

ШКОЛЬНАЯ МОБИЛИЗАЦИЯ



Оглавление

Что это?	3
Для кого?	4
Как пользоваться?	5
Plickers	6
Mentimeter	8
Kahoot!	10
Presefy	12
Nearpod	14
Zaption	16
Quizizz	18
QR-квесты.....	20

Авторский коллектив

Пивненко О.А. – руководитель авторского коллектива.

Ачилдиева Т.А. (учитель английского языка), Ефимова И.А. (учитель английского языка), Крылова Н.В. (учитель географии), Попович В.В. (учитель математики), Расчетова Н.И. (учитель информатики), Собкалова А.П. (учитель начальных классов), Соколова В.А. (учитель английского языка), Шкромада Е.А. (учитель математики), Чернышова А.Ю (учитель английского языка), Щеглова Ю.А. (учитель технологии).

Предмет: Информатика

Авторы: Полоз И.А., Расчетова Н.И.

Название: «Выберись из классной комнаты»

Учебная тема: «Информация. Обработка информации»



Предмет: Окружающий мир

Автор: Собкалова А. П.

Название: «Необычные жители нашей планеты»

Учебная тема: «Разнообразие животного мира. Знакомство с малоизвестными представителями фауны»



Предмет: География и английский язык

Авторы: Александрова М.А., Печенкина Е.А.

Название: «Широка страна моя родная»

Учебная тема: «Природно-территориальные комплексы России»



Предмет: Технология

Авторы: Щеглова Ю.А.

Название: «Работа всякого нужна одинаково»

Учебная тема: «Творческие проекты»



Примеры QR-квестов



Предмет: Английский язык.
Авторы: Чернышова А.Ю., Марушина О.Ф.
Название: "Together Everyone Achieves More!"
Учебная тема: Освоение новых лексических единиц по теме «Спорт»



Предмет: Английский язык.
Автор: Ачилдиева Т.А.
Название: "In the world of books"
Учебная тема: "Reading". Знакомство с английскими и американскими писателями



Предмет: Английский язык.
Авторы: Ачилдиева Т.А., Соколова В.А.
Название: «Тайна зеленого континента»
Учебная тема: Страноведение - Австралия



Предмет: Алгебра
Автор: Шкромада Е.А.
Название: «В поисках мудрости Лейбница»
Учебная тема: «Квадратные неравенства»

Что это?

«Как использование мобильных технологий (BYOD) учителем и учеником на современном уроке и за его пределами может сделать образовательную деятельность более эффективной и интересной?» - вопрос, на который вы найдете ответы в нашей брошюре.

Мы предлагаем структурированные кейсы с анализом конкретных ситуаций по применению мобильных технологий в образовательной практике.

Два года учителя и ученики ГБОУ СОШ №548 апробировали различные мобильные приложения и сервисы на уроках и во внеурочной деятельности, в очном и дистанционном режиме. В результате

были отобраны самые доступные, удобные и стабильно работающие инструменты, повышающие эффективность на разных этапах урока и за его пределами, помогающие реализовать такие современные педагогические технологии как технология развития критического мышления, проблемное обучение, игровое обучение. При реализации «Перевернутого класса» и «Обучения вне стен классной комнаты» мобильные технологии также оказались очень актуальными.

Вы сможете обучиться технологии QR-кодирования и технике создания QR-квестов, посмотреть примеры готовых разработок и организовать урочную и внеурочную деятельность по предлагаемой нами методике.

BYOD – англ. "Bring Your Own Device" (принеси свое собственное устройство). Смысл BYOD в образовании состоит в том, что учителя и администрация школ не запрещают, а мотивируют учащихся на то, чтобы они приносили в школу свои мобильные устройства. BYOD является ответвлением образовательной модели «1 ученик: 1 компьютер».

Для кого?

Наша работа адресуется учителям, которые ценят в своей образовательной деятельности

1. доступность и облачные технологии – бесплатное обеспечение доступа к образовательному контенту и результатам в любое время в любом месте через интернет без компьютеров;
2. измеримость — возможность измерения понимания, усвоения и презентации знания, возможность реализации формирующего оценивания без покупки кликеров и систем голосования;
3. персонализацию – возможность реализации лично ориентированного обучения;
4. взаимосвязь между участниками образовательного процесса – осуществление совместной деятельности и познавательной рефлексии через мобильные устройства;
5. геймификацию учебного процесса – динамичное получение новых знаний с игровым наполнением;
6. деятельностный подход;
7. разнообразие – достаточное количество инструментов для выбора учителя в разных педагогических ситуациях.

- тельных мотивов, таких как игрового, соревновательного и познавательного аспектов;
- ✓ внедряет в учебный процесс дополнительные (электронные) методические образовательные ресурсы;
 - ✓ использует при обучении новые виды учебных поисково-познавательных заданий обобщающей и систематизирующей направленности, активизирующих учебную деятельность учащихся;
 - ✓ придает работе над учебным материалом новую, привлекательную для школьников, организационную форму;
 - ✓ развивает личностные качества, формирующиеся при командной работе;
 - ✓ повышает самооценку учащихся.

Для обучения и создания своего QR-квеста воспользуйтесь нашим сайтом "QR-code-smart Teaching".

Этот сайт направлен на обучение учителей технологии QR-кодирования и технике создания QR-квестов. Вы сможете пройти курс обучения по созданию QR-кодов, рабочих листов с QR-кодами, QR-квестов в разделе «Обучение» и представить свой опыт работы на нашем сайте в разделе «Проектные работы».

Группа учителей английского языка школ Красносельского района уже прошла такое обучение, с их разработками можно ознакомиться на сайте.

Сайт для обучения



QR-квесты

Поскольку QR-коды способны хранить в себе небольшие по объёму тексты, увеличивается возможность использования QR-квестов в учебной среде без подключения к Интернету. Создание простейшего квеста не занимает у учителя слишком много времени и сил, а учебный результат оправдывает все педагогические ожидания.

Создание QR-квестов в рамках определенной учебной темы для использования в урочной и внеурочной деятельности учащихся способствует достижению нескольких важных целей при обучении школьников:

- ✓ усиливает мотивацию школьников к самостоятельной учебно-познавательной деятельности при обучении за счёт дополни-



Как пользоваться?

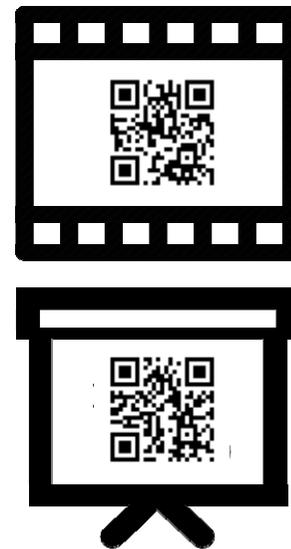
Благодаря технологии дополненной реальности (QR кодам) вы сможете перейти к установке приложений, увидите презентации и видеоролики, посмотрите видеофрагменты уроков с применением различных мобильных технологий, прочитаете рекомендации, основанные на нашем опыте по использованию различных мобильных приложений в образовательной практике.

Установите на свое мобильное устройство QR Code Reader, наведите на QR коды камеру и знакомьтесь с материалами.

Условные обозначения

-  Ссылка на ресурс (приложение)
-  Презентация
-  Видеоролик
-  Видеофрагмент урока
-  Рекомендации по применению

Начните работу!





Plickers

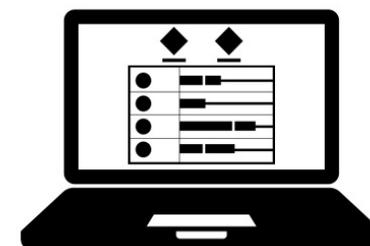
Отвечая на вопрос, ученики поднимают карточку с выбором ответа. Учитель сканирует карточки мобильным устройством. На компьютер учителя передаются результаты.

Такая система годится для обзорного или итогового тестирования, для проведения формирующего оценивания. Это даёт возможность узнать о прогрессе всего класса, а не нескольких его представителей, как бывает, когда опрос ведётся устно. Приложение Plickers строит диаграммы ответов и позволяет сразу узнать, какая часть класса поняла изучаемый материал, а кому нужна дополнительная помощь.

Сам механизм использования Plickers настолько удобен, что позволяет учителю обеспечить немедленную обратную связь на любом этапе урока. Для проведения работы не нужен компьютерный класс или любая другая техника для учеников – только учительский планшет. Ученики проявляют заинтересованность, потому что появляется элемент игры.



QUIZIZZ



На мониторе учителя отображаются результаты в режиме реального времени



Ученики видят вопрос и выбирают вариант ответа





Quizizz

Quizizz – это увлекательная работа в классе для всех учеников в виде викторины.

Приложение Quizizz можно использовать на любом этапе урока. В перечень вопросов для проверки домашнего задания можно поставить опережающий вопрос, который вызовет у учащихся затруднение, что позволит подвести их к постановке темы и цели урока. Установка ограничения по времени развивает такое регулятивное умение как планирование ритма своей работы. По итогам игры выводятся статистические материалы, по которым учащиеся, знающие критерии оценивания могут сами выставить себе оценки. Можно организовать работу в группах, так как результаты выводятся в виде рейтинга можно легко подсчитать какая команда выиграла. Такой вид работы можно организовать в конце изучения темы.

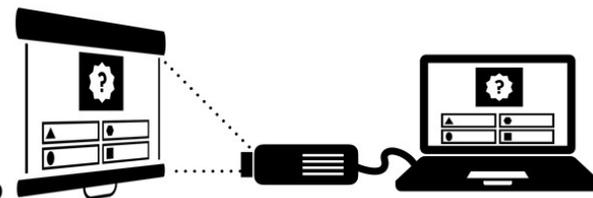
Quizizz поможет развивать у учеников умение осуществлять контроль своей деятельности в процессе достижения результата.



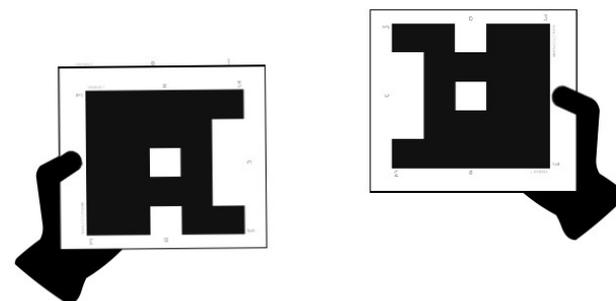
Plickers



На мониторе учителя и экране через проектор отображаются вопрос и варианты ответов



Ученики выбирают вариант ответа и показывают карточку





Mentimeter

Достаточно продемонстрировать на экране QR-код или дать ссылку, и учащиеся с помощью мобильных устройств смогут быстро ответить на поставленный вопрос, выскажут свое мнение или оценку.

Данное приложение может быть полезно учителям, которые применяют технологию развития критического мышления, и на этапе мозгового штурма или формирующего оценивания.

Результаты голосования могут отображаться в разном виде. Картинка на экране изменяется с добавлением каждого нового голоса, и эта динамика привлекает учеников.

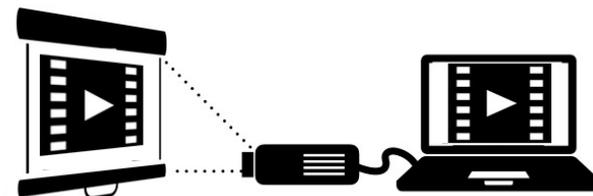
Сервис не персонализированный, нельзя определить, какой ответ дал каждый ученик, поэтому, лучше всего данный сервис подходит для содержательной и эмоциональной рефлексии. Можно использовать этот инструмент голосования в начале и в конце изучения какой-либо темы и проследить динамику результатов, тем более, что результаты сохраняются на компьютере учителя.



Zaption



На мониторе учителя и экране через проектор демонстрируется видео и по желанию вопросы и ответы



Ученики видят вопрос и выбирают ответ



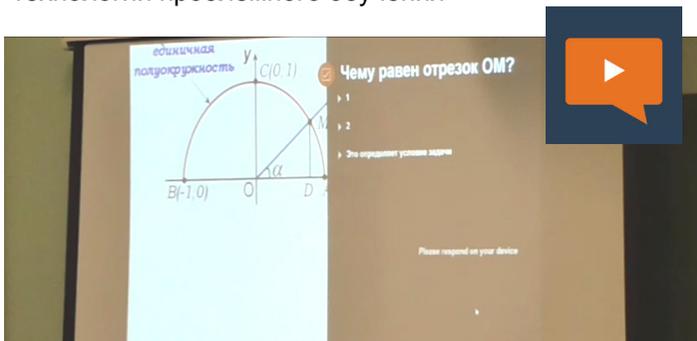


Zaption

Сервис Zaption эффективен в образовательном процессе благодаря интерактивному видео. Он позволяет учащимся получать на уроках нужную информацию для изучения, осознания и применения. Учитель получает возможность контроля.

Учитель загружает обучающее видео на сервис, создает вопросы в нужные моменты. Эти вопросы отображаются на мобильных устройствах учащихся во время просмотра. По окончании «сеанса» на уроке есть возможность анализа результатов работы учеников как по задаваемому конкретному вопросу с построением диаграммы, так и по результатам отдельного участника.

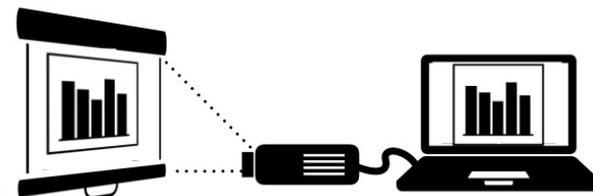
Сервис Zaption позволяет организовать учебно-образовательный процесс как в группе, так и самостоятельно. Программа даёт возможность учителю применить технологию развивающего обучения при высоком темпе получения новой информации. Также можно рассматривать сервис при реализации технологии проблемного обучения



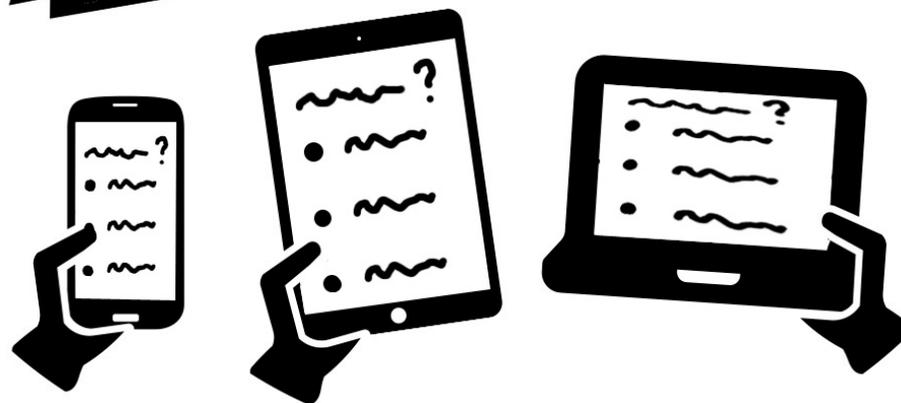
Mentimeter



На мониторе учителя и экране через проектор отображаются анонимные результаты голосования



Ученики выбирают вариант ответа





Kahoot!

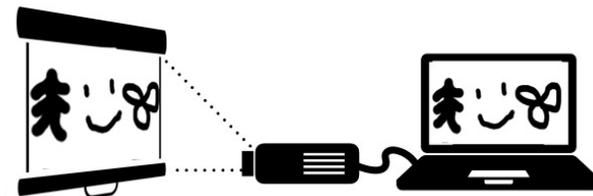
Kahoot подобен викторине. Каждый вопрос может иметь связанную с ним иллюстрацию или видео и выбор ответов, лимит времени на ответы. Обратный отсчет времени отражается на экране, что создает игровую соревновательную ситуацию и мотивацию правильно отвечать на вопросы и набирать наибольшее количество очков.

Kahoot можно использовать на любом этапе урока. Использование сервиса позволяет развивать умение самостоятельно определять цели своего обучения, ставить и формулировать новые задачи в познавательной деятельности, развивать умение определять понятия, делать аналогии, классифицировать, устанавливать причинно-следственные связи, строить логическое рассуждение, делать выводы.

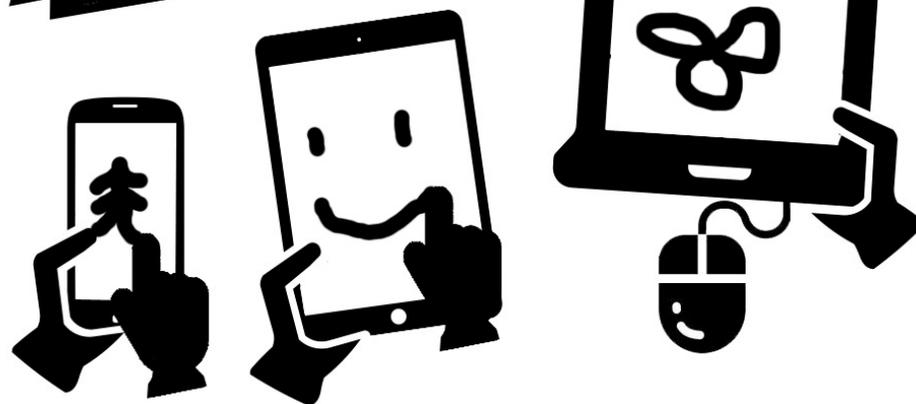
Kahoot пригодится для проведения формирующего оценивания учащихся и отслеживания прогресса учеников в процессе обучения.



На мониторе учителя и экране через проектор отображаются ответы учеников



Ученики могут рисовать ответ





Nearpod

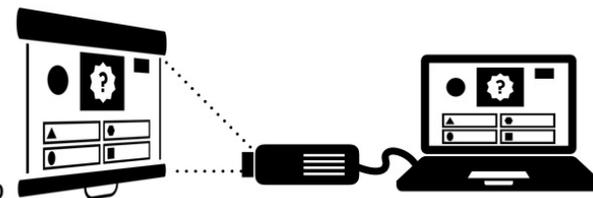
Nearpod – это онлайн-платформа, которая позволяет учителям создавать презентации, интерактивные задания и делиться этим с учениками во время урока. Nearpod можно применять как для традиционных уроков в классе, так и для дистанционного обучения. Nearpod актуален для проверки полученных знаний и получения обратной связи. Результаты тестирования и опросов сохраняются и могут анализироваться в дальнейшем. Использование открытых вопросов в презентации призывают учеников глубже вникать в тему и высказывать своё мнение. Учащиеся могут оформлять свой ответ не только выбором одного из предложенных вариантов, но и собственным рисунком. Все это может быть поводом для насыщенных дискуссий и средством самовыражения. Ведь одно из главных достоинств подобных интерактивных презентаций в том, что высказаться публично и быть услышанным может каждый.



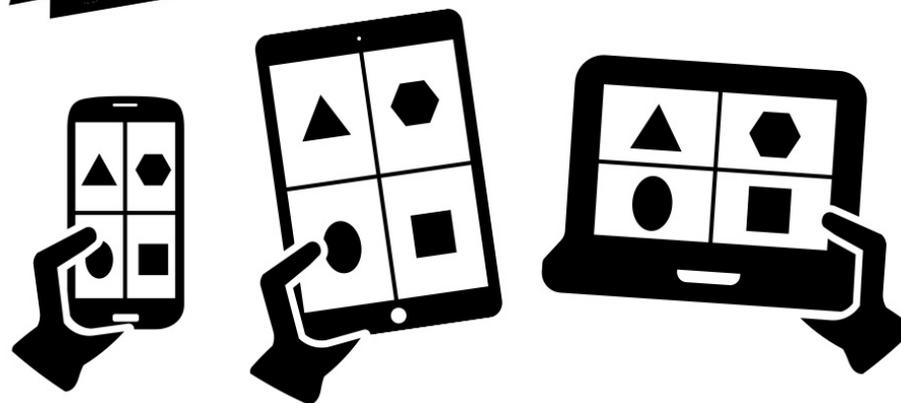
Kahoot!



На мониторе учителя и экране через проектор отображаются вопросы и варианты ответов



Ученики выбирают вариант ответа





Presefy

Presefy – сервис демонстрации презентаций на мобильные устройства.

Мобильные презентации можно использовать как опорный материал при проверке домашних заданий, как иллюстративный материал при получении учащимися новых знаний и для применения знаний в новых условиях. Также в презентацию можно включить тестовые задания, которые ученики будут выполнять на рабочих листах. Презентация может содержать критерии оценивания самостоятельной работы, выполняемой учениками. В этом случае, можно организовать самооценивание и взаимооценивание учащихся, а также рефлексию. Данный сервис прекрасно сочетается с такими технологиями, как технология развития критического мышления, технология проблемного обучения, и с такими формами организации учебной деятельности, как групповая, работа в парах и индивидуальная работа. Можно использовать данный сервис во время экскурсий.



Учитель управляет показом презентации



Ученики видят презентацию

