

Электронные образовательные инструменты для организации учебно-воспитательного процесса

Анисимова В.В.,

учитель физики

МБОУ «СОШ №3 с УИОП» г. Котовска

Тамбовской области

Информационный инструмент учебной деятельности – это программное средство, позволяющее учащемуся или учителю производить активные действия над информационными объектами, создавать их, менять, связывать, передавать и т.д.

Современные образовательные результаты, определяемые ФГОС СОО, не могут быть достигнуты без использования широкого спектра информационных инструментов, среди которых можно выделить следующие группы:

- ***общепользовательские инструменты, используемые учителями и учащимися;***
- ***специализированные образовательные инструменты, используемые учителями и учащимися;***
- ***инструменты организации образовательного процесса, используемые учителями.***

Важным условием достижения современных образовательных результатов является использование в учебном процессе различных конструктивных творческих сред и тренажеров. Применение интерактивных дидактических пособий позволяет поддерживать различные формы организации образовательного процесса (аудиторную, проектную, дистанционную, самообразование); обеспечивает возможность изучения предмета на основе деятельностного подхода за счет внедрения элементов эксперимента и исследования в учебный процесс; позволяет быстрее и эффективнее освоить школьный курс; повышает степень эмоциональной вовлеченности учеников, обеспечивает возможность постановки творческих задач и организации проектной работы.

Интерактивные приложения в сервисе LearningApps являются примером информационного инструмента учебной деятельности.

Упражнения, которые можно создавать здесь, удобны тем, что их можно использовать на различных этапах урока: постановки цели и задач урока, проверки домашнего задания, объяснении нового материала, контроля

первичного усвоения знаний, закрепления, проверки и самопроверки изученного материала.

Для работы в сервисе надо зарегистрироваться. Для этого вводим на странице сайта логин и пароль. Переходим в свой аккаунт, выбираем приложение, в котором будем работать, нажимаем ссылку «Создать новое приложение». Заполняем содержание: указываем тему, задание для учащихся, формируем задания на карточках, используя текст, рисунки, аудио- и видеофайлы. Получившийся дидактический материал предварительно просматриваем и сохраняем. Таким образом, создание приложения в LearningApps состоит из пяти шагов: идея- выбор шаблона - наполнение шаблона содержанием - сохранение своего приложения- создание ссылки для использования.

Пример: Создание Дидактической игры «Подбери пару» по теме «Световые явления»

Постановка задачи: Повторите тему "Световые явления". Подберите правильные ответы. Желаю успехов!

Содержание игры

1. Оптика – раздел физики, который изучает световые явления. (Ввод текста).
2. Источники света. (Вставка картинки «Источники света»).
3. Дефекты зрения (Вставка картинки «Дальнозоркость и близорукость»).
4. Световое явления. Радуга
<https://www.youtube.com/watch?v=Bkrhzh7UpVI> (Вставка видео по URL-адресу).
5. Закон отражения света. Угол падения равен углу отражения. (Вставка текста).

Обратная связь. Молодец! Ты верно выполнил задание!

Помощь. Учебник Физика 7 класс под ред. Пурышевой Н. С.

В сервисе LearningApps можно создавать различные интерактивные приложения к урокам: викторины, кроссворды, задания по вставке пропущенных слов в тексте, задания на классификацию, пазлы, собирать слова из букв, игру «Кто хочет стать миллионером» и т.д.

Памятка пользователя по созданию интерактивного приложения в сервисе LearningApps.

1. Зарегистрируйтесь на сайте <https://learningapps.org/>
2. Войдите в свой аккаунт.
3. Откройте раздел «Новое упражнение» и выберите вид приложения, исходя из цели и задач урока, к которому вы разрабатываете дидактические пособия.
4. Познакомьтесь с примерами готовых приложений.
5. Создайте свое приложение, используя текстовую информацию, добавляя рисунки, вставляя видео- и аудиофайлы.
6. Сохраните получившееся приложение. Приложение можно опубликовать или оставить для личного использования.

Использование электронных образовательных инструментов в учебно-воспитательном процессе является средством успешной реализации Федеральных государственных образовательных стандартов второго поколения.