

Тема: «Новые приемы использования ИКТ в преподавании и обучении».		
Цель: формирование у учителей навыков развития КМ у учащихся посредством применения ИКТ на уроках.		
Результаты обучения/критерии успеха: 1. Учителя осознают необходимость использования ИКТ на уроках. 2. Умело используют ИКТ в практике обучения. 3. На своих уроках учителя смогут обучить учащихся критически мыслить.		
Ресурсы: https://create.kahoot.it/details/182d84ca-6bac-40fb-b5e9-1310ac8e2e32 https://create.kahoot.it/details/d1ada1d0-8d91-4867-924e-e133fbf95736 видеоролик «Мобильные технологии в образовании», ноутбуки, интерактивная доска, презентация PREZI.		
Этапы работы	Время	Действия преподавателя и действия участников
Приветствие		Добрый день, дорогие коллеги!
Создание коллаборативной среды	5 мин	Упражнение Знакомство игра «АКТИВНЫЙ АЛЕКСАНДР, БОДРЫЙ БОРИС, ВЕСЕЛАЯ ВЕРОНИКА» Каждому из участников предлагается придумать для себя адекватный эпитет, начинающийся на ту же букву, что и его имя. Мне бы хотелось, чтобы в сегодняшней работе вы чувствовали плечо друга всегда рядом, и вам от этого было легко и приятно. -Я желаю вам, чтоб сегодня вы узнали много интересного.
Мозговой штурм.	3 мин	- Скажите, что такое ИКТ? Как вы применяете в процессе обучения?
Просмотр видеоролика «Мобильные технологии в образовании»	2 мин	После просмотра видеоролика, мы еще раз ответим на вопрос, какую роль играет интернет в нашей жизни.
Основная часть	23 мин	<u>BYOD в школе</u> BYOD (Bring Your Own Device) – Принеси Своё Собственное Устройство. Это такой подход к организации рабочего места сотрудника, при котором он применяет принадлежащее ему устройство для доступа к информационным ресурсам компании. Прозвучал впервые этот термин в 2005 году работе Рафаэля Баллагаса <u>BYOD: Bring Your Own Device</u> . Использование идеи BYOD позволяет ученикам работать онлайн и в короткие сроки получать обработанные результаты, проходить опросы, не тратить время на работу с разными методическими материалами, создавать собственные закладки, входить в личный кабинет без логина и пароля и т.д. QR-код

QR-код — это изобретённый десять лет назад в Японии штрих-код в квадрате. Возведение в степень дало ему два главных преимущества: большая вместимость информации и быстрое считывание любой камерой, откуда и расшифровка аббревиатуры — quick-response код.

ЧТО КОДИРОВАТЬ

Это может быть видео с YouTube, локация на Google картах, файл из Dropbox, профиль в соцсетях, телефонный номер или e-mail. Словом всё, что можно отправить по почте или через социальные сети, QR-коды позволяют прикрепить к любой поверхности, будь то стена или лист бумаги.

Спрятанная подсказка

Slackmath — внушительная база распечаток по геометрии и алгебре, в которые уже включены QR-коды с видеоинструкцией по решению каждой задачи. Если стандартные материалы учителя не устроят, он может закодировать собственные подсказки, а потом распечатать получившийся QR-код вместе с заданием. Каждый, кому понадобится консультация по теме, получит её в любом удобном месте, просто считав код.

Приключение

QR Treasure Hunt Generator (тзозе хан жануайте) автоматически создает QR-викторину из предложенных вопросов. Затем распечатанные QR-коды можно рассредоточить по классу или по всему школьному двору. Ученики, возможно, подтянут не только знания, но и свою физподготовку.

КАК КОДИРОВАТЬ

Первым делом необходимо закодировать своё послание. Для создания собственного QR-кода понадобятся только интернет, принтер и камера. Первый сайт, который приходит на ум — это элементарный русскоязычный qrcoder.ru.

Квест

Само английское слово quest можно трактовать как «поиск» или даже «приключение». Собственно, на поиске решения для какой-то конкретно поставленной задачи и основаны квест-технологии в образовании.

Чтобы заинтересовать детей образовательными дисциплинами, и было предложено использовать игру, как

один из методов обучения, ведь именно в процессе игры у детей появляется восприятие того или иного материала, а также формируется собственное мнение по поводу происходящего, не говоря уже о разделении на положительных и отрицательных героев, что, в свою очередь, может достаточно сильно повлиять на психику ребенка и сформировать правильное мировосприятие.

В образовательном процессе квест - это специальным образом организованный вид исследовательской деятельности, для выполнения которой обучающиеся осуществляют поиск информации по указанным адресам, включающий и поиск этих адресов или иных объектов, людей, заданий

Задачи могут быть различными по своему содержанию и наполнению: творческие, активные, интеллектуальные и т.п. Особенно значимо, что квесты могут проходить как в закрытом пространстве, так и на улице, на природе, охватывая все окружающее пространство. Например, квесты в замкнутом помещении, в классе; квесты в музеях, внутри зданий, в парках; квесты на местности; квесты на местности с поиском тайников (геокэшинг) и элементами ориентирования (в т.ч. GPS) и краеведения.

GPS (англ. Global Positioning System — система глобального позиционирования, читается Джи Пи Эс) — спутниковая система навигации, обеспечивающая измерение расстояния, времени и определяющая местоположение во всемирной системе координат WGS 84.

Кахут

КАНООТ — ПРОГРАММА ДЛЯ СОЗДАНИЯ ВИКТОРИН, ДИДАКТИЧЕСКИХ ИГР И ТЕСТОВ

Kahoot — это сравнительно новый сервис для создания онлайн викторин, тестов и опросов

Ученики могут отвечать на созданные учителем тесты с планшетников, ноутбуков, смартфонов, то есть с любого устройства, имеющего доступ к Интернету.

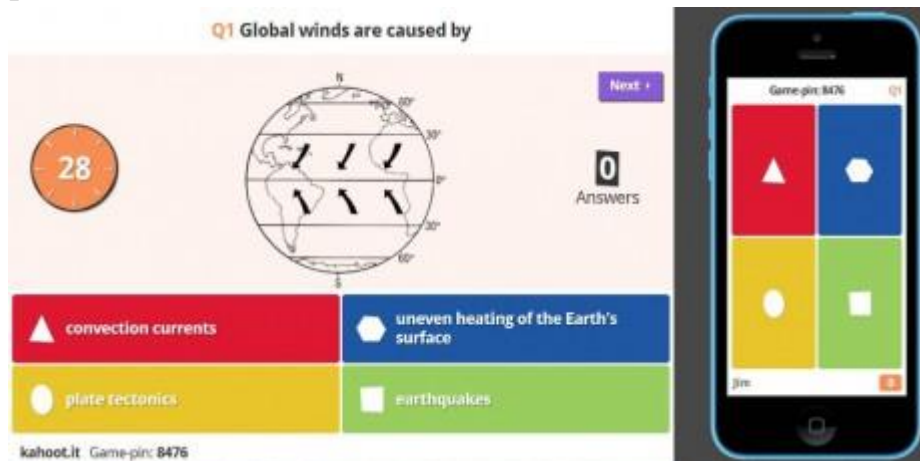


Созданные в **Kahoot** задания позволяют включить в них фотографии и даже видеофрагменты. Темп выполнения викторин, тестов регулируется путём введения временного предела для каждого вопроса.

При желании учитель может ввести баллы за ответы на поставленные вопросы: за правильные ответы и за скорость. Табло отображается на мониторе учительского компьютера.


Для участия в тестировании учащиеся просто должны открыть сервис и ввести PIN-код, который представляет учитель со своего компьютера.

Ученику удобно на своем устройстве выбрать правильный ответ. Варианты представлены геометрическими фигурами.



Использование данного сервиса может быть хорошим способом оригинального получения обратной связи от учащихся.

Полезные приложения для учителя	2 мин	Мобильные приложения Камсканер Мой сайт www.tolekova/jimdo.com
Итог урока	3 мин	Восточная притча «Купец и факир» Однажды купец спросил факира:

		<p>- Почему ты не боишься держать змею за пазухой? Наверное, ты очень храбрый человек?</p> <p>- Видишь ли, - ответил факир, - бывают три вида храбрости. Первая – когда храбрец не представляет размер опасности и поэтому не чувствует страха. Это удел глупцов.</p> <p>Вторая – когда храбрец представляет размер опасности, пересиливает свой страх. Это удел героев.</p> <p>А третий вид храбрости – это храбрость знания, это тогда, когда благодаря знанию ты не боишься, а человек, не посвященный в тонкости дела, считает тебя храбрецом. Поэтому я и не боюсь.</p> <p>Мораль: Знание- сила! Вы личности посвященный в тонкости своего дела, как обучать и воспитать. Будьте всегда такими храбрыми!</p>
Рефлексия	2 мин	<p>Участники проводят оценку прошедшего коучинга и аплодисментами благодарят друг друга за занятие</p> <p>С помощью кода QR передаю свою благодарность. «Спасибо Вам за участие в коучинге! Благодаря Вам – личности с активной жизненной позицией и позитивный настроем, удалось провести такой коучинг».</p> <div data-bbox="531 1106 1238 1697" style="text-align: center;">  </div>

«УТВЕРЖДАЮ»

Директор КГУ

«Средняя школа имени Толе би
с дошкольным мини центром»

_____Катубаев И.И.

25.04.2018 г.

КОУЧИНГ

Тема: Новые приемы использования ИКТ в
преподавании и обучении

Учитель математики
Толева М.И.

2018 год 26 апреля
село Толе би