

Ефремова Галина Геннадьевна, учитель начальных классов, *Есикова Инна Александровна*, учитель начальных классов.

Республика Саха (Якутия) Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение «Гимназия г.Алдан» МР «Алданский район» РС(Я), e-mail: galyaefr@mail.ru

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИНТЕРНЕТ-СЕРВИСОВ, МОБИЛЬНЫХ ПРИЛОЖЕНИЙ И ИНТЕРАКТИВНЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В РАБОТЕ УЧИТЕЛЯ НАЧАЛЬНЫХ КЛАССОВ

В последние годы новые перспективы совершенствования образовательной системы открыло развитие глобальной компьютерной сети Интернет. С одной стороны, этот фактор обусловил новые требования к технической оснащенности образовательных учреждений, их доступу к мировым информационным ресурсам, а с другой стороны, дал мощный импульс к развитию содержания деятельности учителя, использованию им новых видов, методов и форм обучения.

В своей педагогической деятельности, уже в течении нескольких лет, используем следующие Интернет-сервисы, интерактивные технологии и мобильные приложения.

Сервисы для хранения документов. Document Google – бесплатный онлайн-офис, включающий в себя текстовый, табличный процессор и сервис для создания презентаций, а также интернет-сервис облачного хранения файлов с функциями файлообмена.

Сервис QUIVER. Мобильное приложение QUIVER – это объемная 3D раскраска или раскраска с дополненной реальностью. Каждая раскрашенная картинка оживает, и ребенок сразу видит результаты своей работы. Приложение позволяет детям почувствовать себя художниками, оформителями, дизайнерами. Это похоже на личное знакомство со своим творением.

Это приложение используем в урочной деятельности. Например, на уроках литературного чтения используем игру - «Сочинитель»:

- ✓ команда из 3-4 учащихся случайным выбором получает картинку (картинки);
- ✓ команда придумывает загадки, время работы в группе ограничено;
- ✓ участник команды зачитывает получившуюся загадку вслух;
- ✓ картинка QUIVER достается команде, которая отгадала загадку, эта же команда получает право следующей прочесть свою загадку.

Так же можно предложить:

- ✓ Составить предложение, текст о данном объекте.
- ✓ Описать предмет, подобрать имена прилагательные.
- ✓ Придумать математическую задачу, выражение.

Во внеурочной деятельности на занятиях развивающего курса «Умники и умницы», пройдя по станциям, собрав все ключики - подсказки, ребята складывают слово РАСКРАСЬ, выполнив правильно его, (нужно раскрасить аккуратно, не выходя за границы рисунка) получают награду - ожившую картинку.

Сервисы и программы для создания опросов и тестов. Актуальной на протяжении всей истории педагогики является тема оценивания освоения знаний обучающимися и обработки полученных данных. Современные технологии предлагают учителю множество способов для контроля усвоения знаний. Одним из них являются интерактивная система Plickers, Zipgrade которые позволяет провести фронтальный опрос всего класса за несколько минут и значительно сократить время проверки.

ZipGrade – это мобильное приложение, которое помогает проверить большой объём тестовых заданий. Для того, чтобы было можно работать с этим цифровым решением, нужно:

1. Установить приложение на телефон, работает оффлайн.
2. Распечатать специальные бесплатные бланки. <https://www.zipgrade.com/forms/>
3. Создать банк правильных ответов в приложении.
4. Раздать и провести тест (поддерживаются такие типы заданий как множественный выбор, да/нет, выбери правильный ответ).
5. Собрать работы и отсканировать, результат будет в баллах или в процентах (нам удобнее в процентах).

Итоги проверки сохраняются в сервисе. Приложение позволяет посмотреть ответы каждого ученика и проанализировать ответ на каждый вопрос у всего класса в целом.

Сайт и мобильное приложение Plickers.com позволяет создавать и проводить опросы за считанные секунды. В основу заложена технология работы с карточками похожими на QR-коды. Камерой телефона сканируем поднятые учениками карточки с QR-кодами. Мобильное приложение считывает их с бумажных носителей обучающихся. Персональный компьютер с открытым сайтом «Plickers» в режиме online через проектор выводит на экран и вопрос, и результат.

В школьном обучении QR-кодирование может стать инструментом для создания игр, головоломок, квестов, кодирования различной образовательной информации, создания обучающих плакатов. С помощью QR-кода к обучающим плакатам можно добавить: аудио файлы, видеосюжеты, текстовую информацию, викторины, созданные в Google форме, таким образом плакат становится интерактивным.

Сервис для создания дидактических игр LearningApps включает в себя 20 интерактивных упражнений. При желании любой педагог, имеющий самые минимальные

навыки работы с ИКТ, может создать свой ресурс, выстроить индивидуальные траектории изучения учебных курсов, создать свой собственный банк учебных материалов.

Все упражнения сервиса LearningApps.org разделены на 6 категорий: различные тесты и викторины, упражнения на установление соответствия, на заполнение недостающих слов, фрагментов текста, кроссворды, онлайн-игры. Также ресурс предоставляет возможность для сотрудничества педагог-ученик, ученик-ученик.

Широкие возможности для работы по предметам предоставляют различные генераторы: генератор примеров по математике <http://на5баллов.рф>, Childdevelop.ru –это генератор практических заданий как для учителя, так и для родителей, для создания облаков тегов и слов на русском языке чаще используем сайт World-cloud-online.

На занятиях курса внеурочной деятельности «Логикоша» применяем интерактивные технологии Kinect и Magium. Обучающиеся взаимодействуют с интерактивным комплексом Magium, который представляет собой интерактивный пол, использующий технологию дополненной реальности. Magium позволяет путешествовать по 5 волшебным островам, играть с фигурами Vau Toy и просматривать мультфильмы.

Контроллер Kinect позволяет считывает движения детей, при этом изображение ребенка проецируется на экран. Подвижные занятия дают новые возможности в обучении, а детям позволяют получать удовольствие от увлекательного учебного процесса.

Таким образом, используя интерактивные технологии, ресурсы Интернет и мобильные приложения, имеем возможность более эффективно управлять познавательной деятельностью школьников; оперативно отслеживать результаты их обучения и воспитания; принимать обоснованные и целесообразные меры по повышению уровня обученности и качества знаний учащихся; иметь оперативный адресный доступ к интересующей информации учебного, методического и организационного характера. Эффективность применения обозначенных в статье сервисов и приложений на уроках и во внеурочной деятельности начальной школы не вызывает сомнения, безусловно, подобные ресурсы дают огромное преимущество, как для педагога, так и учащихся, а именно, позволяют формировать информационную культуру, столь необходимую в условиях современного общества.

Список литературы

1.Семенова Д.А./ Использование интернет – ресурсов в начальной школе. М: Просвещение, 2018г.

2.Ястребцева Е.Н. / Обучение с увлечением. Вита – Пресс 2016г.

3. Интернет-ресурсы: <http://на5баллов.рф/>,
<http://te-st.ru/2015/05/13/make-world-cloud-online>, <http://LearningApps.org>, [http:// Zipgrade.com](http://Zipgrade.com),
<http://Plickers.com>