

Учимся играя

Использование технологий Web 2.0 в начальной школе на примере сервисов.

С внедрением федеральных государственных стандартов (ФГОС) в начальную школу появилась необходимость использования современных образовательных технологий. Одной из таких технологий является технология Web 2.0. Что же это такое? Это работа в сети интернет, путём взаимодействия в сообществах, блогах, работа с электронными образовательными ресурсами.

На федеральных образовательных порталах (ЭОР (school-collection.edu.ru) и ФЦИОР (fcior.edu.ru)) находятся электронные образовательные ресурсы по разным предметам и классам, которые можно использовать для изучения нового материала, актуализации знаний, практической работы учащихся. Но не всегда готовые ЭОР по предметам удовлетворяют всем требованиям педагогов, а изменение данных ресурсов требует больших временных и интеллектуальных затрат, требующих специальных навыков в области ИКТ.

Для решения этой проблемы используются сервисы веб 2.0, в которых педагог может без специальных навыков создать интерактивные задания на классификацию, заполнения таблицы, заполнения кроссворда и другие.

Одними из таких сервисов является сервис **learningapps.org.**, сервис **Quizizz**, сервис **Crossword Labs**.

На сайте представлена целая коллекция интерактивных заданий и упражнений по разным предметам, которые можно использовать в различных формах организации учебной деятельности и на разных этапах урока. Но, как известно, творческому человеку гораздо интереснее создавать собственные материалы, и LearningApps.org предоставляет такую возможность. На сайте представлено 34 макета для создания интерактивных дидактических материалов. Макеты распределены по блокам в зависимости вида деятельности: выбор, распределение, последовательность, заполнение, онлайн - игры, инструменты. В блоке «Выбор» можно создать собственную игру «Кто хочет стать миллионером», интерактивные викторины с выбором одного или нескольких ответов, упражнения «Выделить слова», «Слова из букв». Можно использовать упражнение «Слова из букв» для активизации мыслительной деятельности и создания ситуации успеха обучающихся. Создать такой интерактивный кроссворд достаточно просто, так как интерфейс сервиса не вызывает никаких сложностей и доступен даже для младших школьников. Можно для примера посмотреть уже существующее упражнение, а затем приступить к созданию своего, нажав на вкладку «Новое упражнение». В открывшемся макете необходимо заполнить поля с названием будущего упражнения, текстом задания, далее заполнить слова, которые ученик должен будет найти, заполнить поле «Обратная связь» текстом, который будет появляться при правильном решении, сохранить приложение.

Упражнение готово, можно приступить к его выполнению. Найденные слова, выделяются зелёным цветом и появляются в списке справа. Когда ученик правильно найдёт все заданные слова, на экране появляется текст обратной связи.

Ресурс позволяет учителю создавать аккаунты для всего класса и отслеживать правильность выполнения учениками предложенных заданий в разделе «Статистика». Для этого учащимся достаточно войти под своим логином и паролем, а затем выполнить предложенные задания.

Данный ресурс является незаменимым помощником в работе, как в урочной, так и внеурочной: дружелюбный русскоязычный интерфейс (надо только выбрать соответствующий флажок в правом верхнем углу); моментальная проверка правильности выполнения задания; возможность встраивания задания на html-страницу; возможность обмена интерактивными заданиями.