

**Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение**

**лицей № 67 г. Тольятти**



**Номинация: МЕТОДИЧЕСКИЕ ПОСОБИЯ С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ ИКТ**

**ПРЕДСТАВЛЕНЫ РАБОТЫ В СЕРВИСЕ:**

1. [LearningApps](http://learningapps.org)
2. [mindmeister.com](http://mindmeister.com)
3. [classtools.net](http://classtools.net)

**СПИСОК ИНТЕРАКТИВНЫХ РАБОТ:**

**В сервисе [LearningApps](http://learningapps.org)**

1. [Заполни пропуски](http://learningapps.org/watch?v=pwqk021kk15)  
<http://learningapps.org/watch?v=pwqk021kk15>
2. [Кто хочет стать миллионером:](http://learningapps.org/display?v=ptyhixigt15)  
<http://learningapps.org/display?v=ptyhixigt15>
3. [Пазл «Угадай-ка!»](http://learningapps.org/display?v=pz69aho5j15)  
<http://learningapps.org/display?v=pz69aho5j15>

**В сервисе [mindmeister.com](http://mindmeister.com)**

**4. [Карта мысли](https://www.mindmeister.com/615850689#)**

<https://www.mindmeister.com/615850689#>

**В сервисе [classtools.net](http://classtools.net)**

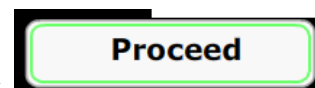
**5. [Игра «Мусорный ящик»](http://www.classtools.net/widgets/dustbin_9/NVPXT.htm)**  
[http://www.classtools.net/widgets/dustbin\\_9/NVPXT.htm](http://www.classtools.net/widgets/dustbin_9/NVPXT.htm)

для запуска программы необходимо

сначала нажать



а потом нажать



**Автор: Малышева Светлана Владимировна, заведующая медиацентром МБУ  
лицей № 67, учитель информатики высшей категории**

**Тольятти 2015 год**

## **Пояснительная записка**

Использование ИКТ в образовании является одним из важнейших направлений развития информационного общества. Система образования сегодня развивается в ситуации «шока от будущего», – человек рождается и учится в одном мире, а самостоятельно действовать ему придется в другом. В этих условиях школа должна формировать у учащихся новые навыки – умение адаптироваться и найти себя в этом мире, умение самостоятельно собирать информацию, анализировать, обобщать и передавать ее другим людям, осваивать новые технологии.

Адекватным ответом на вызовы времени является реализация новой модели учебного процесса, ориентированного на самостоятельную работу учащихся, коллективные формы обучения, формирование необходимых навыков. Большую роль в этой трансформации может и должно сыграть активное применение в учебном процессе информационно-коммуникационных технологий, поскольку:

- изучение и применение ИКТ в учебном процессе позволяет получить учащимся навыки и квалификации, необходимые для жизни и работы в современном обществе;

- ИКТ являются эффективным инструментом для развития новых форм и методов обучения, повышающих качество образования;

широкое применение ИКТ создает условия для повышения доступности образования, для перехода от обучения на всю жизнь к обучению через всю жизнь, обеспечивающему постоянную адаптацию к условиям развития информационного общества.

### **Педагогические возможности Веб 2.0**

Развитие информационного обеспечения на основе Веб-платформы в первые годы 21 века сопровождалось появлением огромного разнообразия веб-сервисов, которые поддерживали различные потребности и активности пользователей. Важно отметить, что информационные сервисы нового поколения очень уважительно относились к пользователям и рассматривали их как авторов и соавторов сетевого контента. Социальные сервисы и деятельности внутри сетевых сообществ открывают перед педагогической практикой следующие возможности:

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. 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.

Общение между людьми все чаще происходит не в форме прямого обмена высказываниями, а в форме взаимного наблюдения за сетевой деятельностью. От того, что количество непосредственных высказываний, обращенных от одного человека к другому, внутри сообщества постепенно снижается, вовсе не следует, что люди меньше общаются. Просто это общение теперь происходит при помощи строительных блоков, которые одновременно служат и в качестве новых «виртуальных знаков», которыми они обмениваются. К таким новым виртуальным знакам можно отнести статьи, закладки, правки, метки, фотографии и заметки на полях. Новые сетевые сервисы создают новую среду общения, в которой значение непосредственного обмена сообщениями заметно снижается. Для того чтобы узнать, чем занимается человек, какие действия он совершает,

нет никакой необходимости его об этом спрашивать. Для этого достаточно просто наблюдать за его сетевой деятельностью. Новые информационные технологии оказали заметное воздействие на то, как мы стали общаться, думать и действовать сообща. Наш язык и наше мышление постепенно расширяются и дополняются новыми словами и инструментами.

**Работая с сервисами web 2.0, выявила следующие достоинства использования веб-ресурсов в школе:**

1. Быстро, легко идет развитие индивидуальных способностей и происходит обработка большого количества материала.
2. Существует разнообразие методов и форм работы.
3. Удобно использовать для создания наглядности, контролирующих тестов, творческих образовательных продуктов для учащихся.
4. Использование аудио, видеоматериалов по темам урока и самостоятельная запись таких аудио и видеоматериалов и подготовка их к урокам.

**Изучая сервисы и создавая работы, я выделила для себя ряд преимуществ:**

- использование открытых и бесплатных электронных ресурсов, которые могут быть применены в учебных целях. Уже разработано огромное количество материалов, которые каждый учитель может использовать в учебных целях;
- самостоятельное создание учебных материалов в сети (новые сервисы делают процесс создания и размещения в сети таких материалов простым и доступным); Теперь каждый может не только получить доступ к цифровым коллекциям, но и создать собственное разработки
- наблюдение за деятельностью учеников (в т.ч. дистанционно), что позволяет экономить время
- возможность создания нестандартных учебных ситуаций, стимулирующих творчество учеников
- существенно увеличивается разнообразие методов и форм работы с учащимися

**Содержание:**

1. [Заполни пропуски](#)

В данном разработанном приложении сервиса WEB 2.0 необходимо по содержанию заполнить пропущенные слова до полного текста.

Это может быть и самостоятельной работой и групповой.

Данная работа позволяет стимулировать интерес, показывать многогранность и глубину направления робототехники.

Удобная кнопка проверить решение позволяет учащимся продолжать работать, даже если где-то неверное внесен ответ и корректировать вводимые слова.

2. [Кто хочет стать миллионером](#)

Данный сервис WEB 2.0 разработан в форме известной игры «Кто хочет стать миллионером», который позволяет выйти за рамки привычных организаций кружковой деятельности по робототехнике и проверить свои знания в такой необычной форме.

Разработанный сервис позволяет подвести итоги, активизировать интерес, мотивировать учащихся для дальнейшего обучения в кружке по направлению робототехники. С Организация изучения истории по робототехнике

3. [Пазл «Угадай-ка!»](#)

В данном сервисе WEB 2.0 необходимо соотнести понятия своей категории. Этот сервис позволяет осуществлять классификацию понятий по теме робототехника, закреплять полученные знания. Если выполнено задание правильно-то появляется в итоге картинка робота.

4. [Карта мысли](#)

Сервис предназначен для создания интеллектуальных карт - это удобный инструмент для отображения процесса мышления и структурирования информации в визуальной форме.

Интеллектуальные карты можно использовать в образовательной деятельности для:

- определения логических связей между понятиями,
- работы с лексическим материалом,
- запоминания правил,
- создания опорного конспекта,

- генерирования проектных или исследовательских идей,
- запоминания большого объема информации и т.д.

В данном случае- это готовое методическое пособие для руководителя кружка по робототехнике.

Достаточный материал, который имеет организованную структуру, позволяет грамотно планировать свою работу. Обращаю внимание на вкладку, которая раскрывает практический личный опыт, представленный на личном сайте. Всего год работы в этом направлении в лицее № 67 дал нам старт, который позволил ребятам погрузиться в эту тему и попробовать себя на различных соревнованиях. А моя авторская программа, получившая внешнюю рецензию СИПКРО, нацеливает именно на результат: покорение конкурсных и творческих испытаний ребятами со своими роботами. А иначе для чего же стоило их и создавать?

Необходимо кликнуть на стрелки и вкладки для отображения скрытого материала. Есть внутренние и внешние ссылки на сайты и видеоматериалы.

#### 5. [Игра «Мусорный ящик»](#)

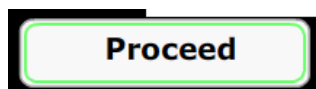
В шаблоне Dustbin Game ("мусорный" ящик игр) предлагается сортировать понятия по 2 - 4 категориям. Работая с инструментом, ученики сразу могут увидеть свои ошибки.

В качестве примера могу привести свою работу, созданную с помощью этого шаблона: [http://www.classtools.net/widgets/dustbin\\_9/NVPXT.htm](http://www.classtools.net/widgets/dustbin_9/NVPXT.htm)

для запуска программы необходимо сначала нажать



а потом нажать



Слова (понятия) появляются в случайном порядке. Игрок должен поместить слово в соответствующую категорию. Применяю при изучении и закреплении основополагающих понятий по робототехнике.

Сервис Classtools.net позволяет преподавателям и школьникам создавать интерактивные Flash- диаграммы для эффективного проведения презентаций, защиты проектов, представления диаграмм, аналитических докладов, планирования мероприятий и т.д.

Сервис содержит 19 шаблонов, на основе которых учитель может создавать к урокам бесплатные образовательные дидактические материалы.

Один и тот же материал учитель может рассмотреть с учениками в пяти разных игровых формах, тем самым они лучше его запомнят. Да и цели использования каждого вида игр могут быть разные. Мне кажется, что особенно полезным он будет при изучении терминологии. Не секрет, что дети не очень любят учить теорию, но играть будут с удовольствием. Каждый новый уровень игр содержит одинаковые вопросы, но за счет новой игровой формы у учащихся не пропадает интерес, и они полностью усваивают материал темы. Ссылку на данный ресурс можно дать детям для домашней работы или организовать соревнование на уроке.

### **Приложение:**

#### **1. [ИНСТРУКЦИЯ ПО РАБОТЕ С СЕРВИСОМ LearningApps](#)**

#### **Разработанные материалы в сервисе:**

#### **2. [Заполни пропуски](#)**

<http://learningapps.org/watch?v=pwqk021kk15>

#### **2. [Кто хочет стать миллионером:](#)**

<http://learningapps.org/display?v=ptyhixigt15>

#### **3. [Пазл «Угадай-ка!»](#)**

<http://learningapps.org/display?v=pz69aho5j15>

### **[ИНСТРУКЦИЯ ПО РАБОТЕ С СЕРВИСОМ](#)**

Сервис LearningApps является удобным приложением для разработки интерактивных заданий по разным предметным дисциплинам.



Сервис предлагает педагогам серию общедоступных интерактивных заданий, каталог ежедневно пополняется новыми заданиями, созданными участниками данного проекта.

В сервисе можно создать 6 категорий заданий:

Выбор	Распределение	Последовательность	Заполнение	Онлайн-игры	Инструменты
<ul style="list-style-type: none"> <li>Викторина</li> <li>Викторина с выбором правильного ответа</li> <li>Выделить слова</li> <li>Кто хочет стать миллионером?</li> <li>Слова из букв</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Игра "Парочки"</li> <li>Классификация</li> <li>Найти на карте</li> <li>Найти пару</li> <li>Пазл "Угадай-ка"</li> <li>Соответствия в сетке</li> <li>Сортировка картинок</li> <li>Таблица соответствий</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Simple order</li> <li>Расставить по порядку</li> <li>Хронологическая линейка</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Викторина с вводом текста</li> <li>Виселица</li> <li>Заполнить пропуски</li> <li>Заполнить таблицу</li> <li>Кроссворд</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Викторина для нескольких игроков</li> <li>Где находится это?</li> <li>Оцените</li> <li>Папка Challenge</li> <li>Скачки</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>QikPad</li> <li>Аудио/видео контент</li> <li>Блокнот</li> <li>Голосование</li> <li>Доска объявлений</li> <li>Календарь</li> <li>Карта мысли</li> <li>Сетка приложений</li> <li>Чат</li> </ul>

LearningApps.org является бесплатным приложением Web 2.0 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. Целью является также собрание интерактивных блоков и возможность сделать их общедоступным. Такие блоки (так называемые приложения или упражнения) не включены по этой причине ни в какие программы или конкретные сценарии. Они имеют свою ценность, а именно-интерактивность.



Позволяет не только учителю, но и ученику создавать мультимедийные обучающие модули в более привлекательной форме онлайн и управлять ими- есть возможность корректировать и вносить изменения, дорабатывать и создавать коллективно.

Кроме популярных типов задач, таких как сопоставление упражнения или кроссворды круглый стол есть ещё двадцать дополнительных заданий в разнообразном формате.

## **2. [ИНСТРУКЦИЯ ДЛЯ РАБОТЫ С СЕРВИСОМ](https://www.mindmeister.com/)**

**<https://www.mindmeister.com/>**

**Сервис предназначен для создания интеллектуальных карт - это удобный инструмент для отображения процесса мышления и структурирования информации в визуальной форме.**

**Интеллектуальные карты можно использовать на уроке для:**

- определения логических связей между понятиями,
- работы с лексическим материалом,
- запоминания правил,
- создания опорного конспекта,
- генерирования проектных или исследовательских идей,
- запоминания большого объема информации и т.д.

**РАЗРАБОТАННЫЕ РЕСУРСЫ В СЕРВИСЕ:**

### **4.[Карта мысли](#)**

**<https://www.mindmeister.com/615850689#>**

**Список литературы:**

1. **Вся информация по направлению робототехники собрана на личном сайте:**

**<http://ikt24.jimdo.com/> учителя в разделе робототехника.**

**Приглашаю посетить мой сайт и оставить свои комментарии на странице контакты. Буду вам признательна.**

2. **<http://www.prorobot.ru/>**
3. **[http://androbots.ru/istoriya\\_robototehniki/](http://androbots.ru/istoriya_robototehniki/)**
4. **<https://openedu.ru/course/ITMOUniversity/ROBCTR/>**
5. **<http://www.myrobot.ru/articles/hist.php>**