

Интерактивные средства, сервисы обучения и способы их реализации

Интерактивные средства обучения – это инструменты и технологии, которые позволяют обучающимся активно взаимодействовать с учебным материалом и принимать активное участие в процессе обучения. Они предоставляют возможность для более глубокого и понятного усвоения знаний, развития навыков и умений.

Интерактивные средства обучения – это устройства, которые поддерживают взаимодействие между учащимися и учителем и направлены на обучение. К интерактивным средствам обучения относят: интерактивные доски, ПК, панели, планшеты, столы.

Интерактивная технология – это совокупность методов, средств обучения на основе интеграции информационных и педагогических технологий (по ФГОС интерактивных занятий должно быть не менее 20% всех аудиторных занятий)

В процессе обучения более распространённой формой применения интерактивных средств является презентация, разработанная в программе PowerPoint.

Программа PowerPoint- это сервис, предоставляющий огромные возможности для создания и просмотра презентаций в стиле слайд-шоу.

В программе PowerPoint можно оживить объекты, создать красочный материал к уроку или занятию. Далее более подробно раскрою особенности работы с данным сервисом.

Перетаскивание объектов на слайде обеспечивает макрос **DragAndDrop** (Дрекандроп).

–Drag-and-drop (в переводе с англ. — «тащи-и-бросай», «бери-и-брось») — способ оперирования элементами интерфейса в интерфейсах пользователя (как графическим, так и текстовым).

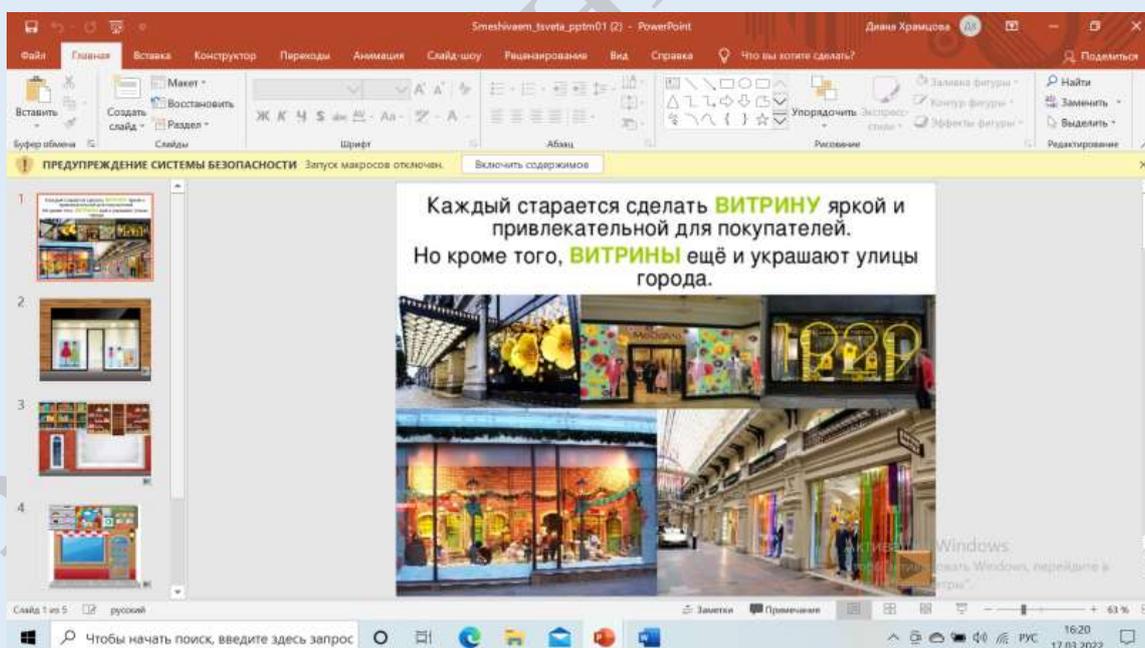
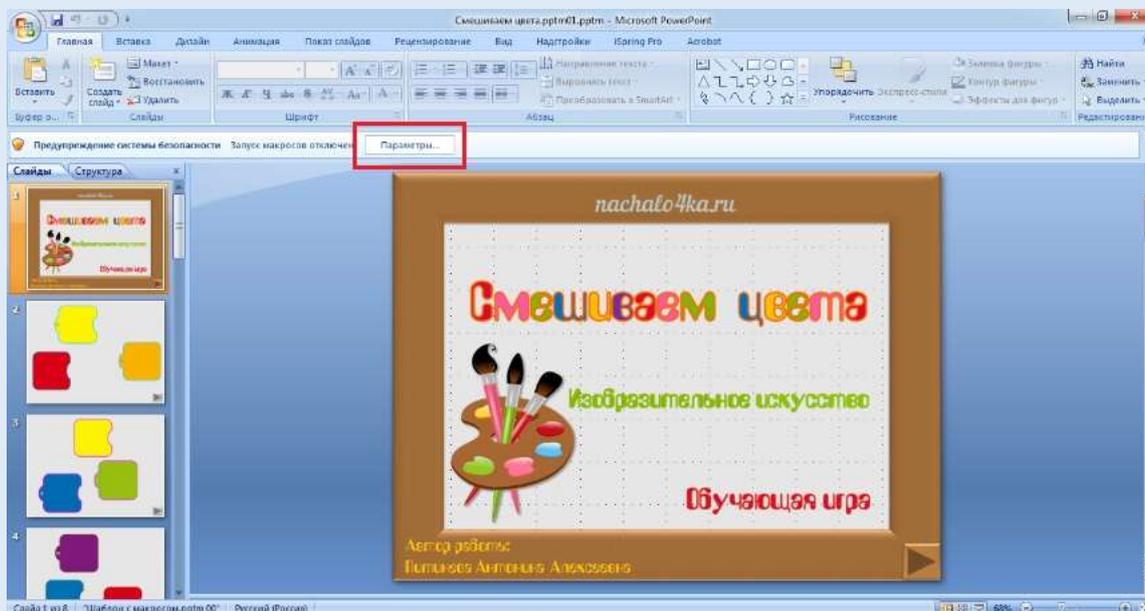
Если ранее у Вас не было макроса DragAndDrop, достаточно установить шаблон презентации с активизированными командами макросов.

Презентации с макросом **DragAndDrop** подходят для индивидуальной работы и коллективной работы при наличии в школьном кабинете компьютера или интерактивной доски.

Алгоритм создания интерактивной игры (пошаговая инструкция)

Шаг 1.

Прежде всего, вам необходимо скачать шаблон с поддержанным макросом разрешить программе PowerPoint использовать данный макрос.

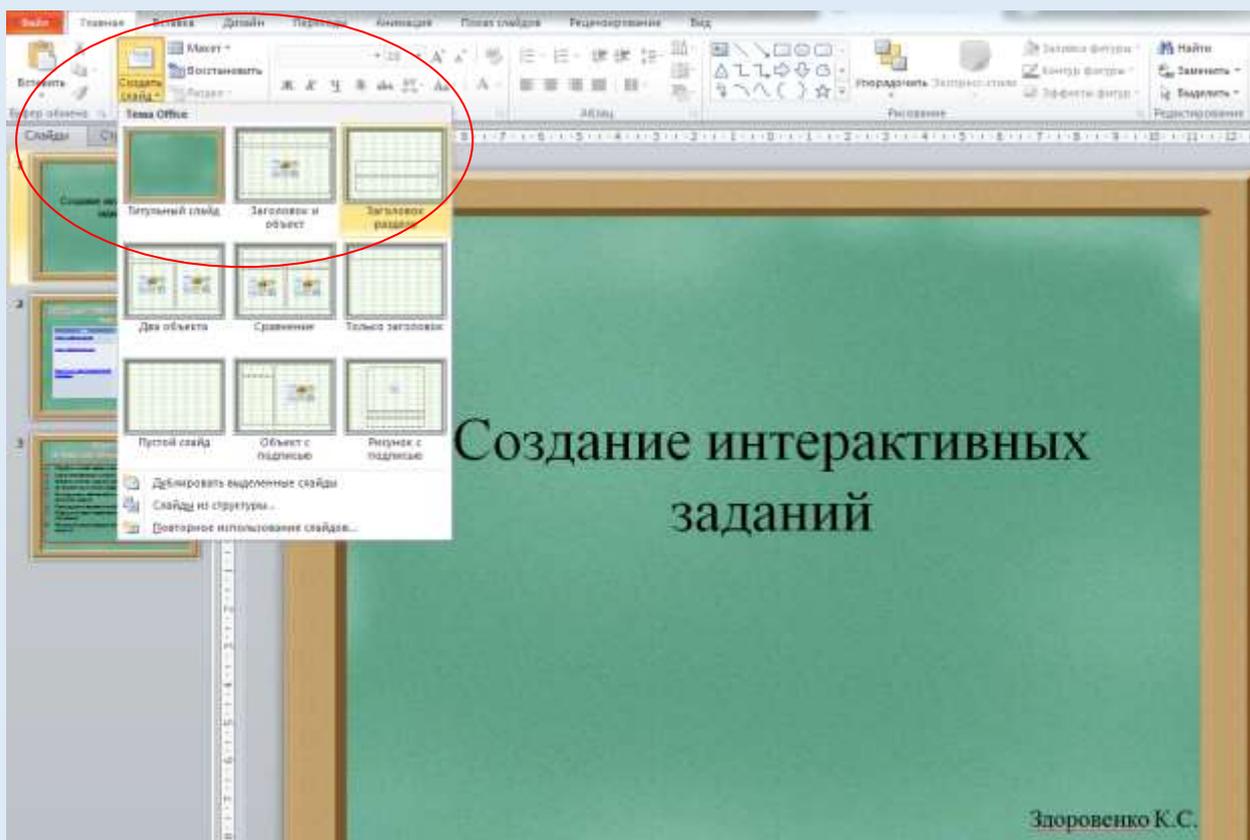


В PowerPoint-2007 в главном меню щёлкаем по кнопке **Office** в левом верхнем углу окна.

Далее **Параметры PowerPoint – Центр управления безопасностью – Параметры макросов – Отключить все макросы с уведомлением.**

Макрос «заработает» после нашего разрешения.

Шаг 2. Создание слайдов



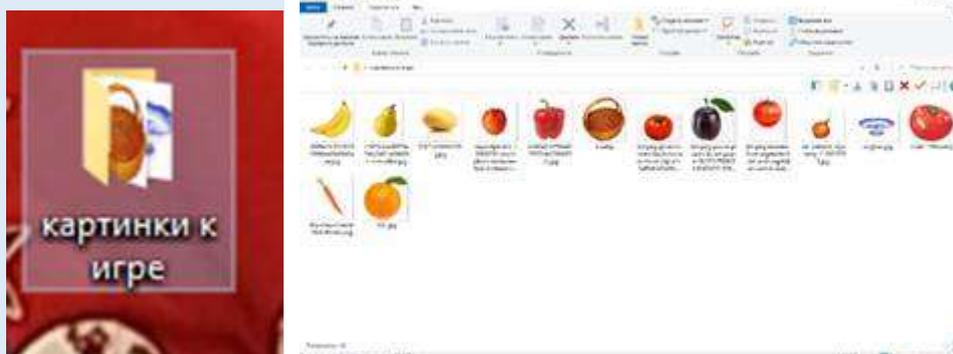
На рабочей панели находим значок создать слайд. Выбираем какой слайд вам нужен (в нашем случае создаем слайд «титульный»). По такому же принципу создаем второй слайд, только уже выбираем слайд «только заголовок». Создаем нужное количество слайдов.

Шаг 3. Выбор.

Вам необходимо выбрать предмет и тему для создания игры (математика, русский язык, изобразительное искусство и т.д.)

Шаг 4. Создание основы под игру.

Объекты, которые будут двигаться (оживляться), передвигаться по слайду. Выбирать следует с учётом предметной области. Материалы можно скачать с интернета в определённую папку, либо сразу копировать и вставлять на слайд, как вам удобно.

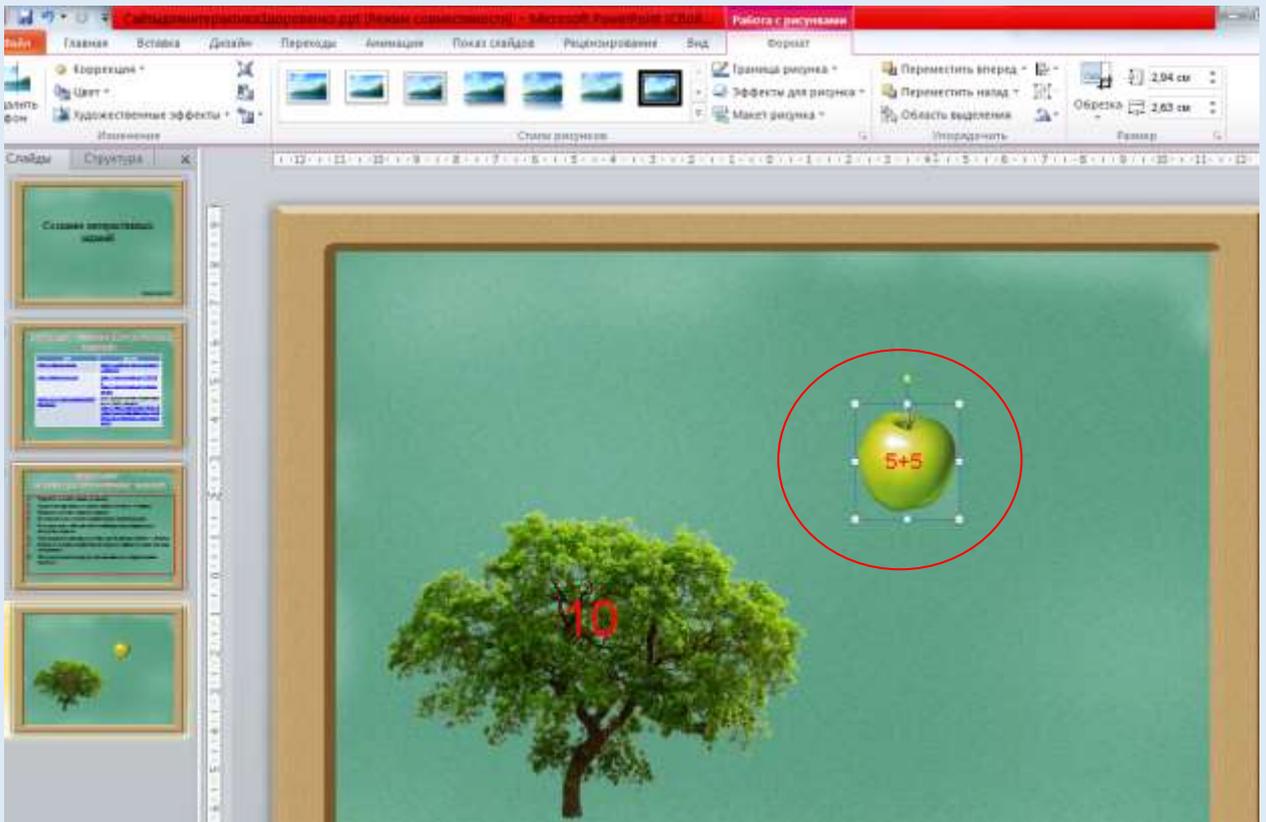


На слайд вставляем нужные картинки. На рабочей панели находим вкладку «**ВСТАВКА**» нажимаем на нее левой кнопкой мыши, выбираем «**РИСУНКИ**», выбираем нужную папку (в нашем случае это папка «Картинки к игре»). Помещаем все нужные картинки на слайд, либо просто вставляем скопированный элемент с интернета.

Шаг 5. Настраиваем анимацию с макросом [DragAndDrop](#).



- Выделяем объект, который нам нужно передвинуть с помощью макросом [DragAndDrop](#).

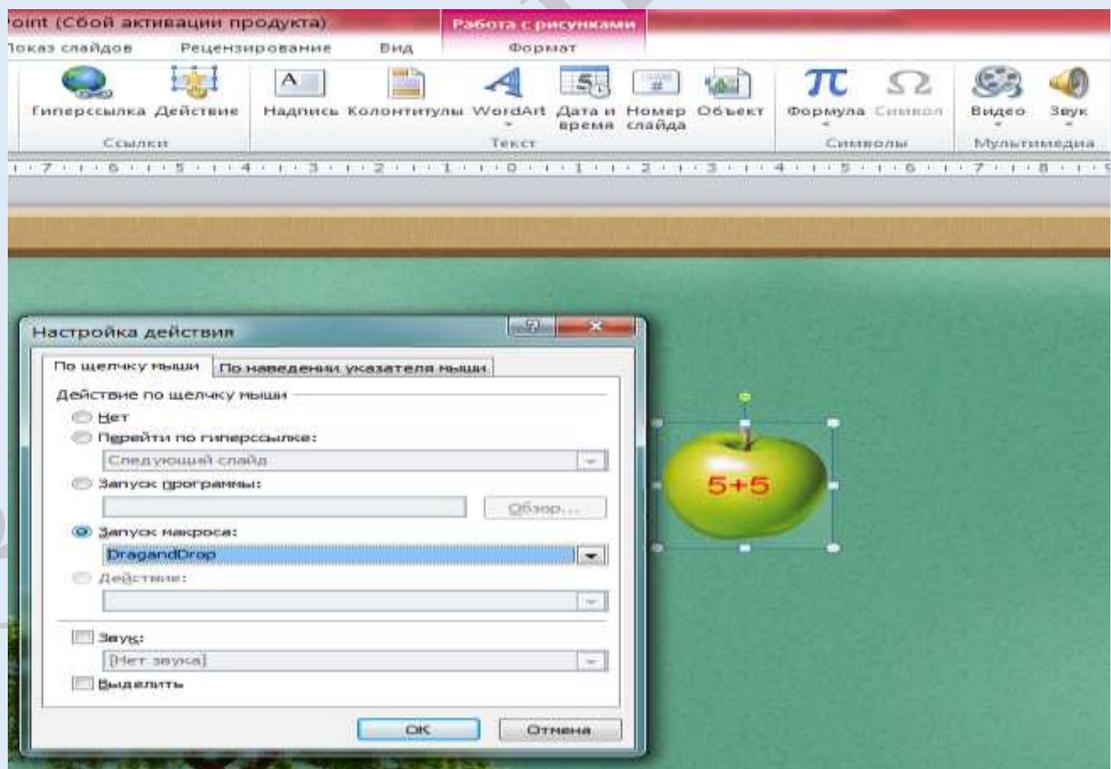


➤ Выбираем вкладку **ВСТАВКА** → **ССЫЛКИ (ДЕЙСТВИЕ)**





- Настраиваем действия нашей картинке, выбираем запуск макроса (ваш предмет можно двигать спомощью одного клика мыши)



Canva

<https://www.canva.com> - онлайн-конструктор для создания баннеров, визиток, иллюстраций и постеров.

Если вы думаете, что дизайнерские задачи приходится решать только специально обученным работникам, то вы сильно ошибаетесь. Каждый из нас, рано или поздно, сталкивается с необходимостью сделать визитку, объявление, создать презентацию, инфографику или коллаж. И если одни от рождения имеют дар даже в Paint и Блокноте создавать вполне достойные продукты, то другим очень быгодились специальные инструменты, помогающие без долгой подготовки и профессиональных навыков решать поставленные задачи.

Веб-сервис Canva именно таковым и является. При работе с ним всего за несколько минут можно создать визитку, объявление, баннер или иллюстрацию, ничем не уступающую профессиональным работам.

Googl форма

Сервисы Google — веб-приложения, требующие от пользователя только наличия браузера, в котором они работают, и интернет-подключения. Это позволяет использовать данные в любой точке планеты и не быть привязанным к одному компьютеру.

Главное преимущество служб Google заключается в том, что все они объединены и держатся на одном аккаунте — аккаунте Google. Так, нужно только один раз зарегистрироваться для возможности пользоваться персонализированным веб-поиском, электронной почтой, облачным хранилищем и многим другим.

Помимо созданных в облачном хранилище документов, таблиц, презентаций, педагогу очень пригодятся формы для создания интерактивных викторин, опросов и тестов.

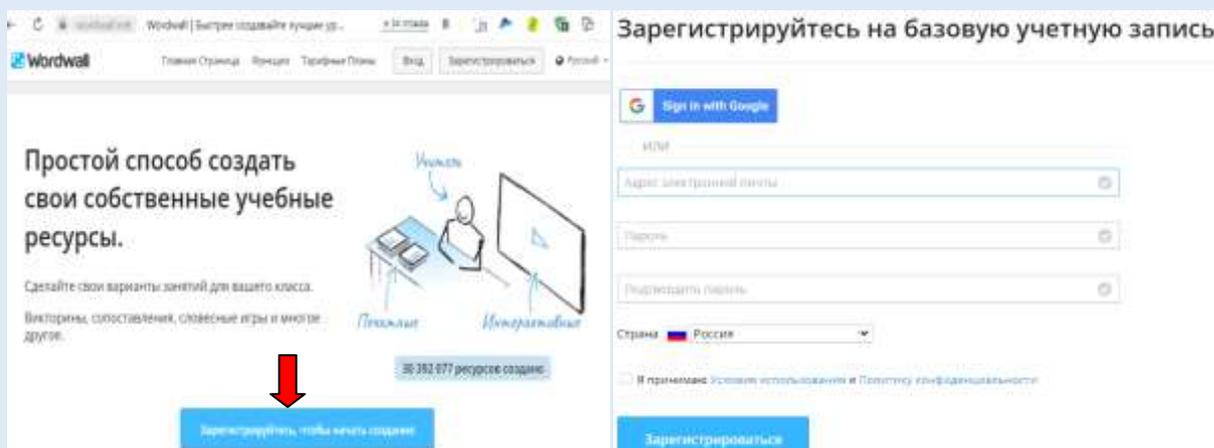
Онлайн-сервисы (Web 2.0 сервисы, которые позволяют совместно работать и размещать в сети текстовую и медиа информацию)

Wordwall

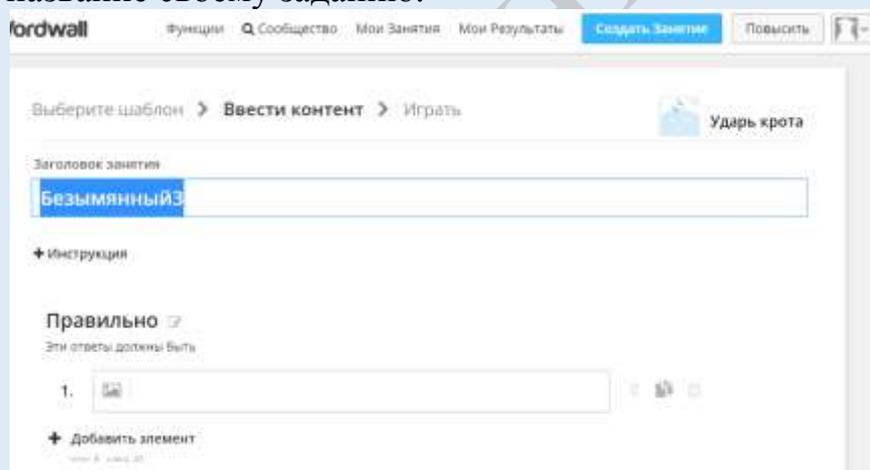
<https://wordwall.net/ru/> - онлайн-сервис для создания интерактивных форм (задания, тесты, опросы, викторины онлайн), как инструмент взаимодействия со всеми участниками образовательного процесса. Данный веб-сервис позволяет создать свои собственные учебные ресурсы, сделать свои варианты занятий для вашего класса, например, викторины, сопоставления, словесные игры и многое другое.

Для создания интерактивных заданий, необходимо зайти на сайт и следовать по инструкции:

1. Зарегистрироваться на сайте (ввести свою эл.почту + создать пароль)



2. Введите свои данные и войдите в систему. В верхнем левом углу нажмите «Wordwall», пролистайте страницу ниже и рассмотрите шаблоны, с которыми можно работать и создать интерактивное задание.
3. Определитесь с предметом, темой, направлением своего задания (Н.р., математика, закрепить знание таблицы умножения и т.д)
4. Выберите подходящий шаблон для создания задания по выбранной вами теме. Нажмите «Создать с помощью этого шаблона». Дайте название своему заданию.



5. Придумайте свои задания, воспользуйтесь интернетом/учебником, учебными пособиями по выбранной теме.
6. Распределите свои вопросы/примеры/задания/картинки с заданиями по ячейкам, вопросы в графу для вопросов, а ответы к ответам. Для того, чтобы обозначить правильный ответ, Вам необходимо щёлкнуть по любому красному крестику, после чего ответ будет обозначен зелёной галочкой. Далее нажмите «добавить вопрос» и создайте, сколько Вам надо по количеству вопросов. Затем нажмите выполнено в правом нижнем углу.

Выберите шаблон > Ввести контент > Играть

Викторина

Заголовок занятия

Безымянный3

+ Инструкция

Вопрос

1.

Ответы

a <input type="checkbox"/>	d <input type="checkbox"/>
b <input type="checkbox"/>	e <input type="checkbox"/>
c <input type="checkbox"/>	f <input type="checkbox"/>

+ Добавить вопрос
мин. 1 макс. 100

Вопрос

1.

Ответы

a <input checked="" type="checkbox"/> 3	d <input type="checkbox"/>
b <input checked="" type="checkbox"/> 5	e <input type="checkbox"/>
c <input checked="" type="checkbox"/> 4	f <input type="checkbox"/>

+ Добавить вопрос
мин. 1 макс. 100

Вопрос

1.

Ответы

a <input checked="" type="checkbox"/> 3	d <input type="checkbox"/>
b <input checked="" type="checkbox"/> 5	e <input type="checkbox"/>
c <input checked="" type="checkbox"/> 4	f <input type="checkbox"/>

+ Добавить вопрос
мин. 1 макс. 100

Выполнено



7. Когда Вам высветилось ваше задание, пролистайте страницу ниже и настройте параметры вашего задания. Затем нажмите «применить к этому заданию»

Параметры

ТАЙМЕР
 Нет Прямой счет Обратный счет м с

ЖИЗНИ Неограниченная

СЛУЧАЙНО Перетасовать порядок вопросов

МАРКИРОВКА Автоматически продолжить после маркировки

КОНЕЦ ИГРЫ Показать ответы

8. Включите своё задание, нажав кнопку «начать»

Викторина

Безымянный3

Серия вопросов с множественным выбором. Нажмите правильный ответ для продолжения.

Безымянный3

Создать задание

Переключить шаблон

ИНТЕРАКТИВНЫЙ

- Викторина
- Погоня в лабиринте
- Самолет

9. Выберите «создать задание» и настройте, как вам надо распространить задание, выберите время на выполнение задания. Нажмите «начать»

Настройка задания

Название результатов

Регистрация

Введите имя
 Студенты должны ввести имя, прежде чем начать.

Анонимный
 Не требуется регистрация или имя - просто играйте в нее.

 Поделиться в Google Классе
 Поделитесь этим действием в Google Классе

Предельный срок
 Нет 9:00

Конец игры

Показать ответы
 Таблица лидеров
 Начать заново

10. Поделитесь ссылкой на задание с классом или коллегами. Все ваши созданные задания хранятся в разделе «Мои результаты»

Задание создано

 **Все выполнено**

Дайте эту ссылку вашим студентам:

Поделиться или вставить его:

Запись была добавлена в [Мои результаты](#)

<http://learningapps.org> - программа Web 2.0 для создания интерактивных упражнений, применяемых для разнообразных форм учебного процесса, например, для уроков в игровой форме.

Созданные в этом сервисе электронные дидактические материалы можно использовать в работе с интерактивной доской или как индивидуальные упражнения для учеников. Пользоваться созданными продуктами может каждый. Есть возможность сотрудничать с коллегами не только из своей образовательной организации, но и со всего мира, используя Интернет.

Учитель может работать с группами обучающихся, быстро создавать упражнения на уроке, задавать домашние задания, получать гиперссылку от учеников и проверять выполнение задания. Есть также возможность использовать иллюстративные, видео- и аудио-материалы.

Для создания интерактивного задания, Вам необходимо следовать следующей инструкции:

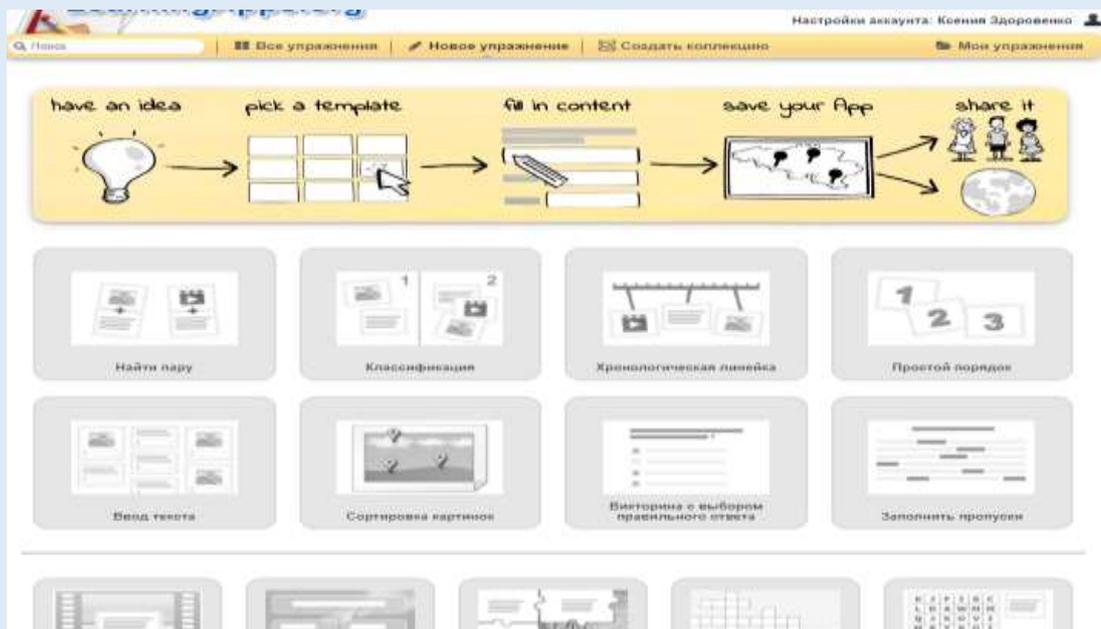
Инструкция по созданию интерактивных заданий:

1. Перейти на сайт, нажав на ссылку
2. Зарегистрироваться на сайте (ввести эл.почту + пароль)
3. Выбрать шаблон/ вариант задания
4. Определиться с темой/ направлением своего задания
5. В интернете/учебнике найти необходимую информацию, вопросы, задания
6. Распределить вопросы в ячейки для вопросов, ответы- к ответам.
7. Оформить своё интерактивное задание (добавить аудио, картинки, подсказки)
8. Сохранить ссылку/код для использования интерактивного задания.

1. Зарегистрируйтесь на сайте.



2. Нажмите «новое упражнение» и выберите шаблон.



3. Определитесь с темой задания, с его направлением. Посмотрите пример, как будет выглядеть задание «пример 1,2,3». Нажмите «создать новое упражнение»
4. Следуйте инструкции сайта по созданию задания, распределите вопросы в ячейки для вопросов, а ответы - к ответам. Дайте название своему заданию.

Название упражнения Язык дисплея ? :

Описание задания
Введите описание задания. Оно будет появляться в начале упражнения. Если это не нужно, оставьте это поле пустым.

Пары
Задайте пары и соответствия. Это может быть текст и видео или аудио и текст - по вашему желанию.

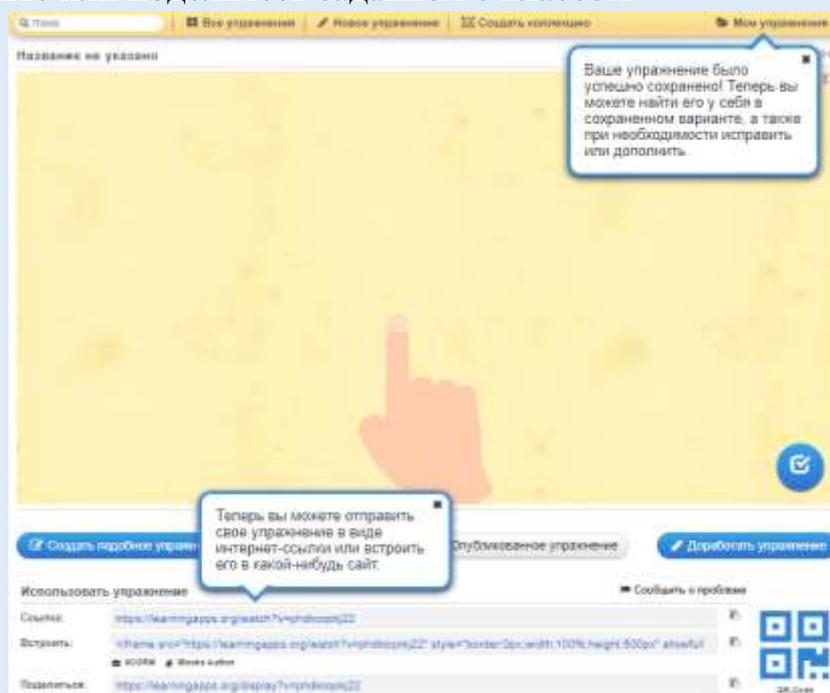
Пара 1:

Пара 1:

5. Сохраните задание и посмотрите его. Нажмите «Сохранить задание»

Помощь
Вы можете создать для выполнения упражнения подсказки, которые пользователь сможет увидеть с помощью значка в верхнем левом углу. Если хотите, можете оставить это поле пустым.

6. Доработайте или поделитесь заданием с классом.



Ссылки на онлайн-сервисы и примерные шаблоны для использования.

Сайт	Пример
https://wordwall.net/ru/	https://wordwall.net/ru/resource/29984754
https://learningapps.org/	https://learningapps.org/7127497 https://learningapps.org/createApp.php
https://www.google.com/intl/ru/forms/about/	(гугл форма с тестом отправляется на эл. почту каждому) https://docs.google.com/forms/d/19xAWxh1rgudGCQ8fsUkI_Fv2GDK2HzqiMLk0ectefcw/edit?usp=sharing

Правильная организация учителем учебного процесса с применением интерактивных средств обучения позволяет организовать работу на уроке таким образом, что практически все обучающиеся оказываются вовлеченными в процесс познания, имеют возможность понимать и рефлексировать по поводу того, что они знают и думают.