Государственное учреждение образования

«Средняя школа №13 г. Мозыря»

МАСТЕР-КЛАСС

Интерактивные упражнения

на уроках трудового обучения

как средство активизации познавательной деятельности учащихся

Назарчук Вячеслав Федорович,

учитель трудового обучения

+375 33 350 97 71;

E-mail: [school13-mozyr@yandex.ru](mailto:school13-mozyr@yandex.ru)

**План проведения мастер-класса**   
**«Интерактивные упражнения на уроках трудового обучения как средство активизации познавательной деятельности учащихся.»**

Ведущий мастер-класса — Вячеслав Федорович Назарчук, учитель трудового обучения Государственного учреждения образования «Средняя школа №13 г. Мозыря».

**Целевая группа:** учителя трудового обучения.

**Цель:** **изучение особенностей разработки и применения в образовательном процессе дидактических материалов, созданных с помощью сетевого социального сервиса LearningApps.org.**

Задачи:   
– популяризовать использование онлайн-сервиса как средства формирования у учащихся познавательных интересов к предмету;   
– презентовать опыт работы по использованию интерактивных приложений;   
– познакомить с методикой использования интерактивных приложений на сайте http://learningapps.org;   
– создать условия для плодотворного общения участников мастер-  
класса с целью развития творческого мышления, теоретических и практических знаний, развития информационной культуры педагогов.

**Методическое и техническое обеспечение:**

* мультимедийная презентация, разработанная в программе Power Point;
* персональные компьютеры с доступом к сети Интернет, смартфоны
* Карточки с интерактивными заданиями;
* технические средства обучения: мультимедийный проектор, мультимедийный экран.

**Ход мастер-класса**

**I этап – ориентировочно-мотивационный** (до 2 минут)

**Цель:** психологическая настроенность участников мастер-класса на работу и готовность к педагогическому взаимодействию с ведущим.

**Методическая задача:** создать условия для психологической настроенности участников мастер-класса на работу посредством вовлечения их в деятельность по формированию позитивных эмоций и ценностно-смыслового отношения к теме мастер-класса.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Содержание этапа | Деятельность ведущего | Деятельность участников  мастер-класса |
| Приветствие | Приветствие.  Знакомство с участниками мастер-класса (предлагаю записать свои имена на бейджах) | Записывают свои имена на бейджах.  Знакомятся |
| Вступительное слово | Здравствуйте, уважаемые коллеги! Надеюсь, что сегодня совместная работа будет плодотворной и принесет нам радость и удовлетворение от достигнутых результатов. Мы живем в мире информатизации и компьютерной техники, где информационное пространство оказывает значительное влияние на процесс обучения. Отсюда формируются новые требования к современному учителю – постоянно самосовершенствоваться, обладать необходимой информационной культурой, применять на своих занятиях информационно-коммуникационные технологии, т. е. быть «мобильным» и ИКТ-компетентным. Интегрируя интернет-ресурсы в образовательный процесс, мы можем повысить мотивацию учащихся к изучению своего предмета. В связи со спецификой предмета из множества классификаций сервисов Web 2.0 только некоторые виды мы можем использовать в своей практике. Это могут быть виртуальные доски,графические редакторы, презентации, публикации, видеоролики, офисные технологии, видео-уроки, мастер-классы, библиотеки, образовательные видео, сайты, блоги, тесты, опросники, мультимедиа сервисы, дидактические игры и занятия (LearningApps, PuzzleCreation, Фабрика кроссвордов) и др. На сегодняшнем занятии мы познакомимся с одним из приложений сервисов Web 2.0 – LearningApps.org. Данный ресурс удобен и прост в использовании. Даже без регистрации вы можете пользоваться уже созданными вашими коллегами упражнениями, так как они находятся в общем доступе. Ознакомившись с примером, вы сразу же увидите результат. Важное преимущество данного сервиса в том, что это один из немногих сервисов, который предоставляет возможность создавать приложения на белорусском языке, а также позволяет работать с его белорусскоязычной версией интерфейса. Используя сервис LearningApps, вы получите возможность разнообразить уроки трудового обучения и повысить мотивацию учащихся к изучению теоретических основ предмета. | Психологически настраиваются на работу |
| Необычное начало занятия, направленное на мотивацию участников на совместную деятельность | В руках у меня лист с напечатанным QR-кодом. Можете ли вы ответить, что такое QR-код? Что для этого вам необходимо сделать с ним?  Предлагаю сформулировать название процесса взаимодействия участников мастер-класса. | Вступают в диалог, проявляют активную позицию  Отвечают: исследование. |
| Организация работы в группах | Организую индивидуальную работу (работа в группах) по использованию интерактивных упражнений различных категорий с использованием карточек-алгоритмов. | Распределяются по группам. Организуют знакомство в группе. Предлагают правила работы в группе |
| Определение темы мастер-класса | Формулирую тему мастер-класса «Интерактивные упражнения на уроках трудового обучения как средство активизации познавательной деятельности учащихся. | Определяются с темой мастер-класса |

**II этап — актуализация субъектного опыта участников** (до 5 минут)

**Цель:** диагностика первичного педагогического опыта участников мастер-класса, мотивация на предстоящую деятельность.

**Методическая задача:** создать условия для диагностики первичного профессионального опыта и мотивации на предстоящую работу посредством определения «проблемного поля» мастер-класса.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Содержание этапа | Деятельность ведущего | Деятельность участников  мастер-класса |
| Определение уровня подготовленности участников к восприятию опыта мастера, актуальности его исследований | Провожу поисковую беседу, направленную на диагностику потребностей и уровня готовности педагогов к восприятию нового опыта.  1.Использовали ли Вы когда-нибудь в учебной деятельности с учащимися задания с QR-кодом?  2.Нужны ли интерактивные задания в учебной деятельности учащихся и почему?  3.Используете ли Вы интернет-ресурсы в образовательном процессе? | Участвуют в беседе, делятся подобными педагогическими проблемами и способами их практического решения |
| Создание условий для актуализации «проблемного поля» мастер-класса | Предлагаю сформулировать название процесса взаимодействия участников мастер-класса в ходе ответа на вопрос: Например, есть сложная ссылка, состоящая из множества разнообразных символов, которая приведёт нас на нужный сайт. Как можно поделиться этим адресом? Предлагаю толкование термина «QR-код» Quick Response — (англ.), так называемый «быстрый отклик». QR-кодирование – это невероятно простой, но тем не менее, очень эффективный способ кодирования небольших объёмов информации в специальной графической картинке. | Обсуждают в группах понятия «QR-код» и «QR-кодирование». |
| Мозговой штурм | Как кодировать сложную ссылку в QR-код и передать готовый графический файл в любом нужном нам виде кому угодно?  Как расшифровать QR-код? | Обсуждение, обмен информацией и представление результатов.  Сопоставление определений. |

**III этап — целеполагание** (до 2 минут)

**Цель:** личностная позиция каждого участника в определении целей своей работы на мастер-классе.

**Методическая задача:** создать условия для личностного целеполагания участников.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Содержание этапа | Деятельность ведущего | Деятельность участников  мастер-класса |
| Определение цели занятия. Вовлечение участников в целеполагание | В ходе беседы предлагаю участникам определить, чего они ожидают от мастер-класса.  На экране вопросы, с которыми мы сталкиваемся ежедневно: Что? Где? Когда? Как? Зачем?  По статистике самый популярный вопрос: **зачем?** Побуждаю к постановке личностных целей, ответив на вопрос: «Зачем?».  Предлагаю использовать карту целеполагания «Звезда целей» и сформулировать свою цель участия в мастер-классе | Отвечают на вопросы.  Активно участвуют в определении личностно значимой цели занятия, работая с картой целеполагания «Звезда целей».  Формулируют свою цель |

**IV этап — информационно-деятельностный** (до 30 минут)

**Цель**: знакомство с опытом работы по использованию интерактивных приложений, методикой создания новых приложений на сайте   
http://learningapps.org, создание условий для плодотворного общения участников мастер-класса с целью развития творческого мышления, теоретических и практических знаний, развития информационной культуры педагогов.

**Методическая задача**:познакомить участников мастер-класса с методикой применение интерактивных технологий на уроках, в частности, интерактивных заданий и упражнений; создать атмосферу коллективного взаимодействия по формированию первичного опыта применения интерактивных технологий у участников; создать условия для практической деятельности участников по освоению приемов и методов использования сетевого социального сервиса LearningApps.org. учащимися.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Содержание этапа | Деятельность ведущего | Деятельность участников мастер-класса |
| Интерактивная лекция | Формирую представление у участников мастер-класса методику применение интерактивных технологий на уроках.  Знакомлю участников мастер-класса с возможностями сервиса при использовании и создании интерактивных упражнений.  Демонстрирую, что сервис находится по адресу: http://learningapps.org. Работа в  данном сервисе предполагает наличие сети Интернет. На сайте сервиса  LearningApps.org представлены приложения, которые можно условно раз - делить по категориям.  Знакомлю с категориями:  1.Распределение 2.Выбор 3.Заполнение  4.Онлайн-игры  5.Последовательность | Активно воспринимают предложенную информацию: слушают, задают вопросы.  Обсуждают дидактическое содержание предложенных им понятий. Высказывают свое мнение об исследованных ими понятиях. |
| Работа по приобретению первичного опыта выполнения интерактивного задания | Создаю условия для формирования знаний участников об интерактивных заданиях.  1.Каждой группе выдаю карточки с интерактивными заданиями по теме «Строгание древесины. Приемы строгания»  2. Контролирую ход выполнения практического задания с использованием QR-кода. | 1.Сканируют QR-коды заданий 07.1-07.4;08.1-08.4  Отвечают на вопросы  Анализируют.  Делают выводы |
| Создание аккаунта | 1.Создаю условия для определения последовательности действий при создании аккаунта на сервисе LearningApps.org.  1. Ввести в адресную строку адрес:**http://learningapps.org.**  2. Для работы выбрать русский язык, щелкнув пиктограмму в правом верхнем углу.  3. Начало регистрации: нажать **Вход,** затем **Создать** новый аккаунт  4. В появившемся окне ввести имя пользователя, e-mail, пароль, повторный пароль, код безопасности. Все проверить и нажать **Создать конто** | Участники мастер-класса создают свои аккаунты, заполняя форму регистрации на сайте http://learningapps. org. |

**V этап — рефлексивно-коррекционный** (до 6 минут)

**Цель:** оценка эффективности взаимодействия педагога и участников мастер-класса; определение значимости полученных знаний и умений для использования в дальнейшей педагогической деятельности*.*

**Методическая задача**:обеспечить условия для рефлексивной оценки мастер-класса и результатов своей работы на мастер-классе; определить значимость полученных знаний и умений для использования в дальнейшей педагогической деятельности.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Содержание этапа | Деятельность ведущего | Деятельность участников мастер-класса |
| Создание ситуации эмоционально-ценностного отношения к проблеме мастер-класса | **Заключительное слово ведущего.**  По окончании сегодняшнего мастер-класса ваши профессиональные знания, я думаю, расширились. Уверен, что интерактивные методы обучения– это всегда сотрудничество, поиск, игра, взаимодействие между учащимися, учителем и информационной средой. Используя современные интерактивные методы обучения на уроках, учитель значительно повышает объем усвоенного учениками материала и мотивирует современных школьников на дальнейшее обучение.  *Интерактивный («Inter» - это взаимный, «act» - действовать) – означает взаимодействовать, находится в режиме диалога с кем-либо или чем-либо***.** Активными составляющими современного урока являются интерактивные упражнения и задания, которые выполняются учащимися. Важная черта интерактивных упражнений заключена в том, что выполняя их, ученики не только закрепляют изученный ранее материал, но и познают новый.  Основные плюсы использования интерактивных упражнений на уроках труда: 1.Они пробуждают интерес;  2.Они активируют учащихся;  3.Они способствуют эффективному закреплению учебного материала;  4.Они дают новые знания;  5.Они осуществляют обратную связь;  6.Они способствуют рефлексии;  7.Они формируют мнения и коммуникабельность;  8.Они развивают память и логическое мышление;  9.Они формируют жизненные навыки;  10.Они способствуют мотивации и изменению поведения.  Используйте интерактивные упражнения на своих занятиях, и вы убедитесь в справедливости перечисленных выше пунктов. | Слушают ведущего мастер-класса, делают вывод о возможности дальнейшего самообразования по вопросам организационно-методического сопровождения исследовательской деятельности учащихся.  Предлагаю свои варианты ответов и самостоятельно делают вывод о том, что иллюстрации соответствуют названию их группы. Обосновывают свой ответ. |
| Рефлексия | Предлагаю просмотреть наиболее удавшиеся приложения, обсудить результаты и ответить на вопросы:  1. Что понравилось на мастер-классе и вызвало положительные эмоции (информация, форма работы и т. д.)?  2. Что не понравилось на мастер-классе, показалось скучным, осталось непонятным, было ненужным и бесполезным?  3. Готовы ли вы к созданию данных приложений?  4. Повысил ли проведенный мастер-класс вашу личную ИКТ-компетентность? | 1.Озвучивают свою цель участия в мастер-классе по данной теме и делают выводы о её достижении.  2.Оценивают мастер-класс |

Список литературы

1. Богачева И.В. Мастер-класс как форма повышения профессионального   
мастерства педагогов : метод. рекомендации / И.В. Богачева, И.В. Федоров ;   
ГУО «Акад. последиплом. образования». Минск, 2012.   
2. Конструктор интерактивных заданий LearningApps [Электронный ресурс] /   
Режим доступа: https://learningapps.org/about.php. Дата доступа: 31.10.2021.