МАСТЕР – КЛАСС ПО ТЕМЕ

«Использование Web – приложений в учебном процессе».

Основная цель мастер-класса - изучить особенности создания и применения в образовательном процессе дидактических материалов, созданных с помощью сетевых социальных сервисов **plickers, QuickKey** как одних из интерактивных методов обучения.

Задачи:

познакомить педагогов с опытом использования интерактивных приложений.

- познакомить с методикой создания новых приложений на сайте plickers, QuickKey.
- показать методику создания аккаунта для класса и работы с ним.

Актуальность использования:

1. Нестандартный прием, непривычный способ работы с текстом, словом, языковым материалом вызывает серьезный устойчивый интерес со стороны учащихся, безусловно, повышает мотивацию.
2. Решается задача формирования способности преобразования, сохранения и передачи информации.

Какие технические средства или ресурсы могут потребоваться?

- Компьютер с доступом к сети Интернет;
- регистрация на сайте
- аккаунт Google;
- наличие браузера Google Chrome;
- инструкции по работе с сервисами Web 2.0.

Планируемые результаты мастер-класса: участники научатся создавать с помощью сетевого социального сервиса тестовые задания, викторины, дидактические игры, адаптировать их к использованию в образовательном процессе.

Ход занятия

I этап. Подготовительно-организационный

Уважаемые коллеги!

Рада приветствовать вас на мастер-классе по изучению социального сервиса

URL-адрес сервиса: https://quickkeyapp.com/users/sign_in

https://plickers.com.

Творческому учителю всегда хочется сделать что-то самому, создать свои собственные работы или организовать образовательную деятельность с использованием ИКТ. Для этого есть возможность воспользоваться специальными онлайн сервисами для создания собственных интерактивных материалов к конкретному проекту, уроку, внеклассному мероприятию.

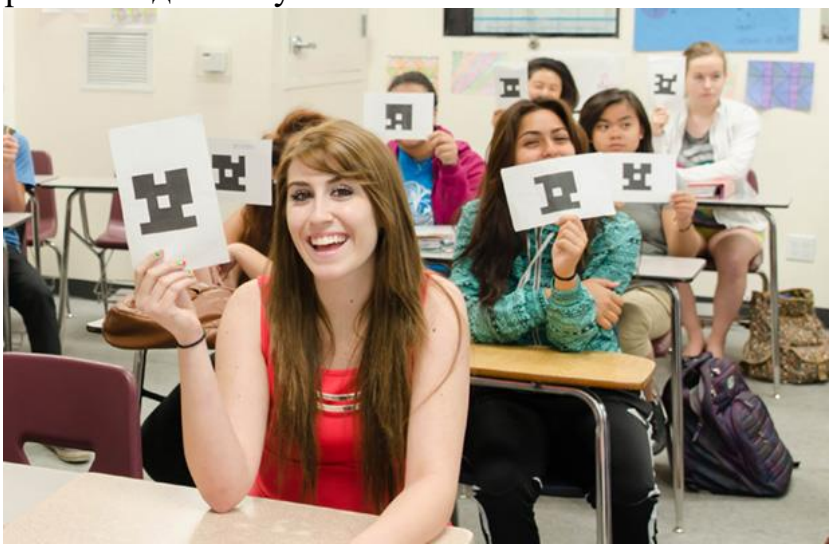
Plickers: учителя смогут сэкономить своё время с помощью QR-кодов

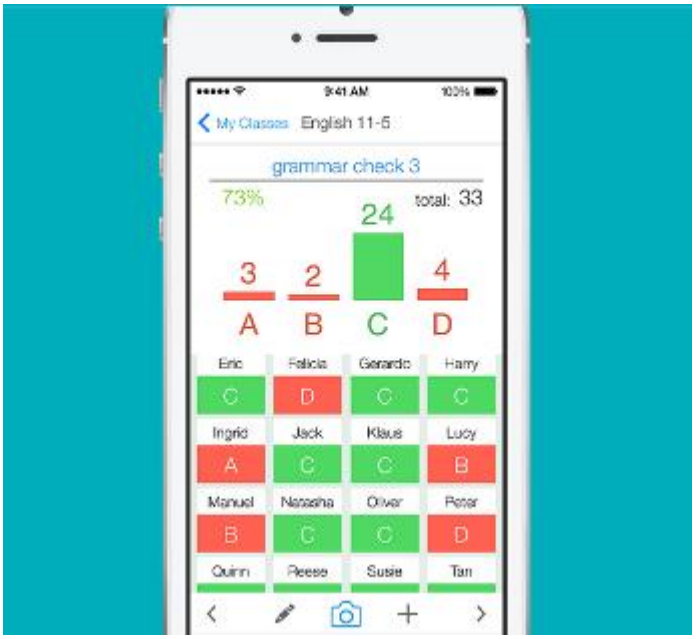
Plickers — это приложение, позволяющее мгновенно оценить ответы всего класса и упростить сбор статистики.

Мы привыкли к чёрно-белым квадратикам QR-кодов в рекламе, которая хочет отправить нас на какой-нибудь сайт за дальнейшей информацией, и в разной другой печатной продукции, пытающейся связать бумагу и интернет. Но, как оказалось, это не единственное их применение.

Plickers использует планшет или телефон учителя для того, чтобы считывать QR-коды с карточек учеников. Карточка у каждого ученика своя, её можно поворачивать, что даёт четыре разных варианта ответа. В приложении создается список класса, и с его помощью можно узнать, как именно каждый ученик отвечал на вопросы.

Plickers строит диаграммы ответов и позволяет сразу узнать, какая часть класса поняла изучаемый материал, а кому нужна дополнительная помощь. Для контрольных тестов такая система, пожалуй, не годится, потому что ученики будут пытаться высмотреть ответы друг друга, но это отличное решения для получения мгновенного отклика от класса.





Многие учителя, особенно старшего поколения, с трудом привыкают к новым технологиям в образовании. В этом и плюс Plickers – оно не меняет учебный процесс. Для его использования не нужен компьютерный класс или любая другая техника для учеников – только учительский планшет. И в то же время самим ученикам становится интереснее учиться, потому что появляется элемент игры.

РЕГИСТРАЦИЯ

Шаг 1. Вводим в адресную строку адрес - https://plickers.com.
Шаг 2. Переходим на русский (правой кнопкой щелкаем на любом месте и выбираем перевести на русский язык)
Шаг 3. Начало регистрации – «Создать аккаунт»
Шаг 4. Ввести имя имя, фамилию, e-mail, пароль, зарегистрироваться.

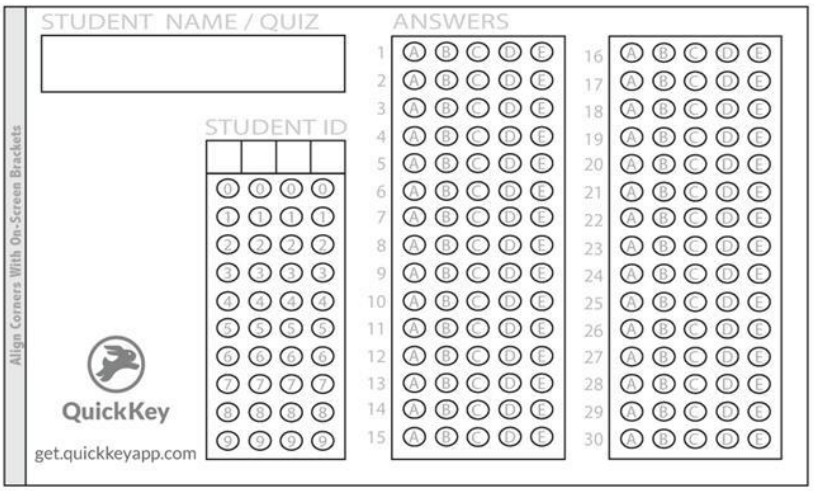
СОЗДАНИЕ НОВОГО УПРАЖНЕНИЯ

В Библиотеке мы создаем опросы, в Классах – группы, которые желаем протестировать или опросить. Каждому студенту будет соответствовать своя личная карта. В Картах можно распечатать сами Карты.

Quick Key – простое приложение для проверки тестов. Его автор, американец Уолтер Данкан, в последнее время пытался внедрить его в школы по всей стране. Теперь в Quick Key объявили о получении $250,000 для большего распространения и улучшения продукта.
Приложение упрощает процесс проверки тестов, используя оптическое распознавание через камеру. С его помощью было отсканировано уже более 300,000 тестов! Турецкий учитель Юнис Айдин написал, что приложение помогло ему проверить 400 экзаменационных работ меньше чем за час. Это нелегкое дело прежде отнимало у него неделю.
Приложение для преподавателей, умеющее сканировать тесты, выполненные на бумаге, и автоматически заносить их результаты в приложение. Quick Key

стало популярно среди преподавателей отчасти благодаря тому, что поддерживало работу без соединения с интернетом. Этим оно отличалось от аналогов, не специализирующихся на образовательной сфере.

Quick Key — это инструмент для сообщества педагогов, работающих вместе, чтобы сделать их жизнь и жизнь студентов лучше!



<u>РЕГИСТРАЦИЯ</u>

Шаг 1. Вводим в адресную строку адрес - https://quickkeyapp.com/users/sign_in

Шаг 2. Переходим на русский (правой кнопкой щелкаем на любом месте и выбираем перевести на русский язык)

Шаг 3. Начало регистрации – «Создать аккаунт»

Шаг 4. Ввести фамилию, имя, e-mail, пароль, повторить пароль, зарегистрироваться.

Также правой кнопкой меняем язык и начинаем создавать свои викторины и студентов.

Поставленная цель сегодняшнего мастер-класса достигнута! Мы с вами смогли создать свои личные аккаунты в приложениях и разобраться с методикой приложений. Спасибо за Ваше внимание!

Пожелание:

Регистрируйтесь на сайте
Вы, пожалуйста, смелей.
И в работе применяйте
Не пугайтесь, пробуйте.
Сочиняйте, размышляйте,
Думайте, творите.
И ученикам своим
Открытия дарите.

Опрос

1. Как бы вы оценили ваше представление об использовании интерактивных модулей до начала мастер-класса?
- У меня было четкое представление об использовании интерактивных модулей
- Я иногда пользовался/пользовалась интерактивными модулями
- Я редко пользовался/пользовалась интерактивными модулями
- Я впервые узнал/узнала об интерактивных модулях

2. Расширилось ли ваше представление об использовании интерактивных модулей?
- Да, в существенной степени
- Да, в небольшой степени
- Нет.

3. Повысил ли проведенный мастер-класс Вашу ИКТ-компетентность?
- Да, в существенной степени
- Да, в небольшой степени
- Нет.

4. Достигли ли вы результата?
- Да, в существенной степени
- Да, в небольшой степени
- Нет.

5. Считаете ли Вы данный электронный образовательный ресурс перспективным в работе с учащимися?
- Да, в существенной степени
- Да, в небольшой степени
- Нет.

6. Появились ли у Вас идеи по использованию приложений в своей работе?
- Да, в существенной степени
- Да, в небольшой степени
- Нет.

7. Какие пожелания есть у Вас к разработчику данного мастер-класса?