

Макарова Анна Фёдоровна,
учитель начальных классов
муниципального бюджетного общеобразовательного учреждения
муниципального образования "Город Архангельск" "Средняя школа № 37"

Городской мастер-класс
«Реализация технологий электронного обучения
в образовательном процессе»

Мастер-класс по теме:

"Возможности использования инструментов сервиса H5P
на уроках в начальных классах"

Вступление:

Требованием нашего времени является применение на уроках новейших технологий и интерактивного оборудования. Современный учитель не может, как раньше, пользоваться только мелом и учебником, необходимо овладеть передовыми технологиями.

Современные школьники растут в мире, где телефоны, компьютеры - привычное дело. Поэтому в школе должна быть создана среда, в которой ученики новой эпохи будут учиться комфортно и интересно. Школа должна стать местом, где формируются умения для жизни в XXI веке. Внедрение интерактивных форм обучения – одно из важнейших направлений совершенствования подготовки учащихся в современном учебном заведении.

Внедрение в учебный процесс электронных учебно-методических комплексов предоставляет обучающимся и преподавателям новые педагогические инструменты и возможности. Одним из вариантов использования таких возможностей является оболочка H5P. Среда представляет собой свободное веб-приложение, предоставляющее возможность создавать обучающие инструменты. Важным компонентом данной среды является интерактивность.

Основная часть:

Пользователи могут создавать интерактивный контент на сервисах проекта и затем использовать на страничках сайтов или блогов. Проект поддерживает кириллицу и снабжен хорошей справочной поддержкой. В основном создание контента в H5P осуществляется путем заполнения разнообразных форм. Для начала работы по созданию интерактивных материалов необходимо зарегистрироваться. Для просмотра и работы с материалами регистрация не нужна.

Основные возможности проекта:

- Создание презентации с интерактивными слайдами. (пример)

В ходе создания презентации используется большой выбор инструментов, такие как ключевые слова, ссылки, изображения, аудио и видео клипов, а также различного рода интерактивные объекты, можно врезать в слайды презентации. Обучающиеся работают со слайдами, чтобы познакомиться с учебным материалом, решая различные викторины или просматривая видео. Добавление контента осуществляется при использовании инструментария в верхней части визуального редактора. Здесь для работы пользователю предложено несколько вариантов тестов, опросов.

Для перемещения по слайдам можно использовать своеобразное меню из ключевых слов на каждом слайде или стрелки по слайдам.

Презентации, созданные с использованием инструментария сервиса, являются гибкими в использовании, просты для создания, публикации и редактирования. Готовую презентацию можно сохранить, встроить, использовать ссылку. Для освоения сервиса доступны пошаговые инструкции

- Создание интерактивного видео, обогащенного интерактивными объектами.

Это отличная возможность работать с учебным видео. Начав с загрузки видео, учитель может воспользоваться богатым набором интерактивных объектов, которые с успехом можно использовать в работе. Для добавления объекта перетаскиваем элемент из панели инструментов на видео. Каждая интерактивность привязана на тот отрезок времени для демонстрации видео, который покажется вам удобным.

- Создание теста

Образовательный процесс ставит перед собой задачу, заключающуюся в увеличении количества учебной информации и повышении качества ее усвоения при минимальной затрате времени, за которое должна быть усвоена эта информация. Одной из форм организации позволяющей экономить время является тестирование. В H5P тест состоит из различного типа вопросов, добавляемых из вопросной базы: с одним вариантом ответа, с множеством вариантов ответа, с возможностью вписать или переместить свой ответ.

- Создание простых заданий и игр.

Можно создавать интересные варианты игр, когда открываются пары карточек и если на них одинаковое изображение, то карточки откроются (не закрываясь при последующих действиях) и появится правильный ответ. Необходимо открыть все карточки. Идёт подсчет времени и сколько карточек игроку пришлось перебрать для выбора правильного ответа. Задача игрока - как можно быстрее открыть все пары

карточек. Порядок создания игры весьма прост. При создании учитель заполняет форму, в которой есть контейнер для изображений и контейнер для комментария к изображению. Затем добавляется новая карточка и заполняется новая пара. После сохранения, пользователь получает возможность скачать игру, получить код и ссылку.

Использование электронного учебно-методического комплекса дает возможность добиться высокого уровня наглядности изучаемого материала. Процесс обучения становится более эффективным, который дает новые современные возможности в освоении материала и получении профессиональных знаний и навыков. Использование в работе возможностей сервиса H5P позволяет сделать уроки более живыми, интересными, наглядными и красочными, позволяет привлечь внимание детей к процессу обучения, помогает сэкономить время, благодаря чему остается время для изучения дополнительного материала по теме. Однако следует заметить и то, что использование материала сервиса требует серьезной подготовки, навыков работы с компьютером и, безусловно, большего времени для подготовки учителя к уроку.

Заключение:

Если говорить о том, как относятся к использованию интерактивной презентации на уроке ученики, смело можно сказать – положительно! Новому поколению нравится осваивать новые технические изобретения. Проводя **уроки с использованием интерактивных заданий**, я вижу восхищённые глаза своих учащихся.