

Муниципальное общеобразовательное учреждение
средняя школа №7 имени адмирала Ф.Ф. Ушакова
Тутаевского муниципального района

РАССМОТРЕНО
председатель МС



Лузина Е.Л.

Приказ № 154-01/10 от «28»
августа 2024 г.

СОГЛАСОВАНО
председатель МС



Лузина Е.Л.

Приказ № 154-01/10 от «28»
августа 2024 г.

УТВЕРЖДЕНО



Директор

Сапегина Е.А.

Приказ № 154-01/10 от «28»
августа 2024 г.

МЕТОДИЧЕСКАЯ РАЗРАБОТКА СЕРВИСЫ WEB 2.0 В РАБОТЕ УЧИТЕЛЯ ИНФОРМАТИКИ КАК ИНСТРУМЕНТ ПОВЫШЕНИЯ КАЧЕСТВА ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ РЕЗУЛЬТАТОВ

Разработала:
Терехова Екатерина Викторовна
учитель информатики

г. Тутаев, 2023 г.

ОГЛАВЛЕНИЕ

ВВЕДЕНИЕ.....	3
ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ.....	5
Понятие Web 2.0: основные характеристики и отличия от Web 1.0.....	5
Виды сервисов Web 2.0.....	6
Возможности и преимущества использования Web 2.0 в образовании.....	8
ПРАКТИЧЕСКОЕ ПРИМЕНЕНИЕ СЕРВИСОВ WEB 2.0 В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ.....	11
Примеры конкретных сервисов и их описание.....	11
Онлайн-платформа Учи.ру.....	11
Блог платформа «Учительский портал».....	12
Видеохостинг RuTube.....	12
Фотохостинг «Яндекс.Фотки».....	13
Онлайн-доска Moodle.....	14
Облачное хранилище Яндекс.Диск.....	14
Социальная платформа Reddit.....	15
Образовательная платформа Инфоурок.....	16
Образовательная платформа ЛогикЛайк.....	17
Научная электронная библиотека eLibrary.Ru.....	17
Платформа для проектного обучения Scratch.....	18
Образовательная онлайн-платформа Learning Apps.....	19
Образовательная онлайн-платформа Quizizz.....	19
Интеграция сервисов в учебный процесс: примеры уроков и мероприятий.....	20
Использование Web 2.0 для организации внеклассной работы и проектной деятельности учащихся.....	21
АНАЛИЗ ОПЫТА ВНЕДРЕНИЯ СЕРВИСОВ WEB 2.0 В ШКОЛЕ.....	23
Обзор успешного опыта российских школ.....	23
Исследование эффективности внедрения сервисов Web 2.0 на уроках информатики в МОУ СШ №7.....	26
Проблемы и трудности, возникающие при внедрении новых технологий, и пути их решения.....	30
РЕКОМЕНДАЦИИ УЧИТЕЛЯМ ПО ИСПОЛЬЗОВАНИЮ СЕРВИСОВ WEB 2.0.....	32
ЗАКЛЮЧЕНИЕ.....	34
ПЕРЕЧЕНЬ ИСПОЛЬЗУЕМЫХ ИСТОЧНИКОВ.....	35
Приложение №1.....	36
Приложение №2.....	37
Приложение №3.....	38
Приложение №5.....	45
Приложение №6.....	50
Приложение №7.....	56
Приложение №8.....	57
Приложение №9.....	58
Приложение №10.....	59
Приложение №11.....	61
Приложение №12.....	62
Приложение №13.....	64
Приложение №14.....	65
Приложение №15.....	66
Приложение №16.....	70

ВВЕДЕНИЕ

В современном мире, где информационные технологии стремительно развиваются, система образования также вынуждена меняться, адаптируясь к новым реалиям. Одной из важнейших составляющих этих изменений являются сервисы Web 2.0, которые становятся неотъемлемой частью образовательного процесса. Эти технологии предоставляют уникальные возможности для взаимодействия учителя и ученика, позволяя сделать обучение более гибким, индивидуальным и интерактивным.

Актуальность использования сервисов Web 2.0 в работе учителя определяется несколькими важными факторами. Во-первых, современные учащиеся уже привыкли к активной работе с интернет-ресурсами в повседневной жизни, и включение этих технологий в образовательный процесс помогает лучше вовлечь их в учебу. Во-вторых, сервисы Web 2.0 позволяют расширить границы традиционного класса, предоставляя доступ к разнообразным источникам информации, инструментам для совместной работы и средствам коммуникации. Это создает условия для формирования у учащихся навыков XXI века, таких как критическое мышление, креативность и способность к сотрудничеству.

Кроме того, использование сервисов Web 2.0 помогает учителю сделать уроки более интересными и разнообразными, обеспечивая индивидуальные подходы к обучению и развитие у учащихся самостоятельности. Такие технологии способствуют повышению мотивации и вовлеченности учеников, что положительно сказывается на результатах их обучения.

Сервисы Web 2.0 имеют большое значение для модернизации образовательного процесса, поскольку они позволяют интегрировать в него новейшие достижения информационных технологий. Благодаря этому педагоги получают возможность не только улучшать качество своего преподавания, но и готовить учащихся к успешной жизни и работе в условиях информационного общества.

Данная методическая разработка ставит своей задачей всесторонне рассмотреть возможности и особенности использования сервисов Web 2.0 в образовательном процессе, чтобы педагоги могли эффективно интегрировать эти технологии в свою профессиональную деятельность. Основная цель заключается в изучении современных цифровых инструментов, предлагаемых этими сервисами, и выявлении их роли в повышении качества обучения, развитии творческого потенциала учащихся и формировании ключевых компетенций XXI века.

Сервисы Web 2.0 представляют собой уникальные платформы, позволяющие учителям создавать интерактивные учебные среды, стимулирующие активное участие учеников в образовательном процессе. Это не только улучшает взаимодействие между преподавателем и учащимися, но и способствует развитию навыков самостоятельной работы, критического мышления и командного сотрудничества. Кроме того, Web 2.0 технологии позволяют значительно разнообразить учебный материал, делая его более привлекательным и доступным для восприятия.

Разработка предлагает методологические рекомендации по использованию сервисов Web 2.0 в предметной области Информатика.

Кроме того, в рамках методической разработки планируется проведение эксперимента, направленного на оценку эффективности использования сервисов Web 2.0 в реальных учебных ситуациях. Результаты этого эксперимента помогут подтвердить или скорректировать предложенные методики, а также дадут представление о возможностях и ограничениях данных технологий в образовательной практике.

Итогом работы станут сформулированные выводы и предложения по дальнейшему развитию и распространению использования сервисов Web 2.0 в образовательных учреждениях. Разработанные методические рекомендации и практические советы будут полезны учителям всех уровней и специальностей, стремящимся обновить и усовершенствовать свои подходы к обучению с помощью современных цифровых инструментов.

ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ

Понятие Web 2.0: основные характеристики и отличия от Web 1.0

Концепция Web 2.0 представляет собой эволюционную стадию развития интернета, которая характеризуется значительным усилением роли пользователей в создании и распространении контента. В отличие от Web 1.0, где пользователи выступали исключительно в качестве потребителей информации, Web 2.0 превратила их в активных участников процесса. Теперь каждый человек получил возможность не только получать данные, но и делиться своим мнением, создавать собственный контент и взаимодействовать с другими людьми в глобальном масштабе.

Одним из ключевых отличий Web 2.0 является высокая степень коллективного творчества. Платформы, работающие по принципам Web 2.0, поощряют сотрудничество и совместное создание контента. Например, сайты вроде Wikipedia позволяют тысячам пользователей вносить изменения и дополнения в общую базу знаний, формируя таким образом уникальный ресурс, который постоянно развивается и обновляется. Эта особенность демонстрирует, как современные веб-технологии позволяют объединить усилия множества людей ради общей цели.

Другой важный аспект Web 2.0 — это интероперабельность, то есть способность различных приложений и сервисов легко взаимодействовать друг с другом. Открытые интерфейсы программирования (API) и стандарты передачи данных позволили различным веб-службам интегрироваться между собой, создавая единое пространство для обмена информацией. Таким образом, пользователи получили возможность комбинировать данные и функции из разных источников, создавая уникальные и полезные приложения.

Изменился и сам пользовательский интерфейс. В эпоху Web 2.0 он стал гораздо более дружелюбным и интуитивно понятным, что сделало участие в интернете доступным для широкой аудитории. Удобство навигации и простота взаимодействия с приложениями способствовали массовому участию пользователей в процессах создания и публикации контента.

Наконец, масштабируемость стала одной из ключевых характеристик Web 2.0. Благодаря использованию облачных технологий и распределённым системам хранения данных, веб-приложения смогли поддерживать миллионы пользователей одновременно, обеспечивая быстрый и надёжный доступ к информации независимо от географического положения.

Виды сервисов Web 2.0

Сервисы Web 2.0 представляют собой разнообразные онлайн-платформы и приложения, которые позволяют пользователям активно участвовать в создании, обмене и управлении контентом. Эти сервисы существенно отличаются от традиционных веб-сайтов эпохи Web 1.0, где пользователи были в основном пассивными потребителями информации. Вместо этого, Web 2.0 предоставляет пользователям возможность создавать собственные страницы, делиться мнениями, сотрудничать с другими людьми и взаимодействовать с контентом самыми разными способами. Сервисы Web 2.0 предоставляют широкий спектр возможностей для образовательного процесса, делая его более интерактивным, персонализированным и доступным. Сервисы Web 2.0 для образования представляют собой широкий спектр онлайн-платформ и приложений, которые трансформируют традиционный образовательный процесс, делая его более интерактивным, персонализированным и доступным. Эти инструменты позволяют учителям и ученикам взаимодействовать, создавать и обмениваться контентом, а также сотрудничать в рамках учебных проектов. Они открывают новые возможности для обучения, предоставляя доступ к разнообразным образовательным материалам и технологиям. Вот основные виды сервисов Web 2.0, которые могут использоваться в образовательных целях:

Одним из важных элементов Web 2.0 для образования являются социальные сети, созданные специально для академических целей. Платформы, такие как «Сферум», «Учи.ру» и «Российская электронная школа», позволяют учителям и ученикам общаться в виртуальных классных комнатах, делиться заданиями и материалами, а также отслеживать прогресс учеников. Это создает удобную среду для организации учебного процесса, включая назначение заданий и отслеживание прогресса учеников. что особенно ценно в условиях дистанционного обучения.

Другим примером сервисов Web 2.0 являются блог-платформы, такие как Tumblr, Medium, русская версия Blogger и «Учительский портал». Эти платформы предоставляют пользователям возможность вести собственные блоги, делиться мыслями, идеями и творчеством с широкой аудиторией. Блоги стали популярным способом самовыражения, позволяя авторам рассказывать истории, делиться опытом и обсуждать актуальные темы. Ученики могут публиковать эссе, исследовательские работы и творческие проекты, развивая навыки самостоятельного мышления и сотрудничества.

Не менее важными являются видеохостинги, такие как RuTube, Vimeo, PodFM. Эти платформы позволяют пользователям загружать, просматривать и комментировать видео. Видеохостинги стали мощным инструментом для распространения информации, развлечений

и обучения, давая возможность каждому человеку поделиться своими видео с миром. Они позволяют учителям создавать и публиковать образовательные видео и аудиоматериалы. Учащиеся могут просматривать лекции, презентации и учебные материалы в удобное для них время, что делает процесс обучения более гибким и доступным.

Фотохостинги, такие как «Яндекс.Фотки», «Фото@Mail.ru», Flickr, Imgur предоставляют пользователям возможность загружать, организовывать и делиться своими фотографиями. Эти платформы позволяют создавать альбомы, добавлять описания и метаданные, а также делиться фотографиями с друзьями и подписчиками.

Также стоит упомянуть онлайн-доски и календари, такие как Trello, Moodle, iSpring Suite и Google Calendar. Эти сервисы помогают пользователям управлять задачами, планировать встречи и отслеживать прогресс. Они часто интегрируются с другими приложениями и поддерживают совместную работу, что делает их полезными для команд и организаций. Они предоставляют учителям инструменты для проведения уроков с использованием мультимедиа и интерактивных элементов. Это делает занятия более захватывающими и динамичными, способствуя активному вовлечению учеников в учебный процесс.

Облачные хранилища, такие как Яндекс.Диск, Облако Mail.ru, Dropbox, Google Drive и OneDrive, позволяют пользователям хранить файлы в облаке и получать к ним доступ с любого устройства. Эти сервисы упрощают совместную работу над документами и файлами, предоставляя удобный доступ к данным в любое время и из любого места. Они позволяют учителям и ученикам хранить файлы в облаке и работать над ними совместно в режиме реального времени. Это особенно полезно для групповых проектов и удалённой работы, обеспечивая удобство и оперативность обмена материалами.

Форумы и дискуссионные площадки, такие как Reddit и Quora, предоставляют пользователям возможность обсуждать различные темы, задавать вопросы и получать ответы от сообщества. Эти платформы часто организованы по категориям и темам, что облегчает нахождение нужной информации и общение с единомышленниками.

Платформы для дистанционного обучения, такие как «Открытая школа» и «Инфоурок», предлагают полный набор инструментов для организации дистанционного обучения. Они включают возможности для создания курсов, назначения заданий, проведения тестов и оценивания, что делает процесс обучения доступным и контролируемым.

Образовательные игры и симуляции, такие как «ЛогикЛайк» и «AllRight», предлагают игровые форматы для обучения и тестирования. Ученики могут участвовать в викторинах и

играх, которые делают процесс обучения весёлым и увлекательным, способствуя лучшему усвоению материала.

Электронные библиотеки и базы данных, такие как «Научная электронная библиотека eLibrary.Ru» и «КиберЛенинка», предоставляют доступ к научным статьям, книгам и другим образовательным ресурсам. Это позволяет учителям и ученикам проводить исследования и получать доступ к актуальной информации.

Платформы для проектного обучения, такие как Scratch и Tinkercad, позволяют учащимся разрабатывать проекты, программировать и моделировать 3D-объекты. Это развивает технические навыки и творческое мышление, готовя учеников к вызовам будущего.

Образовательные онлайн-платформы, такие как Learning Apps, Quizizz, предназначенная для поддержки учителей и учеников в процессе обучения. Они предлагают разнообразные интерактивные упражнения и задания, которые помогают сделать образовательный процесс более увлекательным и эффективным. Эти онлайн-платформы предоставляют возможности для создания собственных упражнений, а также доступа к большому количеству готовых заданий, созданных другими пользователями.

Таким образом, сервисы Web 2.0 делают интернет более интерактивным и социально ориентированным, предоставляя пользователям множество возможностей для самовыражения, общения и сотрудничества. Интеграция этих сервисов в образовательный процесс позволяет создать богатую и динамичную учебную среду, соответствующую современным требованиям. Сервисы Web 2.0 для образования открывают новые горизонты для учителей и учеников, делая процесс обучения более интерактивным, доступным и персонализированным. Эти платформы продолжают развиваться, предлагая новые функции и улучшенные интерфейсы, что делает их неотъемлемой частью нашей цифровой жизни.

Возможности и преимущества использования Web 2.0 в образовании

Использование сервисов Web 2.0 в образовательном процессе открывает целый ряд возможностей и преимуществ, которые кардинально меняют традиционный подход к обучению. В первую очередь, Web 2.0 позволяет учащимся стать активными участниками учебного процесса, а не просто пассивными слушателями. Благодаря таким инструментам, как блоги, форумы и онлайн-платформы, ученики могут не только получать знания, но и создавать их, делиться своими идеями и опытом с одноклассниками и учителями. Это способствует развитию креативности, независимости мышления и уверенности в себе.

Еще одна важная возможность, которую предоставляют сервисы Web 2.0, — это глобальное сотрудничество. С помощью этих платформ ученики могут взаимодействовать с ровесниками из других стран, работая над общими проектами, проводя международные исследования и обсуждая интересные темы. Такой международный обмен знаниями и опытом расширяет кругозор учащихся, помогает им лучше понимать культурные различия и формирует навыки межкультурной коммуникации.

Кроме того, Web 2.0 предоставляет доступ к огромному количеству образовательных ресурсов, таких как электронные библиотеки, видеокурсы, подкасты и интерактивные симуляции. Это делает обучение более богатым и разнообразным, позволяя ученикам углубленно изучать интересующие их темы и получать знания из надежных источников. Более того, благодаря доступности этих ресурсов в любое время и из любого места, учащиеся могут учиться в удобном для них темпе и ритме, что особенно важно для тех, кто нуждается в дополнительной поддержке или предпочитает индивидуальный график обучения.

Особое преимущество Web 2.0 заключается в возможности индивидуализировать учебный процесс. Онлайн-курсы, персонализированные тесты и интерактивные задания позволяют учителю учитывать различия в уровнях подготовки и интересах учащихся, предлагая каждому ученику тот материал, который наилучшим образом соответствует его потребностям. Это не только повышает эффективность обучения, но и способствует более глубокому пониманию и запоминанию информации.

Отдельно стоит отметить поддержку дистанционного обучения, которую обеспечивают сервисы Web 2.0. Они позволяют организовать полноценное обучение вне стен учебного заведения, что особенно актуально в условиях, когда очное посещение занятий невозможно. Это дает возможность продолжить образовательный процесс даже в самых неблагоприятных обстоятельствах, сохраняя высокое качество обучения.

Работа с сервисами Web 2.0 также способствует развитию цифровых навыков учащихся. Взаимодействие с современными технологиями, анализ больших объемов информации, использование мультимедийных ресурсов — все это готовит учеников к будущей профессиональной деятельности, где владение ИТ-навыками является обязательным требованием.

Помимо технических аспектов, Web 2.0 улучшает взаимодействие между учителями и учениками. Платформы для общения, такие как форумы и социальные сети, позволяют мгновенно обмениваться информацией, обсуждать вопросы и получать обратную связь. Это ускоряет процесс решения проблем и улучшает качество образовательного процесса.

Таким образом, использование Web 2.0 в образовании делает обучение более гибким, доступным и ориентированным на индивидуальные потребности учащихся. Оно способствует развитию критического мышления, укрепляет навыки сотрудничества и помогает подготовиться к вызовам современного мира.

ПРАКТИЧЕСКОЕ ПРИМЕНЕНИЕ СЕРВИСОВ WEB 2.0 В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

Практическое применение сервисов Web 2.0 в образовательной деятельности направлено на значительное улучшение качества обучения, увеличение степени вовлечённости учащихся и обеспечение эффективного взаимодействия между всеми участниками образовательного процесса. Рассмотрим более подробно, как именно эти сервисы применяются в образовательной практике.

Примеры конкретных сервисов и их описание

Онлайн-платформа Учи.ру

Учи.ру — это российская образовательная онлайн-платформа, созданная для учеников начальных и средних классов. Платформа предлагает интерактивные задания и курсы по основным школьным предметам, таким как математика, русский язык, литература, иностранный язык, информатика и другие. Основной особенностью Учи.ру является использование игрового формата, который делает процесс обучения увлекательным и интересным для детей.

Платформа предоставляет учителям и ученикам широкий спектр инструментов для обучения и контроля успеваемости. Учителя могут использовать Учи.ру для создания и проведения уроков, назначения домашних заданий, а также для мониторинга успеваемости учеников. Ученики, в свою очередь, получают мгновенную обратную связь по выполненным заданиям, что помогает им сразу исправлять ошибки и улучшать свои результаты.

Учи.ру также поддерживает адаптивный подход к обучению, подстраиваясь под уровень подготовки каждого ученика. Это позволяет избежать перегрузок и поддерживать интерес к обучению. Платформа особенно полезна для организации дистанционного обучения, предоставляя возможность проводить уроки онлайн и контролировать выполнение домашних заданий.

Безопасность и конфиденциальность данных — одни из приоритетов Учи.ру. Платформа обеспечивает защиту персональных данных и соответствие законодательству, что гарантирует спокойствие родителям и учителям.

Преимущества Учи.ру очевидны: увлекательные задания, индивидуальный подход, поддержка учителей и удобство для родителей. Это делает платформу эффективным инструментом для современного образования, помогающим сделать обучение более интересным, доступным и эффективным.

Блог платформа «Учительский портал»

«Учительский портал» — это онлайн-платформа, созданная для поддержки профессионального общения и обмена опытом среди учителей. Платформа предоставляет возможность учителям вести блоги, где они могут делиться своими педагогическими находками, методиками, планами уроков, идеями для внеклассных мероприятий и многим другим. «Учительский портал» также предлагает обширную базу методических материалов, готовых уроков, тестов и других ресурсов, которые могут быть полезны в учебном процессе. Платформа позволяет учителям обмениваться опытом, участвовать в вебинарах, мастер-классах и конференциях, что способствует их профессиональному развитию. Регулярные новости и анонсы образовательных мероприятий помогают учителям быть в курсе последних событий в образовательной сфере. «Учительский портал» объединяет педагогов из разных регионов и стран, создавая единое профессиональное сообщество, где можно обсудить актуальные вопросы образования и найти поддержку среди коллег.

Основные преимущества «Учительского портала» включают удобство и доступность, обширную базу материалов, поддержку профессионального роста и взаимодействие с коллегами. Это делает платформу ценным ресурсом для учителей, стремящихся к улучшению качества образования и постоянному профессиональному развитию.

Видеохостинг RuTube

RuTube — это российский видеохостинг, который может быть успешно использован в образовательной деятельности для улучшения качества учебного процесса. Платформа предоставляет учителям и ученикам доступ к обширной библиотеке видео, которые можно использовать для обучения и самообразования. Учителя могут записывать и загружать видеоуроки, лекции и объяснения сложных тем, что позволяет ученикам просматривать материалы в удобное для них время. Это особенно полезно для повторения и закрепления пройденного материала, а также для организации дистанционного обучения, когда запись уроков может быть размещена на платформе для последующего просмотра учениками.

На RuTube также представлен большой выбор образовательных каналов, где можно найти видео по различным предметам, от информатики и физики до истории и литературы. Это помогает обогатить учебный процесс и предоставить ученикам дополнительный источник информации. Некоторые каналы предлагают интерактивные задания и тесты, которые можно использовать для проверки знаний учащихся, делая процесс обучения более увлекательным и интерактивным.

Платформа также позволяет учителям получать обратную связь от учеников и родителей через комментарии и рейтинги, что помогает оценить эффективность учебных материалов и внести необходимые коррективы. В целом, RuTube является ценным инструментом для организации дистанционного обучения и улучшения традиционного учебного процесса, делая его более доступным, интересным и интерактивным.

Фотохостинг «Яндекс.Фотки»

«Яндекс.Фотки» — это фотохостинг, который может оказаться весьма полезным в образовательной деятельности. Он предоставляет учителям и ученикам возможность загружать, хранить и делиться фотографиями, что открывает широкие перспективы для использования в учебном процессе. Учителя могут использовать платформу для хранения и организации учебных материалов, таких как фотографии экспериментов, иллюстрации к урокам, схемы и графики. Это значительно упрощает доступ к нужным изображениям и их использование в процессе обучения.

Ученики, в свою очередь, могут применять «Яндекс.Фотки» для создания и демонстрации своих проектов. Например, они могут загружать фотографии своих рисунков, моделей или результатов экспериментов, чтобы поделиться ими с одноклассниками и учителем. Платформа также поддерживает обмен и сотрудничество, позволяя участникам команды загружать свои фотографии и комментарии к ним, что особенно полезно для выполнения групповых заданий.

Учителя могут использовать «Яндекс.Фотки» для создания интерактивных заданий. Загружая серии фотографий, они могут задавать вопросы или предлагать ученикам описать или проанализировать изображения. Это делает процесс обучения более увлекательным и интерактивным.

Кроме того, ученики могут использовать «Яндекс.Фотки» для создания своего портфолио, куда они могут загружать фотографии своих работ, проектов и достижений. Это помогает отслеживать прогресс и демонстрировать результаты своей учебы.

«Яндекс.Фотки» отличается удобством и доступностью, так как она доступна в любое время и из любого места. Безопасность и приватность обеспечиваются возможностью настройки доступа к фотографиям, что позволяет учителям и ученикам контролировать, кто сможет увидеть их материалы. Легкий и интуитивно понятный интерфейс делает платформу доступной для пользователей разного возраста и уровня технической подготовки.

Интеграция с другими сервисами «Яндекса», такими как «Яндекс.Диск» и «Яндекс.Класс», расширяет возможности для использования «Яндекс.Фотки» в

образовательном процессе. В итоге, эта платформа становится ценным инструментом, который помогает сделать учебный процесс более визуальным, интерактивным и доступным, способствуя развитию творческих и аналитических навыков учащихся.

Онлайн-доска Moodle

Moodle позволяет учителям создавать курсы различной сложности и структуры, включая текстовые материалы, мультимедийные ресурсы, задания и тесты. Учителя могут настроить доступ к курсу для определенного класса или группы учеников, а также управлять сроками выполнения заданий и экзаменов. Платформа поддерживает различные форматы контента, такие как видео, аудио, презентации и документы, что делает обучение более разнообразным и увлекательным.

Ученики могут взаимодействовать с материалами курса, выполняя задания, проходя тесты и сдавая экзамены. Moodle предоставляет учителям возможность давать обратную связь и оценки, а также отслеживать прогресс каждого ученика. Это помогает своевременно выявлять слабые места и оказывать необходимую поддержку.

Moodle также поддерживает взаимодействие между учениками и учителями через форумы, чаты и другие инструменты коммуникации. Это создает ощущение единства и позволяет ученикам чувствовать себя частью учебного сообщества, даже находясь на расстоянии.

Moodle является мощным инструментом для организации и управления учебным процессом, который помогает сделать обучение более эффективным, интерактивным и доступным.

Облачное хранилище Яндекс.Диск

Яндекс.Диск — это облачное хранилище, которое предоставляет учителям и ученикам широкие возможности для управления учебными материалами и совместной работы над проектами. Этот сервис позволяет хранить документы, презентации, методические пособия и другие файлы в одном месте, обеспечивая постоянный доступ к ним с любого устройства, подключенного к интернету. Все изменения, вносимые в документы, автоматически сохраняются и синхронизируются, что особенно удобно для тех, кто работает на нескольких устройствах.

Функционал совместной работы делает Яндекс.Диск незаменимым помощником в образовательной деятельности. Учителя и ученики могут одновременно редактировать документы, оставляя комментарии и предложения, что значительно упрощает процесс

взаимодействия и делает его более прозрачным. Это позволяет эффективно работать над групповыми проектами, обсуждать идеи и решения, а также оперативно вносить правки.

Обмен файлами через Яндекс.Диск также значительно упрощает образовательный процесс. Учителя могут отправлять ученикам задания, учебные материалы и инструкции, а ученики, в свою очередь, могут загружать выполненные работы и проекты на диск. Это избавляет от необходимости пересылать файлы по электронной почте или переносить их на внешние носители, что экономит время и снижает риск потери данных.

Мобильное приложение Яндекс.Диска позволяет получать доступ к учебным материалам с телефонов и планшетов, что делает образовательный процесс более мобильным и гибким. Учителя и ученики могут работать с документами в любом месте и в любое время, что особенно важно в условиях дистанционного обучения.

Благодаря надежной защите данных, Яндекс.Диск обеспечивает сохранность учебных материалов, что важно для соблюдения конфиденциальности. Интеграция с другими сервисами, такими как Яндекс.Почта и Яндекс.Учебник, расширяет возможности использования сервиса в образовательном процессе.

Таким образом, Яндекс.Диск является незаменимым инструментом для оптимизации учебного процесса, упрощения управления учебными материалами и повышения эффективности образовательной деятельности.

Социальная платформа Reddit

Reddit — это социальная платформа, где пользователи могут создавать и обсуждать контент, объединённый в тематические сообщества, называемые субреддитами. Хотя изначально Reddit задумывался как площадка для обмена информацией и новостями, он также может быть полезен в образовательной деятельности. Рассмотрим, как Reddit может использоваться в образовательном процессе.

Reddit предоставляет доступ к обширной базе знаний, обсуждений и советов от экспертов и энтузиастов по различным областям знаний, таким как наука, технологии, искусство, история и многое другое. Эти сообщества могут стать ценным источником информации для учащихся и учителей. Платформа также предоставляет возможность для обсуждения и дебатов по различным темам, что способствует развитию критического мышления и аргументации. Учителя могут использовать эту возможность для организации дискуссий среди учеников, что помогает формировать навыки аргументированного обсуждения и критического анализа информации.

Reddit также может быть использован для совместного обучения. Субреддиты, посвящённые образованию, становятся местами для обмена учебными материалами, советами по подготовке к экзаменам и рекомендациями по учёбе. Это помогает создать сообщество взаимоподдержки среди учеников. Платформа также может использоваться для организации виртуальных мероприятий, таких как лекции, семинары и вебинары. Учителя могут анонсировать такие события и приглашать участников к обсуждению и взаимодействию.

Reddit объединяет пользователей со всего мира, что открывает возможности для кросс-культурного взаимодействия и обмена опытом. Это может быть полезно для изучения иностранных языков, культурных особенностей и международного сотрудничества. Однако, поскольку Reddit является открытой платформой, качество информации может варьироваться, и необходимо проявлять осторожность при оценке источников. Также следует учитывать правила использования платформы и избегать нарушения авторских прав и других юридических норм. Организация и модерация обсуждений на Reddit могут потребовать значительных временных и административных ресурсов.

Reddit может стать полезным инструментом в образовательной деятельности, предоставляя доступ к разнообразной информации, способствуя развитию критического мышления и создавая возможности для международного взаимодействия. Однако для эффективного использования платформы в образовательных целях необходимо учитывать её особенности и ограничения.

Образовательная платформа Инфоурок

Инфоурок — это образовательная платформа, которая предоставляет учителям и ученикам доступ к широкому спектру учебных материалов и курсов. Платформа предназначена для поддержки дистанционного обучения и самостоятельного изучения различных предметов. Она позволяет учителям создавать и администрировать курсы, добавлять учебные материалы, такие как тексты, видео, презентации и тесты, а также назначать задания и проводить экзамены. Это делает Инфоурок идеальным инструментом для организации учебного процесса как в классе, так и за его пределами.

Инфоурок предлагает множество возможностей для учителей и учеников. Учителя могут адаптировать учебный процесс под конкретные нужды и интересы учеников, добавляя разнообразные учебные материалы и задания. Ученики, в свою очередь, могут просматривать материалы, выполнять задания и сдавать экзамены в удобное для них время, что особенно

полезно для тех, кто предпочитает индивидуальный темп обучения или находится в условиях дистанционного образования.

Платформа также предоставляет возможность для взаимодействия между учениками и учителями. Форумы и чаты позволяют обсуждать учебные материалы, задавать вопросы и получать обратную связь, что способствует созданию сообщества взаимоподдержки и улучшает понимание материала.

Инфоурок является ценным инструментом для модернизации образовательного процесса. Она делает обучение более доступным, гибким и интерактивным, способствуя развитию самостоятельности и критического мышления у учащихся.

Образовательная платформа ЛогикЛайк

ЛогикЛайк — это образовательная платформа, предназначенная для развития логического мышления и познавательных способностей у детей. Платформа предлагает разнообразные интерактивные задания и игры, которые помогают детям учиться мыслить логически, решать задачи и развивать креативность. ЛогикЛайк подходит для использования как в школе, так и дома, и может быть интегрирована в учебный процесс для поддержки основных учебных программ.

Платформа предоставляет учителям и родителям возможность отслеживать прогресс ребенка, анализировать его успехи и выявлять области, требующие дополнительного внимания. Задания на ЛогикЛайк адаптированы под разные возрастные группы и уровни подготовки, что делает их подходящими для детей различного возраста и способностей.

ЛогикЛайк способствует развитию важных навыков, таких как аналитическое мышление, решение проблем и умение работать с информацией. Эти навыки необходимы для успешного обучения и дальнейшего развития в современном мире. Платформа также помогает детям развивать уверенность в себе и стремление к познанию нового, что является важным элементом образовательного процесса.

ЛогикЛайк — это ценный инструмент для учителей и родителей, стремящихся поддержать интеллектуальное развитие детей и сделать процесс обучения более увлекательным и эффективным.

Научная электронная библиотека eLibrary.Ru

«Научная электронная библиотека eLibrary.Ru» — это ценный ресурс для образовательного процесса, предоставляющий доступ к обширной коллекции научных статей, диссертаций и других публикаций. Библиотека предназначена для поддержки научных исследований и обучения, и может быть использована учениками, преподавателями

и исследователями для поиска и изучения актуальной информации по различным дисциплинам.

Платформа предлагает удобные инструменты для поиска и фильтрации публикаций, что позволяет пользователям быстро находить нужные материалы. Это особенно полезно для подготовки рефератов, курсовых и дипломных работ, а также для проведения научных исследований. Библиотека также предоставляет возможность цитирования и ссылок на найденные источники, что важно для академической работы.

«Научная электронная библиотека eLibrary.Ru» помогает оставаться в курсе последних достижений в их областях знаний, обеспечивая доступ к актуальным и проверенным источникам информации. Это делает её незаменимой для тех, кто занимается научными исследованиями или хочет углубить свои знания в определенной области.

Библиотека способствует развитию критического мышления и навыков научного анализа, необходимых для успешного обучения и профессионального роста. Она является важным инструментом для поддержки образовательного процесса и научных исследований, обеспечивая доступ к качественной и актуальной информации.

Платформа для проектного обучения Scratch

Scratch — это платформа для проектного обучения, которая позволяет учащимся осваивать основы программирования через создание интерактивных историй, игр и анимаций. Платформа разработана с учётом возрастных особенностей детей и подростков, предлагая интуитивно понятный интерфейс и визуальный язык программирования. Scratch может быть интегрирован в учебный процесс для поддержки основных учебных программ, а также использоваться в кружках и секциях дополнительного образования.

Платформа Scratch предоставляет учащимся возможность развивать креативное мышление, логику и навыки решения задач. Используя блоки кода, дети могут создавать собственные проекты, экспериментируя с алгоритмами и программируя поведение персонажей. Это не только увлекательно, но и способствует развитию технических навыков, необходимых в современном мире.

Scratch также помогает воспитывать у детей уверенность в своих силах и стремление к познанию нового. Платформа поощряет самостоятельность и творческий подход, позволяя каждому ученику проявить инициативу и реализовать свои идеи. Проектная деятельность на Scratch способствует развитию командной работы, так как дети могут совместно работать над проектами, обмениваясь идеями и опытом.

Scratch — это ценный инструмент для учителей и наставников, стремящихся познакомить детей с основами программирования и развить у них важные навыки, такие как креативность, логика и техническое мышление.

Образовательная онлайн-платформа Learning Apps

Learning Apps — это образовательная платформа, предназначенная для поддержки учителей и учеников в процессе обучения. Платформа предлагает разнообразные интерактивные упражнения и задания, которые помогают сделать образовательный процесс более увлекательным и эффективным. Learning Apps предоставляет учителям возможность создавать собственные упражнения, а также доступ к готовым заданиям, созданным другими пользователями.

Платформа проста в освоении как для учителей, так и для учеников. Её интерфейс интуитивно понятен, что позволяет быстро приступить к работе. Учителя могут использовать Learning Apps для создания и проведения уроков, назначать домашние задания, а также отслеживать прогресс учеников. Ученики, в свою очередь, могут решать задачи, проходить тесты и участвовать в конкурсах, зарабатывая баллы и награды.

Learning Apps поддерживает адаптивный подход к обучению, подстраиваясь под уровень подготовки каждого ученика. Это помогает избежать перегрузки и поддерживать интерес к обучению. Платформа также полезна для организации дистанционного обучения, позволяя учителям продолжать учебный процесс вне класса.

Обратная связь играет важную роль в процессе обучения на Learning Apps. Ученики получают мгновенные комментарии и оценки по выполненным заданиям, что помогает им сразу исправлять ошибки и улучшать свои результаты. Платформа также предоставляет учителям инструменты для анализа успеваемости учеников и выявления слабых мест в понимании материала.

Learning Apps способствует развитию критического мышления и аналитических навыков, необходимых для успешной адаптации к будущему рабочему пространству. Платформа помогает учителям и ученикам взаимодействовать в удобном и увлекательном формате, делая процесс обучения более интересным и продуктивным.

Образовательная онлайн-платформа Quizizz

Quizizz — это образовательная платформа, предназначенная для создания и проведения игровых викторин и тестов. Она предоставляет учителям и ученикам интерактивные инструменты, которые делают процесс обучения более увлекательным и эффективным. Платформа позволяет учителям создавать собственные викторины, добавляя

вопросы с выбором ответа, текстовые вопросы, а также изображения и видео. Quizizz также предлагает библиотеку готовых викторин по различным предметам, что экономит время учителей на подготовку материалов.

Основной особенностью Quizizz является игровая форма проведения викторин. Ученики могут отвечать на вопросы индивидуально или в командах, соревнуясь друг с другом. Это стимулирует интерес учащихся и повышает их мотивацию к обучению. Платформа также предоставляет возможность отслеживать результаты учеников в реальном времени, что позволяет учителям видеть правильные и неправильные ответы, а также анализировать статистику успеваемости.

Quizizz особенно полезен для подготовки к экзаменам и регулярной проверки знаний. Он помогает закрепить пройденный материал и выявить пробелы в понимании темы. Платформа также поддерживает возможность дистанционного обучения, что делает её идеальной для проведения уроков онлайн.

Quizizz способствует развитию аналитических и творческих способностей учеников, делая процесс обучения более активным и интересным. Она помогает учителям вовлекать учеников в учебный процесс и поддерживать высокий уровень мотивации.

Интеграция сервисов в учебный процесс: примеры уроков и мероприятий

Интеграция сервисов Web 2.0 в учебный процесс на уроках информатики стала для меня важным этапом в модернизации образовательного процесса. Перед началом работы я поставила перед собой чёткую цель — сделать обучение более современным, интерактивным и практико-ориентированным. Первым шагом стало определение конкретных целей и задач каждого урока, после чего я приступила к подбору подходящих сервисов, которые могли бы помочь в достижении этих целей.

Перед проведением этих уроков я провела анкетирование среди родителей и учеников, чтобы лучше понять их ожидания и предпочтения (**Приложение №1. Приложение №2**). Анкетирование помогло мне учесть пожелания обеих сторон и адаптировать учебный процесс под конкретные нужды и интересы учащихся. Полученные данные позволили мне выбрать наиболее подходящие сервисы и методы обучения, которые соответствовали бы интересам и уровню подготовки учеников.

Для отработки практических навыков я использовала Learning Apps, где ученики могли решать интерактивные задания и участвовать в конкурсах. Это помогло им закрепить теорию и получить мгновенную обратную связь по выполненным заданиям (**Приложение 3**).

Для проверки знаний и проведения викторин я использовала Quizizz. Этот сервис позволил мне организовать игровые викторины, которые вызвали у учеников интерес и повысили их мотивацию. Ученики отвечали на вопросы, соревнуясь друг с другом, что сделало процесс обучения более увлекательным (**Приложение 4**).

Например, для знакомства с основами программирования я выбрала Scratch. Этот сервис позволил ученикам создавать простые программы с помощью блоков кода, что помогло им лучше понять базовые концепции программирования, такие как циклы, условные операторы и переменные. Ученики создали свои первые проекты, такие как анимации и игры, что способствовало их вовлечению в процесс обучения (**Приложение 5**).

На уроке информатики я использовала Rutube для демонстрации обучающих видеороликов по теме кибербезопасности. Это помогло наглядно показать основные правила безопасного поведения в интернете и объяснить, как защитить свои данные от угроз. После просмотра видео мы обсуждали увиденное и выполняли практические задания, что позволило закрепить полученные знания (**Приложение №6**).

Интеграция сервисов Web 2.0 потребовала времени и усилий, но принесла ощутимые результаты. Уроки стали более интересными и практичными, а ученики проявляли большую заинтересованность и активно участвовали в выполнении заданий.

Использование Web 2.0 для организации внеклассной работы и проектной деятельности учащихся

Я активно использую сервисы Web 2.0 в своей педагогической практике, чтобы организовать внеклассную работу и проектную деятельность учащихся. Эти инструменты делают учебный процесс более интерактивным, доступным и мотивирующим, что особенно важно для развития творческих и аналитических способностей школьников. Вот как я интегрирую эти технологии в свою работу:

С помощью ресурса LearningApps я создаю площадки для обсуждения пройденного материала, дети обмениваются комментариями, добавляют видеоролики по теме. Здесь они могут свободно выражать свои мысли, делиться идеями и показывать результаты своей работы, получая обратную связь от сверстников и меня. Такой подход помогает развивать навыки письменной речи, критического мышления и самовыражения. Часто я применяю такую технологию на классных часах (**Приложение №7**). Также с помощью ресурса LearningApps.org я провожу увлекательную игру «Кто хочет стать миллионером!». Участники отвечают на интересные вопросы, стараются набрать как можно больше очков и продвинуться дальше по уровням (**Приложение №8**).

Для коллективной работы над проектами я использую облачные хранилища, такие как Яндекс.Диск. Это позволяет ученикам и мне одновременно работать над документами, презентациями и другими материалами в режиме реального времени. Особенно ценно это для групповых проектов, когда каждый ученик может вносить свой вклад и видеть изменения, вносимые остальными участниками команды.

Кроме того, видеохостинговые платформы, такие как RuTube, служат отличным инструментом для создания и публикации видеороликов, представляющих итоги проектов или исследований. Это не только развивает навыки публичных выступлений, но и даёт возможность ученикам продемонстрировать свои знания и креативность.

Также я использую социальные сети для организации обсуждений и обмена идеями между учениками. Создаваемые мною группы становятся площадкой для открытого диалога и сотрудничества, где ребята могут задавать вопросы, получать ответы и делиться своими мыслями.

Чтобы облегчить совместное творчество и визуализацию идей, я обращаюсь к интерактивным доскам, таким как Padlet или Nearpod. Эти инструменты позволяют ученикам и мне вместе редактировать материалы в реальном времени, стимулируя развитие креативного мышления и командной работы.

Ещё один важный аспект моей практики — организация викторин и тестов через платформы типа Kahoot или Quizizz. Интерактивные задания, выполняемые в реальном времени, делают обучение более увлекательным и позволяют мне отслеживать успехи учеников, выявляя проблемные зоны в их знаниях.

Наконец, я поддерживаю проектную деятельность, предлагая ученикам создавать веб-сайты или разрабатывать мобильные приложения с помощью платформ вроде Wix или Tilda. Такие проекты способствуют развитию технических навыков и креативного мышления, что крайне важно в условиях современного информационного общества (**Приложение №9**).

Благодаря использованию этих инструментов, я делаю образовательный процесс интереснее, мотивирую детей и помогаю им приобретать навыки, необходимые для успеха в будущем.

АНАЛИЗ ОПЫТА ВНЕДРЕНИЯ СЕРВИСОВ WEB 2.0 В ШКОЛЕ

Обзор успешного опыта российских школ

Использование технологий Web 2.0 в российских школах стало важным элементом модернизации образовательного процесса. Благодаря интеграции цифровых инструментов, образовательные учреждения расширяют возможности для взаимодействия между учениками и учителями, а также обеспечивают доступность учебного материала в любое время и из любого места. Рассмотрим подробнее несколько успешных кейсов внедрения Web 2.0 в школах России.

Школа №1234, Москва

Эта школа успешно интегрировала Google Classroom в повседневную практику. Этот инструмент стал основным средством управления учебным процессом. Учителя создают виртуальные классы, где размещаются учебные материалы, задания и тесты. Ученики могут получить доступ к ним в любое время, используя компьютер или мобильное устройство. Такая гибкость позволяет школьникам планировать своё время и изучать материалы в удобном ритме.

Особое внимание уделяется взаимодействию внутри классов. Через встроенную систему чатов ученики могут общаться друг с другом и с преподавателем, задавая вопросы и делаясь опытом. Это создаёт атмосферу открытого общения и активного участия в учебном процессе.

Пример проекта: учителя математики создали серию интерактивных уроков, связанных с изучением геометрии. Учащиеся могли выполнять практические задания прямо в среде Google Classroom, получая мгновенную обратную связь. Результаты показали значительное повышение интереса к предмету и улучшение успеваемости.

Гимназия №5678, Санкт-Петербург

Гимназия выбрала Moodle в качестве основной платформы для дистанционного обучения. Moodle позволяет создавать полноценные онлайн-курсы с возможностью добавления различных типов заданий: тестов, эссе, форумов и даже видеоконференций. Преподаватели гимназии активно используют этот инструмент для подготовки интерактивных уроков, насыщенных мультимедиа-контентом.

Ученики проходят курсы в удобное для себя время, что особенно полезно для тех, кто по разным причинам не может присутствовать на занятиях очно. Гибкий график помогает поддерживать высокий уровень вовлечённости и продуктивности.

Пример проекта: учитель истории создал курс по изучению Великой Отечественной войны, включающий архивные фото и видео, интервью с ветеранами, а также задания на критический анализ исторических источников. Учащиеся активно участвовали в обсуждении ключевых моментов войны, что помогло глубже понять исторические события.

Лицей №9012, Казань

Лицей внедрил систему Edmodo, позволяющую учителям создавать закрытые сообщества для каждого класса. Внутри этих сообществ ученики могут обмениваться файлами, решать задачи и получать оценки за выполненные задания. Edmodo также поддерживает интеграцию с популярными сервисами, такими как Google Docs и Dropbox, что упрощает хранение и управление документами.

Учащимся предоставляется возможность оперативно получать обратную связь от преподавателей и своевременно исправлять ошибки. Кроме того, система позволяет легко организовать групповую работу, предоставив каждому участнику пространства для внесения вклада в общий проект.

Пример проекта: в рамках курса информатики учащиеся работали над созданием мультимедийного альбома о природе Татарстана. Каждый ученик был ответственен за определённую тему, и финальный результат представлял собой сборник фотографий, видео и текста, который позже был опубликован в интернете.

Школа-интернат №4567, Новосибирск

Школа-интернат активно использует Wikispaces для создания совместных проектов. Ученики объединяются в группы и работают над созданием энциклопедий, научных статей и других видов контента. Работа проходит в формате wiki, где каждый участник может добавлять, изменять и улучшать материалы.

Этот подход развивает навыки командной работы, научного исследования и технического письма. Публикация итогового продукта в интернете добавляет дополнительную мотивацию, поскольку школьники видят реальный результат своей работы.

Пример проекта: группа старшеклассников создала онлайн-энциклопедию о флоре и фауне Сибири. В проекте приняли участие биологи, географы и художники, создавшие иллюстрации животных и растений региона. Энциклопедия стала доступна широкой аудитории и получила положительные отзывы специалистов.

Школа №9876, Нижний Новгород

Эта школа активно использует Quizizz для проведения интерактивных викторин и тестирования знаний учащихся. Учителя создают игровые задания, которые ученики решают в классе или дома. Особенность Quizizz заключается в том, что задания сопровождаются таймером и рейтинговой системой, что делает процесс изучения более захватывающим.

Пример проекта:

Учительница географии разработала серию викторин по странам мира, включая вопросы о культуре, климате и достопримечательностях. Викторина проводилась в конце каждой четверти, и ученики соревновались за звание лучшего знатока географии. Это не только повысило интерес к предмету, но и помогло закрепить пройденный материал.

Гимназия №6543, Саратов

Гимназия использует RuTube для размещения видеоуроков и методических материалов. Учителя снимают короткие видеоролики по различным темам, начиная от объяснения сложных формул по математике и заканчивая обзорами литературных произведений. Эти видео помогают ученикам повторять материал перед контрольными работами и экзаменами.

Пример проекта: преподаватель биологии снял серию роликов о экосистемах Волги, включая редкие виды рыб и птиц. Ученики использовали эти ролики для подготовки к экологической конференции, а лучшие работы были представлены на всероссийском уровне.

Лицей №4321, Челябинск

Лицей активно применяет Learning Apps для создания интерактивных упражнений и игр. Эта платформа позволяет учителям создавать кроссворды, пазлы, карточки с вопросами и другие типы заданий, которые помогают разнообразить учебный процесс и сделать его более увлекательным.

Пример проекта: на уроках иностранного языка преподаватель использовал Learning Apps для создания лексических игр. Ученики практиковали новую лексику, играя в игры, такие как "Memory" и "Hangman". Это позволило им быстрее запомнить новые слова и улучшить навыки устной речи.

Эти примеры наглядно иллюстрируют, как современные цифровые платформы могут обогащать образовательный процесс. Учителя получают мощные инструменты для создания интересных и эффективных уроков, а ученики — возможность учиться в игровой форме, что повышает их мотивацию и вовлечённость. Важно отметить, что подобные инициативы также способствуют развитию у школьников навыков самостоятельной работы, критического мышления и креативности, что становится ключевым фактором успеха в современном мире.

Исследование эффективности внедрения сервисов Web 2.0 на уроках информатики в МОУ СШ №7

Современное образование сталкивается с необходимостью соответствовать постоянно меняющимся условиям и требованиям информационной эпохи. Технологические инновации, такие как сервисы Web 2.0, предоставляют уникальные возможности для модернизации учебного процесса, делая его более интерактивным, адаптивным и ориентированным на индивидуализацию обучения. Данное исследование направлено на изучение эффективности внедрения сервисов Web 2.0 на уроках информатики в МОУ СШ №7 имени адмирала Ф.Ф.Ушакова Тутаевского муниципального района. Исследование позволит глубже понять потенциал этих технологий и разработать рекомендации для их оптимального использования.

Основной **целью** настоящей работы является всесторонняя оценка эффективности внедрения сервисов Web 2.0 на уроках информатики в МОУ СШ №7. Эта цель предполагает достижение следующих **задач**:

- изучение теоретических основ использования ИКТ и сервисов Web 2.0 в образовательном процессе;
- идентификация наиболее эффективных и востребованных сервисов Web 2.0 для применения на уроках информатики;
- проведение эмпирического исследования в школе для оценки влияния внедрения Web 2.0 на образовательный процесс;
- анализ собранных данных и формулирование обоснованных выводов о воздействии использования Web 2.0 на успеваемость, мотивацию и развитие цифровых компетенций учащихся;
- разработка рекомендаций по дальнейшему совершенствованию использования сервисов Web 2.0 на уроках информатики.

Объектом настоящего исследования выступают процессы обучения информатике в средней школе с использованием сервисов Web 2.0. **Предмет исследования** — это эффективность внедрения этих технологий в образовательный процесс, а именно их влияние на мотивацию учащихся, качество усвоения учебного материала и развитие цифровых компетенций.

Гипотеза: предполагается, что внедрение сервисов Web 2.0 на уроках информатики окажет положительное влияние на мотивацию учащихся, повысит их академическую успеваемость и будет способствовать развитию ключевых цифровых компетенций. Вместе с тем, успешность этого процесса будет обусловлена рядом факторов, включая правильный выбор сервисов и продуманную интеграцию в учебный процесс.

Для достижения цели исследования будут использоваться следующие **методы**:

- сбор и анализ научной литературы, посвящённой применению ИКТ и сервисов Web 2.0 в образовательном процессе, этот этап поможет выявить существующие практики и опыт внедрения данных технологий;
- эмпирическое исследование: проведение эксперимента в школе, состоящего из нескольких этапов. На первом этапе будет произведено определение классов-участников и разработана программа уроков с использованием сервисов Web 2.0. Затем последует основной этап, включающий реализацию разработанной программы и непосредственную практическую работу учащихся с выбранными сервисами. Завершающим этапом станет аналитический этап, в ходе которого будут собраны и обработаны данные, полученные в результате эксперимента;
- анкетирование и интервью: проведение опросов среди учащихся и родителей для оценки их отношения к использованию Web 2.0 и выявления потенциальных трудностей.

Описание экспериментального исследования

На начальном этапе эксперимента были определены классы-участники, которые примут участие в исследовании. Для этого была проведена предварительная встреча с администрацией школы, чтобы обсудить цели и задачи предстоящего эксперимента. Было решено выбрать два параллельных класса 7А, 7Б, один из которых будет выступать в роли экспериментальной группы, а другой — контрольной. Контрольная группа позволит отделить влияние новых методов обучения, таких как внедрение сервисов Web 2.0, от прочих факторов, которые могут повлиять на исход эксперимента. Без контрольной группы невозможно будет однозначно утверждать, что изменения в успеваемости, мотивации или навыках учащихся вызваны именно новыми технологиями, а не какими-то внешними обстоятельствами. Контрольная группа обучается по традиционной методике, что создает базу для сравнения с экспериментальной группой, использующей новые технологии. Такой подход соответствует научным стандартам и гарантирует надежность выводов, позволяя более глубоко понять, насколько эффективны внедряемые новшества.

Затем началась разработка уроков, в которых предполагалось активное использование сервисов Web 2.0. Уроки были составлены таким образом, чтобы они соответствовали образовательным стандартам и учитывали возрастные особенности учащихся. Особое внимание уделялось выбору сервисов, которые бы наилучшим образом отвечали поставленным задачам. В частности, были выбраны следующие сервисы: Яндекс.Диск — для совместной работы над документами. RuTube — для просмотра образовательных видео и

создания видеоматериалов. Learning Apps — для интерактивного изучения терминов и понятий. Quizizz — для проведения викторин и тестирования знаний. Tilda — для создания простых веб-сайтов.

Реализация разработанных уроков началась с вводного занятия, на котором ученики были ознакомлены с принципами работы с выбранными сервисами (**Приложение №10**). В течение основного этапа учащиеся активно участвовали в практических заданиях, направленных на освоение сервисов и выполнение учебных задач.

Каждое занятие включало в себя теоретическую часть, где объяснялись принципы работы с конкретным сервисом, и практическую часть, где учащиеся применяли полученные знания на практике.

Особое внимание уделялось интеграции сервисов в контекст учебных задач, чтобы они служили инструментом для достижения образовательных целей, а не отвлекающим фактором. Каждый ученик имел возможность проявить инициативу и творческий подход, что способствовало формированию самостоятельности и навыков работы в команде.

В ходе основного этапа проводились регулярные встречи с родителями и учащимися для обсуждения успехов и трудностей. Я помогала ученикам адаптироваться к новому формату работы и давала обратную связь по выполненным заданиям.

После завершения основного этапа эксперимента начался важный этап анализа полученных данных.

До начала эксперимента и сразу после его завершения учащиеся обеих групп — экспериментальной и контрольной — проходили идентичные тесты (**Приложение №11**). Цель этих тестов состояла в оценке уровня знаний и навыков, приобретенных за период исследования. Тесты включали вопросы, касающиеся как базовых знаний по информатике, так и специфичных аспектов, связанных с использованием сервисов Web 2.0. Полученные результаты представлены в (**Приложении №12**).

Участники эксперимента заполнили специальные анкеты, содержащие вопросы, направленные на оценку их мнения о внедрении сервисов Web 2.0 (**Приложение №13**). Анкеты содержали вопросы о восприятии сервисов, уровне интереса к предмету, а также самооценке достигнутых результатов. Анкетирование помогло выявить субъективные реакции учащихся на новый формат обучения, что оказалось важным дополнением к объективным данным, полученным в ходе тестирования.

Важной частью сбора данных стал анализ выполненных учащимися проектов и заданий. Ученики, участвующие в эксперименте, выполняли различные практические

задания, связанные с использованием сервисов Web 2.0. Эти задания варьировались от создания совместных документов в Яндекс.Диск до разработки сайтов на Tilda. Анализ включал оценку сложности проектов, их оригинальности, соответствия заданию, а также качества исполнения. Это дало представление о том, насколько эффективно ученики осваивали новые технологии и применяли их в реальной практике.

Собранные данные были тщательно проанализированы и сопоставлены с результатами контрольной группы. Основные усилия были направлены на выявление значимых различий между двумя группами, что позволило сделать выводы о влиянии внедрения сервисов Web 2.0 на образовательный процесс. При анализе данных основное внимание уделялось нескольким ключевым параметрам. Во-первых, сравнивались средние баллы по контрольным работам и тестам в обеих группах, чтобы проследить изменения в уровне успеваемости (**Приложение №14**). Во-вторых, исследовалась мотивация учащихся к изучению информатики, определяя, насколько использование сервисов Web 2.0 повлияло на интерес к предмету (**Приложение №15**). Наконец, анализировался уровень владения информационными технологиями у учащихся, прошедших обучение с использованием сервисов Web 2.0, чтобы понять, насколько эта методика способствовала развитию ИТ-навыков (**Приложение №16**).

Эти параметры позволяли комплексно оценить влияние внедрения новых технологий на различные аспекты образовательного процесса, от академической успеваемости до личностного роста учащихся.

Аналитический этап позволил собрать обширные данные, характеризующие изменения, произошедшие в ходе эксперимента. Сопоставление результатов экспериментальной и контрольной групп дало четкое представление о том, как внедрение сервисов Web 2.0 повлияло на успеваемость, мотивацию и навыки учащихся. На основании проведенных исследований и анализа результатов, можно заключить, что гипотеза о положительном влиянии внедрения сервисов Web 2.0 на уроки информатики подтвердилась частично. Действительно, использование современных цифровых инструментов оказывает значительное воздействие на мотивацию учащихся, повышая их интерес к предмету и стимулируя активное участие в учебном процессе. В частности, отмечена высокая заинтересованность учащихся в работе с интерактивными платформами. Эти сервисы расширяют возможности для самостоятельной работы, группового взаимодействия и творческой самореализации, что позитивно сказывается на общей учебной атмосфере. Что касается академической успеваемости, то наблюдается умеренная связь между использованием сервисов Web 2.0 и повышением уровня знаний. Наиболее заметные

улучшения зафиксированы в тех случаях, когда интеграция сервисов была продумана и органично вписывалась в учебную программу. Внедрение новых технологий требует от преподавателей адаптации учебных материалов и разработки новых педагогических подходов, что порой оказывается сложной задачей при большой нагрузке учителя. Эти данные легли в основу последующих выводов и рекомендаций, касающихся дальнейшего использования современных технологий в образовательном процессе.

Проблемы и трудности, возникающие при внедрении новых технологий, и пути их решения

Внедрение новых технологий Web 2.0 в образование представляет собой сложный и многоэтапный процесс, сопряжённый с рядом трудностей и вызовов. Эти вызовы касаются различных аспектов образовательной системы, начиная от подготовки кадров и заканчивая адаптацией учебной среды под цифровые изменения. Рассмотрим подробнее основные проблемы и возможные пути их решения.

Одним из главных препятствий на пути внедрения технологий Web 2.0 является низкий уровень готовности педагогических кадров. Многие учителя не обладают достаточными знаниями и опытом работы с современными онлайн-инструментами. Это затрудняет эффективное использование технологий в учебном процессе и негативно сказывается на качестве образования.

Решение этой проблемы требует систематического подхода к повышению квалификации учителей. Необходимо организовать регулярные тренинги и курсы, которые помогут педагогам освоить работу с веб-приложениями, социальными сетями, облачными сервисами и другими инструментами Web 2.0. Важно также создать базу методических рекомендаций и практических руководств, которые будут поддерживать учителей в их работе.

Многие школы до сих пор испытывают нехватку современного оборудования и качественного интернет-соединения. Устаревшие компьютеры, низкая скорость передачи данных и отсутствие нужных программ делают невозможным полноценное использование потенциала Web 2.0. Эта техническая инфраструктура играет ключевую роль в успешной реализации инновационных проектов.

Решением может стать обновление компьютерного парка, установка скоростного интернета и обеспечение школ необходимыми лицензионными программами. Важно предусмотреть регулярную модернизацию техники, чтобы она соответствовала требованиям времени.

Использование новых технологий само по себе не гарантирует успеха. Если эти инструменты внедряются формально или неумело, ученики могут быстро утратить интерес к обучению. Важно, чтобы применение Web 2.0 было направлено на активизацию познавательных процессов, развитие креативности и самостоятельности.

Для поддержания интереса стоит использовать игровые подходы, такие как квесты, викторины и проекты, реализованные с помощью социальных сетей, блогов и видеохостингов. Также полезно предоставлять ученикам возможность самостоятельно выбирать темы исследований и способы представления результатов.

Работа с онлайн-сервисами требует повышенного внимания к вопросам информационной безопасности. Ошибки в обращении с персональными данными могут привести к утечкам информации и другим негативным последствиям.

Необходимо соблюдать правила безопасного поведения в интернете, обучать детей и взрослых основам кибербезопасности. Важную роль играют выбор надёжных платформ и следование нормам законодательства о защите персональных данных.

Некоторые родители, педагоги и администрация могут скептически относиться к инновациям, считая их ненужными или сложными для освоения. Такие установки создают серьёзные препятствия на пути модернизации образовательного процесса.

Для устранения культурных и социальных барьеров рекомендуется организовывать информационные мероприятия, где участники смогут узнать больше о преимуществах Web 2.0 и обсудить возможные риски. Привлечение всех заинтересованных сторон к обсуждению позволит сделать процесс внедрения более прозрачным и согласованным.

РЕКОМЕНДАЦИИ УЧИТЕЛЯМ ПО ИСПОЛЬЗОВАНИЮ СЕРВИСОВ WEB 2.0

Современные технологии Web 2.0 открывают перед учителями широкие возможности для улучшения качества образовательного процесса. Ниже приведены рекомендации, которые помогут эффективно интегрировать эти сервисы в повседневную практику.

Прежде чем начинать применять Web 2.0 в классе, убедитесь, что вы сами хорошо понимаете, как работают выбранные вами сервисы. Ознакомьтесь с функционалом таких популярных платформ, как Яндекс.Диск, Learning Apps, RuTube, Tilda, Padlet и др., чтобы иметь представление о том, какие задачи они могут решать.

Перед использованием любого сервиса чётко определите, какую цель вы хотите достичь. Например, сможете ли вы улучшить взаимодействие с учениками, упростить проверку домашних заданий или повысить интерес к изучаемому материалу? Постановка конкретных целей поможет вам выбрать наиболее подходящие инструменты.

Социальные сети могут служить отличным инструментом для коммуникации с учениками и родителями. Создавайте группы для обмена информацией, проведения дискуссий и публикации полезных ссылок. Однако помните о правилах безопасности и этике общения в сети.

Сервисы вроде Яндекс.Диск позволяют совместно редактировать документы, таблицы и презентации в режиме реального времени. Используйте их для групповых проектов, когда ученики могут одновременно работать над одним заданием, обмениваясь идеями и получая обратную связь.

Web 2.0 предлагает множество возможностей для создания и распространения мультимедийного контента. Попросите учеников снимать видеоролики, монтировать презентации, создавать инфографику или подкасты. Это развивает творческие способности и позволяет изучать материал с разных точек зрения.

Всегда помните о вопросах кибербезопасности. Объясните ученикам, как правильно защищать личные данные, избегать фишинга и мошенничества в интернете. Учите их распознавать недостоверную информацию и проверять источники.

Регулярно отслеживайте эффективность использования сервисов Web 2.0. Анализируйте, насколько ваши ученики улучшили знания и навыки благодаря применению этих инструментов. Фиксируйте успехи и неудачи, чтобы вовремя корректировать стратегию.

Технологии развиваются стремительно, и всегда появляются новые интересные сервисы. Будьте открыты к экспериментам и пробуйте разные подходы. Даже если какой-то инструмент окажется менее полезным, вы получите ценный опыт и идеи для дальнейшего развития.

Применение сервисов Web 2.0 в образовании требует гибкости и творческого подхода. Однако, следуя этим рекомендациям, вы сможете сделать уроки интереснее, эффективнее и ближе к современным реалиям цифрового мира.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Данная методическая разработка показала, что сервисы Web 2.0 представляют собой мощный инструмент для модернизации образовательного процесса и привнесения в него элементов интерактивности, доступности и современности. Благодаря широкому спектру доступных сервисов, таких как Яндекс.Диск, Learning Apps, RuTube, Tilda, Padlet и многие другие, учителя получают уникальную возможность выходить за пределы стандартных методов преподавания и предлагать ученикам новые формы взаимодействия с материалом.

Одним из главных преимуществ использования сервисов Web 2.0 является их способность стимулировать развитие у учащихся таких жизненно важных навыков, как критическое мышление, умение работать в команде, творческая инициатива и цифровая грамотность. Все эти навыки приобретают особую ценность в эпоху стремительно развивающегося информационного общества, где умение быстро ориентироваться в потоках информации и эффективно её обрабатывать становится необходимым условием успеха.

Кроме того, внедрение сервисов Web 2.0 позволяет сделать образовательный процесс более персонализированным, обеспечивая каждому ученику возможность развиваться в своём темпе и в соответствии с собственными интересами. Такая дифференцированная подача материала способствует повышению мотивации учащихся, укреплению их интереса к предмету и улучшению результатов обучения.

Важно отметить, что эффективное использование сервисов Web 2.0 требует от учителей не только высокой технической подготовки, но и готовности к непрерывному профессиональному развитию. Педагогам необходимо уметь адаптировать свои методики преподавания под новые условия, поддерживать высокий уровень компетентности в области цифровых технологий и находить баланс между традиционными методами обучения и современными инструментами.

Таким образом, сервисы Web 2.0 создают основу для формирования у учащихся ключевых компетенций, необходимых для успешной жизни и работы в современном мире. Их использование позволяет не только повысить качество образования, но и подготовить учеников к активным действиям в цифровом пространстве, где знание и умение оперировать информацией становятся важнейшими ресурсами.

ПЕРЕЧЕНЬ ИСПОЛЬЗУЕМЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Андреева, Н.В. Образование будущего: новые технологии в образовании / Н.В. Андреева. — Санкт-Петербург : Питер, 2020. — 352 с.
2. Васильев, К.К. Инновационные технологии в образовании: практика и перспективы / К.К. Васильев, Е.А. Симонова. — Москва : Академия, 2019. — 192 с.
3. Иванова, А.М. Интернет-ресурсы в педагогическом процессе / А.М. Иванова // Педагогика. — 2021. — № 3. — С. 21—28.
4. Кудрявцев, Д.А. Сервисы Web 2.0 в образовательном процессе [Электронный ресурс] / Д.А. Кудрявцев. — Режим доступа: <http://www.e-education.ru/articles/web2.0> (дата обращения: 05.10.2023).
5. Макарова, Н.Е. Информационно-коммуникационные технологии в школе: методические рекомендации / Н.Е. Макарова. — Екатеринбург : УрФУ, 2020. — 96 с.
6. Осипова, Е.Ю. Возможности сервисов Web 2.0 для учителя / Е.Ю. Осипова // Информатика и образование. — 2022. — № 1. — С. 34—39.
7. Петрова, Г.А. Практикум по использованию интернет-сервисов в педагогической деятельности [Электронный ресурс] / Г.А. Петрова. — Режим доступа: <https://edu-practice.ru/petrovapraktikum> (дата обращения: 07.08.2023).
8. Романов, Б.А. Методика использования социальных сетей в образовательном процессе / Б.А. Романов. — Ростов-на-Дону : Феникс, 2021. — 224 с.

Приложение №1

Уважаемые родители!

Вашему вниманию предлагается анкета, цель которой — узнать ваше мнение о внедрении сервисов Web 2.0 на уроках информатики. Ваши ответы помогут нам сделать образовательный процесс более эффективным и интересным для ваших детей. Все данные будут использованы исключительно в учебных целях и останутся конфиденциальными.

1. Знаете ли вы, что такое сервисы Web 2.0? Если да, назовите хотя бы один такой сервис.

Да, знаю. Например, _____. Нет, не знаю.

2. Используете ли вы сами какие-нибудь сервисы Web 2.0 (например, Яндекс.Диск, Moodle, RuTube)? Если да, то какие именно?

Да, использую следующие сервисы: _____. Нет, не использую.

3. Как вы считаете, какие цели могут преследовать учителя, внедряя технологии Web 2.0 на уроках информатики? Выберите несколько вариантов:

Развитие цифровых компетенций у школьников.

Повышение интереса к предмету.

Обеспечение взаимодействия между учениками и учителем вне уроков.

Создание удобных инструментов для совместной работы над проектами.

Другое (укажите, пожалуйста): _____.

Какие результаты вы ожидаете от внедрения сервисов Web 2.0 на уроках информатики?

Улучшение успеваемости ребенка.

Более глубокое понимание современных технологий.

Возможность для вашего ребенка стать более самостоятельным в учебе.

Расширение возможностей для общения с одноклассниками и учителями.

Другое (укажите, пожалуйста): _____.

Предпочитаете ли вы, чтобы ваш ребенок использовал проверенные школьные ресурсы (например, образовательные платформы) или же популярные социальные сети и облачные сервисы (например, RuTube, Яндекс.Диск)?

Образовательные платформы.

Популярные социальные сети и облачные сервисы.

Оба варианта приемлемы.

Насколько вас беспокоит вопрос безопасности при использовании сервисов Web 2.0 в образовательных целях?

Очень беспокоюсь.

Немного беспокоюсь.

Совсем не беспокоюсь.

Затрудняюсь ответить.

Готовы ли вы помогать своему ребенку осваивать новые цифровые инструменты?

Да, готов(а). Нет, предпочитаю, чтобы учитель занимался этим самостоятельно.

Иногда помогаю, но считаю, что основную работу должен делать учитель. Д

Есть ли у вас пожелания или предложения по поводу внедрения новых технологий на уроках информатики? Пожалуйста, напишите их ниже.

Спасибо за участие!

Дорогие ученики!

Мы хотим узнать ваше мнение о возможностях использования сервисов Web 2.0 на уроках информатики. Ваше мнение важно для нас, поскольку оно поможет сделать уроки интереснее и полезнее. Ответьте честно, ваши данные останутся анонимными.

Знаете ли вы, что такое сервисы Web 2.0? Если да, приведите пример.

Да, знаю. Например, _____. Нет, не знаю.

Пользуетесь ли вы уже какими-то сервисами Web 2.0 (например, Яндекс.Диск, Moodle, RuTube)? Если да, то какие именно?

Да, использую следующие сервисы: _____. Нет, не использую.

Хотели бы вы больше узнавать о современных технологиях и сервисах на уроках информатики?

Да, хочу. Нет, мне достаточно текущих знаний. Не уверен(а).

Какие сервисы вам было бы интересно изучать на уроках информатики?

Яндекс.Диск. Социальные сети. Платформы для видеоконференций. RuTube. Программирование (Python, Scratch). Другие (укажите, пожалуйста): _____.

Нравится ли вам идея коллективной работы с использованием онлайн-сервисов (например, создание совместных документов, проектов)?

Да, нравится. Нет, предпочитаю работать индивидуально.

Иногда нравится, иногда нет.

Считаете ли вы, что использование сервисов Web 2.0 может вызвать сложности в обучении?

Да, может быть сложно освоить новые технологии. Нет, справлюсь легко.

Затрудняюсь ответить.

Есть ли у вас предложения или пожелания по использованию технологий на уроках информатики?

Благодарим за ответы!



Видео урока «Основные устройства компьютера»
<https://rutube.ru/video/d161da7aab29a1567711c4970361ec13/>

Тема: Основные устройства компьютера

Цель	Познакомить учащихся с основными устройствами компьютера, их назначением и функциями.
Планируемые результаты	<p>1. Личностные результаты: Формирование осознанного отношения к компьютеру как инструменту для получения знаний и выполнения различных задач. Бережное отношение к компьютерной технике. Осознание важности соблюдения правил техники безопасности при работе с компьютером.</p> <p>2. Метапредметные результаты: Развитие умения работать с информацией: находить и систематизировать данные о компьютерных устройствах. Овладение навыками самостоятельной работы с компьютерными компонентами. Развитие навыков планирования и организации своей учебной деятельности. Умение взаимодействовать с одноклассниками и учителем в ходе выполнения групповых заданий.</p> <p>3. Предметные результаты: Знание основных устройств компьютера (системный блок, монитор, клавиатура, мышь) и их функций. Понимание принципов работы и взаимодействия компонентов компьютера. Умение различать различные типы мониторов, клавиатур и мышей. Способность объяснить назначение основных внутренних компонентов системного блока (процессора, оперативной памяти, жесткого диска).</p>
<i>Инструментальный блок</i>	
Задачи урока	Изучение основных устройств компьютера. Формирование понимания назначения каждого устройства. Развитие навыков работы с компьютером. Воспитание бережного отношения к технике.
Тип урока	Открытие новых знаний
Учебно-методический комплекс	— Информатика и ИКТ: учебник для 7 класса / Л. Л. Босова, А. Ю. Босова. - -е изд., испр. – М. : Бинوم. Лаборатория знаний — презентация «Основные компоненты компьютера» — Интернет - ресурс LearningApps
<i>Организационно-деятельностный блок</i>	
Основные понятия	Компьютер, устройства ввода, устройства вывода, внутренняя память, внешняя память
Организация пространства	Фронтальная, индивидуальная работа, групповая работа.
Меж предметные связи	Математика, экономика.

Этапы урока	Содержание урока	УУД на этапах урока	Деятельность обучающихся
1 этап. Мотивация (самоопределения) к учебной деятельности.	<p>Прежде чем мы начнем нашу работу, прочитайте, как индийский политик и общественный деятель определял значение деятельности в жизни человека.</p> <p>Будущее зависит от того, что вы делаете сегодня. <i>Махатма Ганди</i></p> <p>Ребята, кто сможет пояснить мысль автора?</p>	<p>Личностные УУД:</p> <ul style="list-style-type: none"> - формирование навыков самоорганизации - развитие грамотной речи, памяти 	<p>Проявляют эмоциональную отзывчивость на урок.</p>
2 этап. Актуализация знаний.	<p>Давайте проверим, как вы сделали домашнее задание и повторим, что же вы прошли на предыдущих уроках. Вам были выданы логины и пароли от ресурса LearningApps, а также QR-коды с ссылкой на домашнее задание.</p>	<p>Личностные:</p> <ul style="list-style-type: none"> - развитие внимания, зрительной и слуховой памяти, логического мышления. <p>Коммуникативные:</p> <ul style="list-style-type: none"> - развитие диалогической речи 	
3 этап. Постановка цели и задач урока.	<p>Что такое информация? (Информация для человека - это знания, которые он получает из различных источников с помощью органов чувств.)</p> <p>Какие информационные процессы вы знаете? (Хранение, обработка и передача информации)</p> <p>Какие устройства помогают человеку хранить, обрабатывать и передавать информацию? (Компьютер, телефон, планшет и т.д.)</p> <p>Где в повседневной жизни можно встретить компьютеры?</p> <p>А бывало ли такое, что ваша семья покупала компьютер?</p> <p>Что необходимо знать для того чтобы купить хороший компьютер? (Знать устройство компьютера, знать совместимость устройств)</p> <p>Как вы думаете, какая тема будет у нас сегодня на уроке? (Основные устройства</p>	<p>Регулятивные УУД:</p> <ul style="list-style-type: none"> - умение ставить учебную задачу, называть цель, формулировать тему <p>Личностные:</p> <ul style="list-style-type: none"> - развитие внимания, зрительной и слуховой памяти, логического мышления. <p>Коммуникативные:</p>	<p>Работа в группе.</p>

	<p>компьютера и их функции)</p> <p>Давайте теперь запишем цель и задачи на сегодняшний урок.</p> <p>Цель: Узнать об основных компонентах компьютера.</p> <p>Задачи: 1. Научиться определять основные устройства.</p> <p>2. Узнать их назначение.</p> <p>3. Научиться применять новые знания в повседневной жизни.</p>	<p>вные:</p> <p>- развитие диалогической речи</p>	
<p>4 этап.</p> <p>Построение проекта выхода из затруднения.</p>	<p>Ребята, давайте представим такую ситуацию, вы хотите в магазине бытовой техники купить (игровой, офисный, домашний) компьютер, но недобросовестный продавец хочет продать вам как можно больше самого дорогого и не всегда нужного товара. Чтобы продавец нас не смог ввести в заблуждение, сначала что нужно? (Выполнить 1ю и 2ю задачу)</p> <p>Ребята, сейчас для работы вы можете воспользоваться учебником (стр.) или раздаточным материалом, он лежит у вас на столах.</p> <p>Рассказ по презентации «Основные устройства компьютера и их функции».</p> <p>Давайте подумаем и попробуем составить определение понятия анимация.</p> <p>Что же такое современный компьютер?</p> <p>Что является центральным устройством компьютера?</p> <p>Какую функцию выполняет процессор?</p> <p>Какой принцип работы процессора?</p> <p>Что является основной характеристикой процессора?</p> <p>Другой основной характеристикой процессора является?</p> <p>Для чего предназначена память?</p> <p>Какая память называется внутренней?</p> <p>Почему внутреннюю память назвали оперативной?</p> <p>Почему информация, хранящаяся во внутренней памяти, после выключения компьютера теряется?</p> <p>Для чего предназначена внешняя память?</p> <p>Что происходит с хранящейся во внешней памяти информацией после выключения компьютера?</p> <p>Для чего необходимы устройства ввода и вывода?</p>	<p>Личностные:</p> <p>- развитие логического мышления, познавательной активности</p> <p>- развитие алгоритмического мышления</p> <p>Познавательные УУД:</p> <p>- формирование представлений об устройствах компьютера</p>	

<p>5 этап. Первичное закрепление.</p>	<p>Ребята предлагаю заполнить самостоятельно на листах таблицу «Устройства компьютера».</p> <p style="text-align: center;">Физминутка</p>	<p>Познавательные УУД: - формирование представлений об алгоритмах с ветвлением</p> <p>Личностные: - развитие внимания, логического мышления.</p> <p>Коммуникативные: - развитие диалогической речи</p>													
<p>6 этап. Самостоятельная работа с самопроверкой по эталону.</p>	<p>Давайте проверим, как вы усвоили материал и проведем практическую работу. Если вспомним, мы с вами так и не сделали покупки в магазине бытовой техники. Может быть кто-то хочет поработать в другой группе?</p> <p>На рабочем столе компьютера вы найдете папку, которая называется «Магазин». Ваша цель, познакомиться с содержимым папки, и положить в вашу покупательскую корзину, которая находится в ресурсе LearningApps, только те устройства, которые вам необходимы. На выполнение задания у вас есть 10 минут. После этого вам нужно будет рассказать о своем выборе.</p>	<p>Познавательные УУД: умение использовать новые знания в повседневной жизни.</p> <p>Личностные УУД: развитие логического мышления.</p> <p>Коммуникативные УУД: развитие диалогической речи.</p>													
<p>7 этап. Рефлексия деятельности.</p>	<p>А теперь давайте подведем итог нашего урока.</p> <p>На доске есть перечень тех ощущений, которые остались у вас после пройденной темы и звезды, которые надо закрасить.</p> <table border="1" data-bbox="316 1825 954 1944" style="width: 100%; border-collapse: collapse; text-align: center;"> <thead> <tr> <th style="width: 25%;"></th> <th style="width: 25%;">+</th> <th style="width: 25%;">—</th> <th style="width: 25%;">?</th> </tr> <tr> <th>Цели урока</th> <th>(все понятно)</th> <th>(ничего не понял)</th> <th>(интересно, хочу узнать подробнее)</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="height: 20px;"></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>		+	—	?	Цели урока	(все понятно)	(ничего не понял)	(интересно, хочу узнать подробнее)					<p>Личностные УУД: -рефлексия способов и условий действия, контроль и оценка процесса и результатов</p>	
	+	—	?												
Цели урока	(все понятно)	(ничего не понял)	(интересно, хочу узнать подробнее)												

		деятельности	
8 этап. Домашнее задание.	В качестве домашнего задания я предлагаю вам самостоятельно разработать упражнение на сортировку устройств компьютера.	Личностные: логического мышления. Коммуникативные: - развитие диалогической речи	Работа с дневниками .

Ссылка на урок <https://quizizz.com/admin/quiz/67e7ec4e9d5c0198e6730c88>

The screenshot shows a Quizizz quiz titled "Информатика 8 класс Повторение за год" (Informatics 8th grade Yearly Review). The quiz is created by Екатерина Терехова (Ekaterina Terехova) and is categorized under "Computers" for an 8th-grade class. The interface includes several action buttons: "Редактировать" (Edit), "Сохранять" (Save), "Делиться" (Share), "Предварительный просмотр" (Preview), "Назначать" (Assign), and "Начинать сейчас" (Start Now). On the left, there are options to "Добавить жилье" (Add Lives) and a "Quizizz Действия" (Quizizz Actions) menu with options like "Сгенерировать карточки" (Generate Flashcards), "Добавить похожие вопросы" (Add Similar Questions), "Перевести викторину" (Translate Quiz), and "Больше вариантов" (More Options). The main area displays two "БОЛЬШОЙ ВЫБОР" (Multiple Choice) questions. The first question asks to select complex logical expressions among "informatics = 5 and algebra = 4", "it is raining and the sun is shining", "rain = rain and sun = shine", and "informatics grade = 5 or favorite subject = informatics". The second question asks to select simple logical expressions among "favorite subject = informatics", "informatics = 5 and algebra = 5", "informatics grade > math grade", and "first lesson".



Ссылка на урок <https://quizizz.com/admin/presentation/67e7f01ca5464c6355d34730>

The screenshot shows a Quizizz presentation titled "День информатики" (Informatics Day). The presentation is created by Екатерина Терехова (Ekaterina Terехova) and is categorized under "Information Technology (IT)" for a 9th-grade class. The interface includes buttons for "Редактировать" (Edit), "Сохранять" (Save), "Делиться" (Share), "Предварительный просмотр" (Preview), "Назначать" (Assign), and "Начинать сейчас" (Start Now). Below the buttons, there is a text input field "Что в этом уроке?" (What is in this lesson?) and a list of presentation elements: "6 Slides", "3 Vocabulary questions", "Draw Activity", and "Exit Ticket". On the left, there is an "Обзор урока" (Lesson Overview) section with a "Добавить жилье" (Add Lives) toggle and a thumbnail gallery showing two slides. The main area displays the first slide, which has the title "День информатики" (Informatics Day) and a background image of a network of blue nodes and lines.

Технологическая карта занятия

Учитель информатики: Терехова Екатерина Викторовна

Тема занятия: Создание анимированной открытки в среде программирования Scratch.

Тип занятия: комбинированный

Возраст учащихся: 7-10 лет

Оборудование: интерактивный комплекс, планшетные компьютеры для учащихся

Цель занятия: создание анимированной музыкальной открытки в программе Scratch

Задачи занятия:

Образовательные цели:

Усовершенствовать навыки работы с программой. Повторить и углубить понимание блоков: движение, события и управление.

Познакомиться с новыми возможностями: блоки «Звук» и «Внешний вид».

Развивающие цели:

Стимулировать творческое мышление. Развивать умение общаться и взаимодействовать с окружающими. Тренировать внимание, память, воображение и логику.

Воспитательные цели:

Пробудить интерес к профессиям, связанным с информационными технологиями. Воспитать трудолюбие и настойчивость. Вызвать интерес к русской народной культуре и сказкам.

Сформировать готовность к сотрудничеству и взаимопомощи.

Предполагаемые результаты:

Предметные цели:

Способность выражать своё мнение. Умение организовать собственную творческую работу.

Метапредметные цели:

Умение составлять план для достижения цели и выполнять задания в соответствии с условиями. Участие в коллективной творческой деятельности.

Личностные цели:

Способность проводить самооценку, а также организовывать взаимную оценку и взаимопомощь в группе.

Ход занятия:

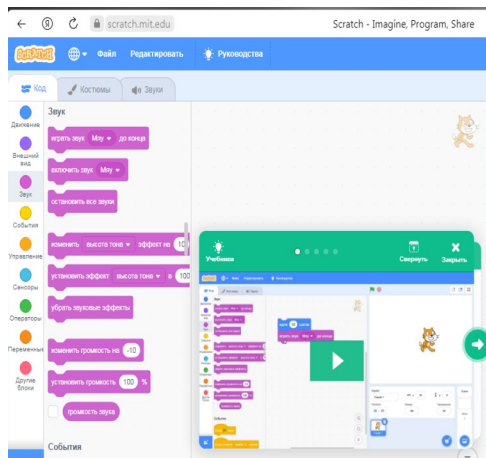
Этапы занятия. Время	Задача этапа.	Содержание этапа	Деятельность педагога	Деятельность учащихся
Организационный (1мин.)	Подготовка детей к работе на занятии	Подготовка учащихся к восприятию нового материала	Проверяет готовность обучающихся к занятию. <i>- Здравствуйте ребята! Я рада видеть всех вас в отличном настроении!</i>	Подготавливают свое рабочее место к работе.
Мотивационный (3 мин.)	Вызвать интерес к теме урока	Обеспечение мотивации	Организует беседу. Побуждает к высказыванию своего мнения. Создает эмоциональный настрой на плодотворную работу.	Отвечают на вопросы педагога. Высказывают свое мнение.

			<p><i>Подходит волшебный и всеми любимый праздник — Новый год. Какие обычаи этого торжества вам известны? (Ответы детей)</i></p> <p><i>— В Новый год принято дарить подарки своим родным и друзьям.</i></p> <p><i>— А какой элемент является символом не только Нового года, но и почти любого другого праздника? (Ответы детей)</i></p> <p><i>— Правильно, это открытка. А открытка, созданная собственными руками, становится вдвойне ценнее. Хотите ли вы сделать сюрприз для своих близких?</i></p>	
<p>Формулирование темы занятия, постановка цели (3 мин.)</p>	<p>Сообщение темы, цели учебного занятия и мотивация учебной деятельности детей</p>	<p>Принятие детьми и цели учебно-познавательной деятельности</p>	<p>Побуждает учеников сформулировать тему и цели урока.</p> <p><i>Как вы полагаете, каким делом мы займёмся сегодня? (Ответы детей)</i></p> <p><i>— Сегодня мы создадим необычную открытку — она будет музыкальной и анимированной.</i></p> <p><i>— Какие программы могут нам в этом помочь? (Ответы детей)</i></p> <p><i>— Чтобы сделать такую открытку, мы воспользуемся программой визуального программирования Scratch.</i></p> <p><i>— Какова же наша главная задача на занятии? (Ответы детей)</i></p> <p><i>— Новый год — это магия, предвкушение чуда, сказочная история. Я предлагаю выбрать персонажей для нашей волшебной открытки. Пусть ими станут герои сказок? Все согласны?</i></p> <p><i>— Подумайте, кого из героев и из какой сказки вы хотели бы видеть на вашей открытке? (Ответы детей)</i></p>	<p>Формулируют с помощью учителя цели и задачи урока</p>
<p>Основной (усвоение новых знаний) (7 мин.)</p>	<p>Установление правильно сти и осознанно</p>	<p>Знакомство с новым матер</p>	<p>Запускает на интерактивном комплексе программу Scratch. Объясняет назначение блоков «Звук» и «Внешность».</p>	<p>Участвуют в беседе, настраиваются на работу в парах.</p>

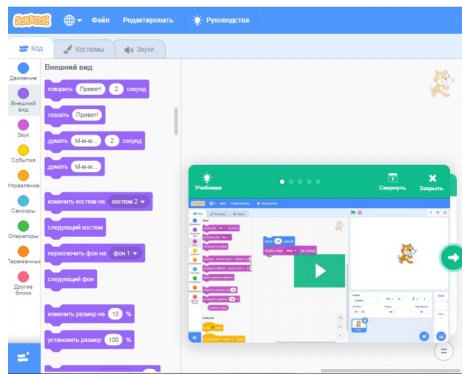
сти усвоения нового учебного материала,

иалом

Чтобы оживить нашу открытку и добавить музыкальные элементы, давайте познакомимся с новыми командами. Включите, пожалуйста, свои компьютеры и откройте программу Scratch. Блок «Звук» — это фиолетовая панель в интерфейсе Scratch, предоставляющая множество возможностей для работы со звуком. Вы можете выбирать нужные аудиофайлы прямо из библиотеки программы, где собрано большое количество различных звуков. Помимо стандартных звуков, библиотеку можно пополнять своими записями и короткими мелодиями.



Блок «Внешний вид»



Пожалуйста, обсудите в парах, что будет представлено на вашей

			<i>открытке. Определите главного персонажа и оформление фона.</i>	
Практическая деятельность. Применение полученных знаний. (15 мин.)	Применение нового материала на практике	Работа в группах. Выполнение практического задания-создание анимированного проекта	<p>Организует, наблюдает, при необходимости комментирует, задает наводящие вопросы, подводит к успешному решению</p> <p>Дети младшего возраста выполняют задание по алгоритму:</p> <ul style="list-style-type: none"> — Выбрать фон для сцены. — Добавить спрайт-ёлка. — Добавить спрайт-герой сказки. — Добавить спрайт- шарик (ёлочная игрушка). — Пишем программу для шарика. Используя блок «Внешность», создаем эффект мерцания. — Используя, функцию копирования, украсить ёлку шариками. — Используя блок «Внешность», добавляем поздравление для спрайта герой сказки. — Используя блок «Звук», добавляем музыку. <p>Дети более старшего возраста выполняют задание по карточке:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Используя блоки «Внешность» и «Звук», создать музыкальную поздравительную открытку. Обязательный спрайт для всех открыток-ёлка с мерцающими шариками. 	Выполняют практическое задание
Обобщение и систематизация знаний (8 мин.).	Создание анимированной открытки с персонажами сказок.	Представление своих работ	<p>Наблюдает, при необходимости комментирует, задает наводящие вопросы. Обеспечивает положительную реакцию детей на творчество других учащихся.</p> <p><i>Дети, ваши открытки завершены. Пожалуйста, покажите свои проекты остальным группам. Расскажите о своей открытке: почему вы выбрали именно этого персонажа для поздравления? Из</i></p>	Сохраняют и презентуют свои проекты. Задают вопросы участникам других групп.

			<i>какой сказки взят ваш герой? Кому вы хотели бы подарить свою открытку?</i>	
Рефлексивный (3 мин.)	Проведение рефлексии эмоционального состояния	Анализ своего настроения и своих успехов	<p>Подводит итоги урока, благодарит за урок.</p> <p><i>Ребята, достигли ли вы той цели, которую ставили перед собой?</i></p> <p><i>— Совпадает ли ваша открытка с тем, что вы изначально задумывали?</i></p> <p><i>— Отлично справились! Каждая открытка получилась уникальной и замечательной!</i></p> <p><i>— Хотели бы вы создавать открытки и к другим праздникам? Что еще вы хотели бы добавить в них?</i></p> <p><i>— Поздравляю всех с приближающимся Новым годом! Делайте подарки, радуйте себя и своих близких.</i></p>	<p>Называют основные позиции нового материала и как они их усвоили (что получилось, что не получилось и почему).</p> <p>Формулирую свое восприятие с эмоциональной точки зрения</p>

Технологическая карта урока. Информатика . 6-7 класс. ФГОС.

Учитель: Терехова Екатерина Викторовна

Урок. Урок по безопасному поведению детей в сети Интернет.

Цель урока: *методическая:* показать актуальность данной темы;

учебная: обучение информационной безопасности в Интернете;

воспитательная: развитие самоконтроля учащихся и воспитание внимательного отношения к информационным ресурсам.

Задачи: ознакомить учащихся с потенциальными угрозами, которые могут встретиться при работе в сети Интернет и научить избегать их; формирование навыков поведения в информационном обществе с целью обеспечения информационной безопасности и освоить практические навыки работы в сети Интернет; отработка навыков и умений: сравнения информации, критического анализа; выделения главных мыслей и грамотного их изложение; восприятия и усвоения услышанного; расширение кругозора учащихся; формирование информационной культуры.

Тип урока: урок усвоения новых знаний.

Здоровье сберегающие технологии: динамическая пауза.

Образовательные ресурсы: видеоролики на платформе RuTube..

УУД: личностные, регулятивные, познавательные, коммуникативные.

Планируемые образовательные результаты: учащиеся ознакомлены с потенциальными угрозами, которые могут встретиться при работе в сети Интернет; сформированы навыки поведения в информационном обществе; отработаны навыки и умения поведения в сети Интернет.

Этапы урока	Материал ведения урока	Деятельность учащихся	УУД на этапах урока
Организационный этап.		Дети рассаживаются по местам, делятся на две группы.	Личностные: - формирование навыков самоорганизации; - развитие грамотной речи, памяти.
Мотивация (самоопределения) к учебной деятельности.	Добрый день, ребята! Кто хочет научиться летать, тот должен сперва научиться стоять, и ходить, и бегать, и лазить, и танцевать: нельзя сразу научиться полету! Фридрих Ницше Ребята, кто сможет пояснить мысль немецкого мыслителя?	Отвечают на вопрос учителя, рассуждают.	
Постановка задачи.	Ребята, в Интернете можно найти информацию для реферата, послушать любимую мелодию, купить	Дети подумав, называют угрозы.	

Этапы урока	Материал ведения урока	Деятельность учащихся	УУД на этапах урока
	<p>понравившуюся книгу или обсудить горячую тему на многочисленных форумах. Интернет может быть прекрасным и полезным средством для обучения, отдыха или общения с друзьями.</p> <p>Но сеть Интернет скрывает и угрозы.</p> <p>Пусть каждая группа подумает и назовет опасности, которые нас поджидают в Интернете.</p>		<p>Личностные:</p> <ul style="list-style-type: none"> - осознание своих возможностей; - развитие грамотной речи. <p>Регулятивные:</p> <ul style="list-style-type: none"> - умение регулировать свои действия; - взаимодействовать в группе. <p>Познавательные:</p> <ul style="list-style-type: none"> - умение анализировать, выделять и формулировать задачу; - умение осознанно строить речевое высказывание.
	<p>Просмотр видеоролика, подготовленного пресс-службой Совета Федерации Федерального Собрания Российской Федерации (Фильм 1).</p> <p>Ребята, как думаете, какая же тема будет у нас сегодня на уроке?</p> <p>О какой угрозе в сети Интернет рассказывает нам этот видеоролик?</p> <p>Действительно ли девочке что-то угрожает?</p> <p>Какие ошибки совершила девочка?</p> <p>Как не попасть в подобную ситуацию?</p>	<p>Учащиеся внимательно смотрят видеоматериал, потом отвечают на вопросы учителя.</p>	
Игра-сказка.	<p>Дети участвуют в игре-сказке «Сказка о золотых правилах безопасности в Интернете». Выбирают учеников на роль Ивана и царевны. Во время игры-сказки затрагиваются такие темы как:</p> <ul style="list-style-type: none"> - общение в сети Интернет с незнакомыми людьми; - подросток и закон; - вредоносные программы; - мошенничество в сети Интернет; 	<p>Учащиеся работают в группах, моделируют различные жизненные ситуации, обсуждают варианты поведения, узнают новую информацию, участвуя в ролевой игре. Узнав весь необходимый материал, решают задачу и создают «Золотые правила безопасного поведения в Интернет».</p>	<p>Регулятивные:</p> <ul style="list-style-type: none"> - умение регулировать свои действия; - взаимодействовать в группе. <p>Личностные:</p> <ul style="list-style-type: none"> - развитие логического мышления, познавательной активности;

Этапы урока	Материал ведения урока	Деятельность учащихся	УУД на этапах урока
	<p>- личные данные, как их сохранить; - стоит ли доверять собеседнику? Учитель выступает в роли сказочника, просит спасти царевну. Для спасения царевны необходимо освоить новые знания и составить «Золотые правила безопасного поведения в сети Интернет». Перед составлением «Золотых правил» ученики просматривают видеоролики (Фильм 2. Фильм 3. Фильм 4.) Для составления «Золотых правил безопасного поведения в сети Интернет», доска делится на две части, одна часть подписывается «всегда», другая – «никогда». Детям раздаются карточки с «золотыми» правилами, в которых пропущено первое слово (всегда/никогда), они по очереди зачитывают карточки, вставляя пропущенное слово. <i>Приложение 1. Игра-сказка (составлена по мотивам сказки «Чудесные ягоды»)</i> <i>Приложение 2. «Золотые» правила безопасного поведения в сети Интернет</i></p>		<p>- развитие алгоритмического мышления. Познавательные: - умение анализировать, выделять и формулировать задачу; - умение осознанно строить речевое высказывание. Коммуникативные: - умение слушать и слышать друг друга; - умение адекватно использовать речевые средства для дискуссии и аргументации своей позиции; - понимание возможности различных точек зрения, не совпадающих с собственной.</p>
Динамическая пауза.	Просмотр видеоролика физкультминутки (Фильм 5).	Учащиеся встают из-за парт и повторяют движения из динамической паузы.	

Этапы урока	Материал ведения урока	Деятельность учащихся	УУД на этапах урока
Подведение итогов урока.	Учитель организывает работу в группах, просит учащихся выполнить задание (нарисовать плакат-памятку для начальной школы с правилами безопасного поведения в сети Интернет).	Учащиеся работают в группах, вспоминают весь пройденный за урок материал, рисуют плакат-памятку.	<p>Регулятивные:</p> <ul style="list-style-type: none"> - умение регулировать свои действия; - взаимодействовать в группе. <p>Личностные:</p> <ul style="list-style-type: none"> - формирование внутреннего плана действий, структурирование полученной информации, анализ деятельности на уроке; - умение с достаточной полнотой и точностью выражать свои мысли в соответствии с задачами и условиями коммуникации. <p>Познавательные:</p> <ul style="list-style-type: none"> - умение анализировать, выделять и формулировать задачу; - умение осознанно строить речевое высказывание.

Приложение 1. Игра-сказка (составлена по мотивам сказки «Чудесные ягоды»)

Сказка

В некотором царстве, в некотором государстве жили-были царь с царицей, и росла у них дочь-красавица.

Вот как-то раз пришло в тот город чужеземное судно. Захотелось царевне взглянуть хоть одним глазком на заморские диковины. Стала проситься у родителей:

- Отпустите меня на пристань поглядеть на заморский корабль!

Царь с царицей её отпустили.

И только пришла царевна на пристань, как встретил её сам чужеземный купец и говорит:

- Прекрасная царевна, зайди на мой корабль, там у меня стрелялки-убивалки Соловья-разбойника, товары заморские купцов шоповских, сети знакомств-зазывалок русалочьих. Никому этих редкостей я не показывал, а тебе покажу.

И хочется пойти и боязно царевне, а купец неотступно зовёт:

- Что тебе по нраву придёт, всё велю во дворец отнести, в подарок тебе.

Она не удержалась, с торговым гостем поднялась на палубу. Привёл её хозяин в богатую каюту:

- Посиди тут за компьютером, прекрасная царевна, а я пойду, все диковины принесу.

Вышел на палубу, запер дверь крепко-накрепко и дал команду:

- Поднять якорь!

А на корабле только этого приказа и ждали. Быстро подняли все паруса, и побежало судно в море.

Прибежали на пристань царь с царицей, а судно уж скрылось из виду. Что тут делать?

Вот царь и приказал клич кликнуть:

- Кто отыщет царевну, того на ней женю и полцарства отпишу.

Много нашлось охотников. Искали царевну по всему свету и нигде не нашли. А в том городе служил в солдатах Иван, крестьянский сын. Пришёл черёд ему в караул идти, царский заповедный сад стеречь. В самую полночь прилетели два ворона, и заговорили по-человечески. А Иван-солдат слушает.

Один ворон молвил:

- У здешнего царя потерялась единственная дочь. Три года искали, не нашли.

Другой ему отвечает:

- Ну, это дело нехитрое! Коли ехать по морю на полдень, попадёшь в царство Всемирной паутины. Где-то там живет Змей-мошеник-Горыныч, он и похитил царевну. Найти царевну весьма легко, но живому оттуда не выбраться, если на уловки Змея-мошеника-Горыныча попадёшь. И чтобы его одолеть, нужна сила воли не маленькая и знания определенные «Золотые правила безопасного поведения во Всемирной паутине».

И улетели вороны.

Иван-солдат мешкать не стал, надел щит антивирусный, взял в руки меч-кладенец кодовый. И был силен и умен, но не знал он «Золотых правил безопасного поведения во Всемирной паутине».

Ребята, давайте поможем Ивану одолеть Змея-мошеника-Горыныча, составим для него «Золотые правила безопасного поведения во Всемирной паутине»?

Просмотр Видеороликов (Фильм 2, Фильм 3, Фильм 4). Составление «Золотых правил безопасного поведения во Всемирной паутине»

Велел Иван корабль снарядить, и поплыл.

Плыли, близко ли, далёко ли, долго ли, коротко ли,- приплыли к царству Всемирной паутины.

Иван-солдат надел щит антивирусный, взял в руки меч-кладенец кодовый и отправился царевну искать. Долго бродил он, отбиваясь от реклам шоповских зазывающих и спамав увлекающих. И остановился на распутье игрища молодецкого трёхуровневого, стал читать надпись на камне: на первый уровень попадёшь – времени счёт потеряешь, до второго уровня доберёшься – от родных-близких отвернёшься, а на третий уровень пойдёшь - имя своё забудешь. И понял Иван, что здесь надо искать царевну.

Взмахнул он своим мечом и взломал код игрища страшного! Выскользнула из сетей разомкнувшихся царевна и бросилась в объятия Ивана. Обнял он ее со словами поучительными:

- Вот тебе «Золотые правила» от козней виртуальных, соблюдай наказания безопасные!

Залилась слезами царевна, дала Ивану слово честное, что не будет пропадать больше в забавах виртуальных, сама начнёт обучаться и помогать будет люду заблудшему и погрязшему в трясине сетевой.

И зажили Иван с царевной дружно и счастливо.

The screenshot shows the LearningApps.org interface. At the top, there is a search bar labeled "Поиск" and navigation buttons for "Все упражнения" and "Новое упражнение". The main content is a corkboard with several notes:

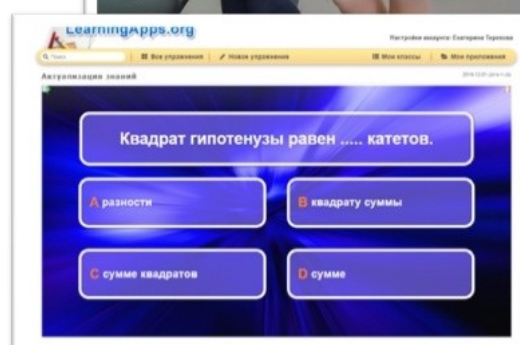
- Green note: Дети молодцы, поддержали мальчика
- Yellow note: Что же такое доброта?
- Cyan note: очень жалко мальчика
- Pink note: надо уметь делиться, когда это нужно
- Grey note: Доброта - душевное расположение к людям, благожелательность, отзывчивость, стремление делать добро другим
- Yellow note: Доброта- это стремление помочь людям, не требуя за это благодарности.
- Light green note: Доброта - это когда ты помогаешь людям не прося ничего взамен

A video player is embedded on the right side of the corkboard, showing a scene with children in a classroom. A play button is visible over the video.

Приложение №8



Ссылка на упражнение <https://learningapps.org/display?v=ptmdyn16c19>





Ссылка на проект

<https://project8498015.tilda.ws/>



МОУ СШ №7 имени адмирала Ф.Ф.Ушако...

983 ✓ 21:11

16 апреля 2024 в 21:11

📣 Уважаемые будущие первоклассники!
Приглашаем вас совершить виртуальную экскурсию по школе, где вы сами можете прогуляться по кабинетам, коридорам и заглянуть в пространства нашей любимой школы. ❤️ 👤 👤



Проект для вас подготовил ученик 10 класса Серебряков Сергей.

<http://project8498015.tilda.ws>



экскурсия по школе

project8498015.tilda.ws

Открыть пост

«Знакомство с цифровыми инструментами для обучения»

Цель занятия: ознакомление учеников с основными принципами работы с цифровыми сервисами для повышения эффективности учебного процесса и развития навыков цифровой грамотности.

Материалы и оборудование: ноутбуки или планшеты с доступом в интернет, проектор для демонстрации экрана учителя, презентационные материалы по каждому сервису.

Ход занятия:

Организационная часть (2 минуты)

Учитель приветствует учеников и просит убедиться, что у всех есть необходимые материалы и оборудование.

Вступление (3 минуты)

Учитель: *Сегодня мы познакомимся с несколькими важными цифровыми сервисами, которые сделают наше обучение более интересным и продуктивным. Мы поговорим о том, как работать с документами совместно, смотреть и создавать образовательные видео, проходить интерактивные тесты и даже создавать свои собственные веб-сайты. Готовы начать? Тогда вперед!*

Основная часть (40 минут)

Яндекс.Диск — для совместной работы над документами (10 минут)

Учитель: *Первым сервисом, с которым мы познакомимся, станет Яндекс.Диск. Этот инструмент позволяет хранить файлы в облаке и делиться ими с другими пользователями. Давайте посмотрим, как это работает.*

Учитель демонстрирует интерфейс сервиса и показывает, как создать аккаунт и загрузить файл. Объясняется, как организовать совместную работу над документом и оставлять комментарии. Ученики выполняют простое задание: создают папку и загружают туда файл.

RuTube — для просмотра образовательных видео и создания видеоматериалов (10 минут)

Учитель: *Теперь перейдем к RuTube. Этот сервис похож на YouTube, но ориентирован на русскоязычное сообщество. Здесь мы можем найти огромное количество образовательных видео и даже загружать свои собственные.*

Учитель показывает, как искать видео по нужной теме и встраивать его в учебные материалы. Объясняет, как загружать и управлять своими видео. Ученики ищут видео по заданной теме и добавляют его в избранное.

Learning Apps — для интерактивного изучения терминов и понятий (10 минут)

Учитель: *Следующий сервис — Learning Apps. Он позволяет создавать интерактивные упражнения, викторины и кроссворды. Давайте попробуем вместе!*

Учитель демонстрирует примеры готовых упражнений и объясняет, как создавать свои. Ученики решают предложенный кроссворд или викторину.

Quizizz — для проведения викторин и тестирования знаний (10 минут)

Учитель: *Последний сервис, который мы разберем сегодня, называется Quizizz. Это удобный инструмент для создания викторин и тестов. Давайте посмотрим, как это работает.*

Учитель показывает, как создавать викторины и настраивать параметры тестирования. Проводится демонстрационное тестирование, чтобы ученики увидели, как работает система оценивания. Ученики участвуют в короткой викторине по пройденному материалу.

Заключительная часть (5 минут)

Учитель: *Итак, мы познакомились с четырьмя полезными сервисами, которые помогут вам учиться эффективнее. Каждый из них имеет свои уникальные возможности, и теперь вы знаете, как их использовать.*

Учитель напоминает о домашнем задании: зарегистрироваться на всех сервисах и попробовать создать простейший проект (документ, видео, упражнение или викторина). Отвечает на вопросы учеников и благодарит за внимание.

Домашнее задание:

Зарегистрироваться на всех сервисах и создать простейший проект по выбранной теме.

Рефлексия (после выполнения домашнего задания)

После выполнения домашнего задания ученики делятся своими впечатлениями и рассказывают о сложностях, с которыми столкнулись при работе с сервисами.

Проверка уровня знаний и навыков, касающихся базовых понятий информатики и особенностей работы с сервисами Web 2.0

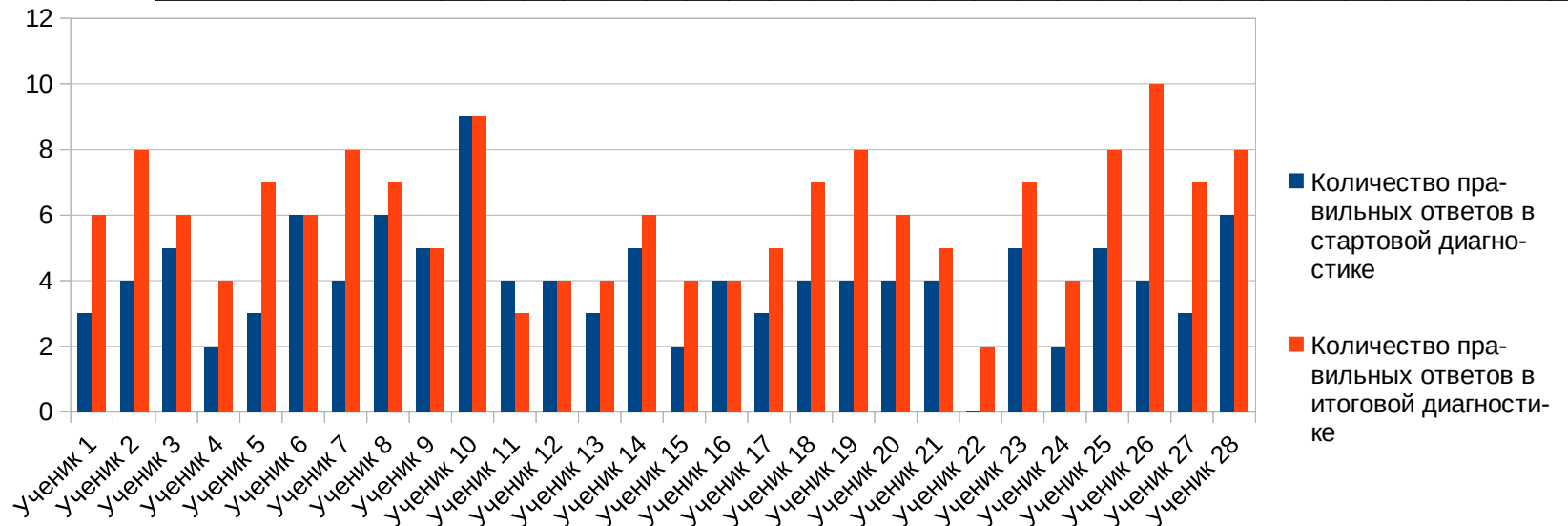
1. Выберите верное определение термина «алгоритм»:
а) Последовательность команд, выполняемых компьютером для достижения цели. б) Набор инструкций для людей. в) Математическая формула. г) Графический интерфейс пользователя.
2. Выберите правильный вариант описания локальной сети (LAN):
а) Глобальная сеть, объединяющая миллионы компьютеров по всему миру. б) Сеть, соединяющая компьютеры внутри одного здания или небольшой территории. в) Частная сеть, предназначенная для ограниченного круга лиц. г) Сеть, используемая исключительно для передачи мультимедийных данных.
3. Что из перечисленного является примером сервиса Web 2.0?
а) Форумы и блоги. б) Статичные HTML-сайты. в) Электронная почта. г) Онлайн-карты.
4. Какое преимущество предоставляют облачные технологии пользователям?
а) Возможность хранения больших объемов данных на удаленном сервере. б) Повышение производительности компьютера. в) Улучшение графики в играх. г) Автоматизация управления файлами.
5. К какому типу относится операционная система?
а) Прикладное ПО. б) Системное ПО. в) Утилиты. г) Игры.
6. Что позволяет делать функция "Сумма" в Excel?
а) Вычислять среднее значение ряда чисел. б) Складывать значения в указанных ячейках. в) Округлять числа до ближайшего целого. г) Преобразовывать текст в числа.
7. Какой браузер считается одним из самых популярных среди пользователей?
а) Internet Explorer. б) Mozilla Firefox. в) Opera. г) Safari.
8. Почему социальные сети относят к сервисам Web 2.0?
а) Они предоставляют возможность обмена сообщениями между пользователями. б) Позволяют пользователям создавать контент и делиться им. в) Используют протокол HTTPS для защиты данных. г) Предоставляют доступ к электронной почте.
9. Что из перечисленного НЕ является мерой безопасности при работе в интернете?
а) Регулярное обновление антивирусного ПО. б) Открытие подозрительных ссылок в письмах. в) Использование сложных паролей. г) Установка обновлений операционной системы.
10. Что такое информация?
а) Данные, представленные в удобной для восприятия форме. б) Совокупность всех существующих фактов. в) Информация — это данные, записанные на бумаге. г) Информационные технологии.

Приложение №12

7А класс **Количество учащихся**

28

	Ученик 1	Ученик 2	Ученик 3	Ученик 4	Ученик 5	Ученик 6	Ученик 7	Ученик 8	Ученик 9	Ученик 10	Ученик 11	Ученик 12	Ученик 13	Ученик 14	Ученик 15	Ученик 16	Ученик 17	Ученик 18	Ученик 19	Ученик 20	Ученик 21	Ученик 22	Ученик 23	Ученик 24	Ученик 25	Ученик 26	Ученик 27	Ученик 28
Количество правильных ответов в стартовой диагностике	3	4	5	2	3	6	4	6	5	9	4	4	3	5	2	4	3	4	4	4	4	0	5	2	5	4	3	6
Количество правильных ответов в итоговой диагностике	6	8	6	4	7	6	8	7	5	9	3	4	4	6	4	4	5	7	8	6	5	2	7	4	8	10	7	8

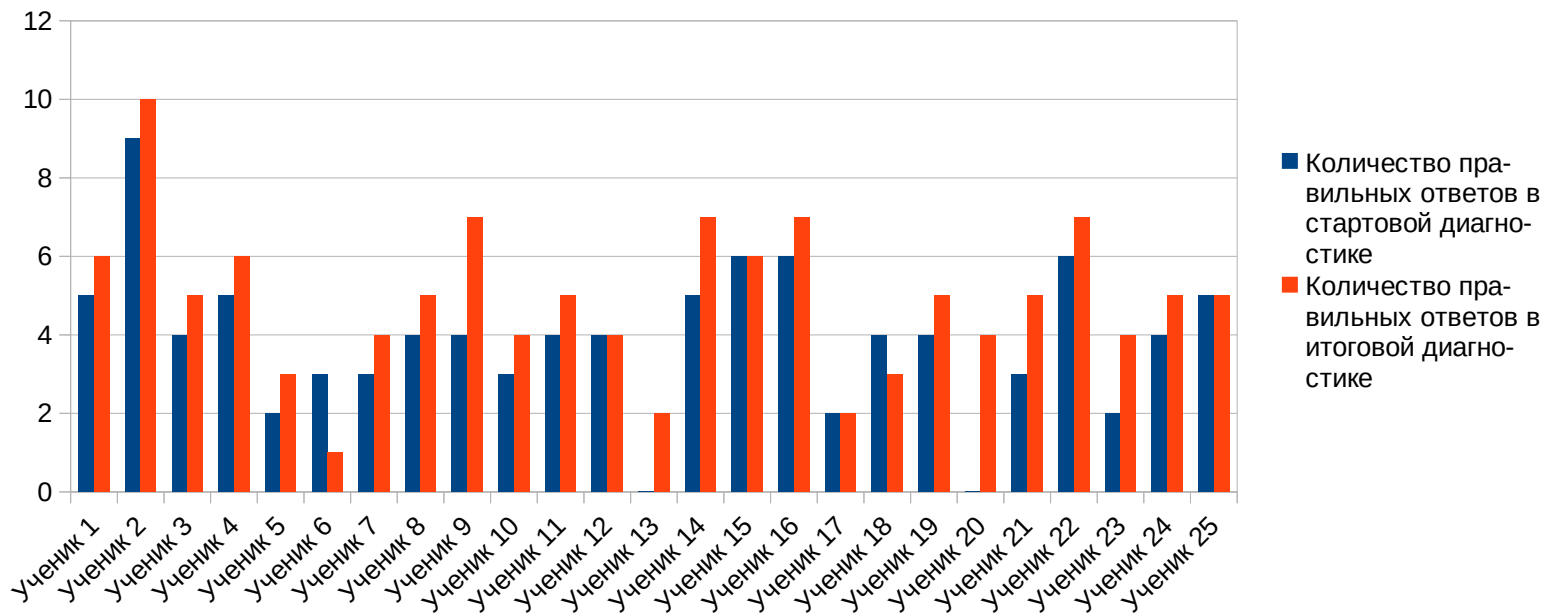


7Б класс

Количество учащихся

25

	Ученик 1	Ученик 2	Ученик 3	Ученик 4	Ученик 5	Ученик 6	Ученик 7	Ученик 8	Ученик 9	Ученик 10	Ученик 11	Ученик 12	Ученик 13	Ученик 14	Ученик 15	Ученик 16	Ученик 17	Ученик 18	Ученик 19	Ученик 20	Ученик 21	Ученик 22	Ученик 23	Ученик 24	Ученик 25
Количество правильных ответов в стартовой диагностике	5	9	4	5	2	3	3	4	4	3	4	4	0	5	6	6	2	4	4	0	3	6	2	4	5
Количество правильных ответов в итоговой диагностике	6	0	5	6	3	1	4	5	7	4	5	4	2	7	6	7	2	3	5	4	5	7	4	5	5



Уважаемые ученики!

Просим вас ответить на вопросы этой анкеты. Ваши ответы помогут нам улучшить процесс обучения и адаптировать его под ваши потребности. Все ответы будут обработаны анонимно.

Личная информация (необязательно)

Ваш класс: _____ Пол: Мальчик Девочка

Восприятие сервисов Web 2.0

Как вы оцениваете удобство использования сервисов Web 2.0 в процессе обучения?

Очень удобно Удобно Нейтрально Неудобно Совсем неудобно

Насколько активно вы используете сервисы Web 2.0 в своей учебной деятельности?

Часто Иногда Редко Никогда

Какие преимущества вы видите в использовании сервисов Web 2.0 по сравнению с традиционными методами обучения?

Легкий доступ к материалам Возможность совместной работы
 Гибкость в обучении Другие (укажите): _____

Есть ли у вас какие-либо трудности или неудобства при работе с сервисами Web 2.0?

Да, есть Нет Затрудняюсь ответить

Если да, пожалуйста, уточните, какие именно трудности возникают:

Уровень интереса к предмету

Как изменилось ваше отношение к изучаемому предмету после внедрения сервисов Web 2.0?

Интерес увеличился Остался прежним Интерес уменьшился

Какие из новых возможностей, предложенных сервисами Web 2.0, вам больше всего понравились?

Совместная работа над проектами Доступ к интерактивным материалам
 Видеоматериалы и онлайн-курсы Другие (укажите): _____

Как вы считаете, помогают ли сервисы Web 2.0 лучше усваивать материал?

Да Нет Затрудняюсь ответить

Самооценка достигнутых результатов

Как вы оцениваете свои успехи в изучении предмета после внедрения сервисов Web 2.0?

Успехи улучшились Остались на прежнем уровне Успехи ухудшились

Чувствуете ли вы, что стали лучше понимать материал благодаря новым технологиям?

Да Нет Затрудняюсь ответить

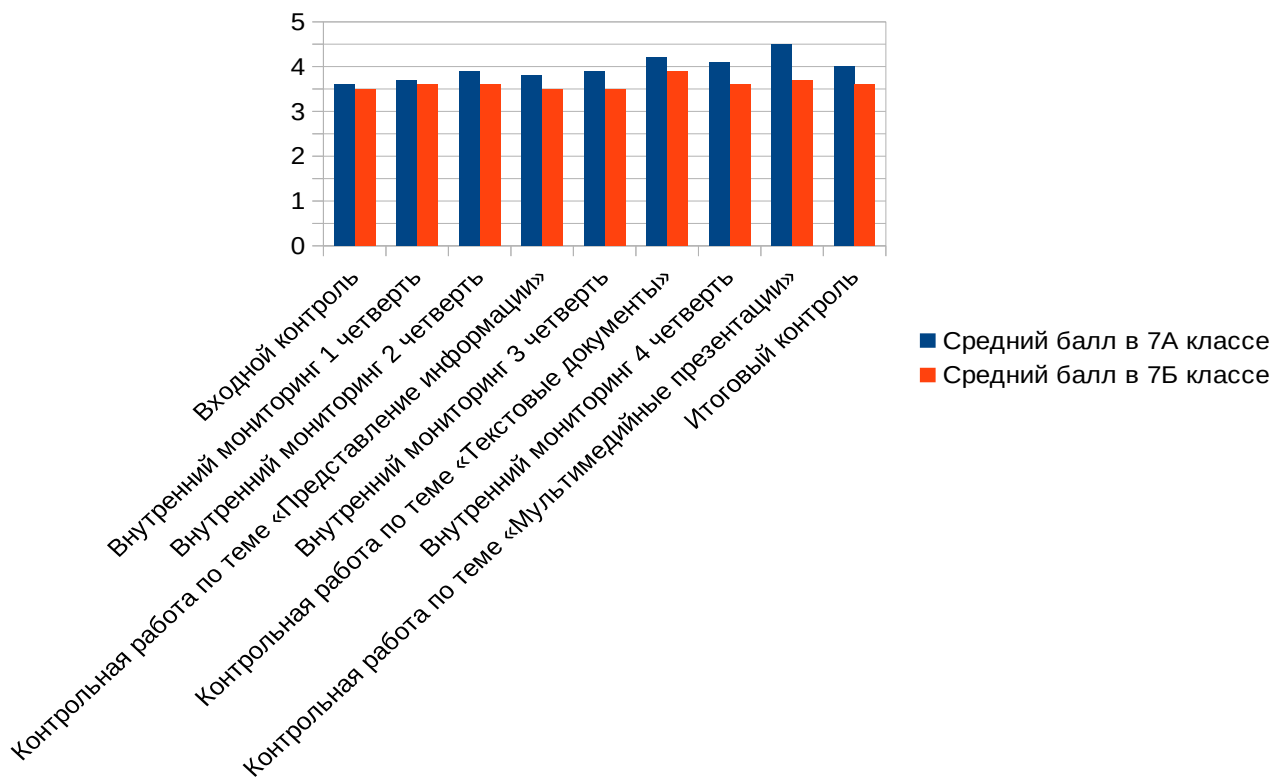
Хотели бы вы продолжить обучение с использованием сервисов Web 2.0 в будущем?

Да Нет Затрудняюсь ответить

Спасибо за участие в опросе! Ваше мнение важно для нас.

Сравнение среднего балла по контрольным работам и тестам

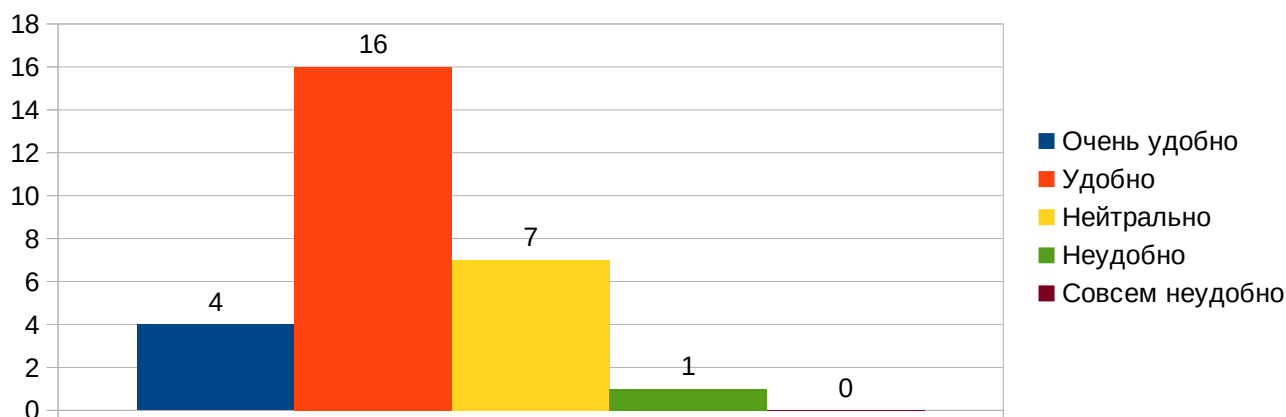
	Средний балл в 7А классе	Средний балл в 7Б классе
Входной контроль	3,6	3,5
Внутренний мониторинг 1 четверть	3,7	3,6
Внутренний мониторинг 2 четверть	3,9	3,6
Контрольная работа по теме «Представление информации»	3,8	3,5
Внутренний мониторинг 3 четверть	3,9	3,5
Контрольная работа по теме «Текстовые документы»	4,2	3,9
Внутренний мониторинг 4 четверть	4,1	3,6
Контрольная работа по теме «Мультимедийные презентации»	4,5	3,7
Итоговый контроль	4,0	3,6



Восприятие сервисов Web 2.0

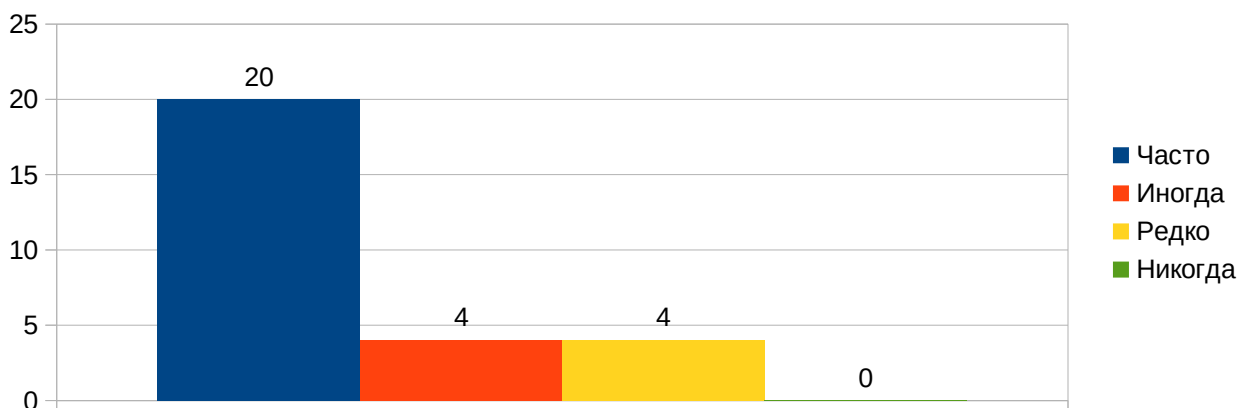
Как вы оцениваете удобство использования сервисов Web 2.0 в процессе обучения?

- Очень удобно Удобно Нейтрально Неудобно Совсем неудобно



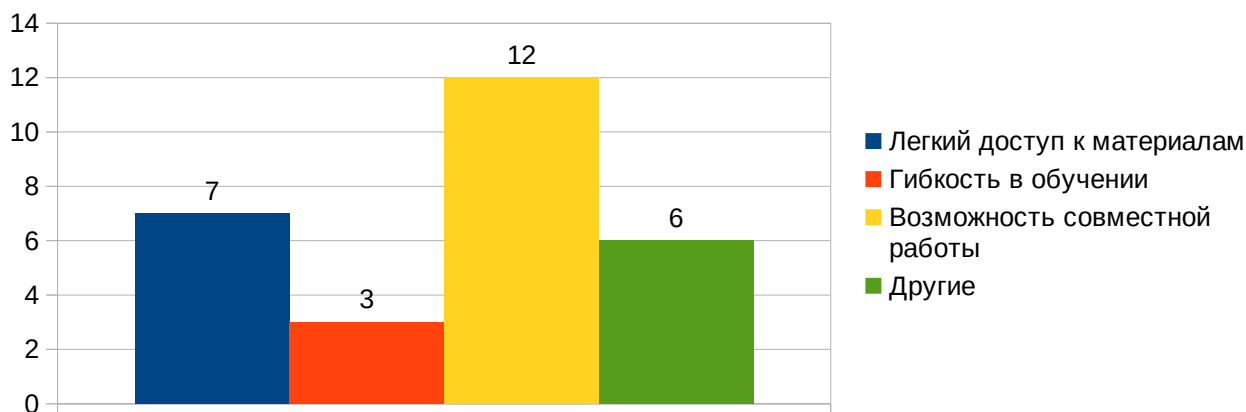
Насколько активно вы используете сервисы Web 2.0 в своей учебной деятельности?

- Часто Иногда Редко Никогда



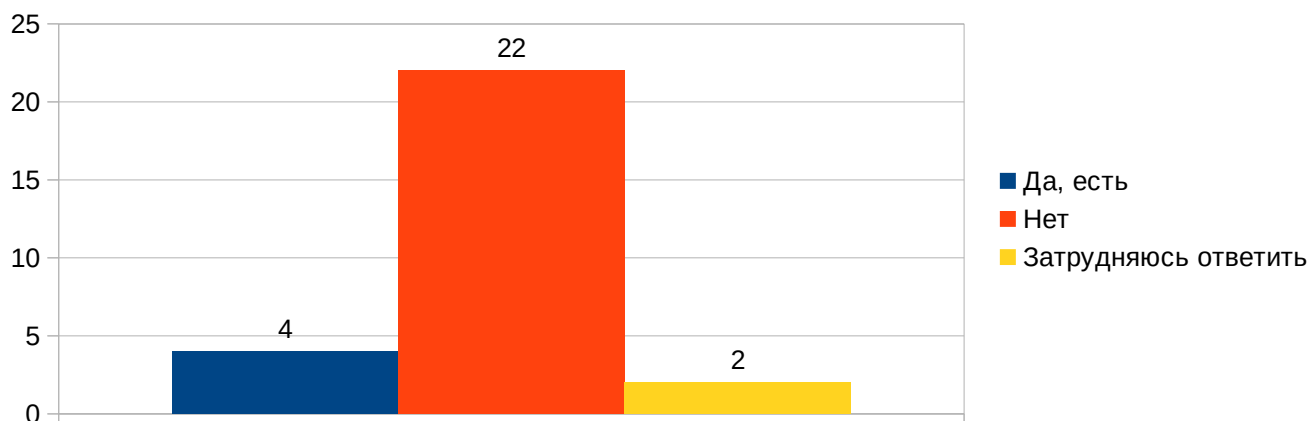
Какие преимущества вы видите в использовании сервисов Web 2.0 по сравнению с традиционными методами обучения?

- Легкий доступ к материалам Возможность совместной работы
 Гибкость в обучении Другие



Есть ли у вас какие-либо трудности или неудобства при работе с сервисами Web 2.0?

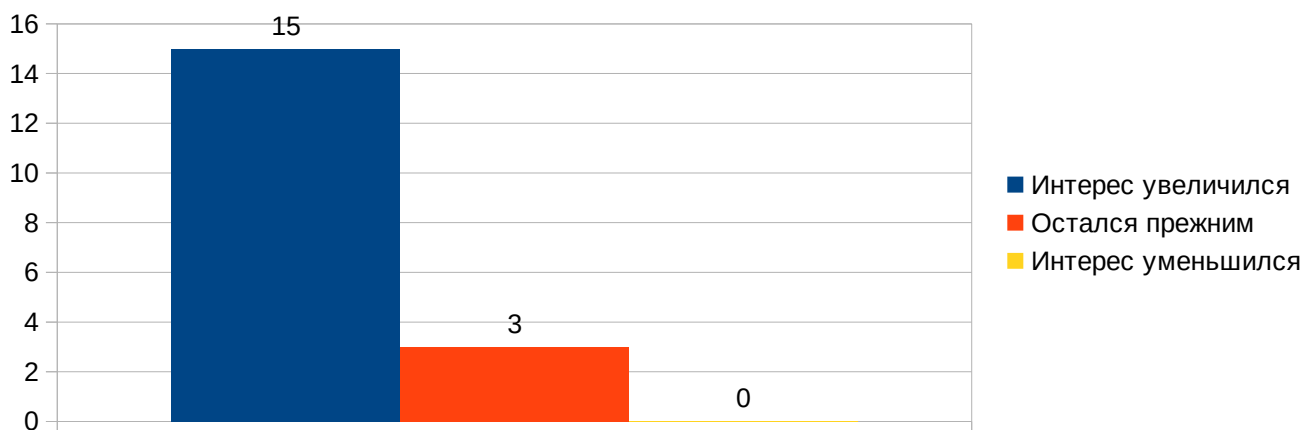
- Да, есть Нет Затрудняюсь ответить



Уровень интереса к предмету

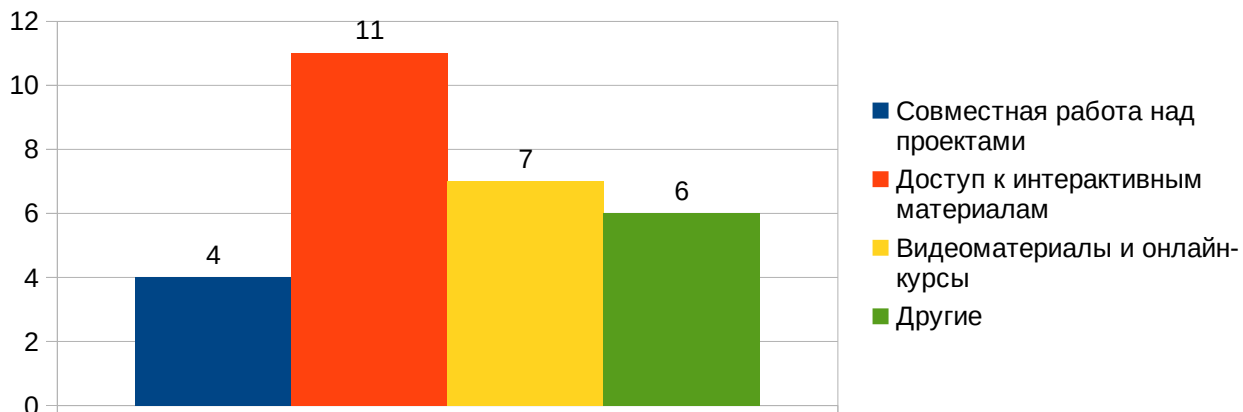
Как изменилось ваше отношение к изучаемому предмету после внедрения сервисов Web 2.0?

- Интерес увеличился Остался прежним Интерес уменьшился



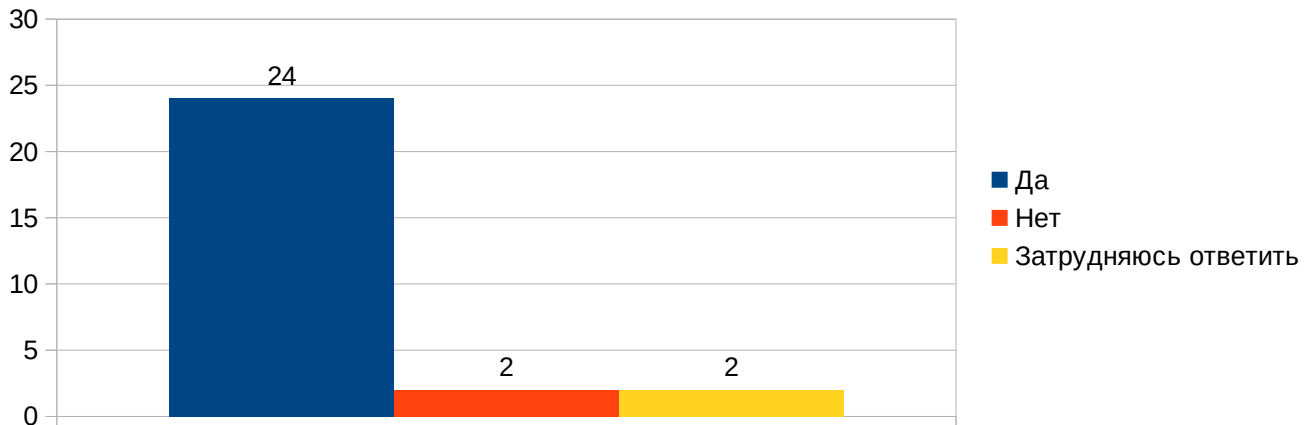
Какие из новых возможностей, предложенных сервисами Web 2.0, вам больше всего понравились?

- Совместная работа над проектами Доступ к интерактивным материалам
 Видеоматериалы и онлайн-курсы Другие



Как вы считаете, помогают ли сервисы Web 2.0 лучше усваивать материал?

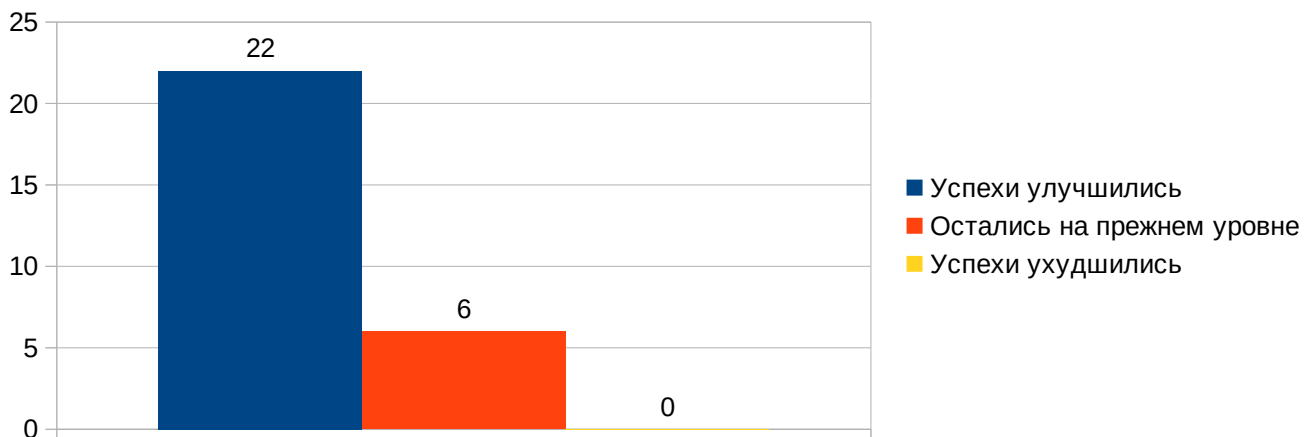
Да Нет Затрудняюсь ответить



Самооценка достигнутых результатов

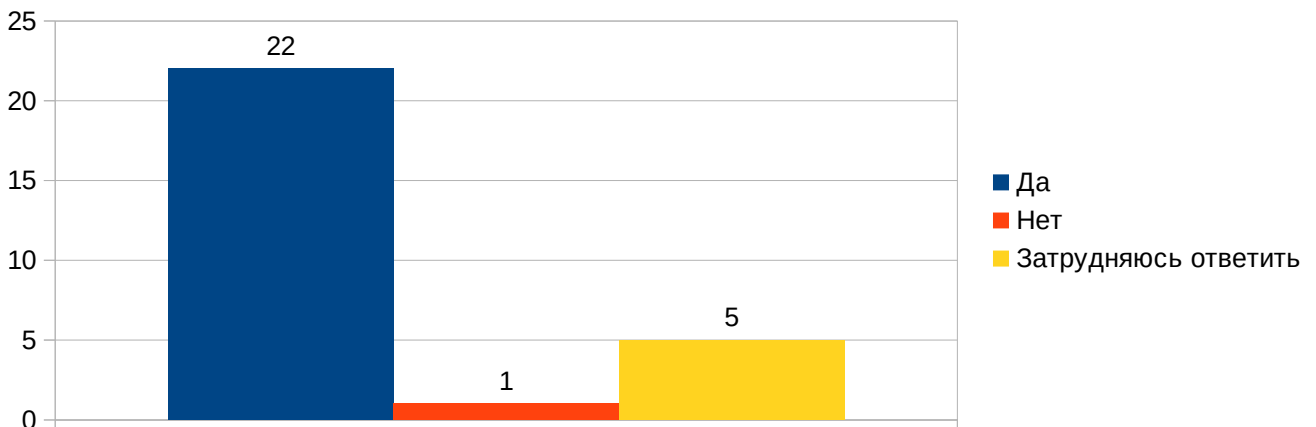
Как вы оцениваете свои успехи в изучении предмета после внедрения сервисов Web 2.0?

Успехи улучшились Остались на прежнем уровне Успехи ухудшились



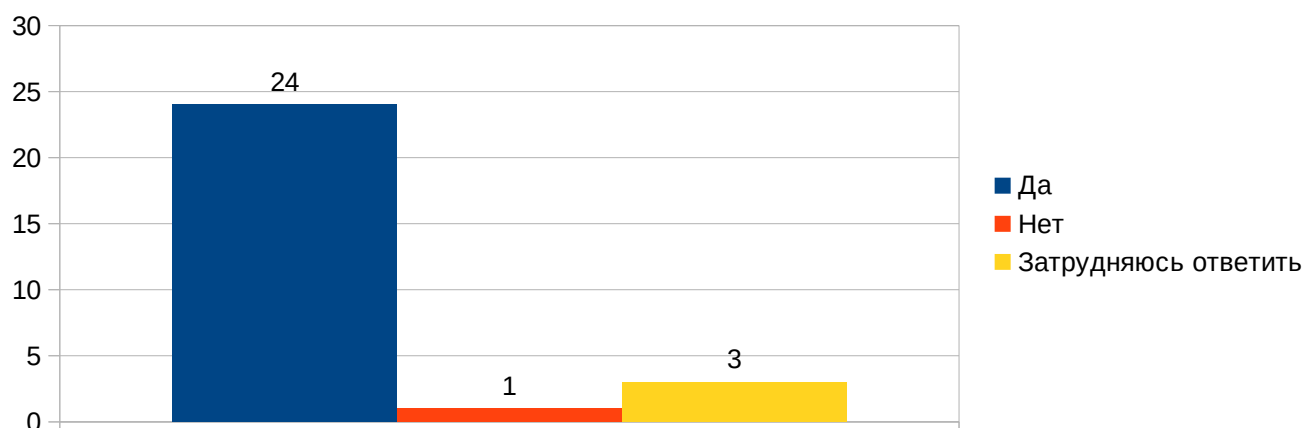
Чувствуете ли вы, что стали лучше понимать материал благодаря новым технологиям?

Да Нет Затрудняюсь ответить



Хотели бы вы продолжить обучение с использованием сервисов Web 2.0 в будущем?

Да Нет Затрудняюсь ответить



Проверочная работа для 7 класса по владению информационными технологиями

Задание 1. Работа с текстовым редактором (15 минут)

Задача: создать документ в текстовом редакторе и выполнить следующие действия:

Вставьте заголовок документа: «Мой опыт работы с сервисами Web 2.0».

Установите размер шрифта 16 pt, сделайте шрифт полужирным.

Ниже заголовка вставьте вашу фамилию и имя.

Используйте шрифт размером 14 pt.

Начните новый абзац и напишите короткое введение (3-4 предложения) о том, какие сервисы Web 2.0 вы использовали в процессе обучения.

Перечислите 3 сервиса Web 2.0, которыми вы пользовались чаще всего, и кратко опишите, как вы их использовали (по одному предложению на каждый сервис).

Создайте маркированный список из 5 пунктов, где опишете, чему вы научились благодаря использованию этих сервисов.

Сохраните документ в формате .docx или .pdf.

Критерии оценки:

правильное оформление заголовка и текста;

четкость и правильность описания сервисов;

грамотное создание списка;

отсутствие орфографических ошибок.

Задание 2. Работа с электронной таблицей (20 минут)

Задача: откройте новую электронную таблицу и выполните следующие действия:

В ячейке A1 введите заголовок «Мои любимые сервисы Web 2.0».

В столбце A ниже заголовка впишите названия трех ваших любимых сервисов Web 2.0.

В столбце B напротив каждого сервиса добавьте краткое описание его функций (1-2 предложения).

В столбце C укажите, сколько раз в неделю вы используете каждый из этих сервисов.

В строке 6 создайте формулу, которая подсчитает общее количество использований всех сервисов за неделю.

Отформатируйте ячейки с числами так, чтобы они отображались с двумя знаками после запятой.

Постройте диаграмму, показывающую частоту использования каждого сервиса.

Сохраните файл в формате .xlsx или .csv.

Критерии оценки:

правильность ввода данных;

верное построение формулы;

качество оформления диаграммы;

соответствие форматированию чисел.

Задание 3. Навыки поиска информации в Интернете (10 минут)

Задача: найдите в Интернете следующую информацию и запишите её в отдельный

документ:

Определите, что такое «Web 2.0» и кратко опишите его основные характеристики (3-4 предложения).

Найдите и перечислите три популярных сервиса Web 2.0, которые используются в образовании.

Опишите, как эти сервисы могут помочь в образовательном процессе (по одному предложению на каждый сервис).

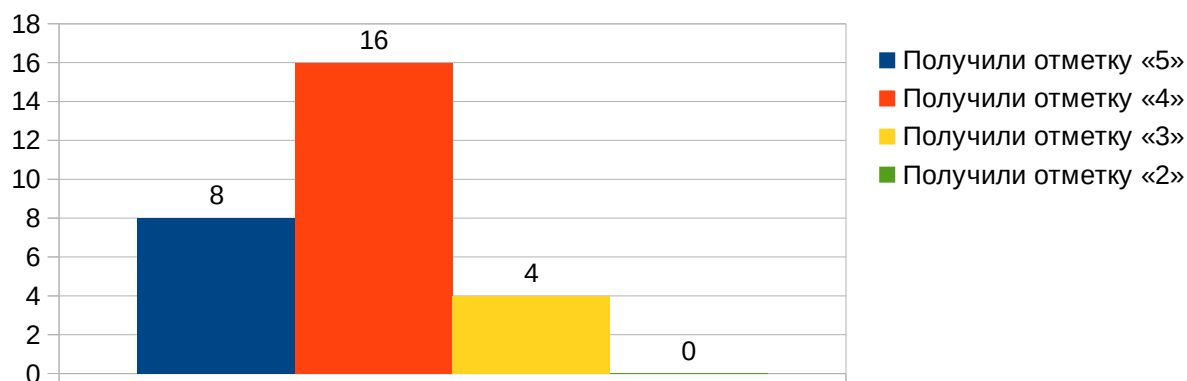
Критерии оценки:

Точность и полноту найденной информации;

Логичность и связность изложения;

Наличие ссылок на источники.

Результаты выполнения проверочной работы для 7 класса по владению информационными технологиями в 7А классе



Результаты выполнения проверочной работы для 7 класса по владению информационными технологиями в 7Б классе

