Данилова Юлия Анатольевна

учитель географии первой

квалификационной категории

МБОУ «Гимназия №14» г. Глазова

**Мастер-класс**

* Название мастер-класса: «Применение технологии LearningApps в преподавании географии как условие достижения новых образовательных результатов».
* Цель: представление технологии LearningApps.org  как составной части образовательной инновационной методики «Edutainment», особенности практического применения технологии на уроках, представление и проецирование собственного опыта создания заданий данной технологии, позволяющей обеспечить развитие разносторонности образования.
* Необходимое время: 40-50 минут.
* Количество участников: 10 – 20 человек.
* Требования к уровню подготовки: уверенный пользователь ПК, готовность к активной работе, умение быстро переключаться с одного вида деятельности на другой, знакомство с образовательной инновационной методикой «Edutainment» в «первом приближении».
* Ключевые слова: интерес, познание, игра, обучение, развлечение, Edutainment, LearningApps.org, инновация, интернет, он-лайн.
* Краткая аннотация: в процессе мастер-класса участники получат краткие теоретические основы методики Edutainment, ознакомятся с образовательными продуктами технологии LearningApps.org в практическом применении, попробуют себя активными участниками, увидят наглядный пример активного использования современных гаджетов с образовательной целью на уроках, получат методическую разработку урока географии в данной технологии.
* Теоретическая часть: технология Edutainment – “обучение через развлечение». Развлечение в обучении — это лишь первая стадия увлечения учебным процессом, сопровождающаяся положительными эмоциями и способствующая эффективному усвоению материала. В связи с компьютеризацией общества сам компьютер становится основным техническим средством в обучении, а его содержание трансформируется в цифровой контент. Под «цифровым контентом» понимают определенный объем информации, работа с которым предполагает использование техники или применение современных телекоммуникационных либо мультимедийных средств. Креативное образование способствует активному вовлечению учащихся в образовательный процесс, формированию и развитию творческой личности. «Эдьютейнмент» отличается от традиционной парадигмы обучения тем, что в данном случае субъект принимает активное участие в процессе обучения. При взаимодействии информативно-развлекающего объекта и активного в обучении субъекта как результат мы получаем знания, умения, навыки, индивидуальный опыт, субъективные эмоции, т.е. «эдьютейнмент». «Эдьютейнмент» — особый тип обучения, который основывается на развлечении и формировании первичного интереса к предмету с получением удовольствия от процесса обучения и стойким интересом к процессу обучения. Реализуется технология с опорой на инструментарий Web 2.0  – это технологии Google Apps. Они помогают школьникам получать навыки, необходимые как для обучения, так и для дальнейшей жизни. Google Apps не требуют дополнительного оборудования и программного обеспечения. Можно использовать личные ноутбуки, школьные компьютеры и сотовые телефоны. Сервисы бесплатны для использования. Cервис LearningApps предназначен для создания интерактивных учебно-методических пособий по разным предметам. Сервис основан на работе с шаблонами для создания работы. Тематика их разнообразна: от работы с картами до разгадывания кроссвордов и создания карт знаний.
* План работы:
* Краткое знакомство с теоретическими основами методики Эдьютейнмент. 2. Знакомство с технологией LearningApps на сервисе Google Apps. 3. Выполнение практического задания. 4. Ознакомление с методической разработкой урока с применением данной технологии. 5. Создание задания по шаблонам. 6. Рефлексия. Знакомство с профессиональным педагогическим сообществом Edutainme в социальных сетях.
* Ожидаемые результаты: участники заинтересуются применением технологии, откроют для себя новые возможности развития познавательного интереса к предмету через использование современных гаджетов, получат положительные эмоции и желание активной творческой работы.
* Используемая литература: 1. Зимняя И. А. Ключевые компетентности как результативно-целевая основа компетентностного подхода в образовании –

М.: Исследовательский центр проблем качества подготовки специали-стов, 2004.

2. Исаева, Т. Е. Новые европейские технологии формирования компетенций. // Материалы Международной научно-практической Интернет- конференции «Преподаватель высшей школы в ХХI веке». – Ростов-н/Д., 2010.

3.Н. А. Кобзева Edutainment как современная технология обучения// Ярославский педагогический вестник – 2012 – № 4 – Том II (Психолого-педагогические науки).

4.Кувшинов, С. В. Edutainment: Аудиовизуальные интерактивные технологии в образовании [Электронный ресурс]. – Режим доступа: http://www.polymedia.ru/ru/news/142/, свободный.

5.Соловейчик С. Учение с увлечением. — М.: Детская литература, 1979. — 176 с.

* Требования к организации мастер-класса: участники должны иметь возможность работы за ПК, либо ноутбуком, либо планшетом с выходом в интернет, для чего в аудитории должен быть Wi-Fi. При наличии персональных компьютеров или ноутбуков участники могут работать по два человека за одним компьютером.