

Статья по теме ВКР

Название статьи: Использование инструментов LearningApp и WordWall для создания интерактивных уроков.

С каждым годом учителю становится всё сложнее привлечь внимание детей к уроку. Почти у каждого третьего ребёнка дефицит внимания, гиперактивность и потеря концентрации при выполнении конкретного задания. Современным детям трудно длительно контролировать процесс обучения. Им необходима динамика урока, интересные и наглядные материалы, которые можно организовать с помощью онлайн и офлайн инструментов геймификации. Цель такого взаимодействия с детьми – повышение мотивации детей к обучению. Они заходят участвовать в таком виде активности, но их знаний не будет хватать для того, чтобы давать ответы, и тогда их интерес к повышению уровня знаний возрастет.

По мнению ведущих психологов (И. В. Дубровина, А. К. Маркова, М. В. Матюхина и др.) в настоящее время необходимо целенаправленно управлять учебной мотивацией как важнейшей составляющей личности школьника, так же, как умственным развитием и усвоением знаний. Трудно ожидать от ребенка, у которого недостаточно сформирован интерес к знаниям, активной работы на уроке, мобилизации усилий, воли для выполнения заданий, овладения знаниями, достижения положительных результатов в учении.

Интерактивное обучение — это взаимодействие не только между учителем и учениками, но и между группами или отдельными обучающимися. По-другому его называют «диалоговым обучением». Геймификация в образовании – это процесс включения игровых элементов в обучающий курс. Интерактивные формы помогают педагогу увлечь учеников уроком, замотивировать их на активное участие, достижение результатов и коллективную работу.

Педагогам сложно разобрать в актуальных инструментах геймификации самостоятельно, им необходимо с чего-то начать.

LearningApp и WordWall - это два популярных инструмента, которые можно использовать для создания интерактивных уроков и повышения эффективности обучения. Давайте рассмотрим их основные возможности и преимущества.

LearningApps - полностью бесплатный онлайн-сервис, с помощью которого можно самостоятельно создавать интерактивные упражнения с целью проверки и закрепления полученных знаний.

Можно создавать упражнения не с нуля, а использовать готовые работы, выполненные другими авторами. Их можно посмотреть в разделе *Все упражнения*. Готовые работы как нельзя лучше подходят в качестве

шаблонов, ведь в них можно просто поменять несколько данных на нужные. И вот уже готово идеальное для вашего урока упражнение!

Существующие модули могут быть непосредственно включены в содержание обучения, а также их можно изменять или создавать в оперативном режиме. Целью является также собрание интерактивных блоков и возможность сделать их общедоступным.

Преимущества использования LearningApp для создания интерактивных уроков:

1. Возможность создания разнообразных типов заданий: множественный выбор, открытые вопросы, сопоставление и др.
2. Персонализация обучения: учителя могут создавать индивидуальные задания под конкретных учащихся.
3. Моментальная обратная связь: учащиеся могут получать результаты тестов и упражнений немедленно.
4. Мониторинг прогресса: учителя могут отслеживать успехи учащихся и адаптировать учебный материал соответственно.

Wordwall - многофункциональный онлайн-инструмент для создания как интерактивных, так и печатных материалов. Алгоритм работы примерно такой же, как в LearningApps. Однако качество шаблонов в Wordwall и функциональные возможности выше, а создавать упражнения там ещё проще.

Создание интерактивного упражнения займёт минимум вашего времени.

Преимущества использования WordWall для создания интерактивных уроков:

1. Игровой подход: обучение становится увлекательным и интересным для учащихся.
2. Разнообразие заданий: учителя могут создавать карточки для меморизации, сопоставления, сортировки и других игр.
3. Возможность совместной работы: учащиеся могут участвовать в играх в режиме реального времени и соревноваться друг с другом.
4. Адаптивность: WordWall позволяет настраивать сложность упражнений и заданий в зависимости от уровня подготовки учащихся.

Использование инструментов LearningApp и WordWall для создания интерактивных уроков предоставляет широкие возможности для разнообразия и эффективности обучения. Эти платформы помогут сделать

уроки более интересными, увлекательными и запоминающимися для учащихся.

Инструменты LearningApp и WordWall могут быть использованы на различных уроках и в разных предметных областях. Ниже приведены примеры уроков, на которых эти инструменты могут быть эффективно применены:

LearningApp:

1. Языковые уроки: для обучения новым словам, грамматике, чтению и письму.
2. Математика: для решения уравнений, математических задач, тренировки навыков счета.
3. История: для проведения викторин, тестов и упражнений по историческим событиям и фактам.
4. География: для изучения географических терминов, стран и столиц, карт и географических особенностей.
5. Наука: для проведения тестов по биологии, химии, физике и другим научным предметам.

WordWall:

1. Изучение иностранных языков: для запоминания новых слов, фраз, правильного произношения.
2. Музыка: для узнавания нот, нотных символов, композиторов и музыкальных терминов.
3. Изобразительное искусство: для знакомства с искусством, художниками, стилями, картинами.
4. Физкультура: для проведения физических упражнений, игр, тестирования знаний о здоровом образе жизни.
5. Театр и литература: для изучения произведений, авторов, театральных терминов, сценариев.

Эти инструменты могут быть успешно применены на различных уроках и предметах, чтобы сделать обучение более интерактивным, увлекательным и эффективным. Важно адаптировать их использование под конкретные потребности урока и цели обучения, чтобы добиться максимальной пользы от интерактивных упражнений.

Таким образом, небольшое разнообразие в школьной жизни даст детям возможность окунуться в мир интересного и прекрасного. И повысить на какое-то время мотивацию слушать даже обычные скучные уроки.

Литература

1. **Григорьева М. Н.** Отсутствие мотивации учащихся в среднем звене общеобразовательной школы / М. Н. Григорьева. — Текст : непосредственный // Молодой ученый. — 2020. — № 52 (342). — С. 383-385.
2. **Кириченко Д. В.** Геймификация в работе учителя общеобразовательной школы: опыт и перспективы / Д. В. Кириченко, Ю. Н. Галагузова // Педагогическое образование в России. - 2022. - №3.
3. **Волкова И.А.** Формирование цифровых компетенций в профессиональном образовании / И.А. Волкова, В.С. Петрова - Текст : непосредственный // Вестник НВГУ. - 2019.