

**Мастер – класс «Создание интерактивных заданий
с помощью on-line сервисов»
в рамках Муниципального фестиваля эффективных
педагогических практик**

Учитель: Ведерникова Нина Анатольевна, учитель русского языка и литературы МБОУ «Нердвинская средняя общеобразовательная школа»

Цель: Повышение профессиональных компетенций педагогов в формировании компьютерной компетенции учащихся как одной из составляющих функциональной грамотности через использование современных компьютерных технологий.

Задачи:

1. Познакомить педагогов с опытом использования интерактивных приложений;
2. Показать методику создания новых приложений на сайте learningapps.org;
3. Научить создавать интерактивные задания с помощью онлайн-сервиса learningapps.org и Wordwall.

Функциональная грамотность – это способность человека использовать навыки чтения и письма в условиях его взаимодействия с социумом, то есть это тот уровень грамотности, который дает человеку возможность вступать в отношения с внешней средой и максимально быстро адаптироваться и функционировать в ней.

Компетентность – это способность обучающегося выполнять определенный вид деятельности, а компетенция – требование государства, социума, заказчика к способности обучающегося выполнять определенный вид деятельности. Компетенции, связанные с функциональной грамотностью:

1. Способность выбирать и использовать различные технологии.
2. Способность видеть проблемы и искать пути их решения.
3. Способность учиться всю жизнь.

В зависимости от решения жизненных задач различают виды функциональной грамотности:

1. Общая.
2. Информационная
3. Коммуникативная.
4. Компьютерная.
5. Правовая и общественно-политическая.
6. Бытовая.
7. Грамотность поведения в ЧС.
8. Грамотность при овладении иностранными языками.

Компьютерная грамотность включает в себя умения:

1. Создавать и распечатывать тексты.
2. Искать информацию в сети Интернет.
3. Пользоваться электронной почтой.
4. Работать с электронными таблицами.
5. Использовать графические редакторы.

Сегодня в сети размещено огромное количество интерактивных материалов, различных тренажеров и прочих образовательных ресурсов, которые являются большим подспорьем в нашей работе. Но большинство из них предлагается в уже готовом виде, без возможности внесения изменений. А ведь готовые материалы не всегда соответствуют индивидуальным особенностям учащихся, класса или конкретным целям учителя.

Поэтому у многих учителей возникает желание создавать свои интерактивные материалы, которые легко вписывались бы в учебный процесс. Для поддержки учебного процесса с помощью интерактивных приложений, которые легко можно создавать самому, есть несколько онлайн-сервисов, простых и понятных в использовании.

1. LearningApps <https://learningapps.org>
2. Worlwall <https://wordwall.net>
3. eТреники <https://etreniki.ru/>
4. Взнания <https://vznaniya.ru/>
5. Онлайнтестпад <https://app.onlinetestpad.com>
6. HotPotatoes <http://web.uvic.ca/hrd/hotpot>

LearningApps

Сервис предлагает на выбор 21 шаблон для разработки упражнений и игр.

Можно создавать упражнения не с нуля, а использовать готовые работы, выполненные другими авторами. Их можно посмотреть в разделе «Все упражнения». Готовые работы как нельзя лучше подходят в качестве шаблонов, ведь в них можно просто поменять несколько данных на нужные. И вот уже готово идеальное для вашего урока упражнение!

Чтобы создать новое упражнение, нужно нажать соответствующую кнопку Новое упражнение. Затем выбрать нужный шаблон (раскроется окно с примерами упражнений этого шаблона, что дает возможность понять принцип задания, которое предстоит выполнить), нажать кнопку «Создать новое упражнение».

После заполнения всех полей нажмите кнопку «Завершить» и показать в предварительном просмотре.

Wordwall

Сервис позволяет создавать интерактивные упражнения и мини-игры. Есть 33 интерактивных шаблона и 21 шаблон для печати, но часть из них — платная: все зависит от выбранного тарифного плана. Удобно, что после создания задания можно одним кликом переключить его на другой шаблон с сохранением учебного контента. К примеру, задание «Найти пару» можно превратить в «Кроссворд» с такими же названиями фигур. Бесплатный пакет дает возможность создать 5 активностей в месяц. Но можно пользоваться готовыми заданиями.

eТреники

eТреники – это онлайн-конструктор, который позволяет создавать 5 типов учебных тренажеров: Сервис полностью русскоязычный и бесплатный. Редактор довольно простой. Есть возможность изменять размер шрифта, что позволяет адаптировать тренажеры к воспроизведению на любых устройствах. Все готовые разработки публикуются в общем доступе. Есть один минус в этом сервисе - отсутствие возможности встраивать тренажеры на сайт.

Взнания

Взнания - конструктор для создания интерактивных материалов к урокам. Изначально сервис был ориентирован на уроки иностранного языка, но сейчас функционал всё больше расширяется. Можно создавать интерактивные уроки на заучивание или на проверку знаний, обучающие онлайн-игры и интерактивные видео со встроенными заданиями. Есть возможность проводить соревнования между учениками в режиме реального времени. Результаты всех учеников попадают в единый журнал. Большой плюс для учителя – автоматическая проверка результатов. Легко отслеживать прогресс учеников. Большинство нужных и эффективных функций бесплатны.

Данная платформа представлена в мобильном приложении, что становится очень актуальным, так как ученик может выполнять задания, где и когда ему удобно.

OnlineTestPad

Это бесплатный конструктор, с помощью которого можно создавать разнообразные онлайн-задания: тесты, кроссворды, сканворды, опросы, логические игры, диалоговые тренажеры. Конструктор тестов предусматривает варианты 14 типов вопросов, в том числе: установление последовательности, заполнение пропусков, последовательное

исключение, диктант, мультिवыбор или выбор одного решения, ввод чисел и текста, добавление файлов.

Кроссворды можно создавать как классические, так и сканворды, филворды, sudoku.

HotPotatoes

Программа-оболочка «Hot Potatoes» состоит из 5 основных блоков:

Опрос JQuiz (джейкюиз). Этот блок программы создает тесты, викторины, основанные на вопросах.

Заполнение пробелов JCloze (джейклоуз). Создает упражнения на заполнение пропусков.

Кроссворд JCross (джей кросс). Данный блок программы создает кроссворды различной степени сложности.

Перепутанные предложения JMix (джеймикс). Этот блок предназначен для создания упражнений с перемешанными буквами в словах или перемешанными словами в предложении и нужно восстановить последовательность.

Поиск соответствий JMatch (джеймач). С помощью этого блока программы можно создать упражнение на соотнесение или порядок.

Отдельным блоком программы является *Толкушка Masher (мачер).* Она нужна для создания раздела темы, состоящего из последовательности упражнений всех модулей программы, но использовать этот блок можно только с коммерческой версией программы.