластик**. Отметим, что Палитра рисования не активна в режиме создания слайда.



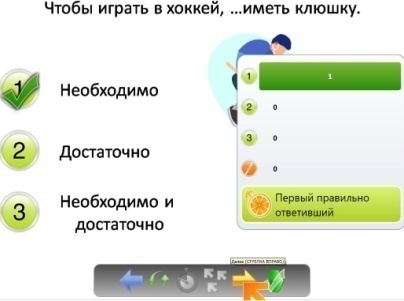
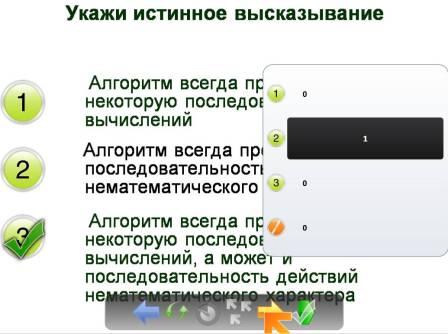
слайды «Рисунок от руки».

**Во время демонстрации** интерактивной презентации MouseMischief предоставляет учителю доступ к элементам управления, размещенным в нижней части экрана. К самым полезным инструментам, на наш взгляд, относится **Таймер**, который позволяет принимать ответы только в течение ограниченного времени. Таймер заводится на 60 секунд, его можно останавливать и запускать заново. Интересна функция отключения

Всех мышек учащихся на время объяснения преподавателя. Естественно, учитель сам дает команду для смены слайдов, что позволяет в любой момент приостановить занятие, чтобы объяснить какой-либо момент, или проанализировать данные учащимися ответы, или скрыть/отобразить либо даже сбросить все введенные ответы и очистить экран.



При использовании MouseMischief учитель получает доступ к элементам управления презентацией, которые размещены в нижней части экрана.

Предлагается работа - как в индивидуальном режиме, так и в командном. Работа в «командном режиме» способствует совместной работе – для выполнения задания все участники команды должны работать совместно. Больше не нужно ждать, пока все ученики поднимут руки: с MouseMischief ответы немедленно отображаются на экране. MouseMischief привлекает к постоянному участию всех учеников, даже самых стеснительных. Благодаря этому можно быстро оценить уровень усвоение материала, и при необходимости, внести изменения в план занятий.

Надстройка предназначена для взаимодействия учащихся, а не для получения высоких оценок.

Чтобы оценить смысл занятия нужно установить надстройку и провести групповую работу (4-5 человек), так будет психологически комфортно и учителю и учащимся.

Возможности для творчества есть, но есть и неудобства: не работает анимация, нельзя добавлять звук, но возможность включать учащихся в работу заставляет забывать о неудобствах.

Кого заинтересовала данный вид работы вы подробно все можете изучить в моем блоге по адресу **gavrilova2.blogspot.ru** на странице **работа**.

Использование Web-cервисов в образовательном процессе –это сегодня насущная необходимость для учителей, которые стремятся оптимизировать процесс обучения, сделать его более эффективным и мотивированным для обучения.

Web-cервисы представляющие интерес для образовательной деятельности следующие:

-блоги;

-закладки;

-вики

-социальные сети и сообщества

-инструменты совместной работы

-открытые образовательные ресурсы

-обмен знаниями и информацией

-создание и совместное использование материалов

Использовании интернет – сервисов, позволяет меня как учителя разнообразить дидактические материалы для сетевой учебной деятельности с акцентом на интерактивные формы.

Педагогика сетевых сообществ развивается в тесной связи с сетью Интернет и напрямую зависит от состояния и концепций развития Всемирной Паутины. Современную концепцию развития Интернет принято называть **Веб 2.0 (Web 2.0).** Принципиальным отличием Веб 2.0 от традиционной сети является возможность создавать содержимое Интернета любому пользователю.

Сервисы Веб 2.0, или **социальные сетевые сервисы -** современные средства, сетевое программное обеспечение, поддерживающее групповые взаимодействия.

Педагогическая практика может использовать уникальные характеристики социальных сервисов следующим образом:

1. **Использование открытых, бесплатных и свободных электронных ресурсов**. В результате распространения социальных сервисов в сетевом доступе оказывается огромное количество материалов, которые могут быть использованы в учебных целях. Сетевые сообщества обмена знаниями могут поделиться своими коллекциями цифровых объектов и программными агентами с образованием.
2. **Самостоятельное создание сетевого учебного содержания**. Новые сервисы социального обеспечения радикально упростили процесс создания материалов и публикации их в сети. Теперь каждый может не только получить доступ к цифровым коллекциям, но и принять участие в формировании собственного сетевого контента (*Сетевой контент – ресурсы сообщества и инфраструктура, поддерживающая коллективную доступность ресурсов для членов сообщества)*. Сегодня новый контент создается миллионами людей. Они, как муравьи в общий муравейник, приносят в сеть новые тексты, фотографии, рисунки, музыкальные файлы.
3. **Освоение информационных концепций, знаний и навыков**. Среда информационных приложений открывает принципиально новые возможности для деятельности, в которую чрезвычайно легко вовлекаются люди, не обладающие никакими специальными знаниями в области информатики. Новые формы деятельности связаны как с поиском в сети информации, так и с созданием и редактированием собственных цифровых объектов – текстов, фотографий, программ, музыкальных записей, видеофрагментов. Участие в новых формах деятельности позволяет осваивать важные информационные навыки - повторное использование текстов и кодов, использование метатегов и т.д.
4. **Наблюдение за деятельностью участников сообщества практики**. Сеть Интернет открывает новые возможности для участия школьников в профессиональных научных сообществах. Цифровая память, агенты и сеть удивительно расширяют не только наши мыслительные способности, но и поле для совместной деятельности и сотрудничества с другими людьми.

Познакомимся с примерами сетевых социальных сервисов и рассмотрим их возможности.

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| *№* | *Название сервиса* | *Назначение* | *Инструкции* | *Нужна регистр.* | *Где можно размещать* | *Примечание* |
|  | **СЕРВИСЫ ДЛЯ СОВМЕСТНОЙ РАБОТЫ** |  |  |  |  |  |
|  | **КАРТЫ ГУГЛ** | Нанесение меток на географ. карты |  | в Гугл |  |  |
|  | **ГУГЛ-ДОКУМЕНТЫ** | Заполнение доку-ментов .doc, .xls |  | в Гугл |  |  |
|  | **DIPITY.COM** | Лента времени с фотографиями и виджетами видео | <https://sites.google.com/site/proektmk2/dipity> | да |  | [http://www.dipity.com/](http://www.dipity.com/)) |
|  | **MIND42.COM** | Ментальные карты  <http://mind42.com/> | <https://sites.google.com/site/proektmk2/mm/mind42-com> | да |  | <http://mind42.com/> |
|  | **СамВики WIKI.EDC.SAMARA.RU** |  |  |  |  |  |
|  | **СЕРВИСЫ ДЛЯ СОЗДАНИЯ ИНТЕРАКТИВНЫХ ЗАДАНИЙ** |  |  |  |  |  |
|  | **LEARNINGAPPS.ORG** - интерактивные упражнения (лента времени, подписи частей картинки, кроссворды, викторины и т.д.) |  |  | да | адрес код | Есть рус. интерфейс, проверка выполнения упраж.! |
|  | **CLASSTOOLS.NET** – интерактивные задания (помимо приведённых ниже есть ещё несколько) |  |  | нет! | код | Проверять выполнение задания можно визуально или по скриншоту. |
|  | Lights out | Освещается часть изобр., кот. надо узнать/прочесть. Изобр.загружается. |  | нет | код |  |
|  | Dustbin game | Разложить термины по корзинам на время. |  | нет | код |  |
|  | Post it | Подписать части картинки «наклейками». |  | нет | код |  |
|  | Fishbone diagram | Заполнение схемы «рыбья кость». |  | нет | код |  |
|  | Living graph | Создание графика с перемещ. блоками. |  | нет | код |  |
|  | **СЕРВИСЫ ДЛЯ СОЗДАНИЯ И РАЗМЕЩЕНИЯ ПРЕЗЕНТАЦИОННЫХ ПРОДУКТОВ** |  |  |  |  |  |
|  | **FOTOFILMI.RU** | Видео из фото с музыкой | Кейс:3 ppt |  | На сервере,  в соцсетях | Сохранение б/пл, в высоком качестве – платно |
|  | **GLOGSTER.COM** | Интерактивные плакаты |  |  |  | англ. интерфейс |

**Интерактивные онлайн ресурсы, используемые в моей работе для организации образовательного процесса.**

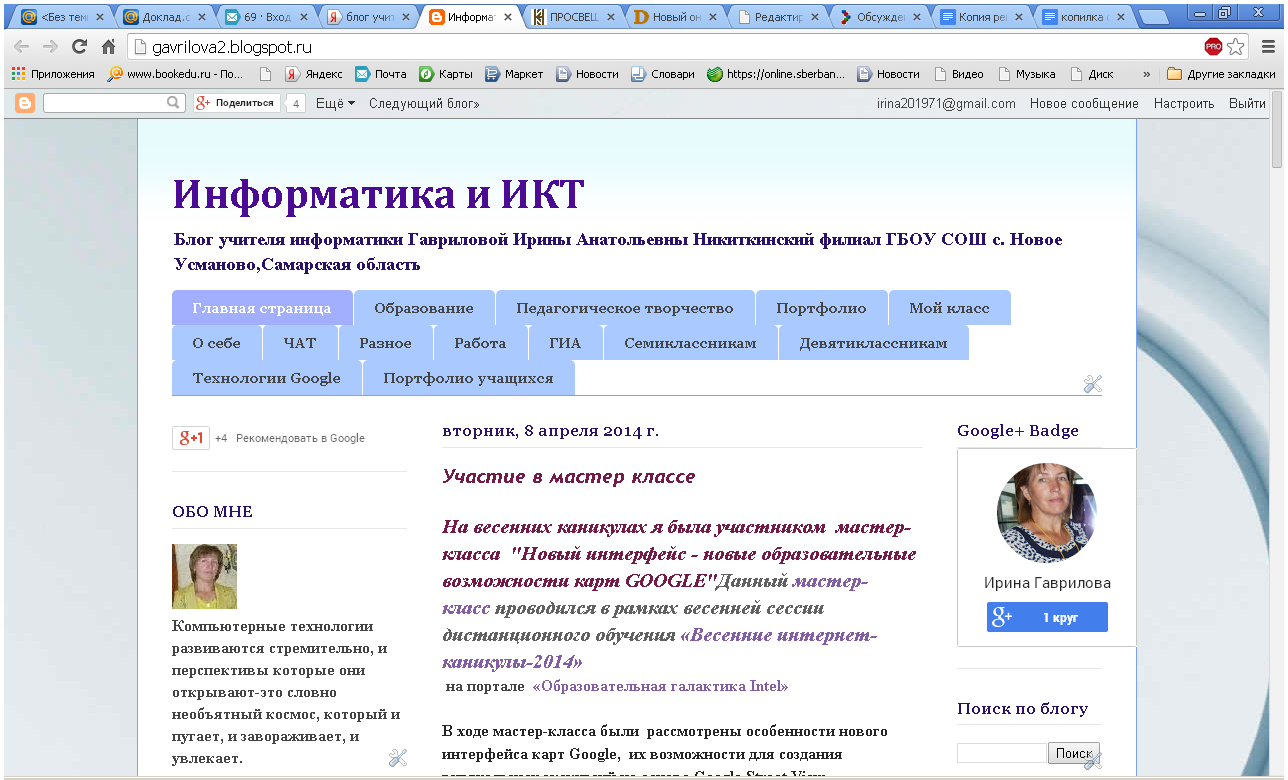
***Что представляет собой профессиональная деятельность учителей в сети интернет?*** Это, прежде всего, деятельность, направленная на учащихся, на развитие интереса к предмету, на развитие их мышления, творчества, коллективизма. Учитель организует своих учеников для участия в дистанционных олимпиадах, викторинах, конкурсах и направляет деятельность учащихся в телекоммуникационных проектах. Роль учителя в организации учебной деятельности школьников в сети очень велика.

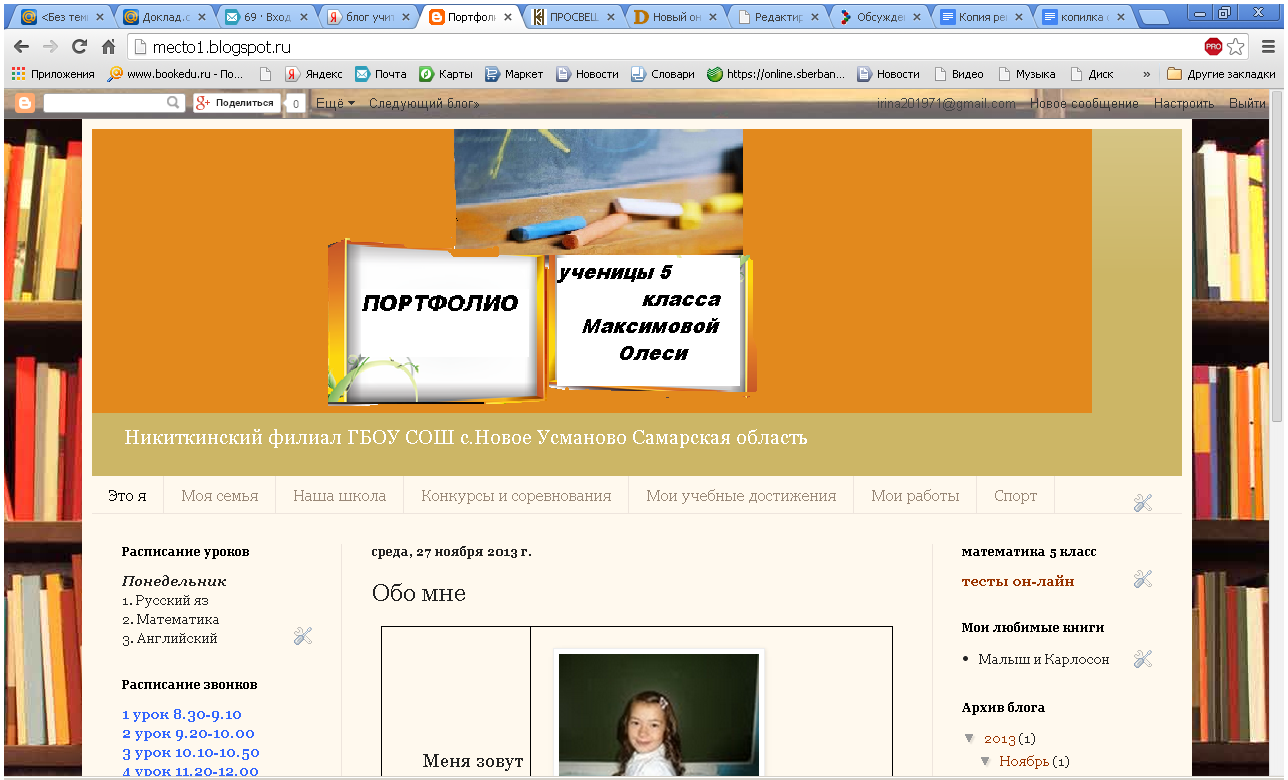
Второе направление профессиональной деятельности учителей в сети – это деятельность, направленная на самих учителей, на самообразования, деятельность, связанная с повышением квалификации.

### Сервисы Google- Бесплатный онлайн-офис, включающий в себя текстовый, табличный процессор и

### сервис для создания презентаций, а также интернет-сервис облачного хранения файлов

### с функциями файлообмена.



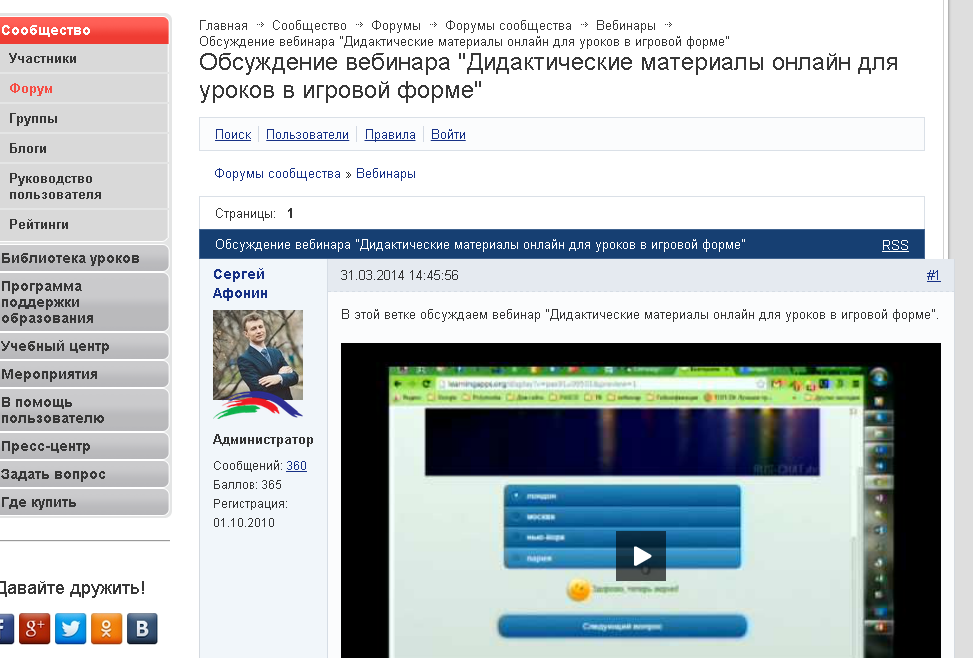


Как педагог я участвую на вебинарах и мастер классах на сайтах <http://edcommunity.ru/>.



Бесплатные вебинары на площадке EdCommunity.ru направлены на просвещение педагогов в вопросах эффективного использования современного интерактивного оборудования в образовательном процессе. В ходе этих вебинаров слушатели узнают, какое оборудование для школы существует на данный момент, получат необходимый объем знаний и умений, чтобы выработать свое мнение о необходимости и целесообразности такого оборудования в современном классе и начать его использовать при необходимости. За участие в бесплатных вебинарах сертификат **не выдается**. Все вебинары начинаются в 16.00 по московскому времени

**Вебинар**  «Дидактические материалы онлайн для уроков в игровой форме» проходил 31 марта 2014 г.



сервисы, рассмотренные на вебинаре   
- cram.com   
- flashcardmachine.com   
- learningapps.org   
- puzzleit.org   
- dipiti.com   
- qrcoder.ru



[Весенние каникулы на Галактике 2014](https://edugalaxy.intel.ru/conf/march2014holidays/user/viewprofile)

Вы зарегистрированы как участник мероприятия «Весенние каникулы на галактике 2014»

Для успешной работы на сайте мероприятия Вам необходимо ознакомиться с Условиями и правилами «Весенние каникулы на галактике 2014».

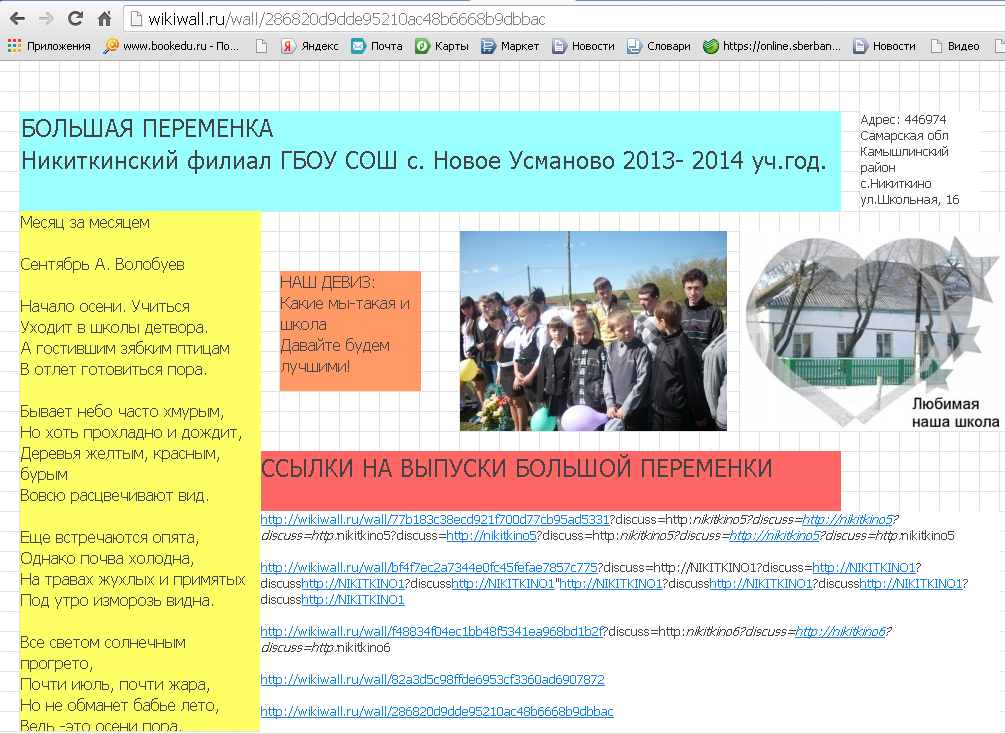
[Расписание мероприятия](https://edugalaxy.intel.ru/conf/march2014holidays/capplication/list?filter_datefrom=)

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Активность** | **Часы** | **Начислено** |
| Участие в мероприятии [Использование электронных учебников в контексте ФГОС](https://edugalaxy.intel.ru/conf/march2014holidays/capplication/view/898) | 1 | 1 |
| Участие в мероприятии [Новый интерфейс - новые образовательные возможности карт GOOGLE](https://edugalaxy.intel.ru/conf/march2014holidays/capplication/view/902) | 12 | 12 |
| Участие в мероприятии [Технологии оценивания образовательных достижений](https://edugalaxy.intel.ru/conf/march2014holidays/capplication/view/908) | 12 | 12 |
| Участие в мероприятии [Игровая обучающая среда в дошкольном и начальном образовании, построенная на интерактивных решениях](https://edugalaxy.intel.ru/conf/march2014holidays/capplication/view/915) | 1 | 1 |
|  | | |
| **Всего** |  | **26** |

Сертификация по курсам Intel® серии «Элементы».

### сервис для совместной работы Вики-стенгазета

Сервис <http://wikiwall.ru/>  
 Режим редактирования сохраняется просто ссылкой, например так:<http://wikiwall.ru/wall/772769fdcef8eeb7f8425c2cedfe52f1/2f71a3e1b7aaab02f80e5c3a591779d0>  
Соответственно, можно сразу открыть режим просмотра: <http://wikiwall.ru/wall/772769fdcef8eeb7f8425c2cedfe52f1>  
  
Участвовали в дистанционном окружном конкурсе школьный Альманах , заняли 3 место.



Сегодня я хочу познакомить вас с моим опытом использования **сервисов Веб 2.0**, в частности конструктором интерактивных упражнений на основе сервиса LearningApps.org. для совместной творческой деятельности учащихся на уроках информатики: поиска информации, совместного редактирования, мультимедийного творчества.

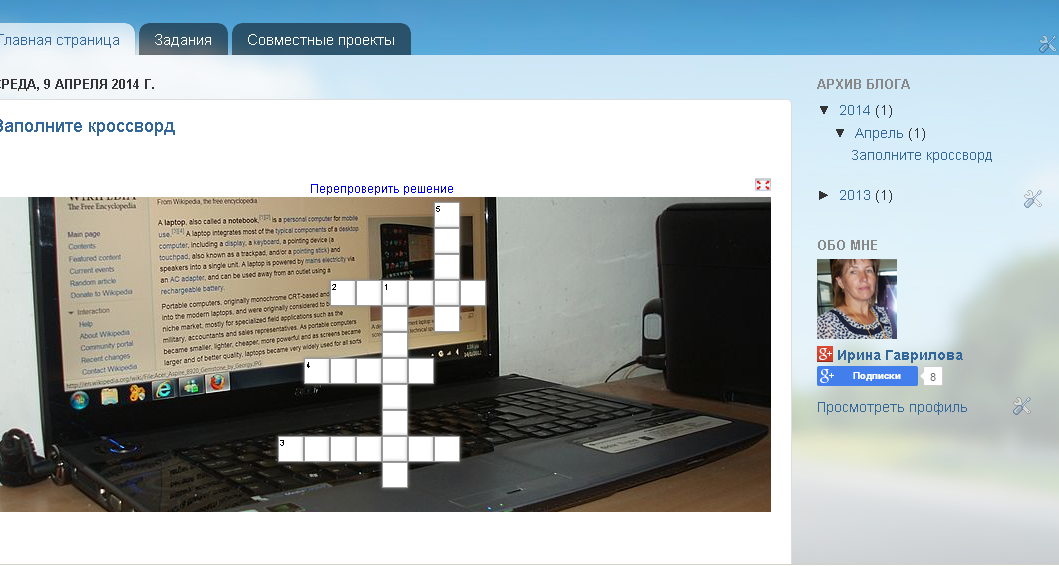
Я надеюсь, что проведённый сегодня мастер – класс поможет вам начать активно внедрять сервисы **Веб 2.0** в образовательную деятельность учащихся.

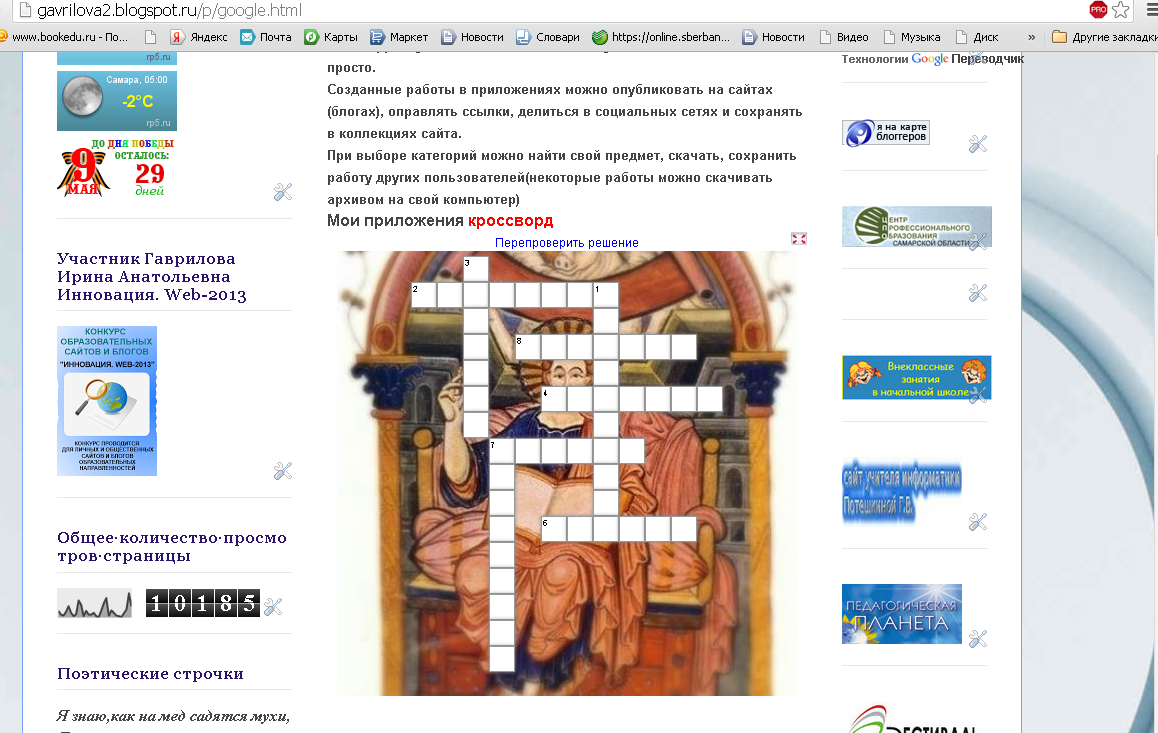
Сервис [**LearningApps.org**](http://learningapps.org/about.php)  http://www.eorhelp.ru/sites/default/files/ckeditor/6091/images/%D0%91%D0%B5%D0%B7%D1%8B%D0%BC%D1%8F%D0%BD%D0%BD%D1%8B%D0%B9(49).pngявляется приложением Web 2.0,

**Особенности работы с сервисом LearningApps.org**

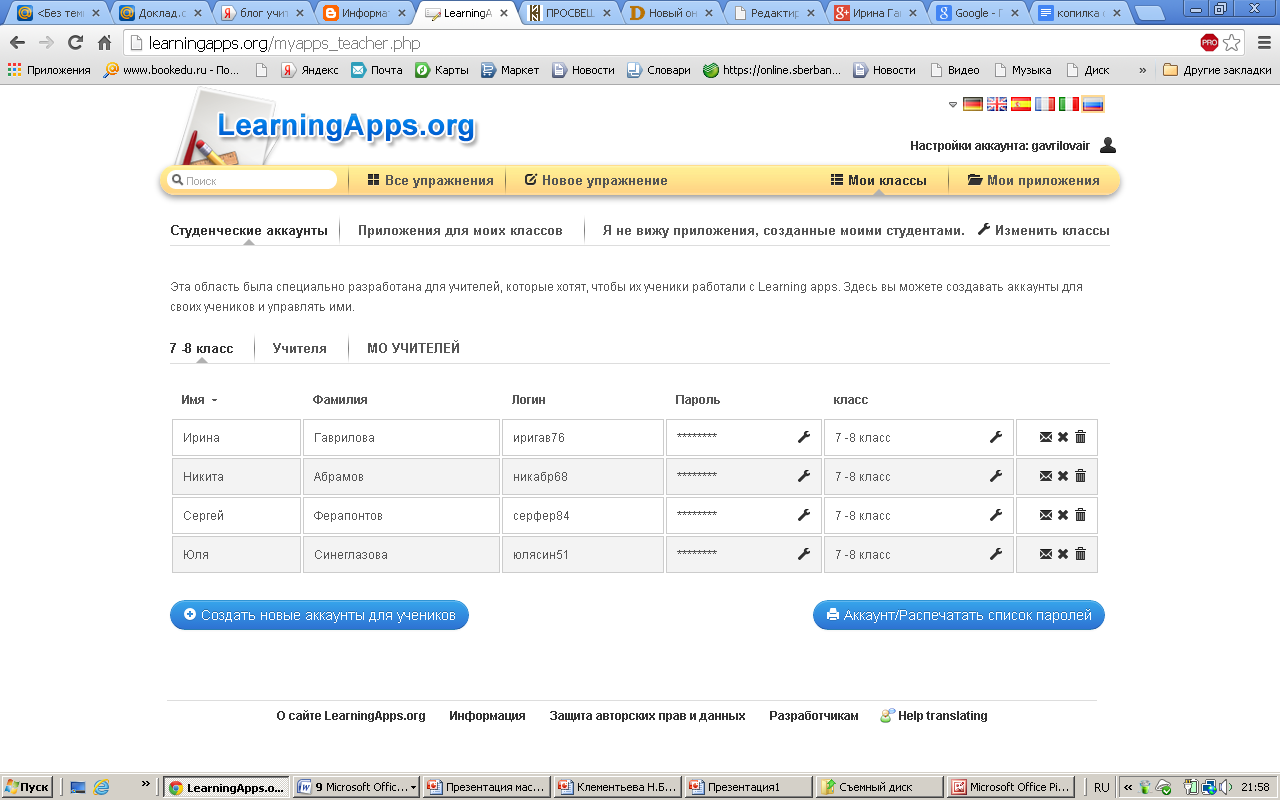
* При работе с сервисом можно переключиться на русский язык в правом верхнем углу, щелкнув по флагу.
* Задания можно создавать и редактировать в режиме он-лайн, используя различные шаблоны
* Огромное количество типов задания.
* На сайте можно выбрать категорию: "Человек и окружающая среда", "История", "Искусство","География". "Биология" и другие, а также "Все категории"
* Можно получить ссылку для отправки по электронной почте или код для встраивания в блог или сайт

Созданные материалы можно опубликовать на сайте (в интернете дается адрес, можно дать детям ссылку , где они могут работать.





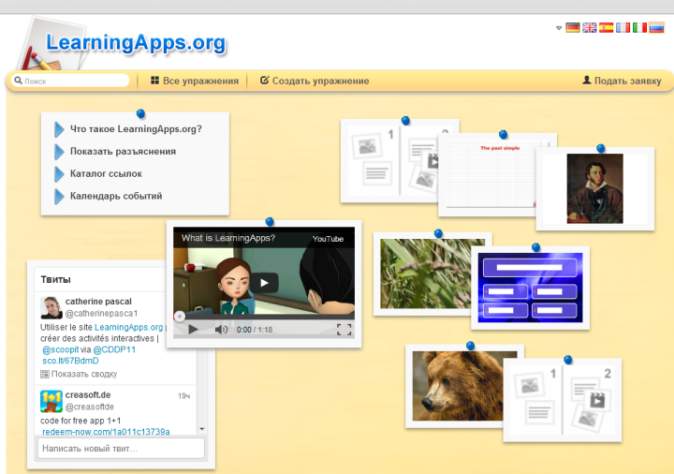
- сервис бесплатный ;

Сервис интересен не только применением разных шаблонов, всевозможных типов интеллектуальных интерактивных заданий, но и тем, что помогает организовать работу коллектива учащихся, выстроить индивидуальные траектории изучения учебных курсов, создать свой собственный банк учебных материалов. При желании любой учитель, имеющий самые  минимальные навыки работы с ИКТ, может создать свой ресурс – небольшое упражнение для объяснения нового материала, для закрепления, тренинга, контроля. И сделать это на достаточно качественном уровне.вне!

Второй вариант (пример: http://si-sv.com/Posobiya/zadaniya/TZ-01/index.html). Кликаете SCORM, скачиваете архив. Распаковываете и загружаете файлы в отдельную папку на свой блог.

Пакет **скорм** – это архив, который сохраняет все данные: звук, видео можно импортировать в другие среды

Штрих код можно отправить сфотографировав в виде рисунка, дети могут перейти дома к этому приложению.



**http://learningapps.org - сервис создания мультимедийных интерактивных приложений**

Практическая работа. Выполнение практической работы используя пошаговую инструкции. Создание мультимедийного интерактивного приложения кроссворд или викторины.