

# **МОБИЛЬНОЕ ОБУЧЕНИЕ ДЛ ТЕХНОЛОГИИ «ПЕРЕВЕРНУТЫЙ КЛАСС»**

**Лекция в рамках курсов повышения квалификации,  
ведущая Осетрова Виктория Владимировна, учитель  
математики, заместитель директора по УВР ГБОУ  
школы №332 Невского района Санкт-Петербурга**

## ЦЕЛЬ ВСТРЕЧИ

- Заинтересовать,
- Завлечь,
- Влюбить,
- Показать, что можно почти все, если захочешь,
- Показать пути изменения, ...



# ПЕРЕВЕРНУТЫЙ КЛАСС

- Представляю вашему вниманию справочный материал о том, что подразумевается под "перевёрнутым обучением" (flipped classroom) и с чем его едят.



# 1. ЧТО ЭТО ТАКОЕ?

- **Перевернутый класс** – это такая педагогическая модель, в которой типичная подача уроков и организация домашних заданий представлены наоборот. Ученики смотрят дома короткие видео-уроки, в то время как в классе отводится время на выполнение тренировочных заданий.
- Видео лекции часто рассматриваются как ключевой компонент в перевернутом подходе.
- Однако, я вам представлю мобильное обучение с использованием ИКТ-технологий.



## 2. КАК ЭТО РАБОТАЕТ?

- Не существует единой модели перевернутого обучения – термин широко используется для описания структуры практически любых уроков, которые строятся на просмотре предварительно записанных лекций с последующим их обсуждением непосредственно в классе.
- В одной общей модели ученики могут просматривать несколько видео-уроков, длящихся по 5-7 минут каждая.
- Онлайн-опросы или задания могут прерываться для проверки усвоения пройденного материала.



### 3. ПОЧЕМУ ЭТО ВАЖНО?

- Во время традиционных уроков ученики часто пытаются ухватить то, что они слышат в момент речи. У них нет возможности остановиться, чтобы обдумать услышанное.
- Записанный урок ученики могут смотреть, перематывать назад или вперед по мере необходимости.
- Появляется возможность посвятить время на уроке разбору материала, обнаружить ошибки в восприятии.
- А совместные проекты на уроке могут способствовать социальному взаимодействию, облегчая процесс восприятия информации друг у друга.



# ПОСТРОЕНИЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА

□ Этапы: вводная игра, активная проектная работа в командах (групповое обсуждение в классе просмотренного дома материала, коллективная работа над ошибками, ...), запрос информации, самообучение.

□ Сервис для

деления

на группы: **teamup.aalto.fi**

(+возможность обратной связи, обратная связь от группы)



## 4. КАКОВЫ НЕДОСТАТКИ И ДОСТОИНСТВА?

### □ Знакомство с **КАНООТ. ИТ**

- 1. Зайти на сайт kahoot
- 2. Ввести код игры (генерируется прямо перед игрой)
- 3. Ввести имя игрока
- Начать игру





# АТЛАС НОВЫХ ПРОФЕССИИ: ОБРАЗОВАНИЕ (АСИ)



## МОДЕРАТОР

специалист по организации учебного обсуждения проектной или коллективной творческой работы с целью обеспечить условия усвоения нового материала в ходе практической деятельности.



## ОРГАНИЗАТОР ПРОЕКТНОГО ОБУЧЕНИЯ

специалист по формированию и организации образовательных проектов, в центре которых стоят подготовка и реализация проектов на рабочем месте или в учебной среде, а изучение теоретического материала является лишь одной из поддерживающих деятельности.



## ИГРОМАСТЕР

специалист по разработке и организации обучающих игр (уроков, исторических, фантастических и др.), сопровождаемых игрой с использованием компьютеров.



## РАЗРАБОТЧИК ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ ТРАЕКТОРИЙ

профессионал, создающий «карту» обучения: выстраивает маршрут из курса, предоставляет образовательным учреждениям, в том числе доступным онлайн, а также тренерам, специалистам, стажерам и др., ключевые образовательные траектории с учетом особенностей и целей студента/человека.



## КООРДИНАТОР ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ОНЛАЙН-ПЛАТФОРМЫ

специалист внутри образовательного учреждения или независимого образовательного проекта, который имеет все компетенции в онлайн-образовании и обеспечивает подготовку онлайн-курсов по конкретным проектам / дисциплинам, организует и продвигает конкретные курсы или тематические образовательные траектории, координирует обучение преподавателей и студентов в рамках курса или платформы, создает траектории и дорожки функционала платформы.



## ИГРОПЕДАГОГ

специалист, который создает образовательные программы, курсы и игры, методы, выступает игровым персонажем, а также будет заботиться о традиционном обучении.



## ТЬЮТОР

педагог, сопровождающий процесс дальнейшего развития учащегося в рамках дисциплины, формирующий образовательные программы, предоставляющий индивидуальные курсы, рекомендующий траектории карьерного развития.



## МЕНТОР СТАРТАПОВ

это профессионал с опытом реализации собственных стартапов, коучинг, функции команды новых стартапов, способный и во практике составлять проекты в рамках предпринимательской деятельности.



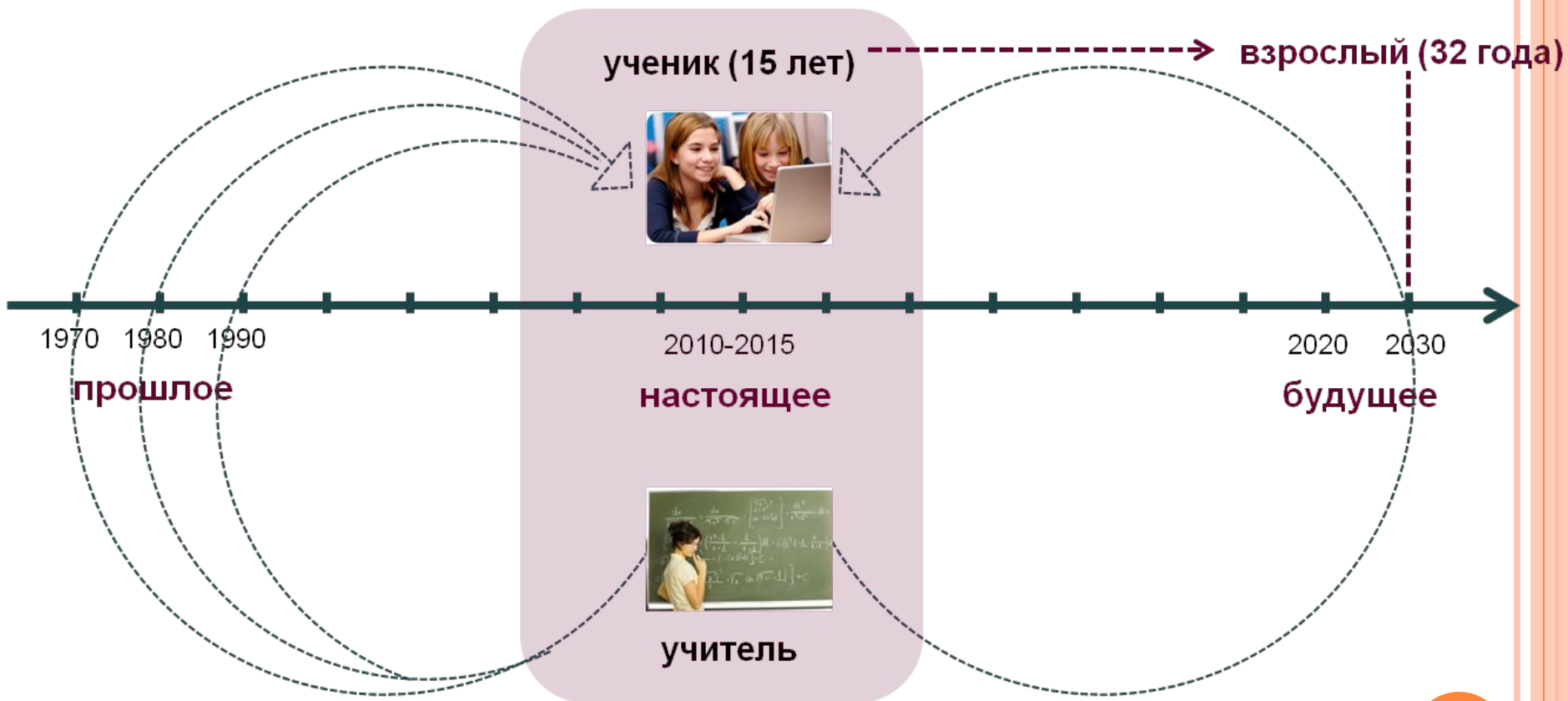
## ТРЕНЕР ПО МАЙНД-ФИТНЕСУ

специалист, который разрабатывает программы развития индивидуальных компетенций: навыки решения задач, контроль ритма мышления, скорость мышления, устойчивости и др. с помощью специальных программ и устройств с учетом особенностей человека и его возможностей.



«Если мы будем учить сегодня так, как учили вчера, то украдем у них завтра», Дьюи

## В школу должен прийти новый учитель



Формирование будущего  
с позиции прошлого?!

Увидеть, понять будущее –  
научить жить в будущем!



# ЗАПРОС ИНФОРМАЦИОННОГО ОБЩЕСТВА

Нужен человек «обучаемый»,  
способный самостоятельно учиться  
и многократно переучиваться  
в течение постоянно удлиняющейся жизни,  
готовый к самостоятельным действиям и принятию решений,  
а не только человек «обученный»



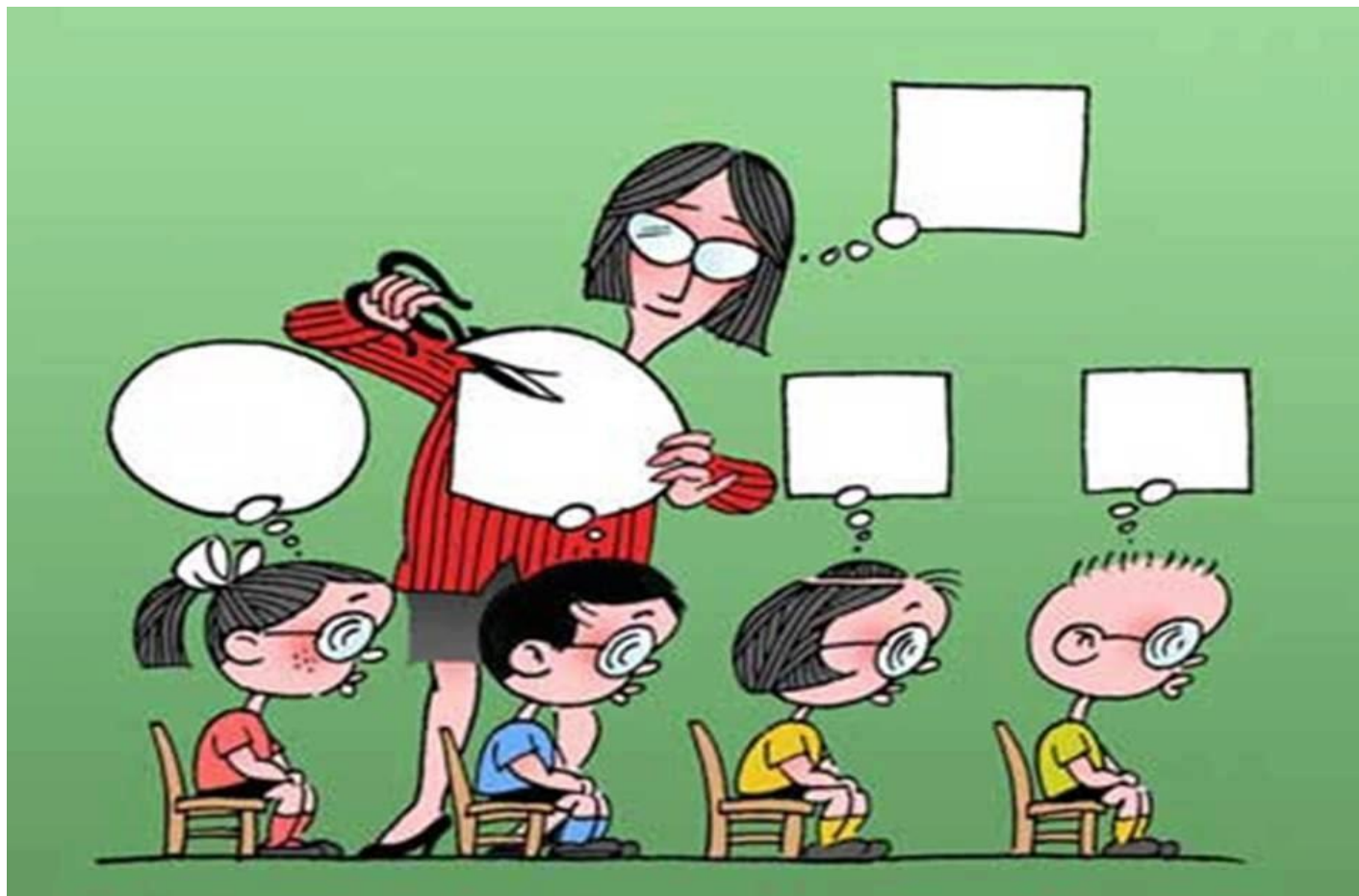
**Основные изменения в учебном процессе  
на всех ступенях общего образования  
связаны с изменением ролей основных участников  
образовательного процесса**

Изменения в деятельности педагога:  
от «учу предмету» – к «учу ребенка».

Изменения в деятельности обучающегося:  
от «меня учат» – к «я учусь».



# Поддержка индивидуальности обучающихся и своеобразия школы



**Обучающийся – «человек выбирающий»!**



# Тенденции развития образования в России и мире (подведем итоги)

- ✓ изменение целенаправленности обучения;
- ✓ адаптивное обучение;
- ✓ индивидуализация обучения;
- ✓ онлайн обучение, смешанное обучение;
- ✓ развитие субъектности обучающихся;
- ✓ увеличение числа мест, где можно учиться;
- ✓ перевернутый класс;
- ✓ геймификация.



# ФГОС - фактор, стимулирующий повышение квалификации

## Введение ФГОС требует :

- От учителей – быстрой и качественной смены профессионального мировоззрения, профессиональной позиции, освоения новых образовательных технологий и высокого уровня мотивации для осуществления всех этих изменений
- От руководителей – способности гибко менять организацию образовательного процесса, способности использовать весь потенциал таких управленческих технологий, как проектные, программные и т.п., быстрого усвоения новых экономических и правовых знаний, повышения уровня личной ответственности за условия и качество реализации образовательных программ

**Задача разработки и присвоения новых норм профессиональной педагогической и управленческой деятельности**

# ПРОДОЛЖАЕМ ЗНАКОМСТВО С QUIZIZZ

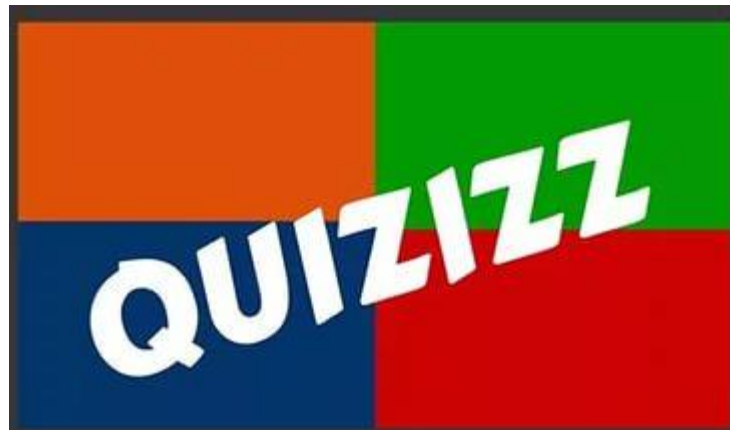
- ▣ **JOIN.QUIZIZZ.COM**

- ▣ Технология такая же, НО

1. есть возможность задавать проигрывать игры не только в классе, но и дома;

2. темп выполнения работы может быть разным

ПРОБУЕМ





# ПРОДОЛЖАЕМ ЗНАКОМСТВО С QUIZALIZE

- ▣ **Технология такая же, НО**
- ▣ есть возможность устраивать соревнования между командами
- ▣ сохраняется возможность классной и домашней работы

The logo for Quizalize is displayed in white text on a red rectangular background. The word "Quizalize" is written in a bold, sans-serif font, with a question mark integrated into the letter 'i'.

**Quizalize**



**По результатам исследований, представленных  
в журнале «Вопросы образования»  
2008, №3; 2010, №3**

Качество знаний  
учащегося

100 процентных  
пунктов

50 процентных  
пунктов

0 процентных  
пунктов



\* Входящему в число лучших 20% учителей.

\*\* Входящему в число худших 20% учителей.

# А ТАКЖЕ ...

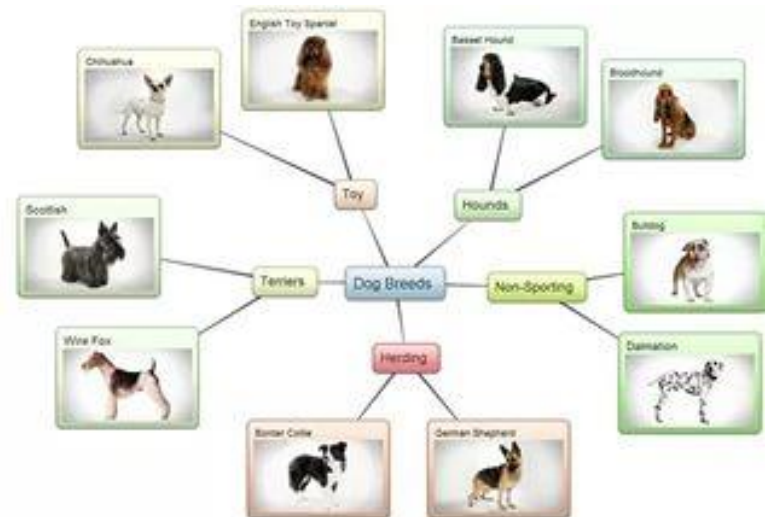
## Интерактивные уроки:

- [app.nearpod.com](http://app.nearpod.com)
- [wizer.me](http://wizer.me)

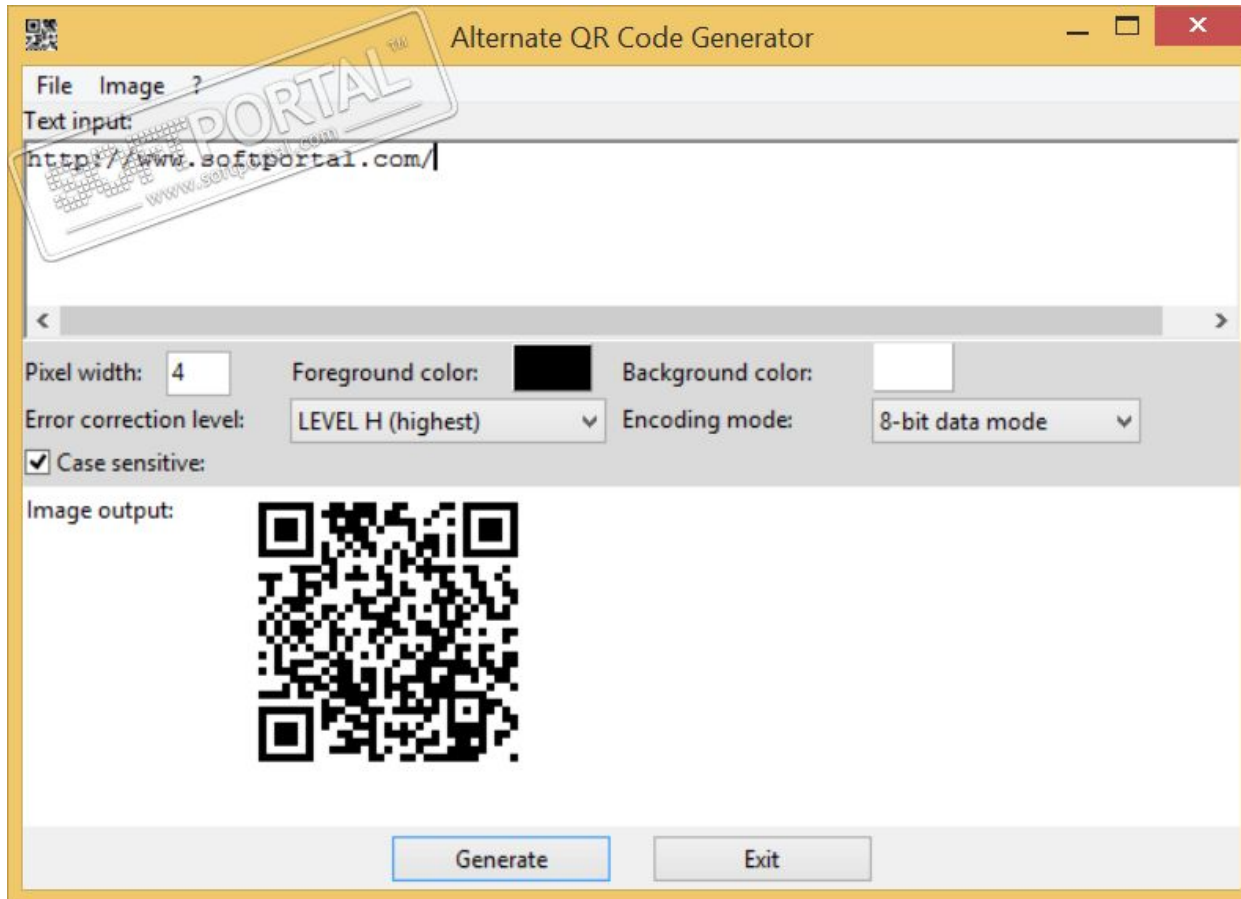


## Ментальные карты:

- [bubbl.us](http://bubbl.us)
- [mindomo.com.ru](http://mindomo.com.ru)
- [caco.com](http://caco.com)



# QR CODE



# ДЛЯ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ В РАБОТЕ

Интерактивные упражнения

□ [learningapps.org](http://learningapps.org)



Виртуальные доски

□ [linoit.com](http://linoit.com)

□ [wikiwall](http://wikiwall)

□ [goo.gl/TBYusG](http://goo.gl/TBYusG)

□ [padlet](http://padlet)



# БЕЗ ЭТИХ СЕРВИСОВ УЖЕ НИКАК

## Опросы

▣ **plickers.com**

▣ **kahoot.it**

(класс)

▣ **quizizz.com**

(класс и дома)

▣ **quizalize.com**

(класс, дома,  
команда)

▣ **triventy.com**

(класс, дома и  
КОЛЛЕКТИВНОЕ  
СОСТАВЛЕНИЕ)

▣ **socrative.com**



# БЕЗ ЭТИХ СЕРВИСОВ УЖЕ НИКАК

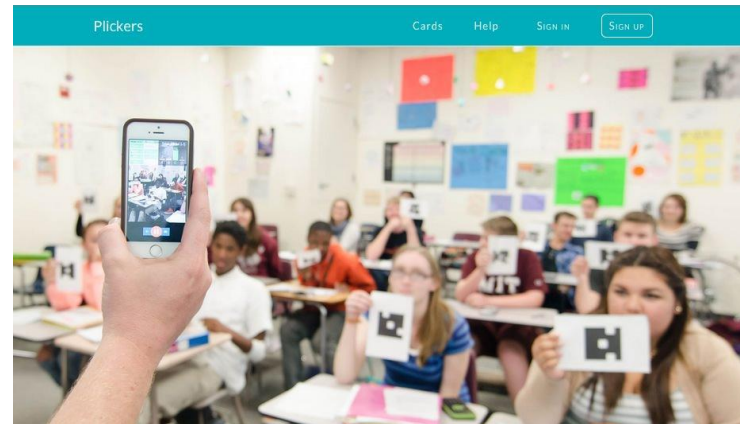
## Интерактивные плакаты

□ [thinglink.com](http://thinglink.com)



# А ЕСЛИ НЕТ МОБИЛЬНЫХ УСТРОЙСТВ?

## ▣ Plickers.COM



1. Взять карточку
2. Ответить на вопрос и показать ответ





# БЕЗ МОБИЛЬНЫХ УСТРОЙСТВ – ОНЛАЙН-КРОССВОРД

**Сервис для быстрого  
создания кроссвордов**



# FREE ONLINE CROSSWORD MAKER

## ШАГ 1.

□ При переходе в сервис вы попадаете на страницу со следующим видом:



□ Здесь нам предлагают:

□ **Make a Crossword** - создать кр

□ **Find a Crossword** - найти кроссворд (просмотреть чужой или свой ранее созданный, если знаете точное название)

□ **About** - прочитать о сервисе

□ **Login/Sign Up** - зарегистрироваться или зайти в аккаунт



## ШАГ 2.

- Приступаем к созданию кроссворда.
- В верхней части окна редактирования вашего будущего кроссворда (эта область залита черным цветом) введите название кроссворда
- Далее под надписью **Enter the word, a space, and then the clue. One word/clue pair per line.** Need to see an example? есть область, в которой мы должны создать наш кроссворд.
- Ничего рисовать здесь не нужно. Нам необходимо построчно вводить сначала ответ, а затем вопрос нашего кроссворда.



## ШАГ 3.

- После введения всех нужных слов и вопросов по ним Генерируем кроссворд нажатием на соответствующую кнопку:



Generate

- Обратите внимание, что создание возможно только если у вас введены минимум два слова для кроссворда.
- Попадаем на новую страницу:



## ШАГ 4 И 5.

▣ *Возможности данной страницы.*

- ▣ В верхнем правом углу мы видим три красные кнопки:
- ▣ **Edit** - возвращение в режим редактирования (если вы увидели ошибку или хотите добавить еще слова в кроссворд и т.д.)
- ▣ **Regenerate** - режим перемешивания слов в кроссворде. Каждый раз, нажимая эту кнопку внешний вид кроссворда будет меняться (удобно когда вы хотите один и тот же кроссворд использовать несколько раз в одной и той же аудитории).
- ▣ **Save** - сохранение вашего кроссворда. При нажатии вы переходите на новую страницу, в которой получаете возможность скачивания в двух форматах - *Word* и *PDF*, а так же *поделиться кроссвордом* в соц сетях или отправить его по почте и т.д.

