

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИНТЕРНЕТ-РЕСУРСОВ И ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ ПЛАТФОРМ В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОМ ПРОЦЕССЕ

С.А.Перцева

учитель математики

МОУ СОШ № 1 им.Героя Советского

Союза П.И.Николаенко

Степновского муниципального округа

Процессы информатизации, внедрения новых открытий, быстрого обновления знаний и профессий выдвигают требования повышенной профессиональной мобильности и непрерывного образования (учитель не только учит, но и всегда учится сам).

В современном обществе быстрыми темпами растет поток информации и среди образовательных компетенций одной из главных является информационная.

Одним из средств формирования данной компетенции является применение электронных образовательных платформ. Необходимо использовать такие методы, приемы и средства, чтобы ребятам на уроке было интересно. Только в этом случае мышление начинает работать более продуктивно и творчески, повышается познавательная активность школьников, тем самым, повышая уровень качества знаний.

В условиях дистанционного преподавания очень важно поддерживать мотивацию учащихся и одновременно использовать эффективные цифровые инструменты для тренировки и контроля усвоения изучаемого материала. Вследствие этого становится актуальным выбор оптимального цифрового ресурса, позволяющего учителю быстро создавать и систематизировать дидактические интерактивные задания различной направленности.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ QR-КОДА

QR-код представляет собой матричный код, который в настоящее время особенно актуален для считывания через камеры мобильных устройств. Преимущества QR-кода перед обычной напечатанной информацией очевидны: не нужно набирать информацию: буквы, цифры и

символы, достаточно просто поднести камеру приложения, распознающего этот вид штрих-кода, как сразу же произойдет считывание с дальнейшей обработкой полученных сведений. Наиболее часто используется программа для создания **QR Coder.ru** - генератор QR кодов. Программа легка в навигации, инструкции позволяют быстро создать QR-код. Очень часто QR-код используется, как средство обратной связи. Обучающиеся, сидя по другую сторону экрана, могут работать параллельно с учителем, просканировав код и сразу перейти на предложенный сайт.

Данный интерактивный метод получил широкое распространение, поэтому его использование в образовательном процессе, это обширное поле деятельности для каждого педагога (это домашнее задание, дополнительный материал в виде конспектов, ссылок на ресурсы в сети Интернет на прохождение электронного тестирования или просмотр видео уроков). Это очень эффективный метод привлечения детей к учебно-познавательной деятельности.

WORDWALL - ПРОСТОЙ СПОСОБ СОЗДАТЬ СВОИ СОБСТВЕННЫЕ УЧЕБНЫЕ РЕСУРСЫ

Создавайте индивидуальные занятия для своего класса. Викторины, матчи, игры в слова и многое другое.

Wordwall - универсальный учебный ресурс, который помогает решить одну из главных задач образовательного процесса - повышение мотивации учащихся!

Это многофункциональный инструмент для создания как интерактивных, так и печатных материалов. Коллекция предлагаемых шаблонов дидактических игр весьма разнообразна и может быть использована для составления различных дидактических игр. Сервис имеет русскоязычную версию. Интерактивные упражнения воспроизводятся на любом устройстве, имеющем доступ в интернет: на компьютере, планшете, телефоне или интерактивной доске. Что очень важно : печатные версии можно распечатать и использовать их в качестве самостоятельных учебных заданий.

18 шаблонов, представленных на сайте Wordwall, отличаются очень качественной структурой и дают возможность учителю использовать как уже имеющиеся версии игры, так и создать свою собственную с нуля. Для меня, как учителя математики, решающим фактором при выборе этого ресурса оказалась их четкая дидактическая направленность в формировании различных УУД.

К наиболее часто используемым шаблонам для усвоения определений и правил, можно отнести следующие шаблоны игр: «Сопоставление», «Расшифровать», «Диаграмма с этикетками», «Случайные карты», «Случайное колесо», «Анаграмма», «Составление пар», «Кроссворд». При этом для работы на онлайн занятии учителю предпочтительнее выбирать шаблоны, при помощи которых организуется активное вовлечение учащихся во фронтальную или групповую работу. Например, «Сопоставление» или «Случайное колесо». Для создания домашнего задания сервис Wordwall предлагает учителю воспользоваться моментальным превращением своего уже созданного контента в доступную печатную форму. Это чрезвычайно удобно, так как значительно экономит время педагога.

Одним из дополнительных привлекательных факторов для использования ресурса Wordwall при дистанционном обучении является опция «Многопользовательская игра». Учитель может очень быстро превратить уже созданную им ранее викторину в сетевую игру. Такой формат задания вносит элемент соревновательности и азарта (нужно успеть правильно и быстро выбрать ответ на личном гаджете ученика). Он очень удобен при проведении дистанционного контроля усвоенных знаний.

ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ПЛАТФОРМА LEARNIS

Откройте мир увлекательного обучения. Быстро, просто, доступно.

Learnis поможет провести учебное занятие или внеклассное мероприятие нестандартно.

Образовательная платформа **Learnis** уникальна, прежде всего, тем, что она обладает многофункциональностью. С её помощью можно создать

- образовательные квесты

- дидактические игры (СВОЯ ИГРА)
- терминологические словари (флэш-карточки)
- интерактивное видео.

Платформа **Learnis** актуальна в нелёгких условиях дистанционного обучения, когда учителя могли бы с её помощью тратить на создание своих интерактивных уроков минимум времени, а ученики могли бы воспользоваться увлекательными и познавательными заданиями.

Mentimeter — это инструмент для создания презентация, организации встреч, мероприятий и внесения интерактива. Он поможет сделать лекцию, воркшоп или совещание интерактивным с помощью мгновенных опросов.

Как же можно использовать в образовательном процессе?

Mentimeter — простой и доступный в освоении инструмент голосования, обеспечивающий мгновенную обратную связь от аудитории. Его удобно использовать для опроса обучающихся в режиме реального времени в аудитории, поскольку он доступен и на мобильных устройствах, и в электронной среде.

LEARNINGAPPS.ORG

Сервис довольно прост для самостоятельного освоения. Имеется огромная коллекция готовых упражнений, которые классифицированы по различным предметам. Можно познакомиться с приложениями, отсортировав их, например, по оценке пользователей, сначала вам покажутся те упражнения, которые получили более высокую оценку. Если вы зарегистрируетесь на сайте, то можете создавать и свои упражнения, подобные имеющимся. Для этого под каждым упражнением есть кнопка "Создать подобное приложение". Все созданные вами приложения, а также упражнения, выбранные вами из готовых сохраняются в личном кабинете (кнопка "Мои приложения").

LearningApps.org позволяет удобно и легко создавать электронные интерактивные упражнения. Широта возможностей, удобство навигации, простота в использовании. 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. <https://learningapps.org/>

В условиях современного мира, когда необходимо гибко перестраивать традиционный процесс обучения, а именно применение электронного **обучения** и **дистанционных образовательных технологий**, такие методы позволяют безболезненно выйти на новый формат взаимодействия всех членов педагогического процесса.

Мы, педагоги, должны шагать в ногу со временем, овладевать всеми нужными знаниями и умениями для обучения детей с помощью дистанционных образовательных технологий.