МБДОУ «Детский сад №16 «Красная Шапочка»

 города Новочебоксарска Чувашской Республики

**Мастер – класс для педагогов**

 **«Создание и использование интерактивных мультимедийных дидактических игр в работе с детьми дошкольного возраста»**

**Подготовила:**

Павлова Оксана Геннадьевна,

старший воспитатель

17.11.2020

Новочебоксарск, 2020 г.

**Цель:** изучить особенности создания и применения в  образовательном процессе дидактических материалов, созданных с помощью онлайн - сервиса  [learningapps.org.](http://learningapps.org./)

 **Задачи:**

- познакомить педагогов с опытом использования интерактивных приложений.

- познакомить с методикой создания новых приложений на сайте learningapps.org

- показать методику создания аккаунта для группы и работы с ним.

**Необходимое оборудование:**

- компьютеры с подключением к Интернет, проектор.

**Слайд 1.**

Добрый день, уважаемые коллеги!

Для подготовки к занятию каждый из вас готовит разнообразный дидактический материал. Раньше это были карточки, дополнительные задания, написанные от руки, позже – напечатанные на компьютере. Сегодняшние дети активно используют в повседневной жизни телефоны, планшеты, компьютеры, игры на этих устройствах.

Как вы думаете, можно ли объединить необходимые для педагога дидактические материалы и современные гаджеты? Как вы это делаете? (ответы педагогов – презентация, интерактивный плакат, интерактивная стена и пр.)

Творческому педагогу всегда хочется сделать что-то самому, создать свои собственные работы. Для этого есть возможность воспользоваться специальными онлайн сервисами для создания собственных интерактивных материалов к конкретному проекту, занятию.

Интерактивная игра является одной из уникальных форм обучения. Занимательность условного мира игры позитивно окрашивает монотонную деятельность по усвоению или закреплению информации, а эмоциональные действия игры активизируют все процессы и функции психики ребенка. Следующим положительным моментом игры является то, что она способствует применению знаний в новых условиях, таким образом, осваиваемый детьми материал проходит через своеобразную практику, привносит интерес и разнообразие в образовательный процесс. Интерактивная игра дает возможность педагогу проявить творчество, индивидуальность, избежать формального подхода к коррекционной практике учитель - логопед может превратить коррекционные и обучающие игры в увлекательный способ вовлечения детей в коррекционную и образовательную деятельность.

Каждая игра решает педагогическую задачу и также увлекательна, как и мультфильмы. Игры помогают созданию рабочего настроя, переключению с одного вида деятельности на другой. Игры подходят для занятий с обычными детьми и с детьми с ограниченными возможностями здоровья (ОВЗ). Ими легко заинтересовать и раскрепостить ребенка, вовлечь в занятие. Использование игр на занятиях значительно поднимает мотивацию у детей и делает работу специалиста более эффективной и интересной.

**Слайд 2.**

Конструктор интерактивных заданий LearningApps.org позволяет удобно и легко создавать электронные интерактивные упражнения. Достоинства этого сервиса - широта возможностей, удобство навигации, простота в использовании. При желании любой педагог, имеющий самые минимальные навыки работы с ИКТ, может создать свой ресурс – небольшое упражнение для объяснения нового материала, для закрепления, тренинга, контроля.

Сами создатели сервиса - Центр Педагогического колледжа информатики образования PH Bern в сотрудничестве с университетом г. Майнц и Университетом города Циттау / Герлиц (Германия) – характеризуют этот сервис так: LearningApps.org является приложением Web 2.0 для поддержки обучения и процесса преподавания с помощью интерактивных модулей. Полностью бесплатный онлайн-сервис, У сервиса LearningApps.org понятная навигация, разобраться в нём не составит труда. Сайт мультиязычный, языки переключаются с помощью флагов в верхнем правом углу.

**Слайд 3.**

В данном сервисе очень просто и удобно использовать готовые задания-тренажёры с помощью раздела «Все упражнения». Доступ к готовым ресурсам открыт как для зарегистрированных, так и для незарегистрированных пользователей. Через это меню можно просматривать упражнения, которые создают другие пользователи. Все предлагаемые виды упражнений разбиты на несколько категорий. Для каждого вида упражнений предлагаются образцы уже сделанные другими пользователями сайта упражнений. Вы можете использовать задания, составленные вашими коллегами, скопировав ссылку внизу задания («привязать» означает выводить задание в уменьшенной рамке поверх страницы вашего личного сайта). Можно также скачать любое задание в виде архива файлов и загрузить их на личный сайт.

Задание. Знакомство с основными элементами меню сайта

**1. Выберите закладку «*Все упражнения»* Выберите категорию Русский язык, Дифференциация звуков. Выберите игру и выполните задание.**

Слайд 4.

Возможности LearningApps и принцип работы:

* Использование готовых заданий-тренажеров *(доступно без регистрации)*
* Создание новых заданий-тренажеров на основе готовых
* Создание заданий на основе имеющихся шаблонов
* Получение текстовых ссылок на задания и в виде QR-кода, кода для вставки на веб-страницу *(доступно без регистрации)*
* Сохранение на ПК для использования задания офф-лайн
* Публикация в социальных сетях *(доступно без регистрации)*
* Создание рабочего пространство для работы с группой
* Использование инструментов для работы и совместной работы *(с некоторыми готовыми заданиями можно работать без регистрации)*

Для создания и сохранения собственных заданий необходимо зарегистрироваться.

**Слайд 5.**

LearningApps - это 20 интерактивных упражнений ( в LearningApps они названы приложениями, поэтому далее в тексте эти термины будут использоваться как синонимы) в игровом формате. Отсюда чувствуется, что, в первую очередь, сервис создавался для преподавателей, работающих с детьми.

Так выглядит выбор типа создаваемого задания:

Слайд 6.

При помощи шаблонов сервиса LearningApps.org можно создавать следующие **виды упражнений:**

1. **Выбор**
* **Викторина.** Можно создавать вопросы с возможностью задать несколько правильных ответов (викторина множественного выбора). Присутствует возможность вставки мультимедийного контента: изображения, аудиоматериалы и видеоматериалы
* **Викторина с выбором правильного ответа.** Можно создавать вопросы с выбором только одного правильного варианта ответа. Присутствует возможность вставки мультимедийного контента: изображения, аудиоматериалы и видеоматериалы
* **Выделить слова.** Слова надо выделить мышью в тексте. Например, это могут быть слова с орфографическими ошибками, слова определённой части речи или термины, не соответствующие определению
* **Кто хочет стать миллионером?** Приложение на основе популярного во многих странах телешоу. В приложении несколько заданий, уровень сложности которых постепенно возрастает.
* **Слова из букв**. Обучающая игра, суть которой состоит в составлении слова из букв, расположенных в сетке рядом друг с другом. Слова можно располагать не только по вертикали и горизонтали, но и по диагонали.
1. **Распределение**
* **Игра «Парочки»** (Pair Game, Парная игра). Суть игры: поочерёдно открываются пары табличек; задача обучающегося – определить соответствуют ли таблички друг другу. Примеры соответствий: два разных изображение одного и того же объекта, изображение объекта и его название, вопрос и ответ и т.д.
* **Классификация. Шаблон 1.** Можно создать от двух до четырёх групп, с которыми надо соотнести различные элементы. Все элементы сразу «рассыпаны» на рабочем столе в виде табличек, их надо перетаскивать мышкой в соответствующие поля.
* **Классификация. Шаблон 2.** Можно создать от двух до четырёх групп, с которыми надо соотнести различные элементы. Элементы появляются по одному, и надо указать, к какой группе они относятся.
1. **Распределение**
* **Найти на карте.** Шаблон позволяет использовать Карты Google (maps.google), введя название центра карты, выбрав тип карты и масштаб (увеличение). Упражнение состоит в том, чтобы расставить на карте маркеры, соответствующие определённым объектам.
* **Найти пару.** С помощью этого шаблона можно создавать упражнения, в которых необходимо найти пару: текст или картинка, видео или аудио
* **Пазл «Угадай-ка».** Суть упражнения заключается в том, что необходимо распределить понятия или события по соответствующим группам. В одном пазле должны быть назначены группы понятий. Каждый найденный термин показывает часть основного изображения или видео
* **Соответствия в сетке** (Matching grid). Суть выполняемых действий: надо перетащить мышкой объекты из одной части поля в другую, совместив их с соответствующими объектами.
* **Сортировка картинок.** Данное упражнение позволяет маркировать определённые элементы изображений точками. Прекрасно подходит для работы по иллюстрации, схеме, карте, диаграмме.
* **Таблица соответствия** (Matching matrix). Позволяет выстраивать ряды соответствий сразу по разным признакам (категориям)
1. **Последовательность**
* **Расставить по порядку.** Требуется расположить таблички в правильном порядке, перетаскивая их мышью.
* **Хронологическая линейка.** В этом шаблоне последовательность дополнена возможностью установки дат для соотнесения с ними тех или иных исторических эпох, событий, этапов развития.

**Слайд 7.**

1. **Заполнение**
* **Викторина с вводом текста** (Quiz with text input). В одном шаблоне можно объединить сразу несколько последовательно выполняемых заданий, ответы на которые надо не выбирать из готовых вариантов, а вводить самостоятельно. Наиболее очевидный путь использования этого шаблона – ребусы и подобные им занимательные задания.
* **Виселица.** Очень известная игра, в которой отгадывание слова сопровождается поэтапным рисованием виселицы. За каждый неправильный ответ изображается один элемент виселицы. Надо отгадать слово по буквам до того, как будет нарисована виселица с повешенным человечком
* **Заполнить пропуски.** Цель этой игры заключается в том, чтобы заполнить все пропуски любыми фразами или данными из выпадающего списка.
* **Заполнить таблицу.** Максимальное количество столбцов в таблице – 5, количество строк – 10. По заданию таблицу надо заполнить правильными данными. Таблица создаётся автоматически, но можно корректировать её внешний вид. Можно открывать только верхнюю строку, а также в дополнение к ней – любое количество столбцов. Важный момент составления задания: надо отрыть достаточное количество данных, чтобы было понятно, что конкретно надо вписывать.
* **Кроссворд.** Суть задания не требует пояснений. Для составления кроссворда ничего не надо рисовать или чертить. Введите в соответствующие поля свои вопросы и ответы, остальное сделает программа, сама разместив слова по горизонтали и вертикали и определив места пересечений. Можно также задать фоновую картинку
1. **Он-лайн игры.**
* **Многопользовательская викторина** (Multi-User-Quiz). Суть данного упражнения заключается в следующем, упражнение позволяет игрокам выбирать для ответа вопросы из различных категорий и разного уровня сложности. Вопросы могут быть отсортированы по сложности и, соответственно, дают больше очков в игре.
* **Где находится это?** На картинке (схеме, карте, иллюстрации, чертеже) маркируются элементы. Игра состоит в том, чтобы правильно и быстро найти нужные элементы.
* **Оцените.** Задание состоит в том, чтобы дать правильную оценку чего-либо: размера, массы, расстояния, возраста. В этой игре могут принять участие от 2 до 4 игроков и они должны ответить цифрами.
* **Папка Challenge** (Вызов). Игра-соревнование, в начале которой участник «бросает вызов» компьютеру или реальному участнику чата, пригласив его в игру, например, кому-то из одноклассников.
* **Скачки (Horse racing).** Ход игры изображается в виде всадников, участвующих в скачках (каждому игроку соответствует определённый всадник). После каждого ответа положение всадников изменяется в зависимости от правильности и скорости ответов.

**Слайд 8.**

***Изменение готового упражнения***  видоизменить готовое упражнение, вам необходимо нажать на кнопку «Создать подобное приложение»

В появившемся окне вы можете внести свои изменения, изменив параметры задания: заменив текст, картинки, условия выполнения упражнения, оценку выполнения задания, в зависимости от поставленных вами целей.

Для сохранения вашего задания вам необходимо сохранить получившееся упражнение, нажав на кнопку «Сохранить и положить в мои упражнения», заранее зарегистрировавшись на этом сайте.

**Слайд 9.**  Новое упражнение, через это меню можно перейти к созданию упражнений

Практическое задание **СОЗДАНИЕ НОВОГО УПРАЖНЕНИЯ**

**Слайд 10.** Теперь создадим упражнение c помощью шаблона «Расставить по порядку». С помощью этого шаблона вы можете расположить в правильном порядке тексты, видео, картинки и аудио.

**Слайд 11.** Нажмите на кнопку **Новое упражнение**,

- выберите шаблон **Расставить по порядку**,

- далее нажмите кнопку **Расставить по порядку** для заполнения шаблона учебным материалом.

**Слайд 12**. Впишите название упражнения и задание для детей.

 Далее введите текст, или выберите картинку аудио или видео. Задайте последовательность элементов или порядок, так чтобы они соответствовали правильному решению. Для этого впишите текст в поле, нажав на кнопку **А текст** в блоке Элементы. В поле указатель введите 1. В поле элементы вставьте текст или картинку элемента.

Добавьте несколько элементов в группе, нажмите на кнопку**+Добавить следующий элемент.**

В поле **«Обратная связь**» введите текст, который будет появляться, если найдено верное решение! В поле **«Помощь»** можно ввести подсказку, например, где искать информацию для выполнения задания.

**Слайд 13.**  Нажмите на кнопку **Установить и показать предварительный просмотр**, чтобы просмотреть задание. Если необходимо изменить задание, нажмите на кнопку **Вновь настроить**, если упражнение готово, нажмите на кнопку **Сохранить приложение**.

**Слайд 14**. После сохранения, данное упражнение находится во вкладке **Мои упражнения**и доступно для использования, редактирования и встраивания в сетевые ресурсы. Убедитесь в этом, зайдите в **Мои приложения**, найдите только что созданное упражнение. Если считаете нужным, опубликуйте упражнение, оно будет доступно для всех пользователей, нажмите на кнопку **public App.**

**Слайд 15.**

**Содержание деятельности:**

Методика проведения занятий с применением интерактивных мультимедийных игр может быть различной.

**Вариант 1.** Интерактивная игра может быть использована при изучении нового материала и (или только) его закреплении, применении знаний на практике. В рамках комбинированного занятия она может помочь актуализировать знания при повторении и обобщении изученного материала. Интерактивная игра может помочь на этапе контроля знаний и умений, объяснения или проверки задания. Мы используем эти игры и на **индивидуальной, и на подгрупповой деятельности**. Играя с ребенком в электронную игру на индивидуальных занятиях, используют эти игры как часть упражнения в довесок к основному заданию. Материал, который разбирается с ребенком закрепляется развивающим приложением (электронной игрой), как поощрение в конце занятия. При этом педагог ребенка не оставляет наедине с полезной игрой, а находится рядом, помогает и разъясняет то, что непонятно.

 Игры могут проигрываться неоднократно, на разных коррекционных этапах, а применяя, различные дополнительные задания мы расширяем рамки одной игры.

**Вариант 2.**

Интерактивная электронная игра используется как форма взаимодействия с ребенком и его родителями. Ссылка с игрой отправляется по электронной почте родителям воспитанников, либо сообщением в социальных сетях. Ребенок вместе с родителем играет игру. Дистанционные занятия предполагают, чтобы взрослый обязательно находился рядом с ребенком и следит за правильным произношением ребенка.

**Правила безопасности при работе с электронными играми:**

Очень важно использовать компьютерные игры с обязательным соблюдением следующих условий для сбережения здоровья ребёнка, с соблюдением СанПиН 2.4.1.2660-10:

* деятельность с использованием компьютеров для детей 5 - 7 лет следует проводить не более одного в течение дня и не чаще трех раз в неделю в дни наиболее высокой работоспособности: во вторник, в среду и в четверг.
* непрерывная продолжительность работы с компьютером в форме развивающих игр для детей 5 лет не должна превышать 10 минут и для детей 6 - 7 лет - 15 минут.
* Для детей, имеющих хроническую патологию, часто болеющих (более 4 раз в год), после перенесенных заболеваний в течение 2 недель продолжительность работы с компьютером должна быть сокращена для детей 5 лет до 7 минут, для детей 6 лет - до 10 мин.

**Рефлексия**

Прошу Вас поделиться своими впечатлениями и размышлениями.

Ответьте на предложенные вопросы

**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?**

**4.  С какими трудностями в процессе работы Вы столкнулись?**

**5. Достигли ли вы результата?**

**6.   Считаете ли Вы данный электронный образовательный ресурс перспективным в работе с воспитанниками?**

**7.   Появились ли у Вас идеи по использованию приложений в своей работе?**