

Цифровые инструменты для нескучных заданий

Всем известно, что игра как метод обучения дает зачастую лучшие результаты, чем привычные формы обучающих занятий. В современной школе игровая деятельность уместна на протяжении всего срока обучения: и младшие, и самые старшие школьники с удовольствием и интересом участвуют в образовательных играх.

Игровые уроки эффективны по многим причинам, например:

- пробуждают интерес к предмету, развлекают и вдохновляют;
- отлично развивают коммуникативные навыки, в игру обычно вовлечены все участники;
- способствуют социализации — участники игры зачастую оказываются в условиях, где им не избежать взаимоотношений;
- способствуют получению новых знаний в естественной для человека форме — при преодолении трудностей, смоделированных в игре;
- способствуют развитию внимания, воображения, творческих способностей, тренируют реакцию.

С развитием технологий появляется всё больше сервисов в сети интернет, которые предоставляют педагогу возможность подготовить игровой урок в самых разных формах. В этой статье речь пойдет о двух сервисах, которые помогают создать интересные игровые ситуации: etreniki.ru и joyteka.com.

eТреники — это онлайн-конструктор учебных тренажеров. Здесь, с помощью интернет-браузера, пользователь может конфигурировать небольшие веб-приложения — тренажеры. Каждый тренажер получает на сайте уникальный код и доступен всем желающим — остается только поделиться ссылкой.

Возможности сервиса eТреники:

Тренажер “Картофан”. Задача ученика — соотнести подписи из перечня с объектами на карте, отмеченными точками при конструировании тренажёра. Возможно использовать карту без подписей, что существенно интереснее.

Тренажер “Кокла”. Задача ученика — распределить заданный при конструировании тренажёра набор слов по 2, 3 или 4 категориям. Очень динамичный тренажёр.

Тренажер “Криптон”. Задача ученика — «разгадать» слова, в которых перепутаны буквы.

Тренажер “Морфанки”. Задача ученика — выполнить морфемный разбор группы слов (разбор слова по составу), заданной при конструировании тренажёра.

Тренажер “НЛО”. Задача ученика — удалить «неправильные» или «лишние» объекты из группы. Количество групп не ограничено. Количество слов в группе — не более 5.

Joyteka — это образовательная платформа, разработанная для разных форм обучения: проведения занятия в классе, внеклассных мероприятий, домашнего задания.

Возможности сервиса Joyteka:

Квест. Ученик попадает в виртуальную комнату, в которой прячутся задания. Выбраться из этой комнаты можно только после решения всех заданий. Приходится пускать в ход не только знания по предмету, но и воображение, логику и умение мыслить нестандартно.

Видео. Видео с обратной связью: можно давать задания ученикам в ходе просмотра видеоролика. Перематывать видео можно только назад.

Викторина. Возможность создавать викторины по типу “Своя игра” на любую тему.

Термины. Возможны разные варианты игры, например:

- 1) ученик стоит спиной к экрану, на котором появляются термины. Ученик задает вопросы классу, класс отвечает “да” или “нет”. Постепенно ученик догадывается, о чем идет речь.

2) ученик за ограниченное время должен дать определения как можно большему числу терминов.

Таким образом, данные сервисы позволяют проводить и небольшие 5-10 минутные игры на закрепление материала, в целях сплочения коллектива класса, для актуализации знаний, а также проводить уроки-викторины, использовать игры во внеурочной деятельности, на классных часах и мероприятиях. Рациональное внедрение игровых элементов в учебный процесс делает его более эмоциональным и привлекательным для школьников любого возраста.

Погодина Д.В.

23.03.2023