

АЛАТКИ ЗА ПОДДЪРШКА НА НАСТАВНИЦИТЕ ВЪВ УЧЕНИЕТО НА ДАЛЕЧИНА





Автори

ОУ „Дубовац“

Мaja Лукиќ Pushkariќ,
Andrea Grkovski-Zimet,
Krešimir Vojaniќ,
Kristina Fratroviќ,
Snjezana Markoviќ-Zoraja

ОУ „Кирил Христов“

Екатерина Славова Ѓовчева,
Веска Стоянова Черкелова,
Венета Славова Кирковска,
Георги Павлов Димитров

ООУ „Малина Попиванова“

Саня Михаилова,
Иле Велков

Сдружение на граѓаните „Еко Лоджик“

Андриана Зафировска,
Никола Нешкоски,
Велян Паризов



Дистанционният урок като иновативна образователна среда

Най-важното качество на образователната среда на съвременното училище е нейната иновативност като фактор за непрекъснатото обновяване на педагогическата система. В допълнение, нуждите на глобализацията на иновациите поставят сериозна задача за преминаване на образованието към качествено нов етап: от педагогически иновации, насочени към развитие на репродуктивно (неиновативно) мислене на учениците, към педагогически иновации, насочени към развитие на иновативно (творческо) мислене на учениците. Такъв качествен преход ще ни позволи да говорим за формирането на ново поколение иновативни педагогически системи, чиито инвариантни характеристики са: развитие на творчески способности; хуманистичен характер на образованието; посрещане на нуждите на съвременното общество, за да се гарантира, че учениците успешно се адаптират към обществото,

Има много причини, поради които човек не може да учи в учебни заведения. Това може да бъде лошо здраве и значително разстояние от образователните центрове. За съжаление поради определени обстоятелства дори децата понякога не посещават всички часове. За да се избегнат негативни развития, да се предотврати появата на „задължения“ в ученето, изоставане, много родители могат да използват метода като дистанционно обучение в училище. В същото време е възможно сериозно да се подобри състоянието на образованието и дете, което редовно ходи на училище, но не демонстрира пълно академично представяне. Използвайки дистанционно обучение в училище, можете да постигнете добри резултати.

Ученикът ще може да научи всеки урок възможно най-бързо. И ако изведнъж нещо се окаже неразбираемо, ще трябва само да рестартирате видео урока и детето ще избегне пропуск в знанията. Слушайки и гледайки лекциите на учителя, ученикът може лесно да научи урока. На неразбираемо място можете да спрете и да слушате отново. За провеждането на този дистанционен онлайн урок е необходимо само да включите компютър с достъп до Интернет.

Може да се отбележи, че напоследък дистанционното обучение се използва широко във висшето образование за средно или задочно обучение и не се използва широко в образователния процес на средното образование.

Дистанционното обучение е много вълнуващ процес, изпълнен с много ново и непознато! Системата на класната стая съществува от няколко века, но в нея се откриват и нови аспекти. Полето на изследвания в областта на дистанционното обучение е огромно и те трябва да започнат с практиката.



В момента има три вида дистанционни уроци

Първият вид дистанционно обучение е, че и учителят, и учениците са отдалечени един от друг, но в същото време използват предварително публикуван в интернет урок.

Вторият вид дистанционно обучение е, че учителят и учениците са в един клас и информационните ресурси, които използват по време на урока, са премахнати от тях.

Третият вид дистанционно обучение е разполагането на образователна информация на образователния уебсайт.

Модел на структурата на дистанционния урок

- Мотивационен блок.
- Информационен блок.
- блок за управление.
- Комуникационно и консултантско звено.
- блок с инструкции.

Мотивационен блок

Мотивацията е необходим компонент на дистанционния урок. Задачата на онлайн учителя не е да предаде определено количество знания на ученика, а да организира самостоятелната му познавателна дейност, да го научи да придобива знания и да ги прилага на практика, така че във всеки материал от дистанционния урок трябва да има ясно дефинирана цел за учениците, която трябва да постигнат.

Учениците не са пасивни „консуматори“ на знания, а действат като активни участници в образователния процес, трупайки опит в междуличностното взаимодействие. Основна роля играят личностните качества на учениците, техните способности, желанието за придобиване на знания. В резултат на това включването на толкова дете във виртуална общност допринася за формиране на адекватно отношение към реалността, потребност от сътрудничество, преодоляване на изолацията, развитие на комуникативния потенциал и формиране на „житейска компетентност“.

Използването на информационни технологии позволява да се постигне свобода на творчеството на участниците в педагогическия процес: ученик и учител. Учителят учи, възпитава, но и стимулира ученика да развива своите наклонности, развива потребността от самостоятелна работа.

Информационен блок (система за информационно съдържание).

При изготвянето на ресурс трябва да се обърне голямо внимание на дизайна, който служи за най-доброто усвояване на материала. Визуални и психологически аспекти на възприемането на дистанционен урок За удобство на възприемането на текста на уебсайта от учениците е необходимо да се вземат предвид някои характеристики при създаването на урок: Основният канал за информация е визуален. Следователно материалът трябва да изглежда привлекателен, да е четлив и да не дразни очите. В същото време са необходими както игрови, така и забавни моменти, които да разнообразят характера на дейността на ученика.

Блок за управление (система за тестване и управление).

При планиране на дистанционен урок трябва да се има предвид, че осъзнаването на ученика за усвояване на нов материал, затвърдяването му и т.н. трябва да става индивидуално, в зависимост от неговата подготовка и „тренировка“. Ако това се пренебрегне, тогава ще има естествено осредняване на знанията и развитието на учениците, за силните ученици участието в урока може да бъде безполезно. В тази връзка при планирането на урока е важно да се обмислят различни варианти за контрол на усвоените знания от учениците, включително: писмена анкета, решаване на задачи, контрол и самостоятелна работа по многостепенен подход, подобен на принципите на компютърните игри. Тези. преминаването към следващ материал трябва да е възможно при верен отговор на въпросите от предходното ниво.

Комуникационно и консултантско звено

Има мнения, че функциите на учителя се изчерпват със създаването на образователен ресурс – достатъчно е ученикът да намери добре написан образователен ресурс в Интернет и сам ще научи всичко. Може ли дистанционният учител да влияе върху създаването на образователен продукт от ученик не чрез съдържанието на образователния ресурс, а чрез директни комуникации?

От една страна, е необходимо да се опише много подробно хода на урока в ресурса, да се вземат предвид всички въпроси, които може да имат отдалечени ученици, и да се дадат отговори на тях. В противен случай дистанционният студент ще има организационни затруднения.

От друга страна, ресурсът за натрупване на знания от дистанционния ученик не е достатъчен, той се нуждае от пряка комуникация с учителя.

Важно е да се обмисли какви комуникации ще се използват в учебния процес. Те могат да бъдат различни във всеки урок, въпреки че в арсенала не са толкова много. Но ако се използват по различен начин, тогава се постига ефектът от качеството на урока.

Например чатът може да се използва за решаване на спешни оперативни проблеми, форумът може да се използва за обсъждане на въпроси, които са от интерес за всички, а индивидуалните консултации могат да се използват по имейл или програмите Skype и ooVoo.



Блок с инструкции (инструкции и насоки)

Един метод за организиране (конструиране) на дистанционен урок с приложими интернет ресурси е урок. Задачите от уроците и домашните се изпълняват от учениците самостоятелно (учениците използват съставения от учителя списък с връзки и самостоятелно търсят необходимата информация в Интернет). Преподавателят посочва сложността на задачата, сроковете, етапите и особеностите на задачата и критериите за нейното оценяване.

- Изпълнените по време на урока задачи и домашното се представят на класа от учениците (тук се използва „психологически трик“ - учениците възприемат и усвояват материала по-добре, ако подготвят този материал за съучениците и го обяснят на съучениците).

- В края на урока се проследява усвояването на учебния материал.

- Домашната работа тук е творческа (основното е продуктивната дейност на учениците).

Видео урок с помощта на Skype

Една форма на дистанционно обучение е видео урок, използващ Skype или ooVoo. Интернет и комуникационни програми като ICQ (ICQ), Skype, ooVoo, Yahoo messenger (Yahoo messenger), Google Talk (Google Talk) и други ви позволяват да общувате в реално време с хора, които са далеч от вас. Skype и ooVoo са системи за интернет телефония, които позволяват на хората да общуват свободно по целия свят, често използвайки уеб камери.

Благодарение на тях можем: :

първо, общувайте на живо със студенти, които не посещават занятия дълго време поради болест или други причини. С помощта на програмите Skype или ooVoo те могат да се свързват с урока в реално време, като по този начин са в крак с програмата и не се отделят от екипа или в свободен режим да получават съвети по всяко удобно за учителя време;

второ, за провеждане на видеоконференции или видеоигри с ученици от други училища, което позволява видео комуникация в интерактивен режим.

Най-интересни са безплатните функции на предлаганите програми, като комуникация между абонатите на Skype и ooVoo, които са у дома чрез текст, глас и видео, прехвърляйки файлове с всякакъв размер с възможно най-висока скорост. и организиране на телефонни конференции с много събеседници. В момента Skype конференциите са платени, така че е по-удобно да използвате програмата ooVoo, където до шест участника могат да участват едновременно безплатно.



Работата с програми и инсталирането им е изключително проста. Можете да ги изтеглите безплатно от <http://skype.com> и <http://www.oovoo.com>, където също можете да намерите инструкции и съвети как да ги използвате.

Несъмнено провеждането на урок с помощта на интернет ресурс изисква известно време от учителя, но резултатите няма да закъснеят.


Заключение

Дистанционното обучение е много вълнуващ процес, изпълнен с много ново и непознато! Полето на изследвания в областта на дистанционното обучение е огромно и те трябва да започнат с практиката.

„Организирането на дистанционното обучение на учениците не е насочено към масово обучение, към заместване на традиционното образование. Неговият обхват: допълнително обучение; изнесено; основно обучение само за категорията ученици, които нямат възможност (по една или друга причина) да посещават дневно училище.

Дава възможност на студентите да усвояват самостоятелно учебния материал, да са в крак с програмата и да не се отделят от екипа.

Прави уроците интересни, качествени, ефективни. Повишава мотивацията за учене. Използването на дистанционно обучение отваря обещаваща посока в обучението.



Характеристики на дистанционното обучение като средство за оптимизиране и индивидуализиране на обучението

Дистанционното обучение може да се определи като образование, характеризиращо се с пет основни точки:

- присъствие на учител и ученик и минимум договорка между тях;
- пространствено разделение на учител и ученик;
- пространствено разделение на ученик и учебно заведение;
- двупосочно взаимодействие между ученик и учител;
- подбор на материали, предназначени специално за дистанционно обучение.

По този начин можем да кажем, че дистанционното обучение е процес на трансфер на знания (учителят и училището са отговорни за него), а дистанционното обучение е процес на придобиване на знания (ученикът е отговорен за него). Според начина на получаване на образователна информация разграничават: синхронни образователни системи (системи в реално време, системи в реално време) и асинхронни системи (офлайн системи).

Синхронните системи включват едновременното участие в учебния процес на ученици и учители. Асинхронните системи не изискват едновременното участие на ученици и учители. Студентът избира времето и графика на часовете. Смесени системи, които използват елементи както на синхронни, така и на асинхронни системи.

Учените идентифицират следните предимства и недостатъци на дистанционното обучение:

Предимства на дистанционното обучение:

1. студентът избира време и място на обучение;
2. достъп до учебни материали през Интернет от всяка точка на страната ;
3. ученето няма да пречи на работата;
4. гъвкави условия за обучение;
5. спомага за намаляване на разходите за пътуване до и от мястото на обучение;
6. оптимизиране на учебния материал.

Недостатъци на дистанционното обучение:

- наблизо няма човек, който да оцвети емоционално знанията, това е значителен недостатък за учебния процес;
- необходимост от персонален компютър и достъп до Интернет;
- Един от проблемите на обучението е проблемът за установяване на самоличността на потребителя при проверка на знанията. Невъзможно е да се предвиди кой е свършил работата;
- дистанционното обучение изисква самодисциплина;
- висока трудоемкост при разработването на курсове за дистанционно обучение.

Методически особености на дистанционното обучение

Дистанционното обучение трябва да се разглежда като специален вид обучение, което се характеризира с определени цели, функции, принципи, начини на взаимодействие между субектите на образователния процес.

Дистанционното обучение е предназначено да осигури максимална интерактивност на образователния процес, което предполага интерактивност между ученик и преподавател, както и обратна връзка между ученик и учебен материал и възможност за групово обучение. Наличието на обратна връзка позволява на ученика да получава информация за правилността на напредъка си в процеса на придобиване на знания, както и да упражнява самоконтрол, самооценка в този процес.

Основните цели на дистанционното обучение днес са:

1. професионално обучение и преквалификация на персонала;
2. повишаване квалификацията на персонала по различни специалности;
3. подготовка на ученици по отделни предмети за изпити;
4. подготовка на ученици за прием в учебни заведения от определен профил;
5. задълбочено изучаване на теми, раздели от изучаваните дисциплини;
6. отстраняване на пропуски в знанията, способностите, уменията на учениците по отделни дисциплини;
7. основния курс от учебния план за студенти, които по различни причини не могат да посещават присъствено обучение;
8. допълнително обучение по интереси.

Планираните резултати и съдържание на дистанционното обучение съвпадат с резултатите и съдържанието на редовното обучение, разликата е в някои принципи на преподаване, както и във формите на представяне на учебните материали и формите на взаимодействие между учител и ученици.



Разбира се, дистанционното обучение трябва да бъде изградено в съответствие с всички дидактически принципи, които действат в съвременната педагогика: обективност, научност; връзки между теория и практика; последователност, систематичност; достъпност с необходимата степен на трудност; видимост и разнообразие от методи; съзнание и активност на обучаемите; силата на придобиване на знания, умения и способности. Но има и специфични принципи на дистанционно обучение.

Могат да се разграничат следните специфични принципи на дистанционното обучение:

- Принципът на интерактивност. Дистанционното обучение трябва да осигурява интерактивно взаимодействие между всички участници.
- Принципът на откритост. Всеки трябва да има достъп до дистанционно обучение по избор.
- Принципът на гъвкавостта. Протичането на учебния процес може да се адаптира към индивидуалните особености на ученика, изграждайки индивидуална образователна траектория и давайки възможност за учене в удобно време.
- Принципът на адаптивност. Осигурява се чрез използването на съвременни информационни и телекомуникационни технологии, които позволяват адаптиране на процеса на дистанционно обучение към особеностите на учениците.
- Принцип на преносимост. Състои се във възможността за прехвърляне на учебници, аудио и видео записи, телевизионни и компютърни програми за образователни цели по целия свят.
- Ориентация към потребителите. Дистанционното обучение разширява достъпа до образование за хора, които по различни причини не могат да получат редовно обучение.
- Принципът на базовите знания. За да започне дистанционно обучение, потребителят трябва да има някои първоначални познания. За целта различни курсове за дистанционно обучение използват контрол на входа.
- Принципът на идентификация. Идентификацията на учениците е част от цялостните мерки за сигурност. Всеки потребител на дистанционния курс има собствено потребителско име и парола за достъп до обучението в курса. Идентификацията на самоличността на ученика се извършва и чрез видеоконферентна връзка.
- Принципът на индивидуализацията. Можете да изучавате дистанционен курс според индивидуалното темпо и индивидуалната образователна траектория.
- Принципът на регулиране на обучението. Дистанционното обучение трябва да бъде подчинено на определени времеви регламенти, например, определен е краен срок за преминаване на тестове, контролни задачи и др.

- Принципът на педагогическата целесъобразност на използването на средствата на новите информационни технологии . Средствата на информационните и комуникационни технологии, използвани в процеса на дистанционно обучение, трябва да отговарят на целите на обучението и да допринасят за тяхното най-ефективно постигане.

Форми на дистанционно обучение

Дистанционното обучение, осъществявано с помощта на компютърни телекомуникации, има следните форми на занятия.

Чат класове - обучителни сесии, провеждани с помощта на чат технология. Тези класове се провеждат синхронно, т.е. всички участници имат едновременно достъп до чата. В рамките на много институции за дистанционно обучение има чат училище, където дейностите на дистанционните учители и учениците се организират с помощта на чат стаи.

Уеб класове - дистанционни уроци, конференции, семинари, бизнес игри, лабораторни упражнения, семинари и други форми на обучение, провеждани с помощта на телекомуникационни и други възможности на Интернет. За тези класове се използват специализирани образователни уеб форуми - форма на потребителска работа по конкретна тема или проблем с помощта на записи, оставени на един от сайтовете с инсталирана подходяща програма.

Уеб форумите се различават от първата форма на класове по възможността за по-продължителна (многодневна) работа и асинхронния характер на взаимодействието между ученици и учители.

Телеконференция - обикновено се провежда на базата на пощенски списъци с помощта на електронна поща. Образователните телеконференции се характеризират с постигане на образователни цели. Съществуват и форми на дистанционно обучение, при които учебните материали се изпращат по пощата до регионите.

Тази система се основава на метод на преподаване, наречен естествено обучение. Дистанционното обучение е демократична, проста и безплатна система на обучение. Той е изобретен в Обединеното кралство и сега се използва широко от европейците за продължаване на тяхното образование. Ученикът, постоянно изпълнявайки практически задачи, придобива стабилни автоматизирани умения. Теоретичните знания се придобиват без допълнителни усилия, органично вплетени в тренировъчни упражнения. Формирането на теоретични и практически умения се постига в процеса на систематично изучаване на материали и слушане и повтарящи се упражнения върху аудио и видео носители (ако има такива) след оратора.



Методи за дистанционно обучение

В зависимост от начина на комуникация между преподаватели и ученици се разграничават методите на дистанционно обучение:

- Методът на преподаване чрез взаимодействие на обучаемия, консултиран или репетитран с образователни ресурси с минимално участие на учители, лектори, консултанти, научни и технически лидери (самообучение). За да приложат този метод, учителите, възпитателите създават и избират различни образователни ресурси: печатни, аудио и видео материали, както и учебни помагала, предоставени чрез телекомуникационни мрежи (интерактивни бази данни, електронни публикации и компютърни системи за обучение).
- Метод на индивидуализирано преподаване и учене, характеризиращ се с връзката на студент, студент или студент, който се консултира, клиент, нуждаещ се от научно-технически услуги, кандидат за научна степен с един учител, преподавател, консултант или научно-технически ръководител (индивидуално обучение). Този метод може да се прилага в дистанционното обучение основно чрез технологии като телефон, гласова поща, факс, електронна поща, Skype система.
- Метод, базиран на представяне на учебен материал от учителя, докато учениците играят активна роля в комуникацията (обучение един към много). Този метод се използва от учител, ментор, консултант, когато цялата група е обучена и консултирана, те са приблизително еднакво подготвени и крайният резултат е еднакъв за всички. Например, това се случва, когато учител подготвя студенти за държавни изпити или когато съветва студенти по различни дисциплини. Този метод, характерен за традиционната образователна система, се развива на базата на съвременни информационни технологии. По този начин лекциите, записани на аудио или видеокасети, прочетени по радиото или телевизията, се допълват в съвременното дистанционно обучение от така наречените електронни лекции, разпространявани в компютърни мрежи с помощта на системи за бюлетин. Електронна лекция, подготвена и подбрана от учители, преподаватели,
- Метод, който се характеризира с активно взаимодействие между всички участници в образователния процес (учене на много). Този метод е фокусиран върху груповата работа на учениците и представлява най-голям интерес за дистанционно обучение. Той осигурява широко използване на изследователски и проблемно базирани методи на обучение. Ролята на учителя в такова обучение се свежда до задаване на темата за студенти, ученици или кандидати за научни степени (поставяне на учебна задача), след което трябва да създаде и поддържа такава благоприятна комуникационна среда и психологически климат, в който студентите могат да работят в сътрудничество. Преподавателят отговаря за координирането и ръководството на хода на дискусиите, както и за подготовката на материалите, разработването на работен план, обсъжданите проблеми и теми.

- Методът на проекта включва сложен учебен процес, който позволява на ученика да бъде независим в планирането, организирането и контрола на своите учебни и познавателни дейности, водещи до създаване на продукт или явление. Основата на метода на проекта е развитието на познавателните, творческите интереси на учениците, способността самостоятелно да формират своите знания.
- Методът на проблемното обучение се основава на разглеждането на сложни познавателни задачи, чието решаване представлява значителен практически или теоретичен интерес. В процеса на проблемното обучение вниманието на учениците се фокусира върху важни проблеми, те стимулират познавателната дейност и допринасят за развитието на умения и способности за решаване на тези проблеми. Ролята на учителя се свежда до наблюдение и подкрепа, но не повече.
- Изследователският метод на обучение се характеризира с наличието на ясно дефинирани цели, подходящи и релевантни на участниците, добре обмислена и обоснована структура, широко използване на арсенал от изследователски методи, използване на научни методи за обработка и представяне на резултатите.

Заключение

Дистанционното обучение е специален вид обучение, чиято основна характеристика е интерактивността на взаимодействието между всички участници в образователния процес. Присъствието на преподавател не е необходимо, тъй като дистанционното обучение е процес на самостоятелно изучаване на учебния материал. При дистанционното обучение се прилага студент-центриран подход на обучение, извършва се максимална оптимизация и индивидуализация на обучението. Дистанционното обучение се характеризира както с общопедагогически дидактически принципи на обучение, така и със специфични принципи. Използването на нови информационни и телекомуникационни технологии дава възможност за взаимодействие на участниците в дистанционното обучение, независимо от местоположението им, чрез електронна поща, чат, форум, видеоконференция, вебинар, онлайн семинар.

Методическата особеност на дистанционното обучение е, че усвояването на знанията, уменията и уменията, предвидени в учебната програма, се осъществява не в традиционните форми на обучение (лекции, уроци, семинари и др.), а чрез самостоятелна работа на студента с различни средства. - носители на информация. В центъра на процеса на дистанционното обучение стои не преподаването, а ученето, т. е. самостоятелната познавателна дейност на ученика по овладяване на знания, умения и способности. В същото време ученикът трябва не само да овладее уменията за работа с компютър, но и как да работи с учебната информация, с която се сблъсква в процеса на дистанционно обучение.



Създаване на електронен учебник

В съвременните образователни институции се обръща много внимание на компютърната поддръжка на професионалните дейности. В учебния процес се използват програми за обучение и тестване по различни дисциплини от учебния процес.

Статистическите проучвания, проведени в колежа за използването на програми за обучение и тестване в различни дисциплини (като част от образователния процес и компютърни курсове), показват, че тяхното използване е увеличило не само интереса към бъдещите специалности, но и академичното представяне в тази дисциплина. Повечето ученици възприемат по-добре визуално информацията, особено ако е с високо качество. Тези програми дават възможност на всеки ученик, независимо от нивото на образование, да участва активно в учебния процес, да индивидуализира учебния си процес и да упражнява самоконтрол. Не бъдете пасивен наблюдател, а активно придобивайте знания и преценявайте своите възможности. Учениците започват да се наслаждават на самия учебен процес, независимо от външни мотивиращи фактори. Това също допринася за факта, че с информационните технологии на компютърното обучение някои функции на учителя временно се прехвърлят. А компютърът може да действа като търпелив учител, който е в състояние да посочи грешките и да даде правилния отговор и да повтаря задачата отново и отново, без да изразява раздразнение или раздразнение.

Времето минава и програмите бързо остаряват. Както учебния материал, така и формата на представяне.

Основни понятия

От различни източници следват следните дефиниции на електронния учебник:

е колекция от графична, текстова, цифрова, речева, музикална, видео, фото и друга информация, както и печатна потребителска документация. Електронното публикуване може да се извърши на всякакъв електронен носител – магнитен (магнитна лента, магнитен диск и др.), оптичен (CD-ROM, DVD, CD-R, CD-1, CD+ и др.), както и публикуван в електронни компютърни мрежи.

- трябва да съдържа систематичен материал за съответната научна и практическа област на знанието, за да осигури творческо и активно овладяване на знанията, уменията и способностите на учениците и студентите в тази област. УЕИ трябва да се отличава с високо ниво на изпълнение и декорация, пълнота на информацията, качество на методическите средства, качество на техническо изпълнение, яснота, логика и последователност на представянето.

- учебно издание, съдържащо систематично представяне на учебна дисциплина или част от нея, част, съответстваща на гържавния стандарт и учебна програма и официално одобрена като този вид публикация.

- това е електронно издание, което частично или изцяло замества или допълва учебника и е официално утвърдено като такъв вид издание.

- това е текст, представен в електронен вид и оборудван с обширна система от връзки, която ви позволява незабавно да преминавате от един от неговите фрагменти към друг според определена йерархия от фрагменти.

Основните форми на електронния учебник

Както при създаването на всяка сложна система, така и при подготовката на електронен учебник талантът и уменията на авторите са от решаващо значение за успеха. Има обаче утвърдени форми на електронни учебници, по-точно конструктивни елементи, от които може да се изгради учебник.

Тест. Външно това е най-опростената форма на електронен учебник. Основната трудност е подборът и формулирането на въпроси, както и тълкуването на отговорите на въпросите. Добрият тест ви позволява да получите обективна картина на знанията, уменията и способностите, които ученикът има в определена предметна област.

Енциклопедия. Това е основната форма на електронен учебник. На ниво съдържание терминът енциклопедия означава, че информацията, съдържаща се в електронния учебник, трябва да бъде пълна и дори излишна от гледна точка на образователните стандарти.

Задачна книга. Тетрадката със задачи в електронния учебник най-естествено изпълнява функцията на обучение. Студентът получава образователна информация, която е необходима за решаване на конкретен проблем. Основният проблем е подборът на задачи, които обхващат целия теоретичен материал.

Творческа среда. Съвременните електронни учебници трябва да предоставят на ученика творческа работа с учебни обекти и модели на системи от взаимодействие обекти. Именно творческата работа, по-добре в рамките на проекта, формулиран от учителя, допринася за формирането и консолидирането на набор от умения и способности у ученика. Творческата среда позволява на учениците да работят колективно по проект.

Авторска среда. Електронният учебник трябва да е адаптивен към учебния процес. Тоест те позволяват да се вземат предвид характеристиките на конкретна образователна институция, конкретна специалност, конкретен студент. Това изисква подходяща среда за създаване. Такава среда, например, осигурява включването на допълнителни материали в електронната енциклопедия, позволява попълване на проблемната книга, подготовка на разпечатки и учебници по темата. Всъщност това е своеобразен инструмент, който създава самия електронен учебник.

невербална среда. Традиционно електронните учебници имат вербален характер. Те



представят теорията в текстова или графична форма. Това е наследството на печатните издания. Но в електронния учебник е възможно да се приложи методическият метод "прави като мен". Подобна среда придава на електронния учебник чертите на жив учител.

Изброените форми на електронен учебник могат да бъдат реализирани като отделни електронни учебници или групирани в един ансамбъл. Всичко зависи от намерението на "автора". Авторът трябва да познава историята и възможностите на електронните учебници. Успехът на електронния учебник ще зависи от това как той се „вписва“ в учебния процес на учебното заведение.

Препоръки за разработване на електронен учебник

Основните етапи от разработването на електронен учебник

1. Избор на източници
2. Разработване на съдържание и списък с понятия
3. Обработка на текстове в модули по раздели
4. Реализация на хипертекст в електронен вид
5. Развитие на компютърна поддръжка
6. Подбор на материал за мултимедийна реализация
7. Развитие на звука
8. Изпълнение на саундтрак
9. Подготовка на материал за онагледяване
10. Визуализация на материалите

А сега по-подробно:

1) при разработването е препоръчително да изберете като източници / такива печатни и електронни публикации, които

- най-пълно отговарят на стандартната програма,
- стегнат и удобен за създаване на хипертекстове,
- съдържа голям брой примери и задачи,
- налични са в удобни формати (колекционен принцип).

2) материалът е разделен на раздели, състоящи се от модули, минимални по обем, но затворени по съдържание, и списък от понятия, които са необходими и достатъчни за овладяване на предмета.

3) текстовете на източниците са обработени в съответствие със съдържанието и структурата на модулите; текстове, които не са включени в списъците, се изключват и се добавят тези, които не са в източниците; дефинират се връзки между модули и други хипертекстови връзки.

Така се изготвя хипертекстов проект за компютърна реализация.

4) хипертекстът се реализира в електронен вид. Резултатът е примитивно електронно издание, което вече може да се използва за образователни цели.

5) разработва се компютърна поддръжка. Разработват се инструкции за потребителите за използване на смарт ядрото.

Сега електронният учебник е готов за по-нататъшно усъвършенстване (озвучаване и визуализация) с помощта на мултимедийни средства.

6) променят се начините за обяснение на определени понятия и твърдения и се избират текстове, които да заменят мултимедийните материали.

7) разработени са сценарии за визуализация на модулите за максимална нагледност, максимално разтоварване на текстовата информация на екрана и използване на емоционалната памет на ученика за улесняване на разбирането и запамятаването на изучавания материал.

8) визуализират се текстове, т.е. компютърно изпълнение на разработените сценарии с помощта на рисунки, графики и евентуално анимация.

С това завършва разработката на електронния учебник и започва подготовката му за действие. Трябва да се отбележи, че подготовката за работа на електронен учебник може да включва известна корекция на неговото съдържание и мултимедийни компоненти.

Софтуерна поддръжка

В момента сред основните изисквания за създаване на електронни учебници за учебния процес: научни, достъпни, проблематични, много внимание се обръща на видимостта на обучението: сетивното възприятие на изучаваните обекти. Визуализацията на обучението с помощта на компютърни програми има някои предимства пред обучението от традиционните учебници.

В програми с мултимедийно представяне на информация става възможно да се създават не само зрителни, но и слухови усещания. Електронните учебници значително подобряват качеството на самата визуална информация, тя става по-ярка, по-цветна, по-динамична. Има възможност за визуално-образна интерпретация на съществените свойства не само на определени реални обекти, но дори и на научни закони, теории, концепции.



Електронни учебници във формат Word, PowerPoint

Не е необходимо да подавате документи в тези общи формати. С тяхна помощ можете лесно и бързо да подготвите висококачествен електронен учебник с вградена система за самоконтрол.

Електронни учебници във формат Acrobat

Има одобрен .PDF формат за електронни документи на световноизвестната компания Adobe Systems. За четене на електронни учебници в този формат се използва свободно разпространяваният Acrobat Reader. Acrobat се използва широко за създаване на електронни учебници, което е доста достъпно за образователните организации. Много милиони електронни документи в света са направени в .PDF формат.

Електронен учебник в 3D Studio MAX

Има много широко използвани програми за моделиране, но една от най-добрите програми за 3D моделиране и анимация за създаване на визуални ефекти е 3D Studio MAX. 3DMAX ви позволява да моделирате много, като използвате различни основни обекти. След изграждането на геометрични обекти и тяхното правилно местоположение, можете да приложите „материали“ към тях, за да наложите текстури върху геометрията.

Програмата 3DMAX е привлекателна, защото наистина можете да се почувствате като създател на цял филм, да се изявите като режисьор, оператор, композитор, всеки, който създава филм. Разбира се, този процес отнема много време, но ако ви харесва, тогава остава незабелязано.

В момента има много свободно достъпни програми, с които можете да създадете визуален, цветен и интересен електронен учебник за ученици.

Заключение

Както показва анализът, по-голямата част от учениците в ранните етапи на своето образование осъзнават необходимостта от използване на компютър в професионалните си дейности. Ефектът от знанието се засилва, ако образователните задачи, решени в рамките на информационните технологии на обучението, са свързани с практическата дейност на бъдещия специалист или представляват интерес за текущата му образователна работа.

Използване на интернет ресурси в учебната дейност

В новото хилядолетие навлязохме в информационната ера. Новата ера поставя нов проблем пред училищното образование - да подготви учениците за живота в бързо променящото се информационно общество, в свят, в който процесът на нови знания се ускорява, има постоянна нужда от нови професии, от непрекъснато професионално развитие. И ключова роля в решаването на този проблем играе способността на съвременния човек да притежава информационни и комуникационни технологии. Новите информационни технологии стават неразделна част от съвременния живот.

Нашият информационен 21 век (ерата на високите технологии) изисква нови подходи към образователната система. В момента целите и технологиите в образованието в повечето страни по света отразяват идеите на хуманитарните науки в педагогиката и философията на образованието. Тук говорим за формирането на личностно развитие като основен компонент на тази цел, тоест обучението трябва да се развива по отношение на развиването на независимо творческо и критично мислене.

За тези цели е необходимо широко информационно поле на дейност. Има различни източници на информация, различни гледни точки, гледни точки по един и същ проблем, които насърчават човека да мисли самостоятелно, да търси своята аргументирана позиция. Този подход изисква дефинирането на определени условия за организацията на такава система.

Една от задачите на съвременното училище е да увеличи разнообразието от видове и форми на организация на учебната дейност на учениците. Компютърните технологии, интегрирани с педагогическата система за организиране на образователни дейности, могат значително да увеличат образователните възможности на учениците, дори да направят избора и прилагането на индивидуална траектория в отворено образователно пространство.

Технологичната основа на нашето съвременно общество са глобалните телекомуникационни мрежи. Най-голямата подобна мрежа в света е Интернет, който се наложи като средство за комуникация. Интернет съдържа голямо количество информация с образователен характер и може да се използва в класната стая и извън учебните часове. Смятам, че както учителите, така и учениците трябва да познават възможностите на Интернет и да се стремят да ги използват.

Интернет предоставя уникални възможности за пълноценно обучение и формиране на личността. Той е не само почти неизчерпаем масив от образователна информация, но и действа като средство, инструмент за нейното търсене, обработка, представяне. Интернет е уникален източник на активна интелектуална и комуникативна дейност на ученика, неговата творческа самореализация, в резултат на което той има възможност да придобие необходимите знания, умения и способности.

При цялото разнообразие от информационни и телекомуникационни технологии цен-



трално място заема световната информационна компютърна мрежа Интернет. Основното направление в използването на глобалните мрежи е разработването на научни и педагогически основи за създаване и използване на информационна среда за продължаващо образование, основано на създаването на общо образователно пространство.

Съвременният Интернет се характеризира с наличието на сериозен проблем за организиране на глобално търсене на информация. Разработени са така наречените търсачки, които използват желаната дума или комбинация от думи, за да намерят връзки към тези уеб страници, където тази дума или комбинация е представена.

Интернет предоставя възможност за колективен достъп до учебни материали, които могат да бъдат представени под формата на прости учебници (електронни текстове) и под формата на сложни интерактивни системи, компютърни модели, виртуални среди за обучение.

Интернет вече е средство за комуникация. Специалните образователни интернет ресурси се превърнаха в неразделна част от националната образователна система.

Характеристики на използването на интернет ресурси в образователната дейност

В момента няма съмнение относно уместността и търсенето на интегриране на Интернет в учебния процес. В този случай основният предмет на дискусия е не защо, а как да се прилагат съвременните компютърни технологии в учебния процес. Използването на Интернет значително ще разшири кръга от реални комуникативни ситуации, ще повиши мотивацията на учениците и ще им позволи да прилагат придобитите знания, умения и речеве умения за решаване на реални комуникативни проблеми.

Използването на интернет технологии от учителите в техните уроци неизбежно ще извади общообразователния урок извън обхвата както на урока, така и на самия предмет.

Свързвайки се с Интернет, училищата задоволяват нуждите си от търсене, събиране и обработка на материали, което от своя страна разширява възможностите за постигане на образователни цели и задачи. Задачата на съвременното училище е успешното развитие на личността на ученика, промяната и усъвършенстването на неговите лични данни, което е важно условие за развитието и формирането на ученика, тъй като той става пълноправен потребител на глобалното информационно пространство. Честото използване на интернет технологии и телекомуникации от училищата в образователния процес ни показва как прилагаме и как работим, използвайки иновативни инструменти, които правят модификации по различни начини: променят целите и задачите на урока, учебната програма, формите и методите на обучение на студенти.

Струва ли си да се обмисли какви иновации могат да бъдат усвоени в училище с помощта на Интернет? Всеки знае, че урокът е в основата на образователния процес, така че е необходимо да се подчертаят някои точки, които ви позволяват правилно да прилагате целите и задачите на урока.

Учител, който е в крак с времето, вече е психологически и технически готов да използва информационните технологии в преподаването. Интернет технологиите осигуряват образователни дейности в учебния процес, използвайки приложен и инструментален софтуер.

В момента Интернет е част от живота на учителя, тъй като се превръща в познато и подходящо средство за изучаване на нов материал.

Учителите често използват в уроците си материалите, които са намерили в информационната мрежа, тъй като неограничените възможности на Интернет улесняват намирането на образователни материали при подготовката за уроци.



Учителите предпочитат да намират образователни материали в Интернет в електронен вид, тъй като това позволява:

- да подобрите собствените си знания;
- подобрите знанията си чрез дистанционно обучение;
- намиране на учебни материали в Интернет за подготовка и провеждане на уроци;
- получават документи от сървъра на МОН;
- да се информира за най-новите педагогически материали;
- получават информация за най-новите педагогически открития, изпращат свои методически разработки;
- приемат софтуер;
- публикуват свои статии, планове, бележки на уроци;
- кореспонденция с учители от други региони;
- изберете и поръчайте методическа литература чрез онлайн магазини.

Използването на онлайн уроци от учител в неговата дейност позволява

- обучават децата и работят както в класната стая, така и извън класната стая индивидуално и групово, по двойки. Компетентната работа на децата под ръководството на учител спомага за сплотяването на детския екип, повишава информационната грамотност на учениците.

Помислете за възможностите на интернет ресурсите за създаване на модерен урок:

- чрез Интернет учителят може да попълни методическата си касичка, тъй като използва традиционните си планове от много години;
- изучаване на опита на други учители и използване на техните препоръки и разработки в часовете си;
- Публикувайте вашите лични планове за уроци, статии, иновативни идеи на уебсайтове.

Мултимедийните инструменти позволяват да се осигури най-доброто, в сравнение с други технически средства за обучение, прилагането на принципа на видимост, който заема водеща позиция в образователните технологии на началното училище. Използването на мултимедийни презентации позволява да се направят уроците по-интересни и динамични, включва не само зрението, но и слуха, емоциите, въображението в процеса на възприемане, улеснява процеса на запаметяване на изучавания материал от учениците, помага за „погряване“ на Учениците по предмета на обучение създават илюзията за съвместно присъствие, съпричастност в урока с изучавания обект, за насърчаване на формирането на триизмерни и ярки идеи.

Учителят разработва план за своя урок и го провежда така, че да е необичаен, по-интересен. За целта той демонстрира нагледен материал от интернет (снимки, таб-

лици, снимки ...), показва мултимедийен материал. Той често използва видео лекции и презентации на класове.

Трябва да обърнете внимание и на възможностите, свързани с дистанционно обучение чрез интернет, както и участие в различни състезания, олимпиади, преминаване на тестове. Учениците от начален етап участват активно в международни състезания по предмети – математика, езици, околна среда и печелят призови места.

Участието в олимпиади помага на учениците да развият познавателен интерес, логическо мислене и формиране на творческа активност.

Достъпът на учениците до информационни ресурси в Интернет ще осигури основни и допълнителни образователни материали, необходими за тяхното обучение, работа на учителя, самообучение и занимания в свободното време.

В момента училището предоставя на учениците и учителите възможност да използват в учебния процес:

- участие в телеконференции, където се обсъждат научни и професионални въпроси;
- достъп до отворени файлови сървъри в Интернет за получаване на свободно разпространявани софтуерни инструменти;
- отдалечен достъп до бази данни, библиотечни каталози и електронни библиотечни файлове при подготовка на учебни материали по учебните дисциплини;
- получаване на електронни периодични издания по избрани теми;
- Участие в онлайн телеконференция в Интернет;
- независими и контролни тестове.

Интернет ресурсите могат да се използват и от учителите за повишаване на квалификацията им (мрежови методически обединения и виртуални педагогически съвети, дистанционно обучение, участие в мрежови проекти и др.).



Приложение на технологията за уеб търсене в съвременното образование.

Използването на интерактивни технологии за обучение е предназначено да реши редица проблеми, включително следните:

- развитие на комуникационни умения, установяване на емоционални контакти между учениците;
- развитие на когнитивни умения, общообразователни умения и способности (анализ, синтез, целеполагане, извличане на информация, структуриране на знания и др.);
- осигуряване на формиране на умения за самооценка и вземане на решения, които определят стратегията на поведение;
- осигуряване на релаксация на участниците в учебния процес, премахване на нервно напрежение, превключване на вниманието, промяна на формите на дейност и др.

Особено ефективен вид съвременни интерактивни технологии е интерактивната игра, която създава най-добри условия за развитие и самореализация на участниците в образователния процес.

Днес образователните мисии набират все по-голяма популярност. Технологията за уеб търсене е проект, базиран на проблеми с ролеви елементи, които използват интернет информационни ресурси. Тази технология съчетава активните методи на обучение с предимствата на информационните и интерактивни технологии.

Понятието "квест" първоначално означаваше един от начините за изграждане на сюжет - пътуването на героите към определена цел чрез преодоляване на трудностите.

Образователното търсене е педагогическа технология, която включва набор от проблемни задачи с елементи на ролева игра, за изпълнението на които са необходими всякакви ресурси и преди всичко интернет ресурси. Разработват се квестове за максимално интегриране на Интернет в различни учебни предмети на различните степени на обучение в учебния процес. Те могат да обхващат един проблем, предмет, тема или могат да бъдат интердисциплинарни.

Quest технологията гоиде в педагогиката от света на компютърните игри в края на 20 век. Компютърната компания "Sierra" през 90-те години на миналия век пушна поредица от игри King's Quest, Space Quest, Police Quest и др., които се харесаха на геймърите.

По света също започнаха да се появяват безпрецедентни места за забавление, където клиентите бяха насърчавани да се опитат да излязат от заключена стая, като решават много трудни проблеми. Такива заведения започват да се наричат „стай за бягство“. Escapе room е интелектуална игра, в която играчите са затворени в стая,

от която трябва да избягат навреме, търсейки предмети и решавайки пъзели. Някои представители на жанра включват детективска история или друг сюжет, за да погледят играчите в уникална атмосфера.

Терминът „търсене“ като образователна технология е предложен за първи път през 1995 г. от Бърни Додж, професор по образователни технологии в университета в Сан Диего (САЩ).

Ученият е разработил иновативни интернет приложения за интегриране в образователния процес при преподаване на различни предмети в различните степени на образование. Той нарече търсенето сайт, който съдържа проблемна задача и включва независимо търсене на информация в Интернет.

Той идентифицира видовете задачи за уеб куестове и също така предложи използването на редица критерии, които биха направили оценката възможна:

- изследователска и творческа работа;
- качество на аргументацията, оригиналност на работата;
- умения за работа в микрогрупа;
- устна презентация;
- мултимедийна презентация;
- писмен текст и др.

Додж дефинира уеб търсенето като модел (технически ресурс или приложение в Интернет) за включване на Интернет ресурси в образователния процес за решаване на образователни проблеми (1995). Други изследователи разглеждат уеб търсенето като образователна технология, дигитален инструмент и в същото време насочен към решаване на образователен проблем с помощта на Интернет.

Търсенето в мрежата като форма на проблемно базирано обучение

Търсенето в мрежата е едно от средствата за използване на информационни и комуникационни технологии, за да се създаде урок, фокусиран основно върху учениците, участващи в учебния процес.

Характеристика на уеб куестовете е, че част или цялата информация, представена на сайта за индивидуална или групово работа на ученици, всъщност се намира на различни уебсайтове. Благодарение на съществуващите хипервръзки учениците не усещат това, а работят в единно информационно пространство. Студентът получава задачата да събере материали в Интернет по определена тема, да реши проблем, като използва тези материали. Връзките към някои от източниците се предоставят от учителя, а някои могат да бъдат намерени сами с помощта на конвенционални



търсачки. След завършване на търсенето студентите изпращат свои собствени уеб страници по темата или друга творческа работа в електронен, печатен или ус-тен вид.

Уебкуестовете имат редица предимства, включително:

- мотивиране на учениците да учат нов материал ;
- организиране на работа под формата на целеви изследвания, неограничени във времето;
- активизиране на индивидуалните или групови дейности на учениците, които те сами управляват.

Когато работите върху уеб търсене, се развиват редица компетенции:

- използването на информационни технологии за решаване на професионални проблеми (включително търсене на необходимата информация, обработка на резултатите от работата под формата на компютърни презентации, уебсайтове, флаш видео, бази данни);
- самообучение и самоорганизация;
- способността да намерите няколко начина за решаване на проблемна ситуация, да определите най-рационалния вариант, да обосновате своя избор;
- способност за публично изказване (загължителен анализ на работата с въпроси, дискусия).

Технологията за търсене в мрежата ви позволява да реализирате напълно видимостта, мултимедийността и интерактивността на обучението.

- Визуализацията включва различни видове демонстрации, презентации, видеоклипове, показване на графичен материал в произволно количество.
- Мултимедията добавя към традиционните методи на преподаване използването на звук, видео, анимационни ефекти.
- Интерактивността съчетава всичко по-горе и ви позволява да влияете върху виртуалните обекти на информационната среда, помага да се въведат елементи на обучение, ориентирано към ученика, дава възможност на учениците да разкрият напълно своите способности.

Как технологията за търсене в мрежата може да повиши мотивацията на учениците?

- Мултимедията може значително да подобри психо-емоционалното настроение при учене.
- Модалност, т.е. използването на възможно най-много сензорни канали за възприемане на информация.

- Слово-образ. С помощта на търсене е възможно да се демонстрират както динамични процеси, така и статични изображения в най-кратки срокове.
- Структурирано представяне на учебния материал. От гледна точка на технологията веб търсенето е разклонена структура за представяне на информация, реализирана чрез хипервръзки, която допринася за организирането на ясни логически връзки, насърчава цялостното разбиране на изучавания проблем, позволява бързо да коригирате съдържанието на изучавания към снимка и позволява на учениците самостоятелно да изградят индивидуална траектория на обучение.
- Изследователският характер на технологиите дава възможност за активизиране на изследователската дейност на учители и ученици. При работа с големи обеми информация у учениците се развиват уменията и способностите за критично мислене, способността да правят избор и да поемат отговорност за него, да оценяват ефективността на извличането на информация и да определят правилно обема на предлаганата информация.
- Визуализация на резултатите от работата и оценка на свършената работа. Поетапните резултати от работата, показани на екрана, правят оценката на дейностите на учениците визуална, рефлексията - съзнателна.

В процеса на творческа работа учениците не получават „готови за използване“ знания, а се занимават с търсеца дейност. Разбира се, всеки веб квест не трябва да бъде изолиран от образователния процес като цяло, той се нуждае от пряка връзка с предишните и последващите познавателни дейности на учениците.

В процеса на организиране на работата на учениците по веб квестове се реализират следните цели:

- образователна – въвличане на всеки ученик в активен познавателен процес. Организиране на индивидуални и групови дейности на учениците, идентифициране на умения и способности за самостоятелна работа по темата;
- развитие - развитието на интереса към предмета, творческите способности на въображението на учениците; формиране на изследователски умения, публична реч, умения за самостоятелна работа с литература и интернет ресурси; разширяване на кръгозора, ерудиция;
- възпитателна - възпитаване на толерантност, лична отговорност за изпълнение на избраната работа.

Трябва да се отбележи, че технологията за търсене е интегрирана, както се вижда от следното:

- алгоритъмът за търсене е изграден в логиката на технологията за проблемно обучение – от формулирането на проблема до начините за решаването му, представяне на резултата и рефлексия, което влияе върху развитието на ученика като активен субект на живота;



- Образователните „продукти“, изпълнявани индивидуално или в група в резултат на завършване на търсене, могат да бъдат различни: от решаване на проблем под формата на отговор на въпрос до създаване на мултимедийни презентации, видеоклипове, уебсайтове, брошури и др. В този смисъл, образователни;
- търсенията са взаимосвързани с идеите на „инструменталната“ педагогика и метода на проектите на Дж. Дюи (САЩ) от края на 19 век;
- интригата и сюжетът, въведени в тази технология, са елементи на изгово обучение - ролева или приключенска игра, която по същество е отборна игра;
- използването на специални компютърни програми, информационните възможности на Интернет както по време на изпълнението, така и при представянето на резултата от търсенето, обменът на мнения характеризира тази технология като информация и комуникация.

По този начин образователният куест е интегрирана технология, която съчетава идеите на метода на проекта, проблемно и изгово обучение, работа в екип и ИКТ; комбиниране на целенасочено търсене при изпълнение на основния проблем и серия от спомагателни задачи с приключение и (или) игра, базирана на конкретен сюжет.

Същността на търсенето е близка до някои добре познати игри в педагогиката, като изпълнение на задачи „на гари“, ориентиране с препятствия („Водичи“, „Казаци-разбойници“, „Търсене на съкровища“ и др.).

Разликата между куест технологията и традиционните игри в педагогиката е в проблемните задачи и търсенето на информация в Интернет. Уеб куестовете се характеризират с дълбоко „потопяне“ в отвореното информационно пространство (представяне на резултатите от интернет търсения в уебсайтове или социални мрежи, с помощта на специални компютърни програми).

Класификация, структура и етапи на уеб търсене

Б. Додж идентифицира три принципа за класифициране на уеб мисии.

1. Според продължителността уеб куестовете се делят на краткосрочни и дългосрочни.

Учебната цел на краткосрочните уеб куестове е придобиването на знания и тяхното интегриране. Резултатът от краткосрочно търсене в мрежата ще бъде голямо количество информация, с която ученикът ще трябва да се справи. Такова уеб търсене е предназначено за период от една до три сесии в класната стая.

Образователната цел на дългосрочния уеб куест е разширяване и изясняване на знанията. Резултатът от дългосрочно търсене в мрежата ще бъде задълбочен анализ на събраното знание и трансформирането му в ново разбиране, представено на читателите както онлайн, така и извън киберпространството. Продължителността на такъв уеб квест е от една седмица до цял месец учебно време.

Форми, които могат да приемат дългосрочните учебкуестове:

- база данни, в която категориите се създават от самите студенти;
- микросветът, представляващ физическото пространство, в което учениците могат да се движат;
- интерактивна история или казус, създадени от самите ученици;
- документ, който описва анализа на противоречива ситуация, излага позиция (мнение, теория), която студентите трябва да одобрят или опровергават;
- измислено лице, което може да бъде интервюирано на живо. Въпросите и отговорите са измислени от учениците след изучаване на характеристиките на този човек.

2. По съдържание на предмета: монопроекти и интердисциплинарни учебкуестове. С групи глуми, учебкуестовите могат да покриват конкретен проблем, предмет, тема или могат да работят по групи теми. Както показва практиката, интердисциплинарните учебкуестове са по-интересни, по-интензивни. В същото време разработването на такива търсения изисква повече време, знания и сътрудничество с групи учители.

3. По вид задачи, изпълнявани от учениците:

- преразказ - демонстриране на разбиране на темата въз основа на представяне на материали от различни източници в нов формат: създаване на презентация, плакат, история;
- планиране и проектиране - разработване на план или проект по зададени условия;
- себепознание – всички аспекти на изследването на личността;
- компилация - трансформиране на формата на информация, получена от различни източници: създаване на книга с рецепти, виртуална изложба, капсула на времето, културна капсула;
- творческа задача - творческа работа в определен жанр: създаване на пиеса, стихотворение, песен, видеоклип;
- аналитична задача - търсене и систематизиране на информация;
- детектив, пъзел, мистериозна история - заключения, базирани на противоречиви факти;
- постигане на консенсус – разработване на решение на остър проблем;
- оценка - обосноваване на определена гледна точка;
- журналистическо разследване - обективно представяне на информация (отделяне на мнения и факти);
- убеждаване - склоняване на своя страна на опоненти или неутрални лица;



- изследване - изследване на различни явления, открития, факти въз основа на уникални онлайн източници.

Уеб куестовете се използват отдавна и са придобили ясна структура. Повечето автори, разчитайки на общата структура, разработена от Б. Догж, разработват свои собствени уеб куестове, състоящи се от следните компоненти:

Въведение - формулиране на темата, описание на основните роли на участниците, сценарий на мисията, работен план или преглед на цялата мисия. Целта е да се подготвят и мотивират учениците. Следователно мотивационните и когнитивните ценности са важни тук.

Задача (Задача) - ясно и интересно описание на проблемната задача и формата на представяне на крайния резултат:

- проблем или пъзел за решаване;
- позиция за формулиране и защита;
- продукта, който ще бъде създаден;
- резюмето, което ще бъде създадено;
- репортаж или журналистически репортаж;
- творческа работа, презентация, плакат и др.;

Задачата трябва да е проблемна, ясно формулирана, да има познавателна стойност.

Процес (Изпълнение) - точно описание на основните етапи на работа; ръководство за действие, полезни съвети за събиране на информация (списък с въпроси за анализиране на информация, различни съвети за изпълнение на конкретна задача, "празни" уеб страници за отчети, препоръки за използване на информационни ресурси и др.). От методическа гледна точка материалът трябва да се отличава с уместност, разнообразие и оригиналност на ресурсите; различни задачи, фокусът им върху развитието на мисловни умения на високо ниво; наличието на методическа помощ - подкрепа и допълнителни материали за изпълнение на задачите; при използване на елементи на ролева игра – адекватен избор на роли и ресурси за всяка роля. Тук можете да посочите връзки към ресурси и да не отделяте отделен раздел за тях.

Оценка – описание на критериите и параметрите за оценка на изпълнението на уеб търсене, което се представя под формата на формуляр за оценка. Критериите за оценка зависят от типа учебни задачи, които се решават при търсенето в мрежата. Методическата оценка зависи от адекватността на представените критерии за оценка за вида на задачата, яснотата на описанието на критериите и параметрите за оценка, възможността за измерване на резултатите от работата.

Заклучение - кратко и точно описание на това, което учениците ще могат да научат, изпълнявайки този уеб мисия. Трябва да има връзка с увода.

Кредити (използвани материали) - връзки към ресурси, използвани за създаване на уеб търсене. Този раздел може да се комбинира със раздела Процес.

TeacherPage – насоки за учители.

Разграничават се следните етапи от работата на уеб търсенето.

1. На първия етап учителят провежда подготвителна работа, представя темата, формулира проблема. Темите са подбрани така, че при работата по тях ученикът да задълбочи познанията си по изучавания предмет или да придобие нови знания. Темите трябва да са интересни и полезни за учениците, за да може ученикът да избере бизнес по свой вкус и работа, осъзнавайки необходимостта от решаване на проблема. Няколко ученика могат да изберат една и съща тема, толкова по-интересно ще бъде обсъждането на резултатите, тъй като работата може да обхваща темата от различни гледни точки. Студентите се запознават с основните понятия по избраната тема, материали от подобни проекти. Има възможност за групова работа при изпълнение на задачи.

2. На етапа на задачата се формират изследователските умения на учениците. В търсене на отговори на поставените въпроси сред голямо количество научна информация се развива критичното мислене, способността да се сравняват и анализират, да се класифицират обекти и явления, да се мисли абстрактно. Учениците придобиват умения за трансформиране на получената информация за решаване на проблеми.

3. На етапа на регистриране на резултатите от дейността се извършва осмисляне на извършеното изследване. Работата включва подбор на най-важната информация и нейното представяне под формата на уебсайт, html страница, слайдшоу, книга, анимация, плакат или фотоесе. На този етап ролята на учителя като консултант е много важна.

4. Обсъждането на резултатите от работата по уеб куестове може да се проведе под формата на конференция, така че студентите да имат възможност да покажат работата си, осъзнавайки важността на свършената работа. На този етап се залагат такива личностни качества като отговорност за извършената работа, самокритичност, взаимна подкрепа и способност да се говори публично.

5. Последният етап е оценката, но предварителното (преди началото на работа) обявяване на нейните принципи е задължително за търсене в мрежата. Критериите за оценка са различни (според времето на представяне, оригиналност, иновативност и др.). Оценката обобщава опита, който студентът е придобил при извършване на самостоятелна работа с помощта на технологията за търсене в мрежата.

- Уводът има мотивираща и образователна стойност.
- Задача – проблемна, яснота на формулировката, познавателна стойност.
- Редът на работа и необходимите ресурси – точно описание на последователността



на действията; уместност, разнообразие и оригиналност на ресурсите; различни задачи, фокусът им върху развитието на мисловни умения на високо ниво; наличието на методическа помощ - подкрепа и допълнителни материали за изпълнение на задачите; при използване на елементи на ролева игра – адекватен избор на роли и ресурси за всяка роля.

- Оценяване - адекватността на представените критерии за оценка за вида на задачата, яснотата на описанието на критериите и параметрите за оценка, способността за измерване на резултатите от работата.

- Заключение – връзка с въведението, точно описание на уменията, които учениците ще придобият, изпълнявайки този уеб куест.

- Търсенето в мрежата е сложна задача, така че оценката на нейното изпълнение трябва да се основава на няколко критерия, фокусирани върху вида на проблемната задача и формата на представяне на резултата.

Б. Додж препоръчва използването на 4 до 8 критерия, които могат да включват оценка на:

- изследователска и творческа работа,

- качеството на аргумента

- оригиналност на произведението

- умения за работа в микрогрупа,

- устна презентация,

- мултимедийна презентация,

- писмен текст и др.

Много е важно на последния етап, когато има публично представяне на свършената работа, да се организира конструктивна дискусия.

откритата оценка на собствената работа и работата на колегите позволява на човек да се научи да бъде коректен в коментарите, да идентифицира най-интересните констатации в изпълнените задачи и да формулира свои собствени критерии за оценка.

Помислете за общите критерии за оценка на търсенето в мрежата и обосновката за тези критерии от най-добри до най-лоши.

1) Разбиране на задачата

Работата демонстрира точно разбиране на задачата.

2) Изпълнете задачата

Оценяват се творби от различни периоди; изводите са аргументирани; всички материали са пряко свързани с темата; източниците са цитирани коректно; използване на информация от надеждни източници.

3) Резултатът от работата

Ясно и логично представяне на информацията; цялата информация е пряко свързана с темата, точна, добре структурирана и редактирана. Демонстрира се критичният анализ и оценка на материала, сигурността на позицията.

4) Творчески подход

Представени са различни подходи за решаване на проблема. Творбата се отличава с ярка индивидуалност или изразява гледната точка на микрогрупа.

Търсенето в мрежата, използвайки информационни ресурси в Интернет и интегрирайки ги в образователния процес, помага за ефективно решаване на редица практически проблеми: участникът в търсенето получава допълнителна възможност за професионално тестване на своите творчески способности и умения; научава се да използва информационното пространство на Интернет, за да разшири обхвата на творческата си дейност и др.

Проектирайте уеб мисия въз основа на технологична карта

Помислете за елементите на структурата и изискванията за развитие на търсенето.

1) Заглавието трябва да е кратко, атрактивно и оригинално. Фокусът на търсенето. Приоритет има учебен предмет или едно от направленията на образователна дейност - патриотично, екологично, естетическо или друго (монокест) или група от предмети и комплекс от образователни направления (интердисциплинарно или комплексно търсене).

2) Цел и цели. Целта е обобщена и трябва да бъде диагностична. При определяне на целта и задачите се ориентират образователните стандарти.

3) Продължителност. Образователното търсене може да се разработи за един урок, серия от уроци, седмица или друг период от време (кратък или дълъг).

4) Възраст на учениците / целева група. Отчитане на възрастовите особености на учениците (предучилищна възраст, ученици от начален, прогимназиален и гимназиален етап, младежи, възрастни) и техните образователни потребности, включително спецификата на здравето.

5) Легенда. Легендата е измислена история за събитие или лице, което предхожда началото на играта. Когато го развиете, креативността е добре дошла: преувеличаване на събития, промяна на известни герои и т.н. Така че, благодарение на въображението, можете да бъдете навсякъде в търсене или да създадете планета.



6) Героите на мисията. Авторите на търсенето предлагат списък с герои и техните характеристики. Героите на търсенето могат да бъдат както напълно измислени, така и реални. Изборът на ролята на участниците в мисията се определя от правилата: теглене чрез жребий, разделение по критерии в зависимост от целта и съдържанието на мисията.

7) Основна задача / основна идея. Основната задача трябва да е проблемна. Когато разработвате основната задача, можете да разгледате видовете задачи на JE Farreni. Креативността и вдъхновението ще ви помогнат да разнообразите видовете задачи.

8) Сюжетът и напредъкът по него. Представява поредица от събития в играта (основна схема), като последователност от етапи, станции, за които са разработени правила за прогрес, могат да се прилагат бонуси или наказания. Желателно е в сюжета да се включат традиционни елементи: експозиция, фабула, развитие на действието, кулминация и развързка. Сюжетът е ограничен във времето както исторически (играта може да се развива във всяка историческа епоха), така и физически.

9) Задачи / препятствия. За да се напредне по сюжета, в допълнение към основната задача се разработват допълнителни задачи от различен характер; е желателно сред тях да се предлагат проблемни.

10) Навигатори. Различни съвети, етикети, ориентири, които допринасят за организирането на целево търсене, насочени към решаване както на основните, така и на допълнителните задачи.

11) Ресурси. За завършване на търсенето на учениците могат да бъдат предложени различни ресурси: списък с връзки, включително интернет ресурси, образователни сайтове; мултимедийни презентации; видеоклипове, включително социални; електронни гъджюци; устройства и материали и др.

12) Критерии за оценка на дейността на учениците. Критериите се разработват от учителя в зависимост от вида на предлаганите задачи и изпълнявания образователен „продукт“.

13) Резултатът от търсенето е образователен „продукт“ и размисъл. Резултатът трябва да е свързан с изпълнението на основната задача, например: решен е проблем, решена е гатанка, направено е откритие и т.н. Образователен „продукт“ може да бъде социално видео, брошура, резултати от изследване, и т.н.

Рефлексията се организира от учителя в различни аспекти, емоционално-ценностни, волеви и социални) и с помощта на различни техники (рефлексен екран, самооценка на работата, емотикони и др.).

В резултат на изпълнението на задачите за търсене в мрежата учениците научават много нови неща, учат се да работят с мрежови услуги. Те имат възможност да покажат своята креативност. Но най-важното е, че се научават да общуват, да обсъждат проблеми и да намират общ език.

Технологията Quest е технология, която съчетава целенасочено търсене за изпълнение на основния проблем и серия от спомагателни задачи с приключение и (или) игра, базирана на конкретен сюжет.

Концепцията на тази технология се основава на идеята за организиране на самостоятелни дейности на учениците за тяхното личностно развитие в екип при решаване на основния проблем за търсене (централна задача), изпълнение на допълнителни задачи и движение по сюжета с помощта на навигатори, съвети, информационни ресурси в Интернет. При прилагането на технологията, както в класната стая, така и в извънкласните дейности, е необходимо да се създаде приятелска атмосфера, да се стимулират учениците към самостоятелно търсене и творчество.

По този начин технологията за търсене, както всяка педагогическа технология, има инвариантна част, представена от структурни елементи и изисквания към тяхното съдържание, отразени в технологичната карта. Вариативността се реализира в работата на учителя, който ще разработи легенда, сюжет и др., като вземе предвид педагогическите умения, спецификата на учениците и възможностите на учебната организация.

Дизайнът на образователното търсене в логиката на системно-активния подход предполага при определяне на целта и задачите на търсенето, неговото съдържание и инструментално съдържание, ориентация към резултатите от обучението като системообразуващ компонент на стандарта: предмет, мета-предмет и лични резултати, определени с държавен образователен стандарт.



Проектна изследователска работа на тема „Използване на езика на платформите за незабавни съобщения за комуникация между тийнейджъри“

Наред с нарастващата и почти универсална употреба на смартфони и мобилни устройства, платформите за незабавни съобщения (IM / месинджъри) са много популярни, особено сред младите хора.

Изследователски проблем: Проучване на използването на платформи за незабавни съобщения от тийнейджъри.

методи:

1. Анализ на литературни и интернет ресурси
2. Изследвания на деца от 12 до 14 години
3. Проучване на използването на незабавни съобщения и езикови платформи от учениците

Уместност. В ерата на бурното развитие на информационните технологии компютърът, мобилният телефон, смартфонът се възприемат като неразделна част от живота ни. Повечето съвременни хора, включително децата като цяло, не могат да си представят ученето или свободното време без него и седят с часове сами пред светещ екран.

В момента има много средства, форми и методи за комуникация в света, по-специално те използват глобалната платформа за незабавни съобщения, където хората общуват, споделят всякаква информация, опознават се. Трябва да се отбележи, че платформата за незабавни съобщения се развива доста бързо, превръщайки се от страхотна играчка за отделни интелектуалци в източник на всякаква полезна информация за всички, а също така се превръща в основна форма на виртуална комуникация.

Актуалността на избраната тема се обяснява с факта, че изследването на проблемите с използването на платформи за незабавни съобщения е от особено значение за бързото развитие на компютърните технологии.

Предмет на изследване: езикът на платформите за незабавни съобщения.

Обект на изследване: платформи за незабавни съобщения.

Цел: Да се научи как тийнейджърите да използват езика на платформата за незабавни съобщения за комуникация.

Платформи за незабавни съобщения

Messenger е платформа, която позволява на потребителите незабавно да изпращат и получават текстови съобщения. През годините границите между платформите за незабавни съобщения и социалните медии се размиха, а функционалността на месинджърите също се разшири, за да включва възможността за изпращане на снимки, видеоклипове и друго мултимедийно съдържание. Някои платформи за незабавни съобщения, като Skype, също имат функция за видео чат.

Според скорошно проучване на Pew Research Center месинджърите са широко популярни сред тийнейджърите. Докладът, озаглавен „Преглед на тийнейджърите, социални медии и технологии 2015“, включва някои интересни статистики за тийнейджърите и тяхното използване на месинджъри и социални мрежи за незабавна комуникация. (намерете нова информация)

Ето някои от статистическите данни, публикувани в доклада:

91% от тийнейджърите използват мобилни устройства за достъп до интернет 33% от тийнейджърите използват приложения за незабавни съобщения (напр. WeChat, WhatsApp и др.)

Средният тийнейджър изпраща и получава около 30 текстови съобщения на ден.

47% от тийнейджърите използват приложения за видео съобщения (като Skype и Facetime Instagram).

76% от тийнейджърите използват социални мрежи, които могат да изпращат незабавни съобщения и друго съдържание (например: Facebook, Instagram, Twitter и Snapchat)

Тези приложения са чудесен начин да поддържате връзка с приятели и семейство, но има рискове, свързани с използването им. Често децата и юношите или не са наясно с опасностите, или са склонни да пренебрегват предупрежденията, които получават (пропаганда на самоубийство, измама)

а) социални платформи

Младите хора не искат да седят в социалните мрежи до родителите си. Тийнейджърите търсят нови платформи за комуникация. В допълнение към традиционните мрежи, вниманието на тийнейджърите се печели от сравнително млади продукти - мигновени съобщения, фото и видео приложения (в допълнение, основното предпочитание се дава на мобилните версии на сайтовете).



WhatsApp

Кросплатформено мобилно приложение. В допълнение към съобщенията можете да използвате услугата за изпращане на изображения, видеоклипове и аудио мултимедийни съобщения. Предлага се за iPhone, BlackBerry, Android, Nokia S40, Nokia Symbian и Windows Phone.

Историята на месинджъра започва през 2009 г., когато WhatsApp Inc. е основана в Санта Клара. През април 2012 г. абонатите на услугата са изпратили 2 млрд., през август 2012 г. - 10 млрд., а през юни 2013 г. - вече 27 млрд. съобщения всеки ден. През ноември тази година WhatsApp имаше 350 милиона активни потребители на месец.



Skype

Skype е безплатен софтуер, който поддържа текстова и видео комуникация през интернет между компютри. Пуснати са софтуерни клиенти на Skype за Mac OS X, iOS, Windows, Linux, Windows Phone, Open webOS, Android, PSP, Maemo, Xbox 360, PlayStation Vita, BlackBerry.



Вайбър

Искате ли да общувате с приятели и семейство по целия свят, без да се притеснявате за скъпата комуникация? Искате ли да провеждате безплатни видео разговори и гласови разговори директно от вашия телефон или компютър? Тогава просто трябва да изтеглите Viber messenger на вашия телефон или компютър и да започнете да чатите днес!



Instagram

Instagram е безплатно приложение за споделяне на снимки, което позволява на потребителите да правят снимки, да прилагат филтри към тях и да ги споделят чрез неговата услуга и редица други социални мрежи.



Телеграма

Telegram е мултиплатформен месинджър, който ви позволява да обменяте съобщения и медийни файлове в много формати. Той използва собствен сървър със затворен код, който работи в съоръженията на няколко компании в Съединените щати и Германия, финансиран от Павел Дуров на около 13 милиона долара годишно, и няколко клиента с отворен код, включително тези, лицензирани под GNU GPL.

Броят на месечните активни потребители на услугата към края на март 2018 г. е над 200 милиона души.



Лоза

Мобилната видео услуга стана широко достъпна през януари 2013 г., след като обещаващ стартъп беше закупен от Twitter. Приложението ви позволява да записвате видеоклипове за шест секунди - нещо като "gif", но със запис на звук. Създадените видеоклипове лесно се възвращат в Twitter и Facebook канали.

Многокадровите видеоклипове са толкова лесни за заснемане, колкото лесно се възвращат в популярни предавания в социалните медии и следователно започнаха да привличат вниманието на младите потребители. Тийнейджърската аудитория на Vine е нараснала с 639% между януари и септември 2013 г., според проучване на GlobalWebIndex.



Фийг

Социалната мрежа стартира през октомври 2012 г. Платформата съчетава елементи от Twitter, Facebook, Instagram, YouTube, SoundCloud и други услуги, което я доближава до популярните азиатски мрежи като WeChat, KakaoTalk и LINE. В Pheed можете да публикувате текстове, снимки, видео, аудиозаписи и връзки към файлове, както и да създавате онлайн предавания. Основната характеристика на мрежата е широките възможности за използване на платен абонамент за акаунти, като половината от парите за абонамент се получават от разработчиците, половината - от създателите на съдържание.

Първоначално създаден за креативни хора, основателите на Pheed дори успяха да привлекат няколкостотин американски знаменитости в първите месеци от работата си, повечето от които скоро напуснаха. Тогава услугата започна да набира популярност сред идолите на американските тийнейджъри (един от първите фенове беше разказан за услугата от местната интернет знаменитост Akeisha Brinley) и в резултат на това през 2013 г. беше осигурен основният приток на потребители към платформата благодарение на тийнейджърите публика.



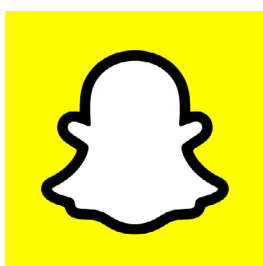
CocoaTalk

Мобилен месинджър от корейския разработчик Какао Inc. Приложението, подобно на WeChat, комбинира няколко функции на популярни социални мрежи и продължава бързо да набира популярност сред тийнейджърите в Югоизточна Азия. Услугата за съобщения работи на платформи iOS, Android, Bada OS, BlackBerry и Windows Phone.



Ритник

Messenger за смартфони, който стана популярен поради простия си интерфейс, липсата на връзка с мобилен номер и високата скорост. Потребителите на приложението могат да изпращат съобщения, видеоклипове, снимки, емотикони и друга информация. През ноември 2013 г. Kik е използван от 90 милиона абонати.



S narchat

Приложение за iPhone и Android, услуга за споделяне на снимки, бързо набираща популярност сред тийнейджърите в Америка и Европа. Особеността на услугата е, че изпратените снимки и видеоклипове изчезват след максимум 10 секунди след преглед. В същото време потребителите нямат възможност да споделят предварително направени снимки, а текстовата комуникация може само да допълва визуални изображения.

Стартиран като студентски проект през април 2011 г., Snapchat обработва 25 нови снимки в секунда десет месеца след старта, а през ноември 2013 г. потребителите му вече споделят 400 милиона снимки на ден, с 50 милиона повече от броя на снимките, качени във Facebook и Facebook. седем пъти повече от числата в Instagram.

Напоследък се наблюдава широко използване на жаргон от всички слоеве на населението в месинджъра. Лексиката и фразеологията на месинджърския жаргон отразяват следните характеристики: липса на конкретна забрана, цензура и норми за използване. Трябва да се помни, че основната функция на жаргона е необходимостта от бързо и ясно изразяване на емоции в социалните мрежи, обмен на идеи, повдигане и решаване на проблеми. Във всяка младежка субкултура жаргонът е един от начините за изразяване.



Услугите от следващо поколение включват услуги на Google

Като начало, нека разделим 2-те понятия, които стоят в основата на нашия разговор: интернет и WEB.

Интернет е съвкупност от компютри и различни устройства, които осигуряват обмен на информация между компютри в мрежа без използване на междинни носители за съхранение. Те се намират в различни страни на различни континенти. Те са разделени от хиляди километри, морета и океани. Но те са свързани помежду си чрез специални комуникационни канали (наети линии, кабелни и безжични мрежи, сателитни комуникации) и образуват глобалната компютърна мрежа ИНТЕРНЕТ.

„Уеб“ е информационното съдържание (съдържанието) на Интернет.

2. История на мрежата. Ако погледнете историята на развитието на мрежата, можете да различите, според мен, три епохи. Първият, въз основа на текущите тенденции, може да се нарече Web 0.1 - това е етапът на раждането на такова явление като мрежата, когато Интернет се използва изключително от изследователски институти, високотехнологични корпорации и други компании, за които тази мрежа беше създаден. Стандартът беше SGML, прародителят на днешния HTML, който не може да опише дизайна, а е предназначен само да посочи логическото маркиране на документа. Тоест мрежата беше един вид хранилище на документи (само текст, тъй като SGML документите не можеха да съдържат снимки), свързани помежду си чрез хипервръзки.

Всички сме свидетели на следващата ера в развитието на мрежата и именно с нея свързваме думите "интернет" и "уеб". Интернет се превърна в място, където има всичко: снимки, музика, видеоклипове, текстове и всякаква друга информация. Да, и аудиторията на Интернет се разшири значително - почти всички собственици на компютри започнаха да получават достъп до мрежата. Уеб дизайнът се появи и даде на интернет неговия облик. Основната разлика между първата мрежа и втората беше слабото ѝ развитие в потребителското себеизразяване. По правило потребителите могат да общуват във форуми, чат стаи и други обществени места, но само малцина могат да създадат свои собствени уебсайтове, за да изразят себе си възможно най-пълно. За да създадат своята „начална страница“, хората трябваше да разберат структурата на HTML, да закупят услугите на хостинг доставчици, чиито цени бяха насочени към фирми, желаещи да отворят уебсайт. Беше много скъпо и неприятно. Следователно ерата на Web 1.0 е времето на сайтовете, а не на хората. Уебсайтовете бяха в основата на Web 1.0.

В основата на мрежата от второ поколение са хората и способността им да изразяват себе си. Web 2.0 не е нов стандарт, не е нов формат. Web 2.0 е само знак за нови тенденции, нов етап в еволюцията на Интернет. Не може да се каже, че "втората" мрежа дойде внезапно и замени остарелите сайтове. Напротив, това е резултат от непрекъснат прогрес, тяхното логично усъвършенстване. Web 2.0 е ера, в която интернет не се основава на сайтове, а на хора, тяхното знание, тяхното взаимодействие.

Терминът "уеб 2.0" е въведен от Тим О'Райли. На 30 септември 2005 г. той написа статия, в която обсъжда новата концепция на мрежата, която гоиде да замени рухналият dotcom (.com). Всъщност тази статия започна да говори за "втората" мрежа.

И така, какво точно е уеб 2.0 и как се различава от уеб 1.0?

Нови технологии и възможности

Това не означава, че мрежата от ново поколение е поставила някакви нови стандарти. Всички „нови технологии“, използвани в Web 2.0, може да са съществували и преди, но просто на никого не му е хрумвало да ги използва.

AJAX технология. Без да навлизаме в технически подробности, можем да кажем, че AJAX е технология, която ви позволява да промените съдържанието на уеб страница, без да я презареждате, тоест както в офлайн приложенията. За да се възползвате напълно от AJAX, просто използвайте поне една от услугите на Google:

Докато въвеждате заявка в лентата за търсене, Google ще ви предложи опции за често използвани заявки, подобни на вашите, с информация за броя намерени резултати. Тази схема ви е позната от поведението на браузърите – когато напишем адрес в адресната лента на браузъра, виждаме падащ списък с предложени опции. Преди появата на технологията AJAX такава схема на уеб страници беше практически невъзможна, но сега се използва навсякъде.

Тази технология прави уеб приложенията различни от уеб приложенията, където интерактивните карти са отличен пример; в Google това е MAPS. Опитайте да плъзнете картата в различни посоки (просто я задръжте с мишката и я плъзнете в правилната посока). Какво очаква потребителят на уебсайта в такива случаи? Точно така, презаредете страницата. Но презареждане не се случва, а само частта от страницата, която трябва да се промени - картата.

Тези услуги имат още едно ясно предимство: а именно тяхната преносимост. Нямаме достъп до вашата поща или органайзер, който се съхранява на вашия компютър, а не под ръка. Но винаги можете да получите достъп до тях, ако се съхраняват онлайн.

Peer-to-peer мрежите също са част от Web 2.0. Реликвите от миналото са файловете сървъри, от които винаги сме теглили софтуер, музика, видео и други файлове. Те се заменят от peer-to-peer мрежи, мрежи, които нямат нито едно хранилище, но имат милиони потребители, които имат файловете, от които се нуждаем. Каква е разликата?

Ако изтеглим файл от сървър, ние сме принудени да споделяме честотната лента на сървъра с други хора, които изтеглят файлове от този сървър. Тоест скоростта на изтегляне силно зависи от честотната лента на сървърните канали и броя на активните потребители. Изтегляйки файлове от торент мрежата, ние получаваме този файл едновременно от всички потребители, които го имат на компютъра си. И колкото повече такива потребители, толкова по-висока е скоростта на изтегляне.



Peer-to-peer мрежите са подредени по такъв начин, че колкото повече дава потребителят, толкова повече получава. Докато изтегляте нов файл от различни потребители, други потребители изтеглят сегменти от този файл, които вече сте изтеглили. Тоест, колкото по-популярен е файлът, толкова по-бързо ще го изтеглите.

Сървърите за съхранение на файлове трябва да бъдат много мощни и следователно скъпи, за да съхраняват големи количества информация и да осигурят приемливи скорости на изтегляне и стабилност на връзката за голям брой потребители. Докато торент тракерите са само координатори на процесите на изтегляне и просто разпределят потоци от данни между потребителите, участващи в изтеглянето, те не съхраняват големи количества информация и не изискват широки канали, което означава, че са много по-евтини.

Нови тенденции

Но техническият компонент на "втората" мрежа е само основата, основата на основната идея. Web 2.0 е мрежа за хората, което означава, че основната ѝ идея е да опрости методите за себеизразяване. Ресурсоемките и трудни за създаване начални страници бяха заменени от блогове, които могат да бъдат създадени за минути. Wiki се появи вместо „двигатели“ на големите портали. И във всичко това може да се проследи една идея - вече няма обединени центрове в мрежата, мрежата вече е общност от независими мнения. Ето един уебсайт. Този сайт обикновено се управлява от един човек или група разработчици. Тоест информацията се променя на сайта, добавят се страници, изтриват се ненужни раздели и т.н. И всичко това се извършва от лицето, което отговаря за този сайт. Сега нека си представим сайт за книги (да речем някаква документация или енциклопедия). Книга, която човек не може да напише поради недостатъчни знания. И иска всички да напишат тази книга. Но не всеки може да го напише на един сайт, защото, първо, не е безопасно изобщо да се осигури достъп до контролите на сайта, и второ, не всеки ще може да разбере административния панел. Ето защо е изобретена Wiki средата. Wiki е едновременно „двигателят“ на сайта и примитивен език за маркиране, разбираем за всички, и цялата философия на уеб демокрацията. Wiki средата е изобретена през 1995 г.

Може би най-яркият пример за идеята за Wiki е Wikipedia, отворена енциклопедия, съставена от всички интернет потребители на всички езици на света. Всеки може да стане съавтор на тази енциклопедия. Можете да създадете нов раздел, нова статия, бележка, да коригирате грешка в съществуваща, да добавите нещо, да коментирате и т.н. Като цяло вие сте пълният създател на тази обширна база от знания. Самата Wikipedia обяснява какво е Wiki възможно най-пълно и разбираемо.

блогове. Най-забележителното "откритие" на Web 2.0, разбира се, бяха блоговете (производно на weblog - уеблог, уеблог, дневник на събития). Блогът е WEB сайт, чието основно съдържание са редовно добавяни записи, съдържащи текст, изображения, видео или мултимедия. Блогът се характеризира с кратки записи с времева значи-

мост, подредени в обратен хронологичен ред. Блоговете обикновено са публични и включват читатели от трети страни, които могат да участват в публичен дебат с автора. Същността на Web 2.0 на лицето. В началото на века всеки стотен потребител на Рinet имаше "начална страница". Днес има над 35 милиона блога онлайн. Защо тези блогове са толкова специални? Това е демокрация и лекота на създаване / поддръжка. Не се нуждаете от специални познания, за да поддържате дневника си онлайн. Но желанието да се изразяват сред хората, както беше в ерата на dotcom, остана. Следователно изобретяването на блоговете беше повратна точка в еволюцията на мрежата. И не толкова блоговете, колкото независимите звена направиха революция, но около тях се формира блогосфера. Ако си представим всеки блог като индивид, тогава нашата връзка ще бъде блогосферата. Блогосферата се формира от много блогове и общности. Тоест, основната идея на всичко това не е, че всеки може да пише, но че в същото време всеки ще бъде и прочетен. И това се постига доста лесно.

Вашият клас има собствен блог, посветен на актуални проблеми. Каня блогърите (хората, които водят този блог) да отговорят на няколко въпроса:

1. Каква среда е избрана за създаване на блога?
2. Къде, в каква среда все още можете да създадете блог?
3. Колко време отне създаването на блога на класа?
4. Как бяха поканени читатели, съавтори, участници?
5. Колко често посещавате блога си?
6. Посещавате ли блогове на знаменитости?
7. Създали ли сте блог за вашия клас, но някога искали ли сте да създадете свой собствен блог?

Дизайнерска мода. Web 2.0 не е само за нови технологии, нови идеи и нови тенденции, но и за нови тенденции в уеб дизайна. Ако разглеждате сайтове от ново поколение, обърнете внимание на някои прилики в дизайна. По правило всички те са направени в минималистичен и сбит стил, логата са изключително четливи и разбираеми. Въпреки че тази тенденция стандартизира креативността, като я ограничава донякъде, тя все още задава тона, като автоматично отрязва посредствено нарисуваните сайтове.



Преглед на услугите от следващо поколение на примера на услугите на Google.

Ще разгледаме възможностите на услугите от следващо поколение за решаване на нашите образователни или ежедневни задачи въз основа на примера на услугите на Google.

Google Accounts е система от споделени акаунти за всички услуги на Google. По този начин потребителят на една от услугите на Google получава в допълнение много други. Въпреки това, няма причина да обвиняваме компанията за налагане на услуги, тъй като използването на всяка услуга трябва да бъде потвърдено.

Gmail

Безплатна имейл услуга с много място за съхранение (над 7,2 GB), POP3 достъп и удобен за потребителя уеб интерфейс.

Docs (Документи)

Уеб базирано приложение за работа с документи, таблици, презентации, позволяващо съвместно редактиране и използване на документа, обсъждане, публикуване.

Бележник <http://www.google.com/notebook/#b=BDUoh3goQ58fXt8gk>

С Google Notebook можете да преглеждате, запазвате и организирате информация от мрежата и да осъществявате достъп до нея от всеки компютър. Планирате ли пътуване? Събирате ли информация за продукт? Просто добавете необходимите бележки към вашия бележник. Google Notebook е уеб приложение, което ви позволява да създавате, съхранявате и редактирате бележки на сървъра. Това, което ми харесва, е, че текстът в бележките може да съдържа URL адреси (интернет адреси на ресурси по тази тема), а също така може да бъде маркиран с курсив, удебелен шрифт, различни шрифтове и цветове. Друг плюс: бележката може да бъде достъпна от други потребители, така че им се дава тайният URL адрес на бележката. Всички бележки могат да бъдат групирани в тетрадки и отпечатани.

Читател

Абонамент за новини, класификация на новини, общо публикуване в блогове. Мисля, че след този урок определено ще изберете раздела за новини, от който вашите съученици се интересуват, и ще го публикувате в блога.

Сайтове на Google <http://sites.google.com/>

Сайтове на Google, опростен безплатен хостинг, базиран на структурирано wiki. Позволява прост wiki начин за създаване на уебсайт, предоставящ информация за хора, които се нуждаят от бърза информация. Потребителите на сайта могат да работят заедно, за да добавят информация от други приложения на Google, като

Google Документи, Google Календар, YouTube, Picasa и други източници.



Календар [http://www.google.com/calendar /render?gsessionid=cn7cZ-lNc1gEXqXStnay4A](http://www.google.com/calendar/render?gsessionid=cn7cZ-lNc1gEXqXStnay4A)

Създавайте, добавяйте и описвайте събития, публикувайте календари в блогове.

Ако сме поканени на семинар в друг град или село, може да използваме интерактивни карти, за да определим местоположението на сайта и маршрута на Карти (карти): maps.google.ru е услуга за географска информация.

Превеждайте

система за статистически машинен превод на думи, текстове, фрази, уеб страници между всяка двойка езици. Качеството на превода непрекъснато се подобрява с попълването на текстовата база.

Калкулатор

Услуга за изчисления, вградена в лентата за търсене на <http://google.com>.

Например, ако търсите низ $900 + 600 * 2 - (3 + 1)$, тогава ще бъде върнат отговорът 2096, както и уебсайтове, където може да се намери такъв низ. Услугата познава много математически функции (например квадратен корен от 49: $\sqrt{49}$), знае как да спазва приоритета на операциите (изчисленията в скоби и умножението в горния пример са направени преди събиране и изваждане).

Валутен конвертор Примери: 600 USD в RUR - колко са \$ 600 в рубли? 1400 RUR в евро - колко са 1400 рубли. В евро?

Picasa Web <http://picasaweb.google.com/>

Позволява ви да съхранявате, класифицирате, споделяте цифрови снимки и да обсъждате ресурси, да създавате фотоалбуми, лични фотогалерии, снимки в блогове, да създавате слайдшоута.

YouTube

Потърсете видеоклипове или създайте свой собствен <http://www.youtube.com>.

Google Earth

Модел на планетата Земя, създаден с помощта на сателитни изображения.



STEAM методът като иновативна технология в електронния образователен процес

В съвременния свят през последните десет години се появиха много иновации, които са от голямо значение в творческата индустрия, свързана с творческа или интелектуална работа. Те претърпяват промени в информационните и комуникационни технологии, творческите индустрии, които в много страни по света действат като лост за развитието на държавната икономика. Все повече млади хора искат да заемат трудова ниша, свързана с тази сфера на дейност. Тенденциите в природните данни са повлияли на развитието на образователната система, има нужда от глобална промяна. Ако по-рано основното развитие беше в областта на математиката и инженерството, сега е необходимо да се включат художествени и творчески дисциплини в образователната програма.

В Съединените щати и Европа STEAM образованието е на върха на своята популярност. Много напреднали изследователи смятат, че той е истинското бъдеще на по-младото поколение. Съкращението STEAM означава: science - наука, technology - технология, engineering - инженерство, arts and mathematics - изкуство и математика. В момента тези предметни области са сред най-търсените. Технологията STEAM е иновативен метод на обучение, който съчетава технически и природни науки, инженерство, математика и изкуство.

Технологиите STEAM за първи път се обсъждат в САЩ. Някои училища направиха анкета, а по-късно и анкета за кариерното развитие на своите възпитаници. Затова те решават да групират природните, математическите, технологичните науки и инженерството. Така се формира системата на STEM образование. По-късно беше добавено още едно поле - изкуство (изкуство) и се появиха нови STEAM технологии. Учителите в американските училища вярваха, че знанията в тези дисциплини ще помогнат на учениците да станат професионалисти. В резултат на това учениците бяха нетърпеливи да получат нова информация, тъй като можеха да я приложат на практика веднага.

В много страни STEAM технологиите са много търсени в образователната среда. Това се дължи на факта, че скоро ще има остър недостиг на специалисти в световната общност, както в областта на инженерството, така и във високотехнологичните индустрии. В момента има интеграция между природните науки, технологиите и инженерството, така че на кръстопътя на тези науки ще се появят нови специалности, които ще бъдат на върха на популярността, като специалисти по био- и нанотехнологии, страхотни инженери по данни, програмисти. Тези професии ще ви позволят да придобиете цялостната подготовка и знания, от които се нуждаят съвременните специалисти.

Естествено, образователната система отговаря на това търсене на обществото. В момента има огромно разнообразие от различни области на допълнително образова-

ние за по-младото поколение, като програмиране, роботика и класове по моделиране. Изследователите в тази област обаче смятат, че някои знания в областта на технологиите и науката са малко, необходимо е интердисциплинарно взаимодействие с други образователни дисциплини. STEAM технологиите, когато се използват, позволяват интегриране на различни предметни области. Студентите попадат в смесена среда, в която се потапят в света на науката, усвоявайки научни методи в тяхното практическо приложение.

Основната цел на класическото училищно образование е преподаването на знания и тяхното приложение в мисловния и творчески процес. STEAM образованието включва подхода на комбиниране на придобитите знания с реални умения. По този начин идеите на учениците не само ще останат в главите им, те ще могат да ги реализират в живота. А най-ценното са доказаните знания.

В днешния свят учениците трябва да притежават редица компетенции, които с право се наричат умения на 21 век. Същността на тази концепция се състои в това, че ако в индустриалната епоха писането, четенето и аритметиката се считат за ключови понятия, които отразяват нивото на грамотност на обществото, то в днешния свят човек трябва да може да мисли критично, да може да взаимодейства и общува и имат творчески подход към бизнеса. Така се появиха компетенциите на 21 век: креативност, сътрудничество, комуникация, критично мислене. Тези умения обаче не могат да бъдат придобити в лаборатория или с помощта на математически алгоритми. Следователно съвременните професионалисти трябва все повече да се потапят в овладяването на STEAM технологиите.

Леон Арго да Винчи вярва, че е необходима интердисциплинарна интеграция на изкуството и науката. Тази позиция се поддържа и от европейски философи и психоаналитици, като Карл Юнг. От гледна точка на човешката физиология е възможно да се обясни връзката между научно-техническото и художественото направление като цяло в образователната система. Тъй като лявото полукълбо на човешкия мозък е отговорно за развитието на логиката, което позволява запаметяване на необходимата информация и извличане на логически изводи. Дясното полукълбо на човешкия мозък решава мисловни проблеми чрез директно възприятие. Така става формирането на творческо, поучително-интуитивно мислене.

В образователния процес използването на технологията STEAM ви позволява да използвате едновременно и двете полукълба на човешкия мозък. Робърт Руут-Бърнщайн, професор по физиология в Нюйоркския държавен университет, проведе биографично изследване на 150 известни учени от Луи Пастър до Алберт Айнщайн в началото на 90-те години. Той изучава работата на лявото и дясното им полукълбо на мозъка. Проучването показва, че всеки от тях освен с научна дейност се е занимавал и с творчество, всеки от тях е бил художник, музикант или поет-писател. Например Алберт Айнщайн обичаше да свири на цигулка, Галилео Галилей беше известен литературен критик на своето време, Самуел Морз беше портретист. Така Робърт Рут Бърнстейн стигна до извода, че много учени са постигнали успех с помощта на твор-



ческото мислене. Стимулирането му става с помощта на практическо обучение по дисциплини, свързани с работата на гясното полукълбо на мозъка.

През 2009 г. е проведено неврологично проучване от университета Джон Хопкинс. В резултат на това получените данни показват, че художествената дейност подобрява когнитивните умения и способности на учениците. В същото време се развиват паметта и вниманието, което има положителен ефект върху образователния процес. Нивото не само на академичните, но и на житейските умения расте.

Технологиите STEAM се използват активно в образователния процес в редица азиатски страни. Разбира се, това се дължи на мнението на родителите на учениците. Така в Китай беше проведено проучване сред граждани с непълнолетни деца. Резултатите показват, че китайските родители намират изкуствата за много подходящи за развитието на иновативен компонент в образованието на децата си, за разлика от американците. Така важността на математиката и компютърните науки в китайските семейства се признава само от 9%, в Съединените щати от 52% от анкетираните. Ролята на креативните подходи за решаване на иновативни проблеми е важна за 45% от китайците, в САЩ за 18%. За 23% от анкетираните родители в Китай е важно детето им да бъде обучено в предприемачески и бизнес умения, в САЩ тази цифра е само 16%. По отношение на придобиването на знания за световните култури 18% от анкетираните китайци изразяват положително мнение, в сравнение с 4% от американците. По този начин развитието на китайската образователна система вече се използва доста активно от технологиите STEAM, за разлика от американските училища.

Тези технологии са достигнали високо ниво на развитие в Сингапур. Преди двадесет години програмата на Сингапурската инициатива за трансформация започна да работи. Основната му цел беше да превърне този град-държава в световен център за творчество, иновации и дизайн. Системата на управление на Сингапур има за цел да трансформира образователната система, така че всеки, който обещае, да развие творческите си качества. По този начин младите талантиливи професионалисти с иновативно мислене имат възможност да реформират икономическата политика с помощта на креативен компонент.

Включването на децата в STEAM обучение трябва да започне от най-ранна възраст. Благодарение на подхода STEM децата ще могат да се впуснат в логиката на противичащите явления, да разберат връзката им, да изучават света систематично и по този начин да развият любопитство, инженерен стил на мислене, способност за излизане от критични ситуации, развиват работни умения в екип и овладяват основите на управление и себепредставяне, което от своя страна осигурява коренно ново ниво на развитие на детето.

Опитът с използването на STEAM технологиите в различни страни по света показва, че практическите уроци са толкова важни, колкото и теоретичните. Класическото училищно образование в класната стая няма време да навакса бързо променящия се

свят. Следователно, отличителна черта на тези технологии е, че учениците не само с помощта на умствените си способности, но и с ръцете си се потапят в света на изучаването на много дисциплини. Те придобиват тези знания сами, като веднага ги използват. В по-късен живот, когато се изправят пред различни житейски проблеми, учениците ще осъзнаят, че ще могат да решават сложни проблеми, разчитайки на знания, придобити от различни предметни области, и работейки заедно.

На методологично ниво, в допълнение към придобиването на теоретични умения и способности, решаването на технологични проблеми STEAM - технологиите включват:

- придобиване на умения за групова работа от учениците;
- научите се гравивно да критикувате и защитавате мнението си;
- овладяване на презентационни умения;
- да се научат да генерират идеи в условия на несигурност;
- прилага принципите на дизайна и маркетинга за създаване и популяризиране на продукт;
- реализират творческия потенциал на приложението на технологиите в различни области на дейност.

По този начин, в сравнение с традиционната училищна образователна система STEAM, подходът е фокусиран върху провеждането на експерименти, конструиране на модели, самостоятелно създаване на творчески произведения, превръщане на идеи в реалност. В резултат на това учениците получават продукт от своята дейност, който е много важен за тях. Виждат резултата от работата си. Този образователен подход улеснява студентите да съчетават теорията и практиката и така да продължат обучението си в университета, тъй като бъдещето принадлежи на технологиите.



Различни онлайн инструменти и начини за използването им в онлайн уроци

В дигиталния свят, в който живеем сега, от съществено значение е учителите да се оборудват с иновативни образователни технологични инструменти. Технологията е надежден помощник, който помага да направим процесите на преподаване и учене по-приятни и ефективни. Съставихме списък с онлайн инструменти, които ще ви помогнат да пренесете класната си стая на следващото ниво и да трансформирате пасивното обучение в активно изследване. В списъка ще намерите динамични и интерактивни образователни инструменти, които правят обучението ангажиращо за учениците, както и обяснения как да ги използвате.

Kahoot!

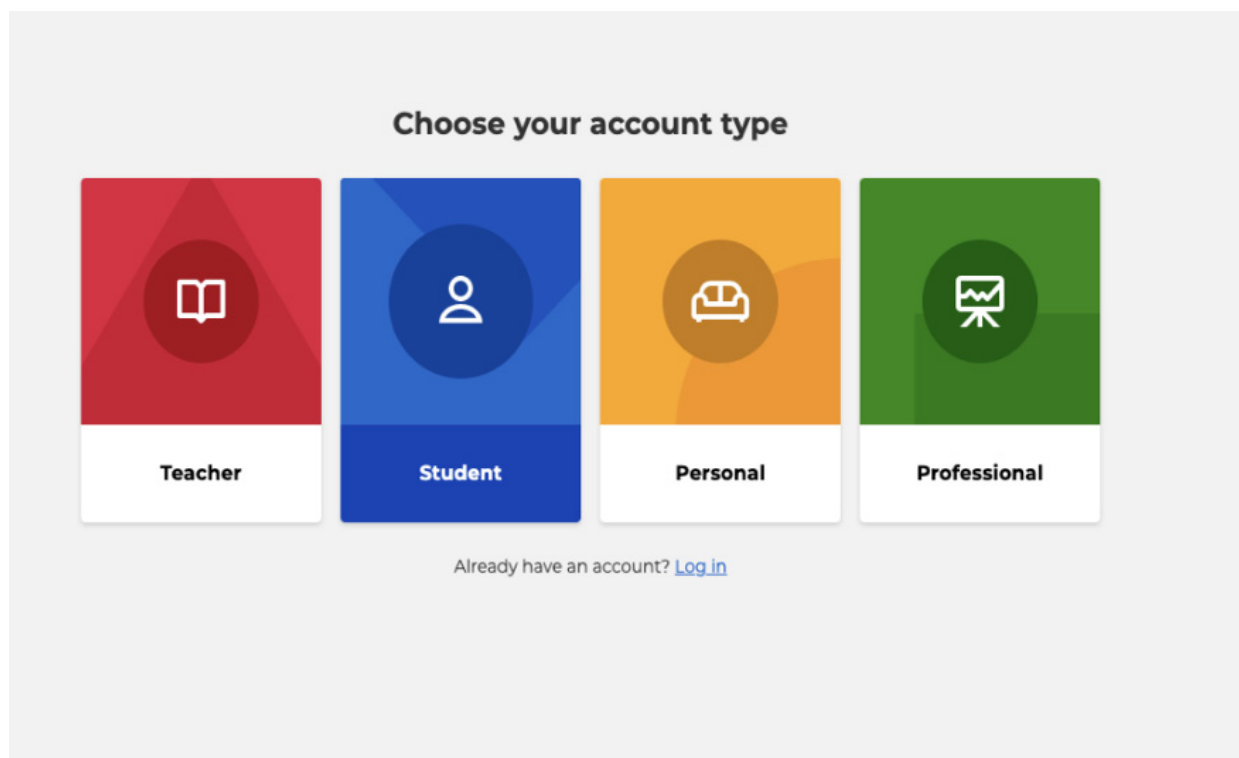
Kahoot! е платформа за обучение, базирана на игри, използвана от милиони хора по света всеки ден, за да откриват, създават, играят и споделят игри за обучение. Това прави ученето забавно и ангажиращо за ученици и учители, фирми, семейства и приятели.

В училище, Kahoot! с може да се използва за всеки предмет, всяка възраст и с всяко устройство - учениците дори не трябва да се регистрират за акаунт. Можете да използвате Kahoot! както при преподаване в клас, за дистанционно обучение, така и във формат на смесено обучение. Милиони учители използват Kahoot! да се...

- ▶ Introduce new topics
- ▶ Review content at class and home
- ▶ Engage students via distance learning
- ▶ Run formative assessment
- ▶ Teach interactive lessons
- ▶ Break the ice and reward the class
- ▶ Collect student opinions
- ▶ Foster creativity and teamwork
- ▶ Engage colleagues with professional development

Как да създадете Kahoot! акаунт

1. Отидете на kahoot.com и щракнете върху Регистрация.
2. Изберете Учител като тип акаунт.
3. Посочете дали работите в училище, висше учебно заведение или в училищна администрация.
4. Ако искате да се регистрирате с имейл, въведете своя имейл адрес и защитена парола, която искате да използвате. Като алтернатива можете да се регистрирате със съществуващите си акаунти в Google, Microsoft или Apple и да използвате тези идентификационни данни, за да влезете в Kahoot! по късно.
5. Изберете план: можете да използвате Kahoot! безплатно или надстройте го един от нашите премиум планове, за да отключите допълнителни функции. Можете да решите да надстройте по всяко време!
6. Попълнете допълнителна информация в началния екран, за да можем по-добре да персонализираме Kahoot! опит за вас.
7. Вие сте регистриран Kahoot! потребител! Скоро ще получите приветствен имейл с някои съвети, за да започнете.

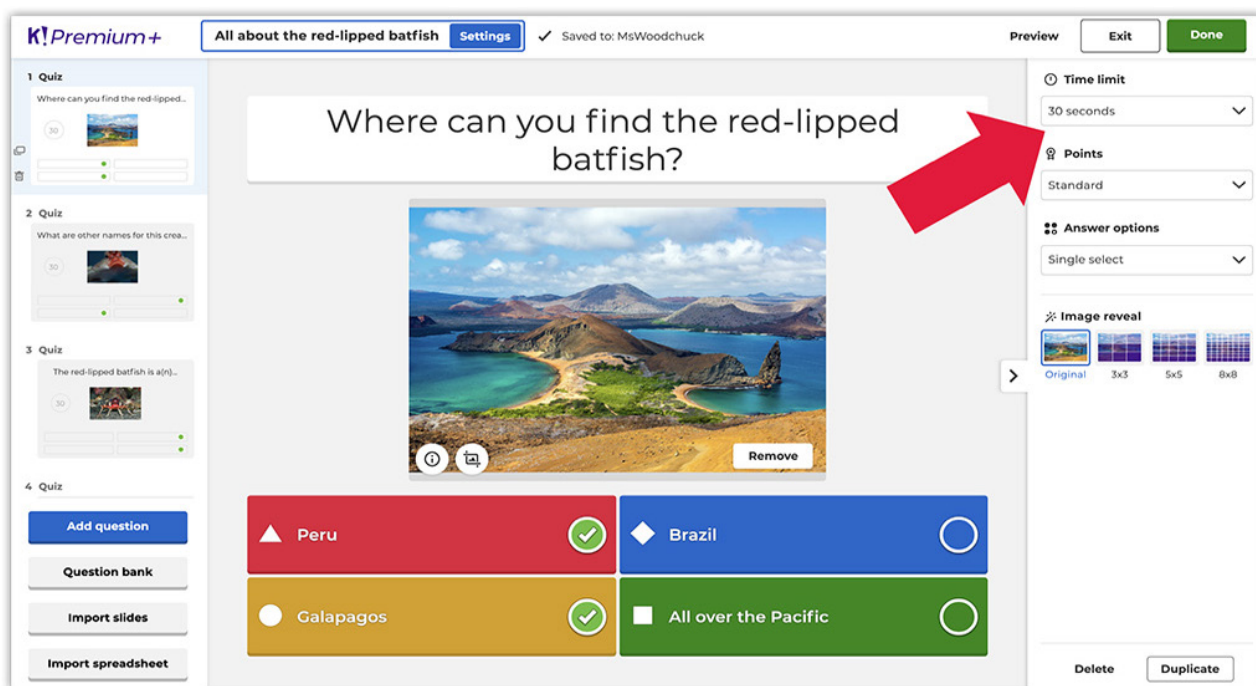


Фигура 1. Избор на тип акаунт



Как да създадете kahoot във вашия браузър

1. Влезте във вашия Kahoot! акаунт, натиснете **Създаване** в горната лента за навигация и изберете **Нов kahoot**.
2. Започнете да пишете първия си въпрос от теста и добавете 2-4 алтернативни отговора. Вашите промени ще бъдат запазени автоматично, докато вървите.
3. От дясната страна регулирайте таймера и изберете колко точки да присъдите за правилен отговор:



Фигура 2. Създаване на kahoot във вашия браузър

4. Щракнете върху **Добавяне на въпрос**, за да създадете още въпроси. В зависимост от абонамента ви можете да добавите следните типове въпроси в допълнение към теста с избираем отговор:

- ▶ **Вярно или невярно:** нека учениците решат дали дадено твърдение е вярно или невярно;
- ▶ **Въведете отговор:** помолете учениците да напишат кратък верен отговор;
- ▶ **Пъзел:** задълбочете обучението, като поискате да поставите отговорите в правилния ред;
- ▶ **Анкета:** събиране на студентски мнения;
- ▶ **Слайд:** дайте повече контекст на дадена тема;
- ▶ **Облак от гуми:** събира кратки отговори в свободна форма;
- ▶ **Отворено:** помолете учениците да напишат дълъг отговор – чудесен начин за събиране на задълбочена обратна връзка.



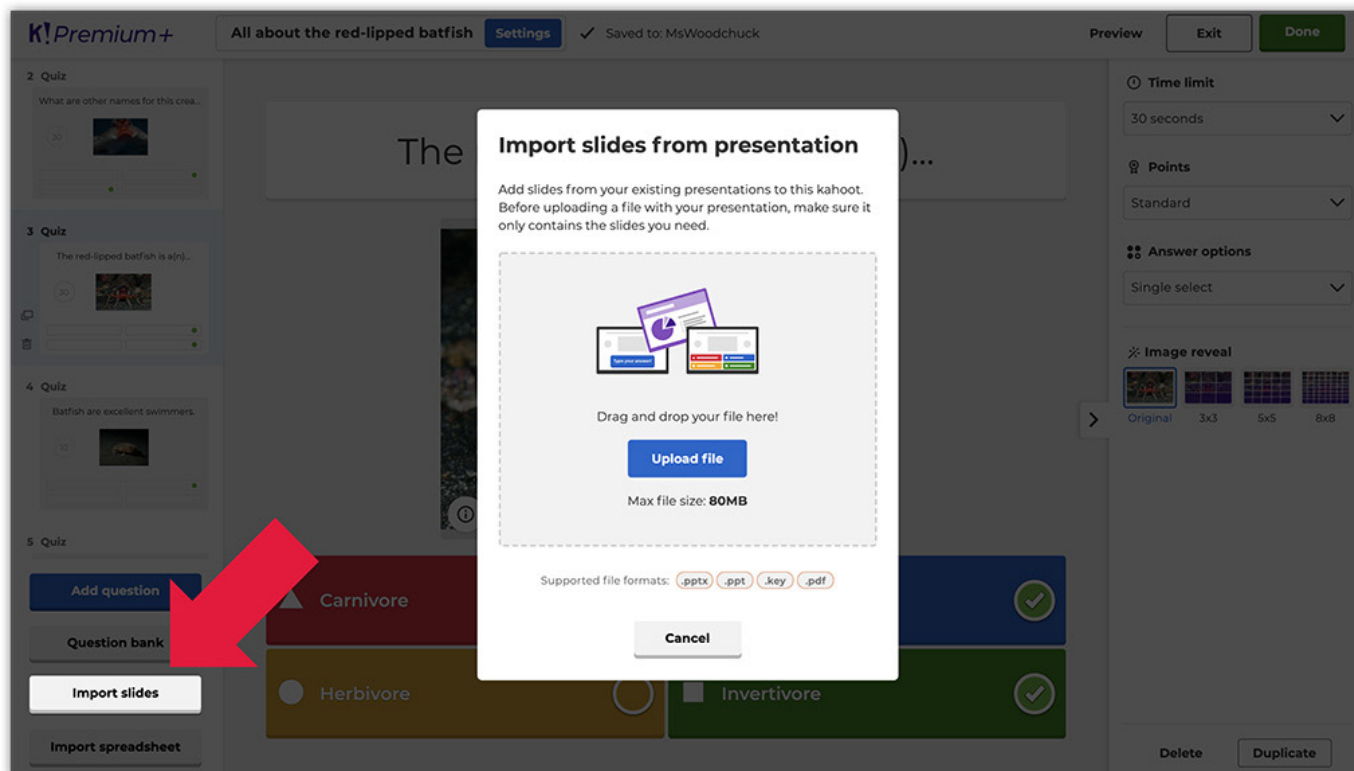
От дясната страна можете лесно да промените типа на въпроса, без да се налага да го въвеждате отново.

1. Не забравяйте да добавите изображение или видеоклип, за да направите въпроса по-ангажиращ. Можете да качите изображение от вашия компютър или да изберете такова от нашата възградена библиотека с изображения.
2. Плъзнете и пуснете въпроси, за да промените реда им, ако е необходимо.
3. Щракнете върху **Въведете заглавие на kahoot**, за да добавите заглавие и да настроите фино други настройки. Например в екрана **Резюме** можете да определите кой може да вижда вашия kahoot – само вие или всички потребители.
4. Натиснете **Готово** – поздравления, създадохте първия си kahoot и той вече е готов за игра!

Как да импортирате презентации и да създавате интерактивни уроци

С [Kahoot! Premium+](#) или [Kahoot! Абонамент за EDU](#), можете да импортирате съществувачи слайдове (от PowerPoint, PDF или Keynote) и да ги комбинирате с различни типове въпроси, за да създадете интерактивен урок:

1. Щракнете върху **Импортиране на слайдове** от лявата страна, когато създавате своя kahoot.
2. Следвайте инструкциите, за да качите файл с презентация. Нашият инструмент за импортиране на слайдове поддържа .ppt (PowerPoint), PDF (можете да експортирате Google Презентации в pdf) и .key (Keynote) презентационни формати.
3. След като ги качите, можете да премествате слайдовете си или да изтривате някои от тях, но няма да можете да редактирате съдържанието им.
4. Добавете интерактивни въпроси, за да ангажирате учениците и да увеличите участието.



Фигура 3. Импортиране на презентации и създаване на интерактивни уроци

Видео урок на следния линк:

<https://www.youtube.com/watch?v=zBkVp8-CDeo>



Jamboard е бяла дъска за съвместна работа. Дава на учениците много пространство за творческа работа.

Ако групата ви е голяма, Jamboard ви покрива: може да побере до 50 души, работещи върху джем наведнъж!

Стигането до Jamboard е лесно и има няколко начина, по които можете да го направите:

1. Отворете Jamboard във вашия акаунт в Google
2. Отидете на google.jamboard.com
1. Отворете нов Jamboard от [Google Meet](#)

След като влезете в приложението, ще видите предишни Jam-ове, които сте създали и запазили.

Следвайте тези стъпки, за да започнете:

• **Създайте** свой собствен Jam.

- Щракнете върху **знака плюс в дъгата** в долния десен ъгъл на страницата за „**Нов Jam**“

- Можете да направите до 20 кадъра, като използвате стрелките в **горната част** на екрана.

- Подобно на Google Документи/Презентация, можете да споделяте вашето джем с други, като щракнете върху синия бутон „**Споделяне**“ в горния десен ъгъл.

- Има множество **инструменти**, които можете да използвате, за да проектирате вашето сладко.

- Писалка, маркер, хайлайтър или четка в черно, синьо, зелено, бяло, оранжево или червено.



- Гумичка.
 - Има и опция „чиста рамка“ над дъската.

- Стрелка за избор и преместване на елементите.

- Лепяща бележка без цвят, жълта, зелена, синя, розова или оранжева.
 - Всяка лепкава бележка може да включва само около 170-180 знака.

- Добавете изображение чрез качване, URL адрес, камера, Google търсене на изображения, Google Drive или Google Photos.

- Експериментирайте с форми: кръг, квадрат, триъгълник, диамант, извит квадрат, полукръг, правоъгълник и стрелка.

- Направете свое собствено текстово поле.

- Използвайте лазерна показалка (която не променя постоянно дъската), за да покажете определени части от дъската.

- Изберете „Задаване на фон“, за да промените основата на задръстването, включително милиметрова хартия, композиционна хартия или изображение.

Видео урок на следния линк: <https://www.youtube.com/watch?v=K1qS6avlnaE>

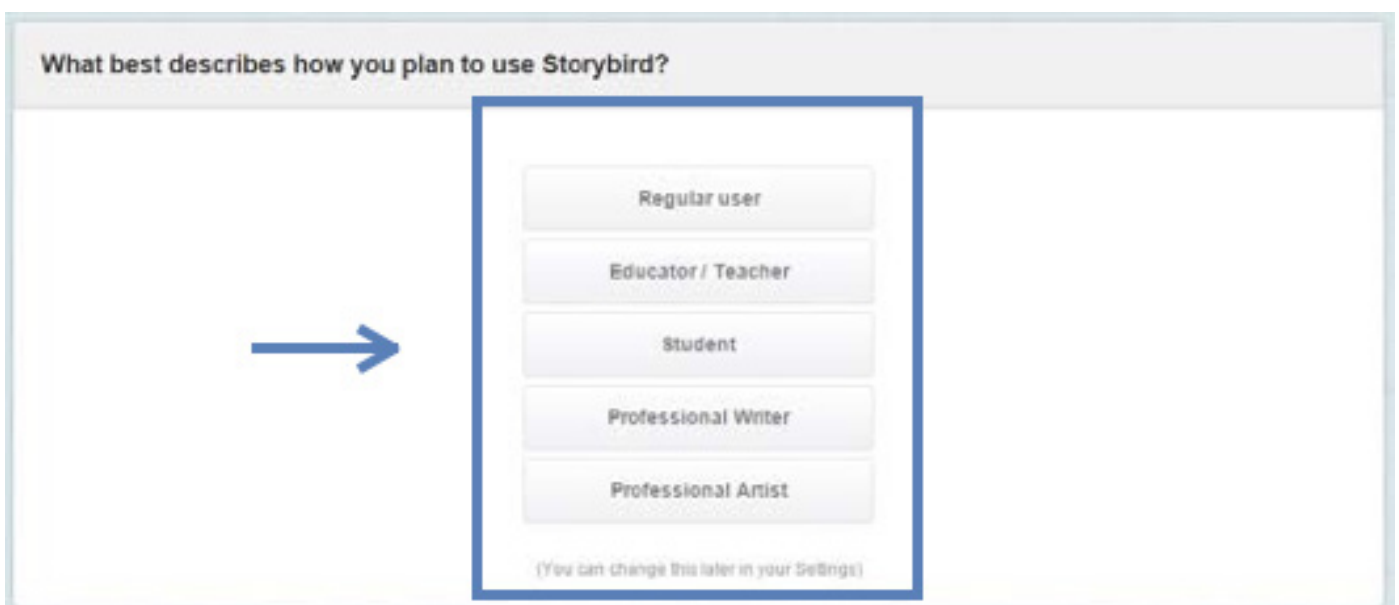
storybird

Storybird е инструмент за съвместно разказване на истории. Студентите използват колекции от изкуство, за да бъдат вдъхновени да пишат истории. Когато изкуството е избрано, учениците могат да изградят там история, като плъзгат и пускат снимки и създават история, която да съответства. Страхотно е за учителите, защото те могат лесно да създават ученически акаунти и задачи за ученици. Също така е лесно да си сътрудничите с други, независимо дали е друг ученик в клас или някой от друга държава! Storybird е изключително увлекателен сайт, който позволява на учениците да се съсредоточат повече върху съдържанието на написаното от тях, вместо да рисуват картини!

1. Посетете уебсайта Storybird. Влезте, ако вече имате акаунт, или щракнете върху връзката „Регистрирайте се безплатно“, за да започнете. За най-добри резултати използвайте най-актуалната версия на вашия уеб браузър.



2. Ако се регистрирате, щракнете върху опцията, която най-добре отговаря на вашето използване на сайта. Винаги можете да промените тази опция по-късно, ако е необходимо.





3. Въведете вашата информация, за да регистрирате акаунт. Не забравяйте да прочетете Общите условия, преди да щракнете върху „Създаване на акаунт“.

Create your Storybird student account:

Age 0-7 8-12 13-18 Adult

Username No spaces or special characters.

Email Optional

Password Between 5 and 60 characters.

[Create Account](#) By joining Storybird, you agree to our [Terms of Service](#)

4. След като сте се регистрирали за акаунт, ще бъдете подканени да качите снимка на аватар. Можете да го направите, ако желаете, или можете да пропуснете тази стъпка.

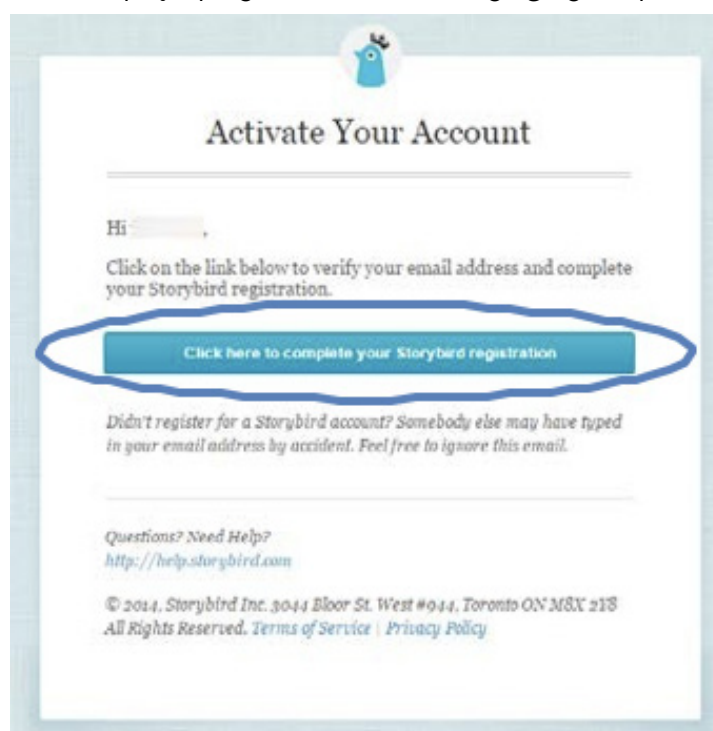
Upload your avatar picture

No file chosen

JPG, GIF, PNG. Only family-friendly images.

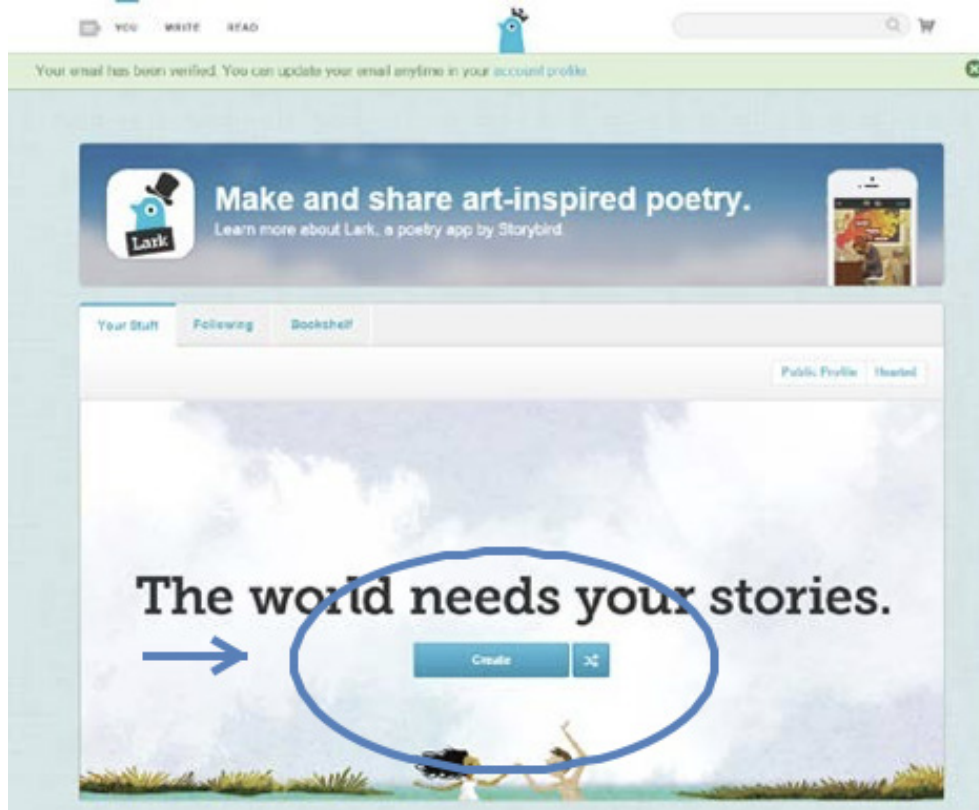
[Upload](#) [Skip this step](#)

5. На посочения от вас имейл адрес ще бъде изпратен имейл за потвърждение. Отидете на своя имейл и щракнете върху връзката в имейла, за да завършите регистрацията си.

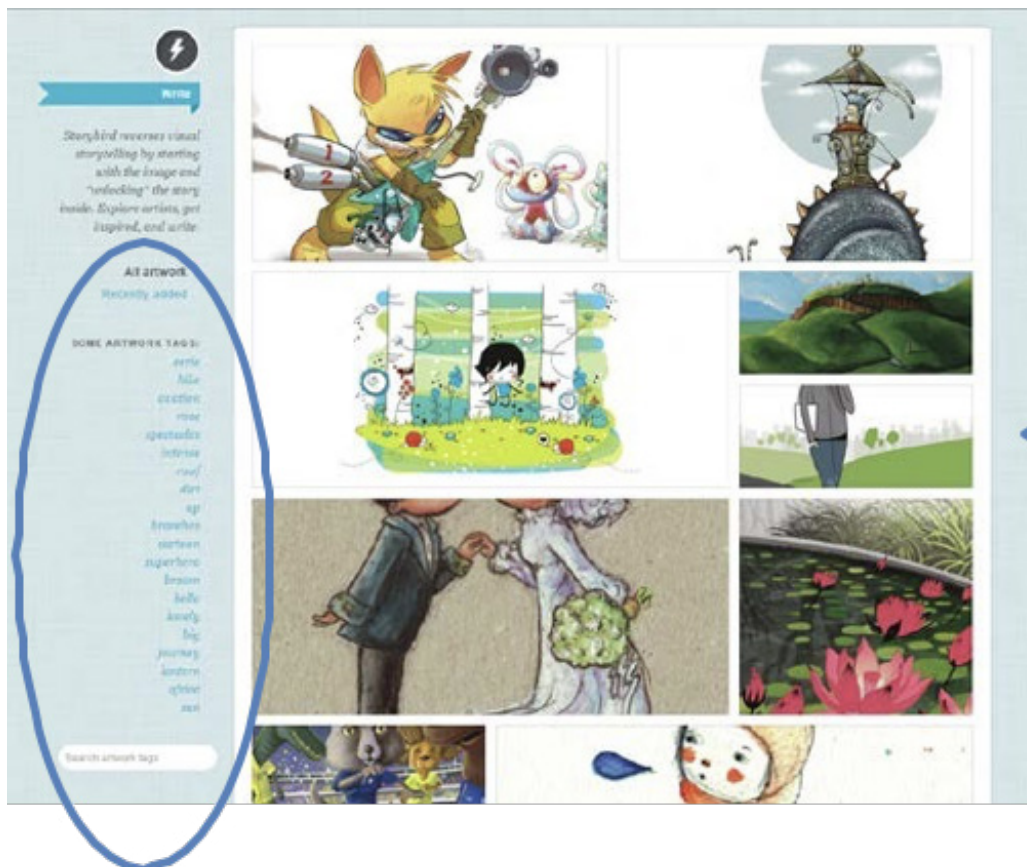




6. След като потвърдите регистрацията си, вие сте готови да започнете да създавате своята книга с разкази. Щракнете върху бутона „Създаване“, за да започнете.



7. Ще бъдете отведени до екран с потенциални произведения на изкуството за вашата книга с разкази. Можете да избирате от показаните снимки или да търсите изкуство по тагове.

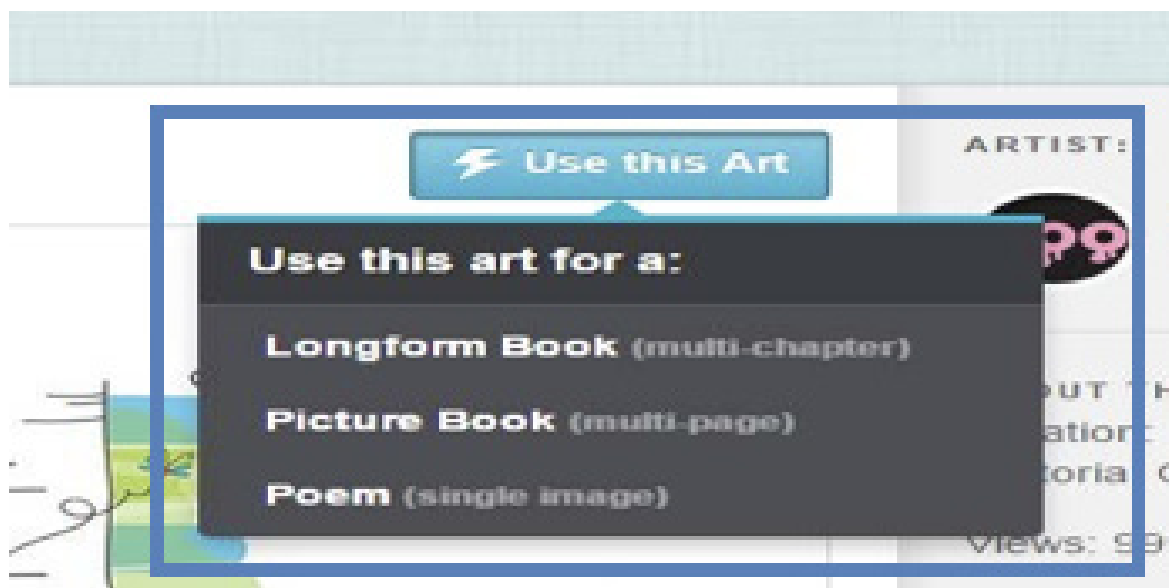




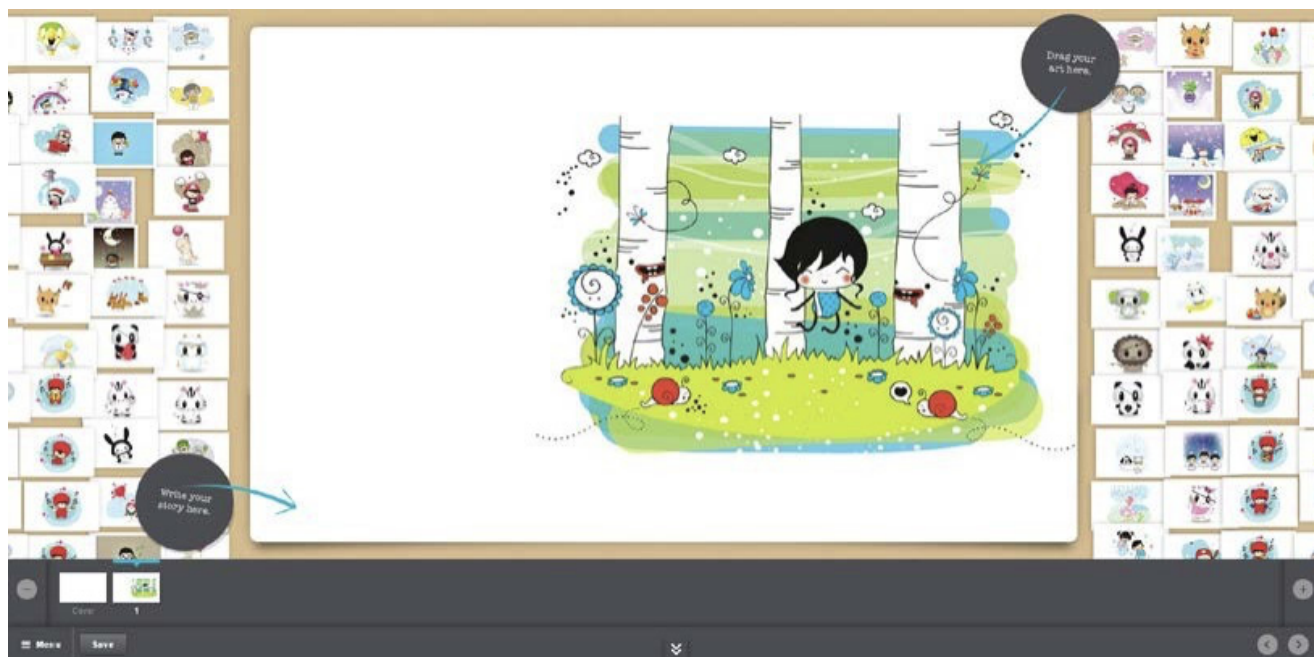
8. След като сте избрали своето произведение на изкуството, вие сте готови да го използвате, за да създадете своя книга с разкази.



9. След като щракнете върху бутона „Използвайте това изкуство“, ще бъдете подканени да изберете краен продукт за вашия проект. Изберете опцията, която най-добре отговаря на инструкциите за задание.



10. След това ще бъдете отведени до страницата във вашия проект и ще ви бъдат показани зоните, където можете да плъзнете вашето изкуство или да въведете своя текст.



11. Можете да добавяте страници, като щракнете върху бутона плюс (+) в долния десен ъгъл или да премахнете страници, като щракнете върху бутона минус (-) в долния ляв ъгъл.

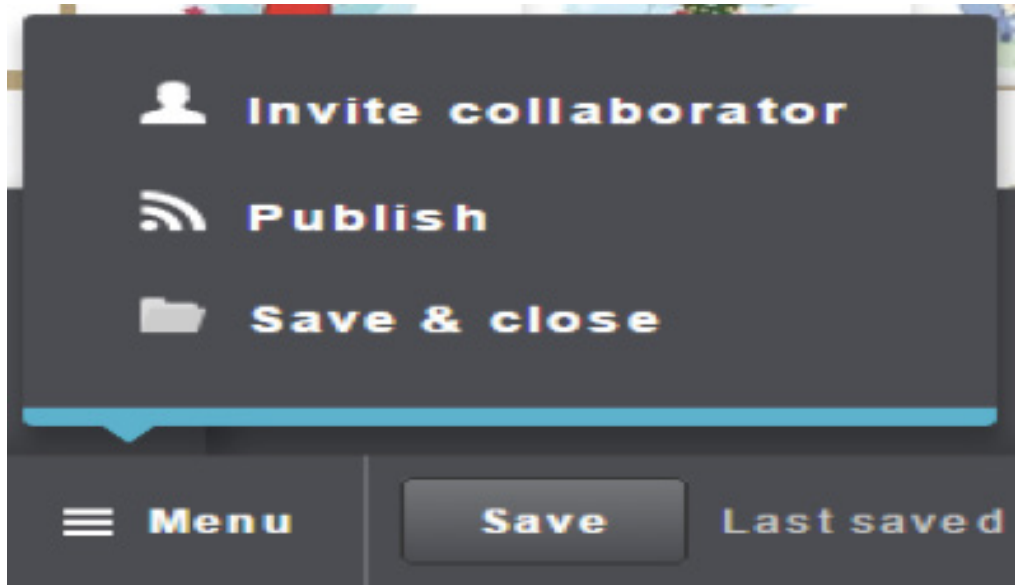


12. Продължете да изграждате проекта си, докато не бъде завършен, като сте сигурни, че отговаряте на изискванията на заданието. Не забравяйте да запазите промените си, докато вървите.

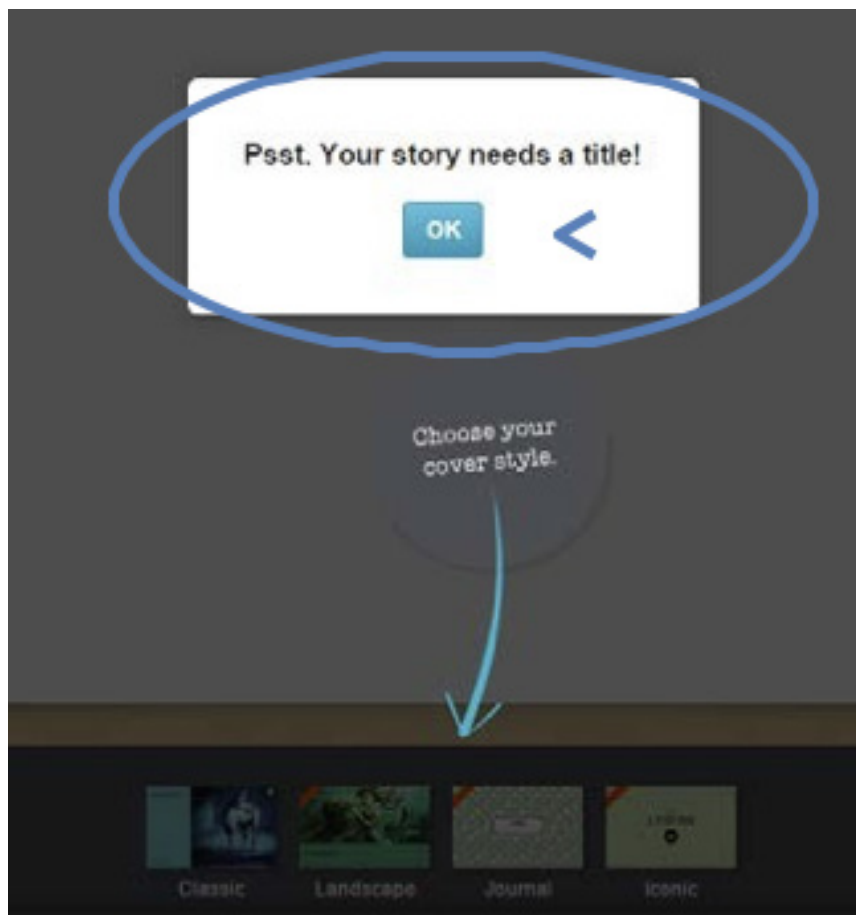




13. Когато приключите работата си за деня, изберете опцията „Запазване и затваряне“ от менюто. Когато завършите цялата си работа по вашата книга с разкази и сте готови да я споделите, изберете опцията „Публикуване“ от менюто. Ако задачата ви изисква да работите с друг студент, можете да поканите този човек да сътрудничи по вашия проект, като щракнете върху опцията „Поканете сътрудник“ от менюто.




14. Когато щракнете върху опцията „Публикуване“, ще бъдете подканени да дадете заглавие на историята си и да изберете обложка, ако още не сте го направили. Щракнете върху „ОК“, за да направите това и следвайте стъпките, за да завършите проекта си.



15. Преди работата ви да бъде публикувана, ще бъдете подканени да добавите или прегледате подробности. (Имайте предвид, че само пълни истории могат да бъдат публикувани в обществената библиотека.) След като завършите секциите на тази страница, ще можете да щракнете върху бутона „Изпращане до модериране“.

You're not quite finished!
Add or review story details to publish your picture book.

Cover



Example

Your cover may not appear immediately.

Change cover

Title

Example

Change title

Summary
OPTIONAL

This is a sample storybook.

This appears with your story and in search results.

27/200

Categories (choose 2)
OPTIONAL

Categories are how we organize stories.

<input type="checkbox"/> Adventure	<input type="checkbox"/> Animals
<input type="checkbox"/> Diary	<input type="checkbox"/> Dreams
<input checked="" type="checkbox"/> Education	<input type="checkbox"/> Family
<input type="checkbox"/> Friends	<input type="checkbox"/> Guides
<input type="checkbox"/> Health	<input type="checkbox"/> Humor
<input type="checkbox"/> Life	<input type="checkbox"/> Literary
<input type="checkbox"/> Magic	<input type="checkbox"/> Mystery
<input type="checkbox"/> Poetry	<input type="checkbox"/> Romance
<input type="checkbox"/> Scary	<input type="checkbox"/> School life
<input type="checkbox"/> Sci-fi/Fantasy	

Tags
OPTIONAL

Sample

Tags are how you organize stories.

Written for
OPTIONAL

<input type="checkbox"/> Preschool (1-4)
<input type="checkbox"/> Kid (5-7)
<input type="checkbox"/> Tween (8-12)
<input type="checkbox"/> Teen (13-19)
<input checked="" type="checkbox"/> Adult

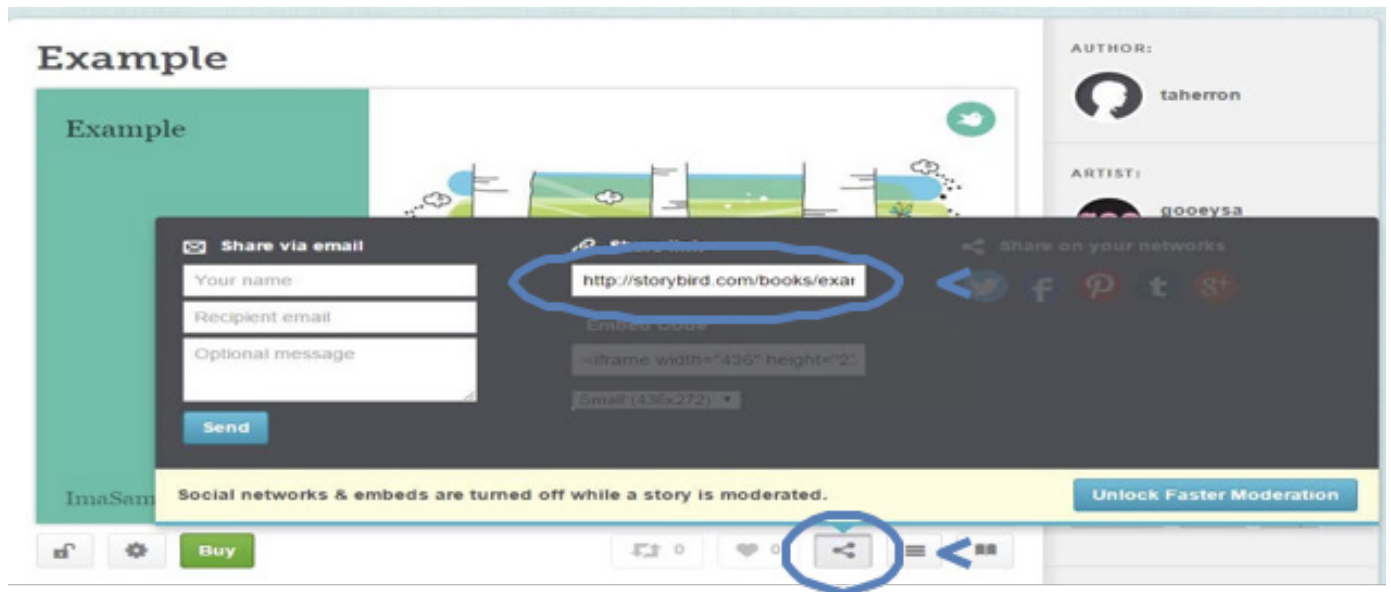
Privacy

Public Private

Submit to Moderation Cancel < Delete Story



16. Вашата книга ще бъде изпратена до системата за преглед, преди да бъде качена като общодостъпна. Ще можете да щракнете върху опцията за споделяне и да копирате URL адреса, за да споделите готовия си проект.



Видео урок на следния линк: <https://www.youtube.com/watch?v=5pLxxyXvSKw>



Quizlet е изчистено проектирано онлайн приложение, което позволява на потребителите да създават флашкарти и да избират различни методи за изучаване на своите комплекти флашкарти.

Как да използвате Quizlet

Отидете на <https://quizlet.com/>

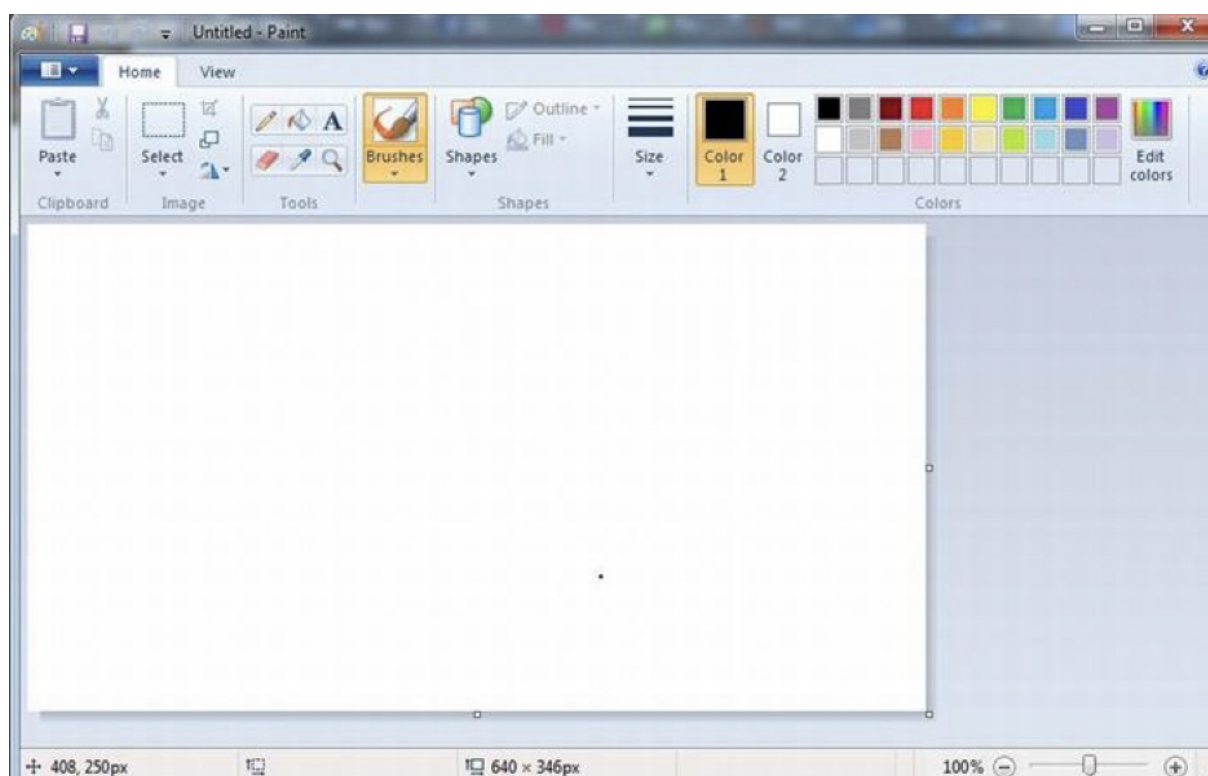
1. Намерете бутона в горната дясна част на екрана, който гласи „Регистрация“ и щракнете върху него. Регистрирайте се чрез Facebook, Google+ или въведете ръчно необходимата информация и щракнете върху бутона „Регистрация“, когато сте готови.
2. Сега ще бъдете отведени до страница с голям зелен бутон, който гласи „Започнете да използвате безплатен Quizlet“, щракнете върху него.
3. За да създадете нов набор от флаш карти, щракнете върху иконата „Създаване“ в лентата с менюта в горната част на екрана.
4. Въведете информацията за вашия комплект за обучение, като заглавие, описание или предмет, след което започнете да работите върху отделните карти.
5. Изберете език за всяка страна, след това въведете въпроси или подкани от първата страна и отговорите от втората. Имайте предвид, че можете да импортирате данни или да добавяте изображения.
6. Когато приключите с вашия набор, щракнете върху сивия бутон „Създаване на набор“ в долния десен ъгъл на екрана.
7. Изберете предпочитания от вас метод, за да използвате вашите флаш карти за изучаване: „Карти“, „Научете“, „Правопис“, „Тест“, „Скатер“ или „Състезание“. Всеки метод ви предоставя нова стратегия за запаметяване на материала!

Видео урок на следната връзка: <https://www.youtube.com/watch?v=Jo6ITrgyt4Y>

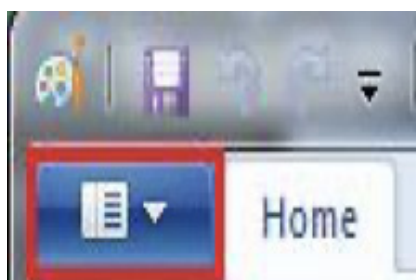


Microsoft Paint или „**MS Paint**“ е основна графика/картина. MS Paint може да се използва за рисуване, оцветяване и редактиране на снимки, включително импортирани снимки от цифров фотоапарат например. MS Paint се намира с помощта на бутона/иконата за търсене в долната лента на задачите.

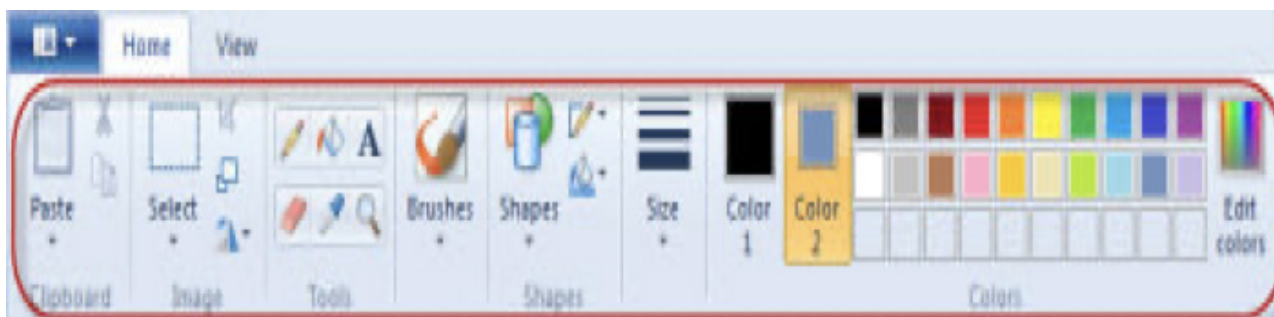
Това е основният екран на MS Paint.



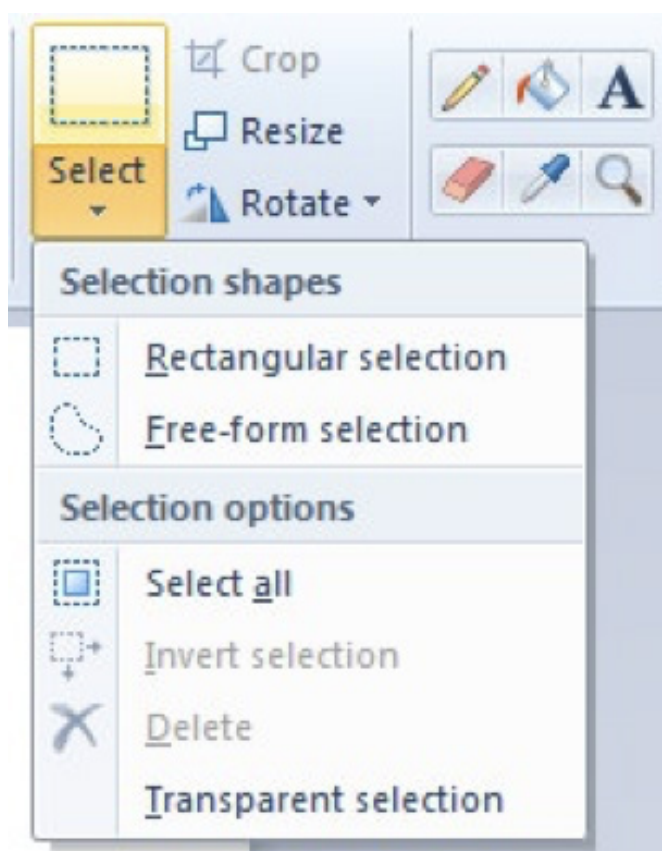
За да отворите изображение, което сте запазили и искате да редактирате, щракнете върху бутона за меню (маркиран в червено). Вече можете да изберете да започнете нов проект, да отворите запазена снимка, да запазите изображение като различен тип файл, да отпечатате изображение, което сте отворили, или да изпратите това изображение по имейл до контакт.



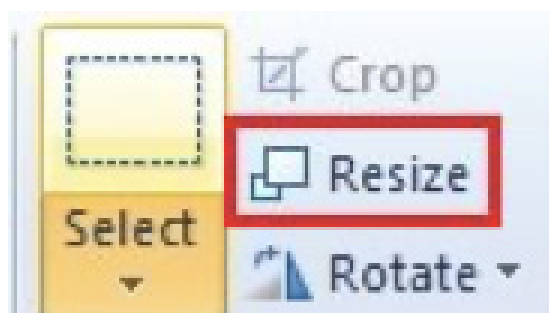
Това е основното меню с опции.



Можете да използвате опцията „Избор“, за да изберете част от снимката. Селекцията може да бъде правоъгълна или „свободна форма“ – което означава, че можете свободно да рисувате селекцията, която желаете.



Когато изберете, можете да обърнете селекцията, като изберете всичко освен зоната, която сте маркирали. Друг вариант е да използвате Прозрачна селекция, която избира само боядисаната област, без фона.





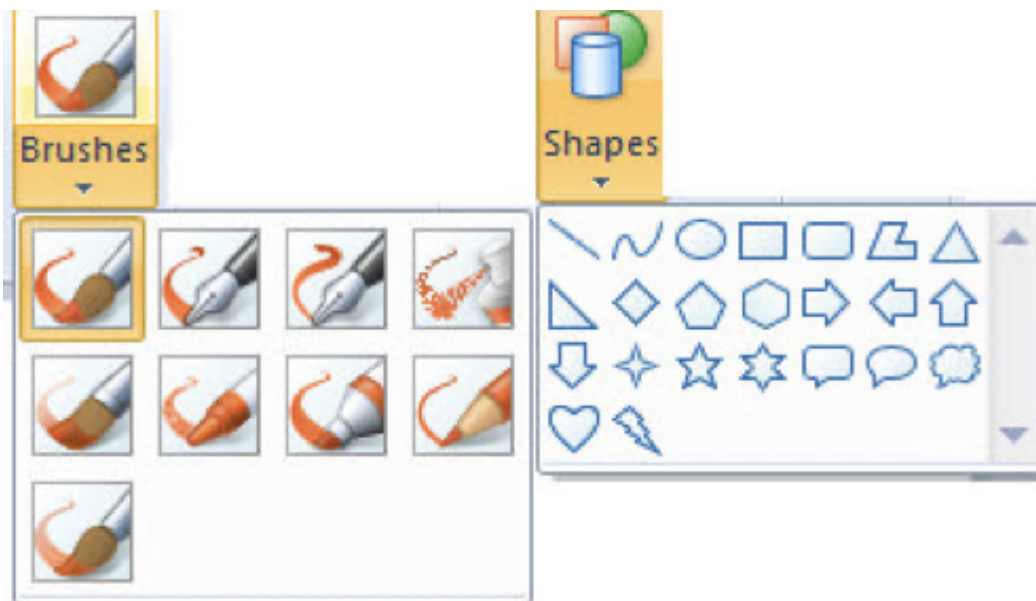
Използвайте опцията за изрязване, за да изрежете изображението до избраната област. С опцията за преоразмеряване можете да промените размера на избраната област (или цялата картина, ако нищо не е избрано) в процент от оригиналния размер или като изберете конкретен размер в пиксели. Опцията Завъртане ви позволява да завъртите или обърнете изображението, както желаете.



Страничните бутони вдясно от менюто за избор са основните инструменти, отгоре надолу отляво надясно:

- Молив – позволява ви да рисувате
- Кофа – Замяна на цвят в област с друг цвят.
- Буква А – възможност за добавяне на текст.
- Eraser – ще изтрие всичко до цвета на фона.
- Dropper – позволява ви да изберете цвят от всяка област на снимката.
- Луна – позволява ви да увеличавате и намалявате снимката.

След това имате опциите за четка за рисуване, които ви позволяват да решите как ще работи четката. До него е менюто за фигури, което ви позволява да изберете форма, след което да я нарисувате, както искате.



Можете също така да изберете какъв цвят ще бъде контурът му, както и запълването. Ако не харесвате плътно запълване/контур, можете да използвате другата налична опция в менюто.



Можете също така да изберете размера, дебелината на щрихите с четка/молив. Ако сте извършили действие, от което не сте доволни, можете да го отмените, като използвате клавишната комбинация Ctrl+Z. Видео урок на следната връзка

<https://www.youtube.com/watch?v=hl nodEYZ71w>



Prezi

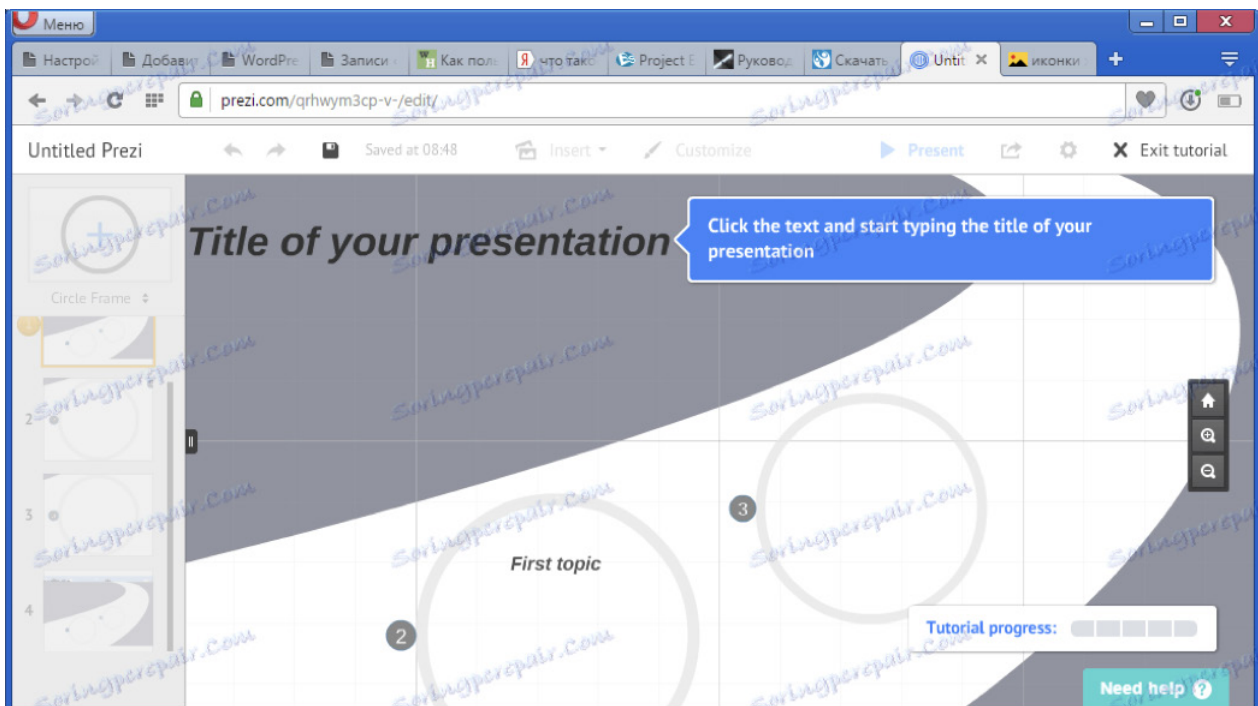
Prezi (<https://prezi.com/l/presentation-template-for-logo-design/>)

Презентация – набор от обекти, създадени за представяне на информация на целевата аудитория. Най-често това са рекламни продукти или образователни материали. За създаване на презентации в интернет има много различни програми. Повечето от тях обаче са доста сложни и правят процеса скучен.

Prezi е услуга за създаване на презентации, която ще позволи създаването на ефективен продукт в най-кратки срокове. Потребителите могат също така да изтеглят специални приложения на своя компютър, но тази опция е достъпна само за платени пакети. Безплатната работа е възможна само чрез интернет, а създаденият проект е достъпен за всички посетители, а файлът ще се съхранява в облака. Има и ограничения на силата на звука. Нека да видим какви презентации могат да бъдат създадени безплатно.

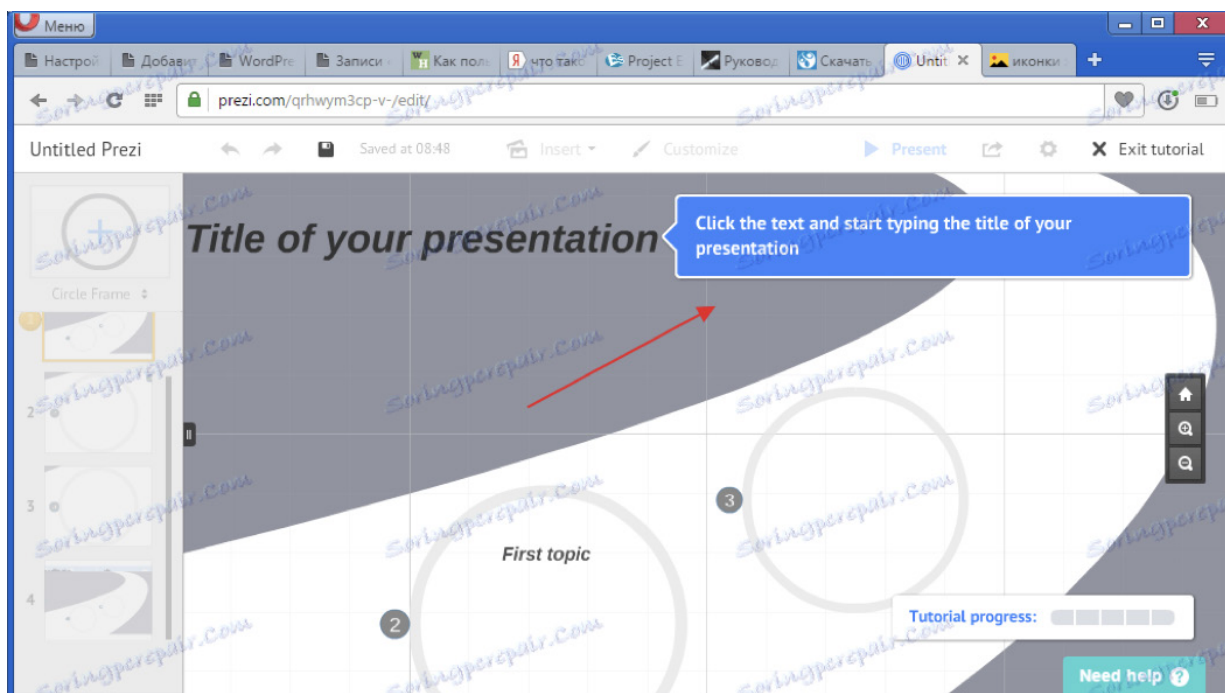
Възможност за онлайн работа

Програмата Prezi има два режима на работа. Онлайн или чрез специално приложение на вашия компютър. Това е много удобно, ако не искате да инсталирате допълнителен софтуер. В пробната версия можете да използвате само онлайн редактора.



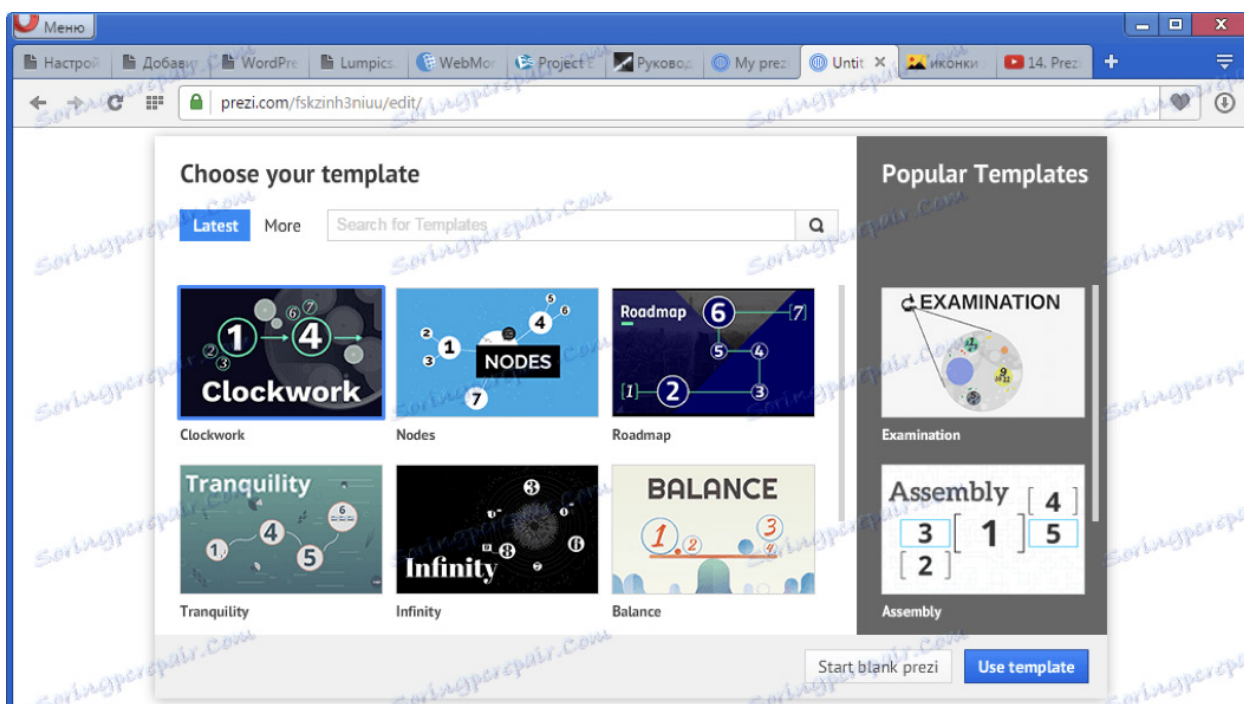
Обяснения

Благодарение на инструкциите, които се появяват при първото използване на програмата, можете бързо да се запознаете с продукта и да започнете да създавате по-сложни проекти.



Използване на шаблони

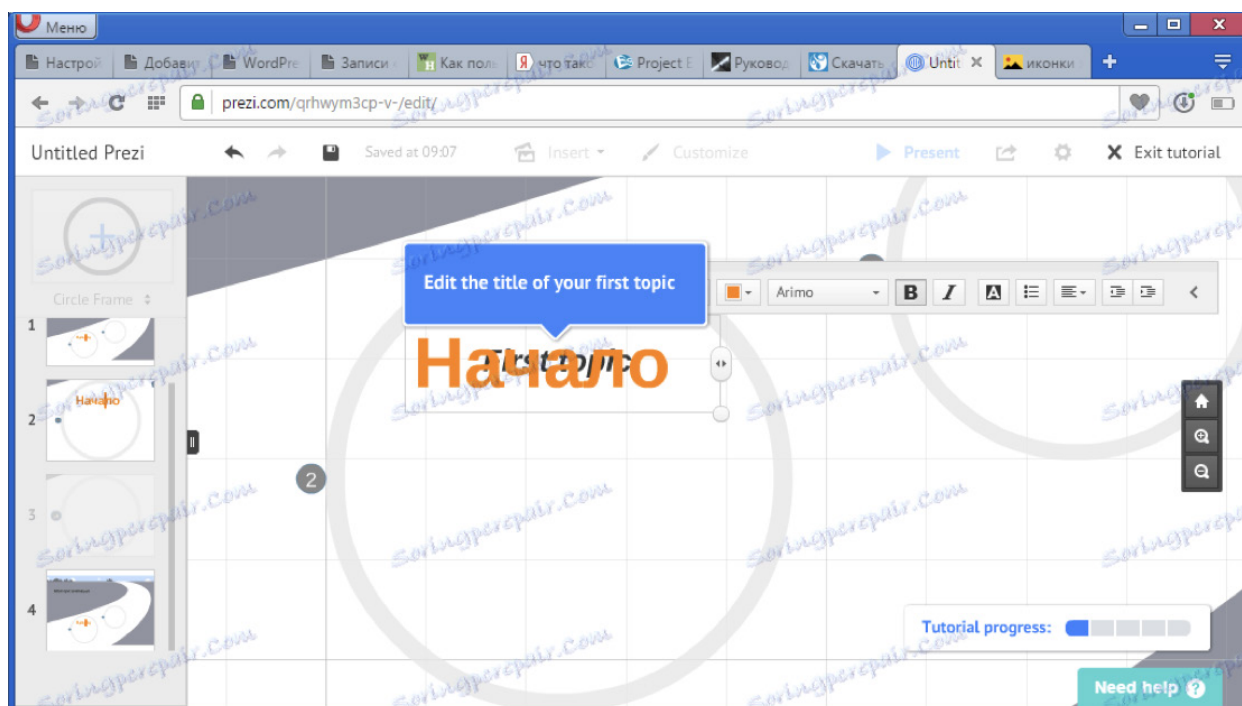
В личния кабинет потребителят може да избере правилния шаблон за себе си или да започне работа от нулата.





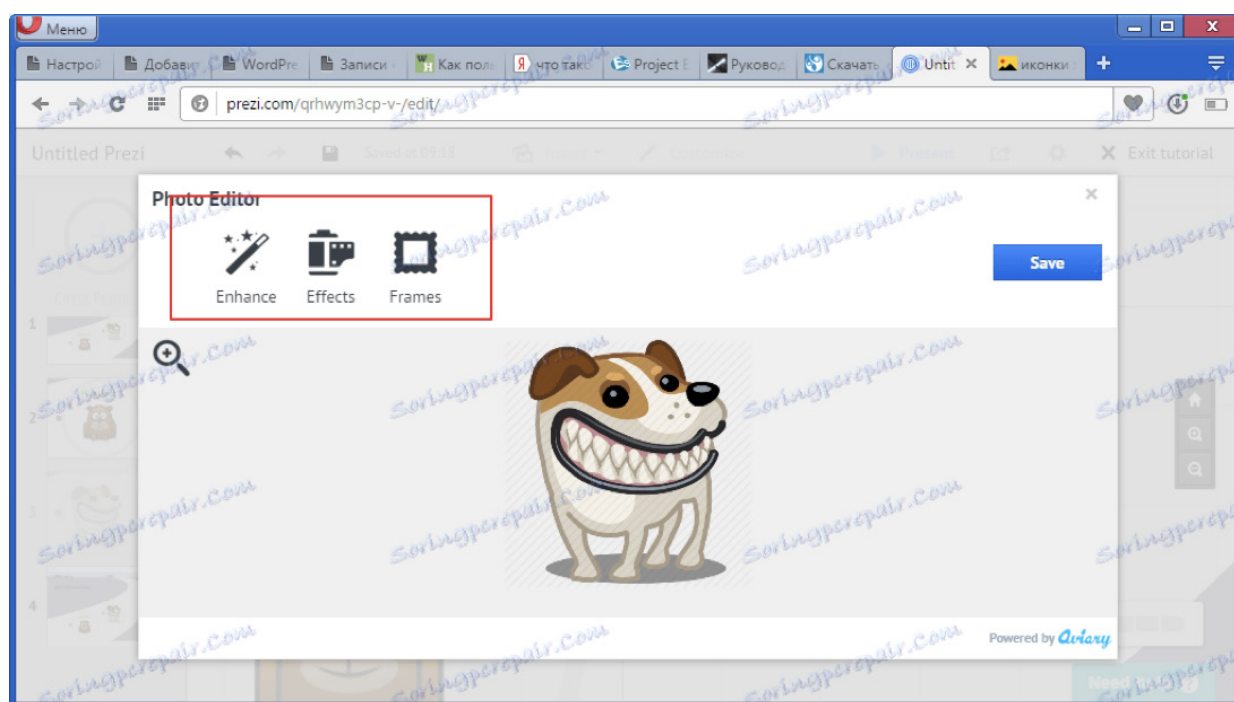
Добавете обекти

Във вашата презентация можете да добавяте различни обекти: изображения, видео, текст, музика. Можете да ги вмъкнете, като изберете от компютъра или просто като плъзнете. Техните свойства се редактират лесно чрез вградени мини редактори.



Прилагане на ефекти

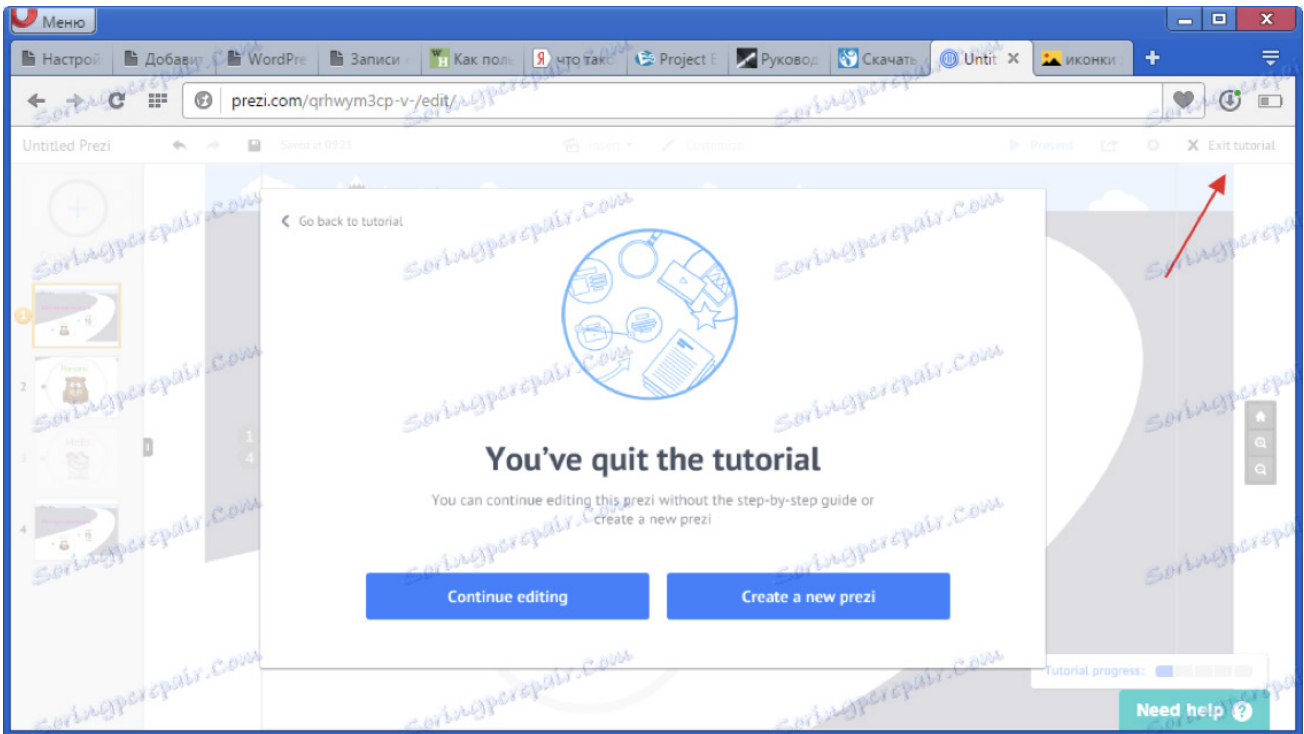
За да добавите обекти, можете да приложите различни ефекти, например добавяне на рамки, промяна на цветови схеми.





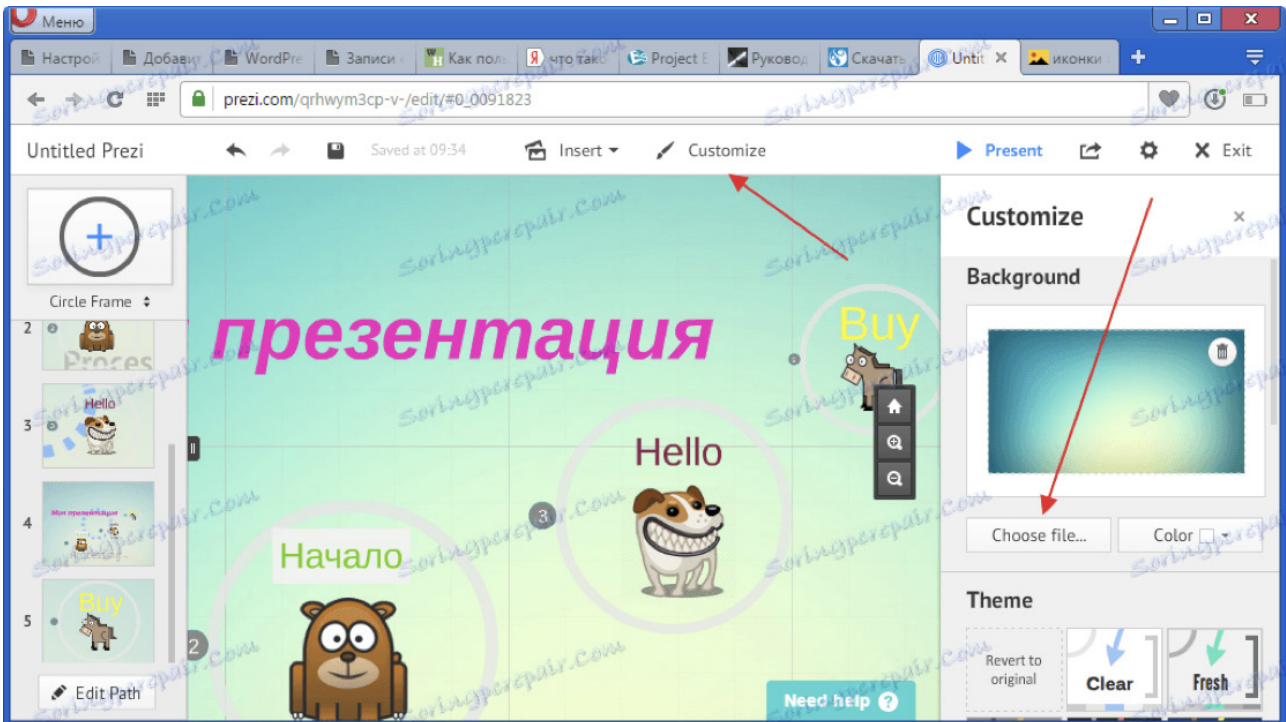
Неограничени рамки

Рамката е специална област, необходима за разделяне на части от презентация, както видими, така и прозрачни. Броят им в програмата не е ограничен.



Промените фона

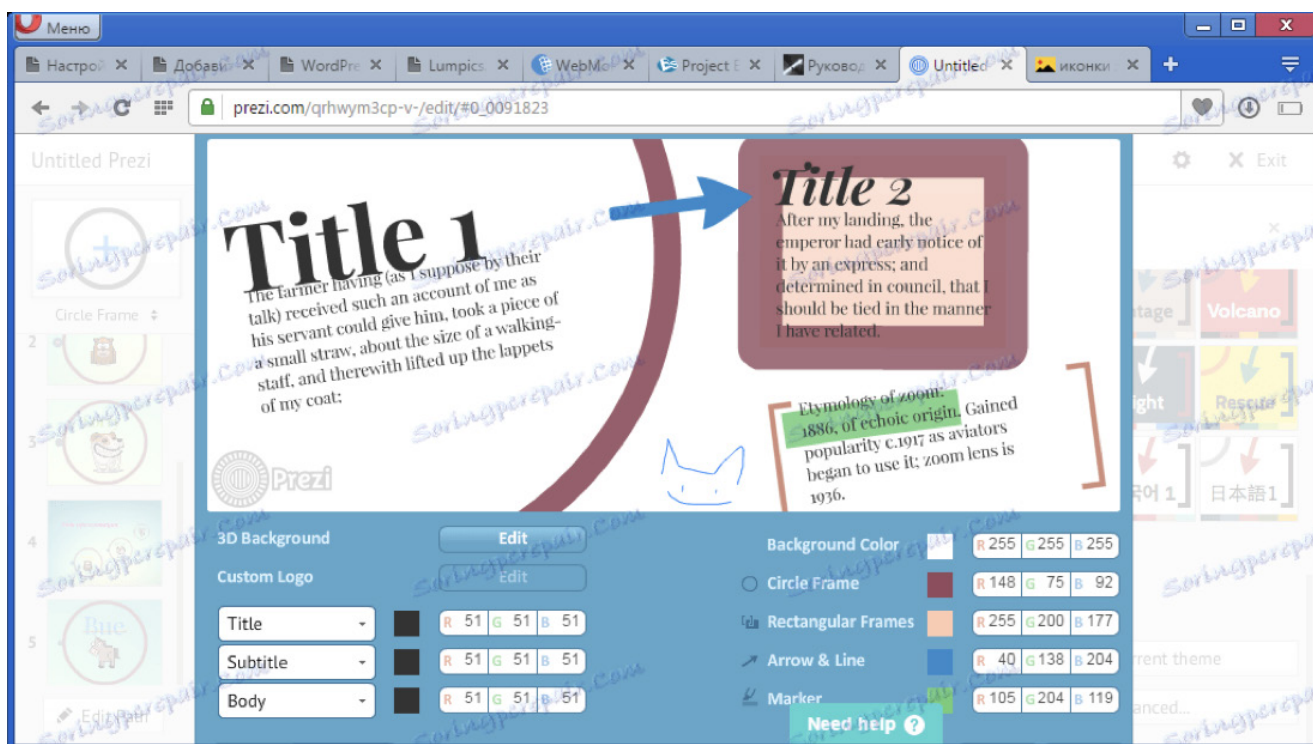
Все още е много лесно да промените фона тук. Това може да бъде или картина, пълна с пътен цвят, или изображение, изтеглено от компютъра.





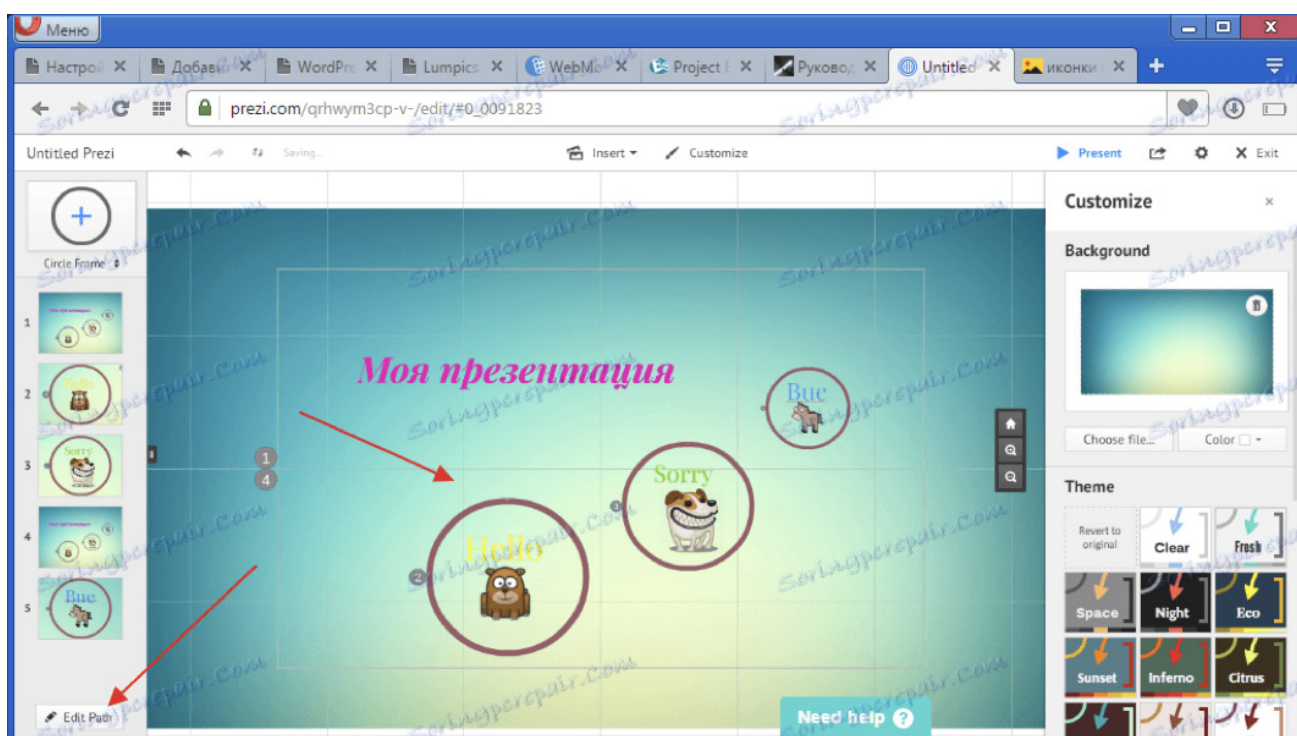
Променете цветовата схема

За да подобрите представянето на вашата презентация, можете да изберете цвятова схема от възрадената колекция и да я редактирате.



Създавайте анимации

Най-важната част от презентацията е анимацията. В тази програма можете да създавате различни ефекти за движение, мащабиране, завъртане. Тук основното нещо е да не прекалявате, така че движенията да не изглеждат хаотични и да не отвличат вниманието на публиката от основната идея на проекта.





Работата с тази програма беше наистина интересна и лесна. Ако трябва да създам интересна презентация в бъдеще, тогава ще използвам Prezi. Освен това безплатната версия е достатъчна за това.

Предимства

- Наличие на дизайнер на свободна практика;
- Интуитивен интерфейс;
- Липса на реклама.

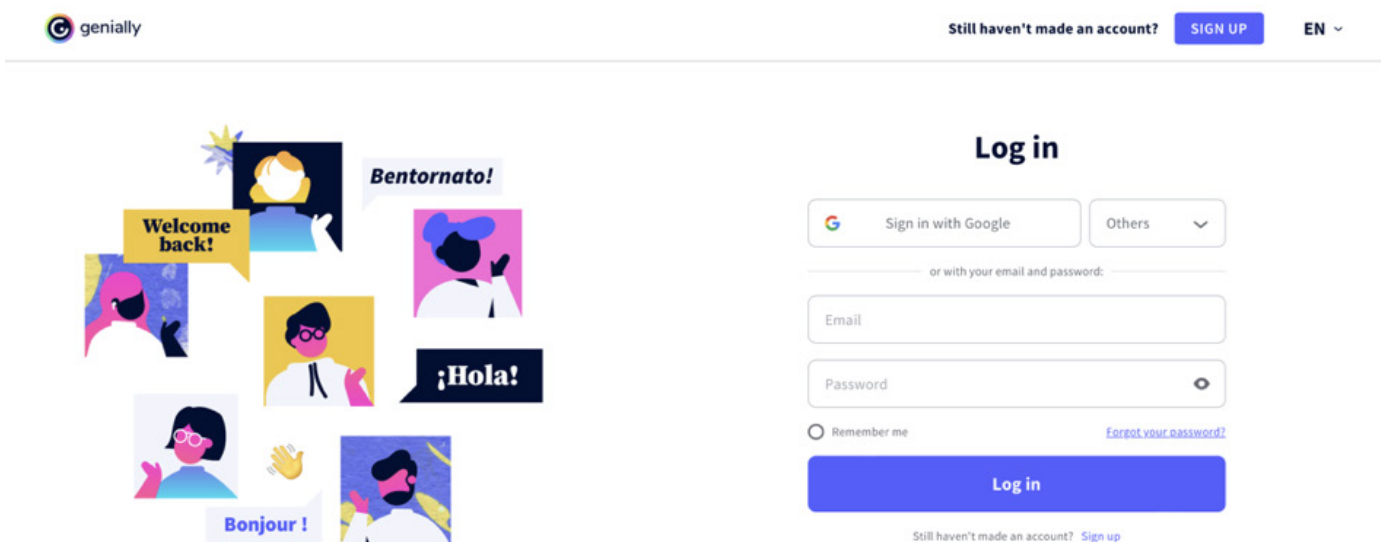
Недостатъци

- Интерфейс на английски език.



Genially (<https://genial.ly>) е цифров инструмент, който позволява създаването на интерактивно цифрово съдържание.

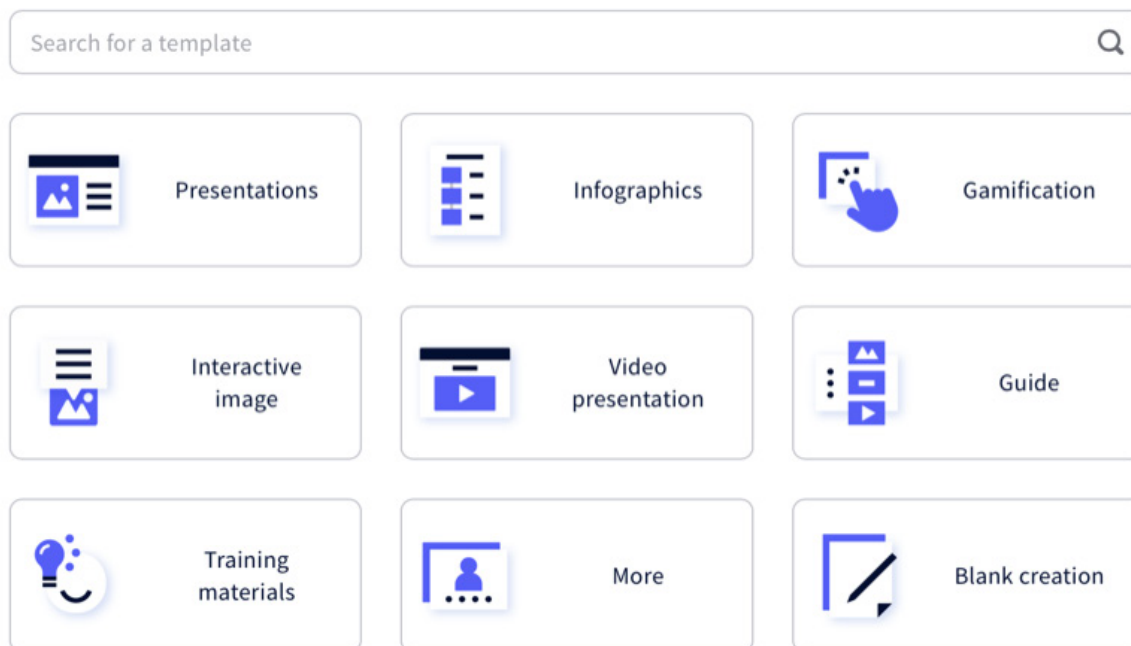
Необходимо е да се регистрирате чрез създаване на акаунт (може да се направи и чрез Google, Facebook, Twitter, потребителски акаунт в LinkedIn или гостъп го Office 365).



След регистрация е достатъчно да кликнете върху Create Genially и се отваря меню с предлаганото съдържание, което можем да създадем.

- презентации: с анимирани и интерактивни елементи, интегрирано онлайн съдържание и шаблони
- инфографика: визуално атрактивна и интерактивна
- геймификация: викторини, игри (лабиринт, търсене на думи, игри за бягство)
- интерактивни снимки
- видео презентации
- водачи
- учебни материали
- и много повече: истории, дневен ред, филмов плакат, меню, корица на списание, интерактивни карти...

What you can create with Genially

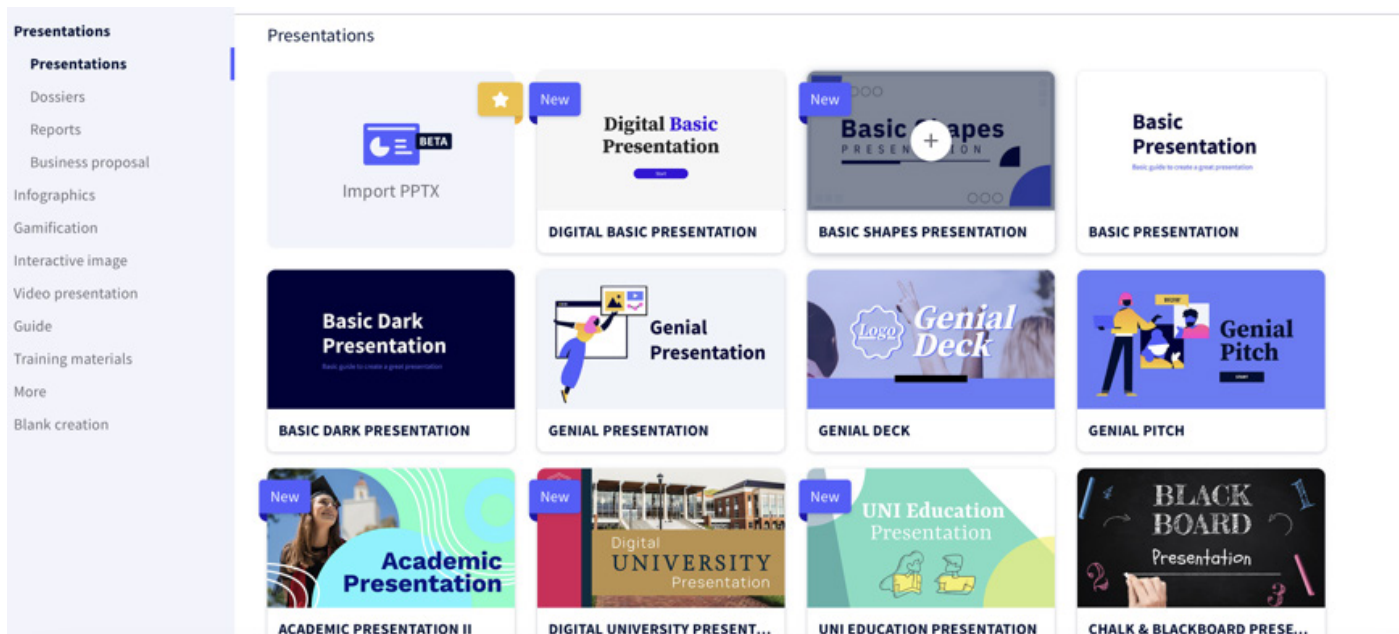


Над хиляда шаблона са налични в безплатната версия и дори повече, ако платите за премиум версията.

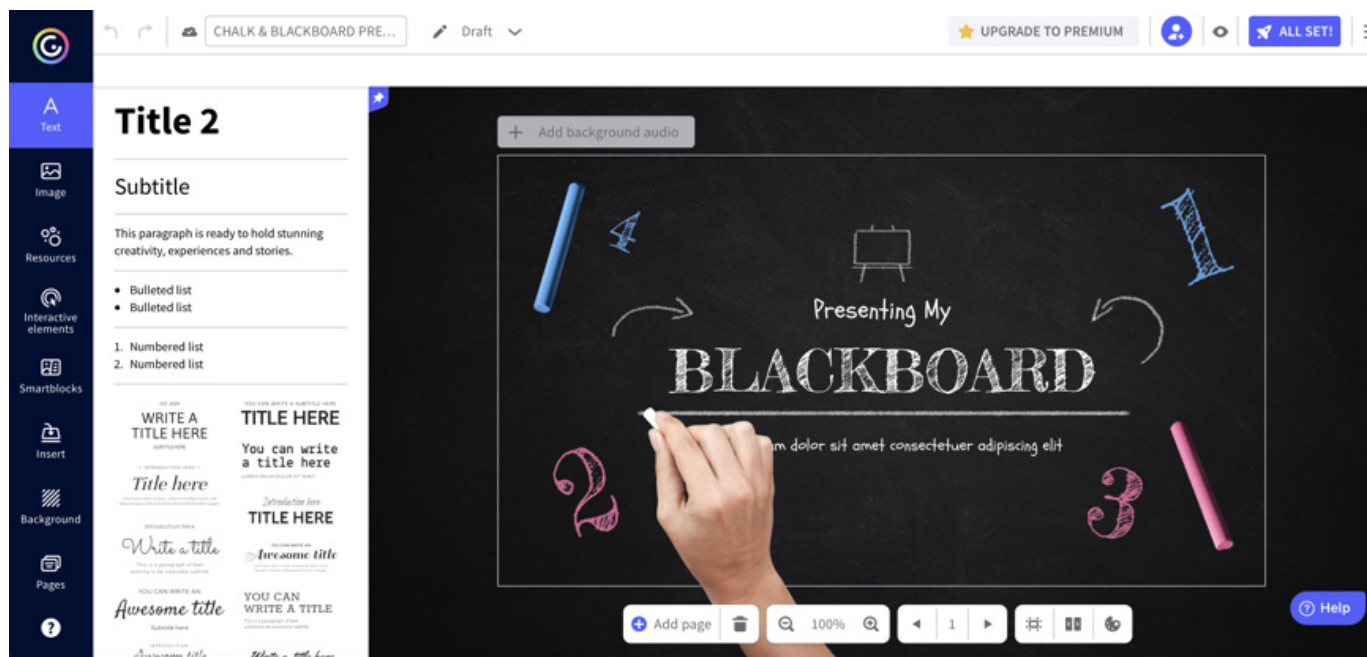


Цялото съдържание може да бъде създадено върху напълно празен темплейт или да изберете някой от предложените шаблони, които да персонализираме.

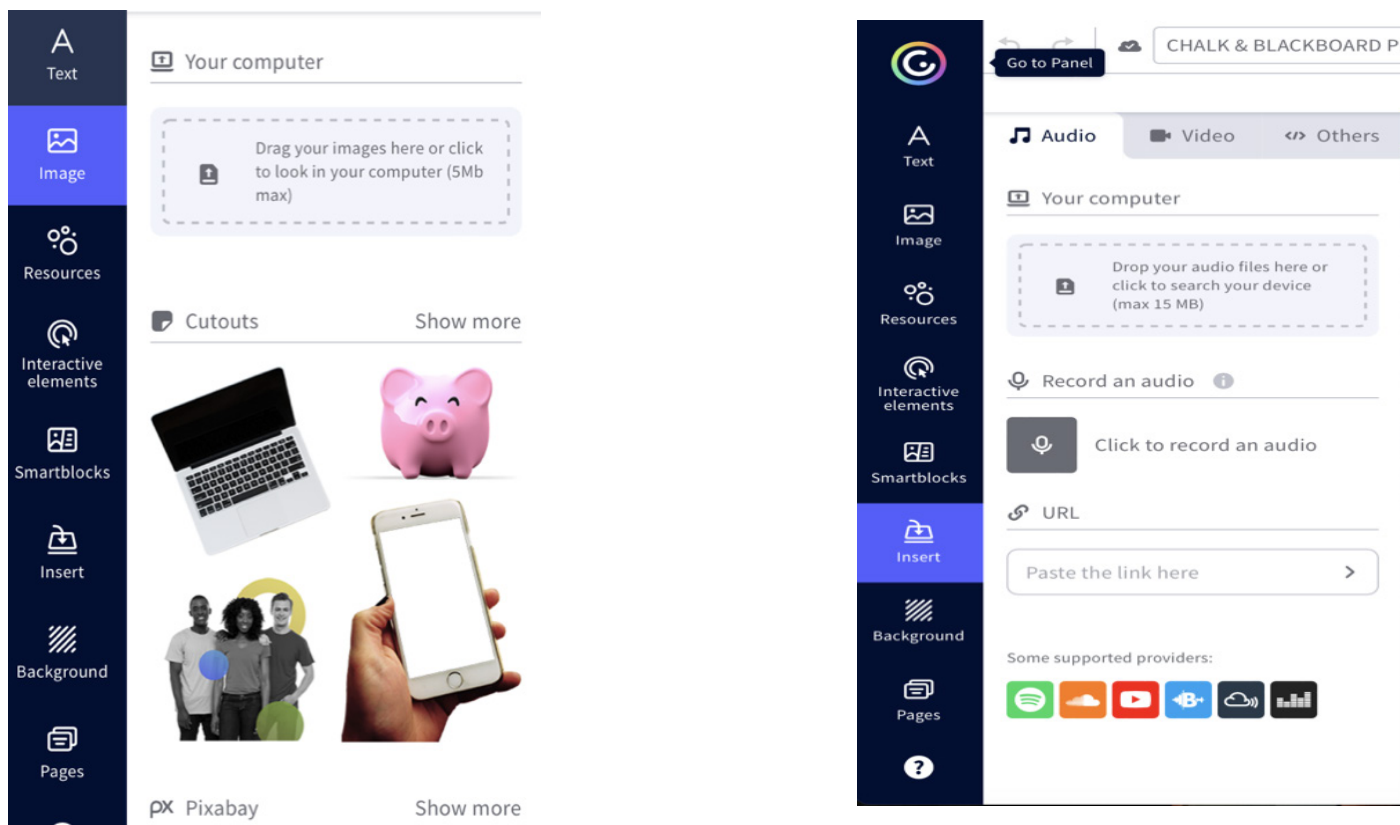
Например, ако искате да направите презентация, щракнете върху Създаване на презентации и ще се отвори страница с предложените шаблони. В зависимост от съдържанието, вие избирате желанния шаблон (Използвайте този шаблон).



Всеки текст, който пишете, може да бъде оставен с настройки като в шаблона или редактиран: изберете шрифт, размер и цвят.

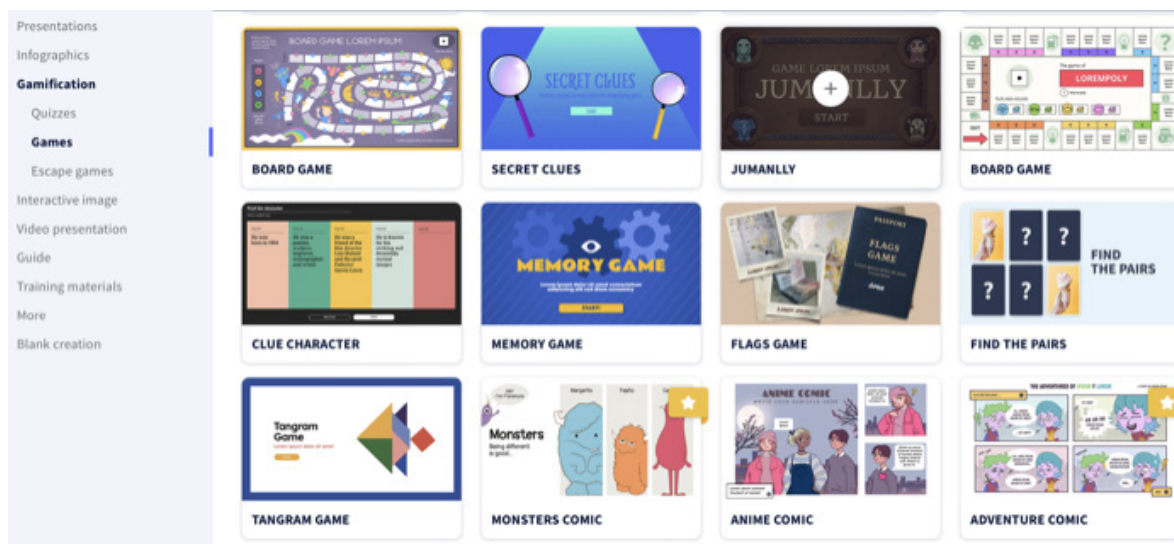


Могат да се добавят снимки, предоставени от Genially или снимки, запазени на персонален компютър, Google Drive или Dropbox.



Можете да допълвате нашето съдържание с различни илюстрации, графики, форми, линии, таблици, графики и данни, добавяйки връзки, интерактивни елементи, видео и аудио записи.

Игрите могат да бъдат проектирани и се предлага избор от създаване на викторини, Escape room игри и други игри.



Например искате да направите настолна игра. Изберете шаблон, измислете въпроси, които ще разпределите около дъската. Запишете въпросите, като щракнете върху определен номер. Отваря се опцията за редактиране на въпроса (щракнете върху Windows). Напишете въпрос, можете да добавите снимка, видео, таблица или линк. Като щракнете върху Преглед, проверете дали сте направили успешно играта.

<https://www.loom.com/share/7db9f26b839544948a3a9fd6b7ce4b10>



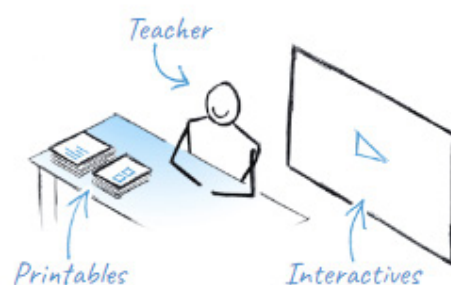
Wordwall

Wordwall е онлайн платформа, предназначена да помогне на учителите да създадат набор от интерактивни и ангажиращи дейности в клас за учениците лично или онлайн. Тази платформа предоставя различни шаблони, от които учителите да изберат. Всичко, което инструкторът трябва да направи, е да предостави съдържанието и Wordwall автоматично ще генерира материалите за класа.

The easy way to create your own teaching resources.

Make custom activities for your classroom.

Quizzes, match ups, word games, and much more.

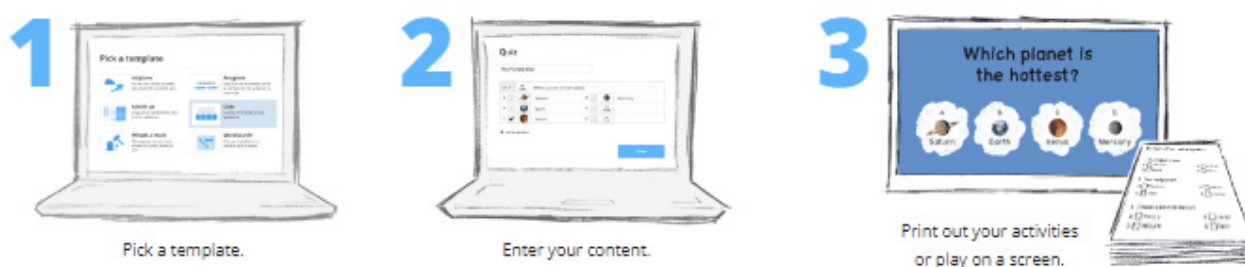


42,777,093 resources created

[Sign Up To Start Creating](#)

Easy as 1-2-3

Create a customized resource with just a few words and a few clicks.



Изберете от различни шаблони, вариращи от обикновения тест с множество възможности за избор като Kahoot! или съвпадащи двойки, анаграма, сортиране или затваряне на въпроси.

Учениците могат да изпълняват тези дейности като интерактивни задачи в клас или за домашна работа. Учителите могат да проследяват резултатите от дейността на своите ученици, след като те бъдат завършени.

Find out about our templates

Select a template to learn more

	Match up Drag and drop each keyword next to its definition.		Quiz A series of multiple choice questions. Tap the correct answer to proceed.		Random wheel Spin the wheel to see which item comes up next.
	Missing word A cloze activity where you drag and drop words into blank spaces within a text.		Group sort Drag and drop each item into its correct group.		Matching pairs Tap a pair of tiles at a time to reveal if they are a match.
	Unjumble Drag and drop words to rearrange each sentence into its correct order.		Random cards Deal out cards at random from a shuffled deck.		Find the match Tap the matching answer to eliminate it. Repeat until all answers are gone.
	Open the box Tap each box in turn to open them up and reveal the item inside.		Anagram Drag the letters into their correct positions to unscramble the word or phrase.		Labelled diagram Drag and drop the pins to their correct place on the image.
	Gameshow quiz A multiple choice quiz with time pressure, lifelines and a bonus round.		Whack-a-mole Moles appear one at a time, hit only the correct ones to win.		True or false Items fly by at speed. See how many you can get right before the time runs out.
	Balloon pop Pop the balloons to drop each keyword onto its matching definition.		Maze chase Run to the correct answer zone, whilst avoiding the enemies.		Airplane Use touch or keyboard to fly into the correct answers and avoid the wrong ones.

[Sign Up To Start Creating](#)


Тази платформа може да помогне на инструкторите да спестят време за подготовка, да създаде по-интерактивно онлайн обучение, да намали използването на хартиени работни листове, да насърчи обучението с темп на учениците и да позволи на учителите да проследяват напредъка на своите ученици.

Уебсайт: <https://wordwall.net>


В началото е необходимо да се регистрирате с имейл адрес и да зададете желаната парола. След регистрация ние автоматично получаваме достъп до таксата като регистриран и влязъл потребител.





Sign Up to a Basic account



 Sign in with Google

OR

Email address 

Password 

Confirm password 

Location
 Croatia 

I accept the Terms of use and Privacy policy

Sign Up

To compare account types read the [Price plans](#)

If your school has bought Wordwall you should [Sign up with a licence key or invite code](#)

Повече за Wordwall:

<https://otl.du.edu/knowledgebase/introduction-to-wordwall/>

<https://wordwall.net/hr/features>

<https://linkthings.org/2021/08/23/reviewwordwall/>

Линкове за видео:

Урок за начинаещи:

https://www.youtube.com/watch?v=4hlRcu36mgc&ab_channel=Charlie%27sLessons

Полезни трикове:

https://www.youtube.com/watch?v=STslE2B3xy4&ab_channel=RussellStannard%28TeacherTrainingVideos%29

Предварително обучение за учители по езици:

https://www.youtube.com/watch?v=7clIANVFezk&ab_channel=RussellStannard%28TeacherTrainingVideos%29

5 неизвестни функции:

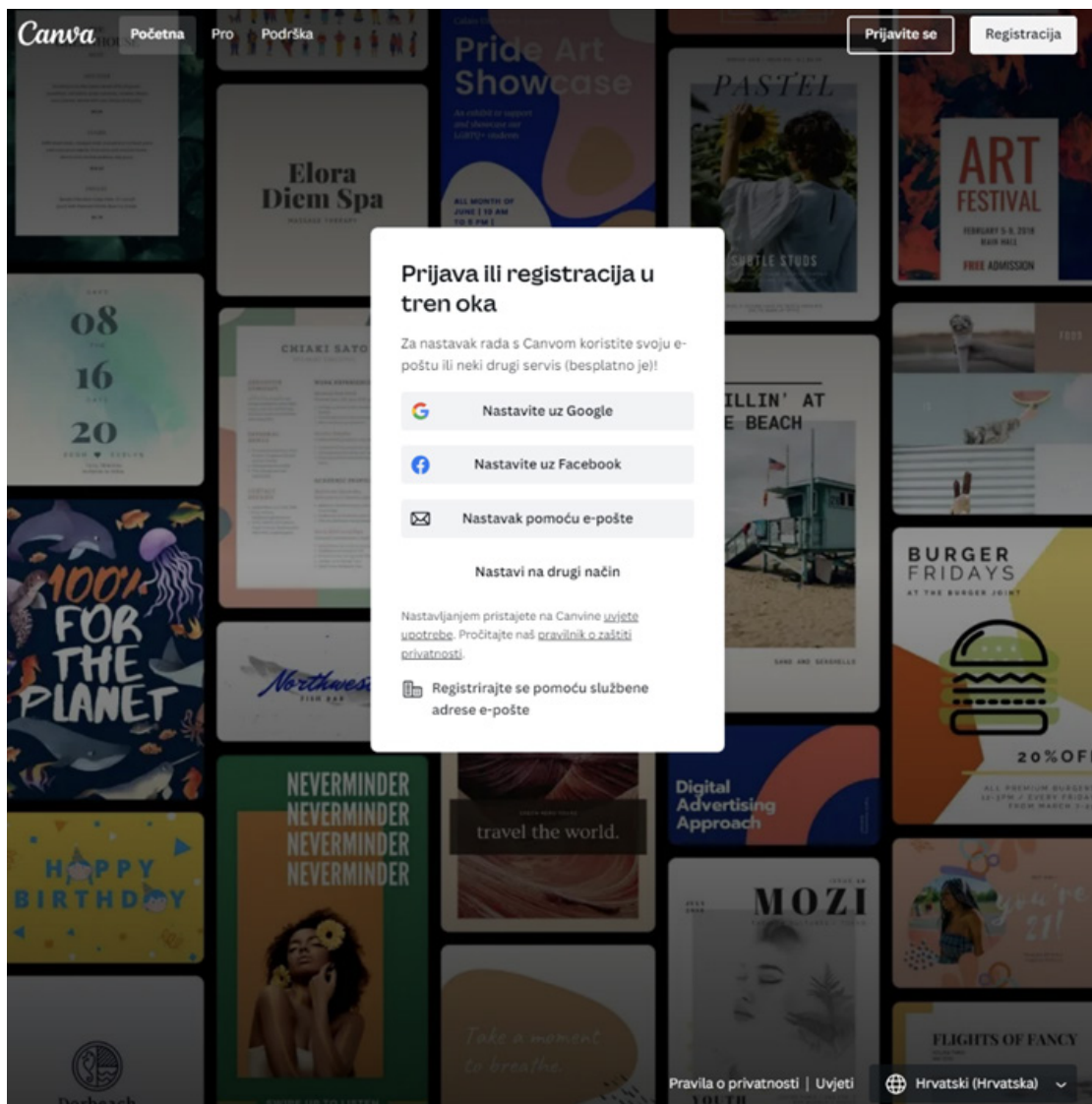
https://www.youtube.com/watch?v=BUF__D90kC&ab_channel=RussellStannard%28TeacherTrainingVideos%29

Canva

Canva е бесплатна платформа за графичен дизайн, която ви позволява лесно да създавате покани, визитни картички, листовки, планове на уроци, Zoom фонове, публикации в Instagram и много други с помощта на професионално проектирани шаблони.

Canva е бесплатна програма с платена версия. Форматът му е лесен за използване, тъй като трябва само да плъзнете и пуснете курсора, за да направите фигури, да изберете нови дизайни или да подравните текстове.

- В началото е необходимо да **създадете акаунт на Canva** . След като бъде създаден акаунт, безплатно можете да изберете дали да го използвате като учител, ученик или нещо друго. Това ще приспособи изживяването към вашите нужди, което ще улесни търсенето.





Creating and logging in to your Canva account

Create and download designs for any occasion. Canva accounts are free, and you can set yours up in many ways.

Continue with your email address, Google, Facebook, or other methods to start using Canva. If you already have an account, we'll log you in. If you don't have an account yet, we'll sign you up instantly for free!

📘 Are you a teacher, school, or nonprofit organization?

There are special versions of Canva just for you. Learn about [Canva for Education](#) or [Canva for Nonprofits](#).

Creating an account with your email address

1. Go to [canva.com](#) and select **Sign up**
2. From the signup page, choose **Continue with email**.
3. Enter the email address you'd like to use Canva for.
4. Enter the authorization code we'll send to your email address. You can set a password in Account settings later. Learn how to set or [change your password](#).
5. Verify your email address by following the steps in the email we'll send you.
6. Enter the confirmation code from the email you received.

You're all set! Log in anytime with the email you set.

📘 Forgot your password? You can [reset it anytime](#). You can also learn tips on [protecting your account](#).

<https://www.canva.com/help/sign-up-log-in/>

- Кратка обиколка на горното меню на Canva

Започнете, като създадете акаунт или влезете в Canva. Тогава нека започнем с горното меню. Бутонът Начало е винаги там, за да ви помогне да се върнете у дома, независимо къде могат да ви отведат дизайнерските приключения. Шаблоните са пълни с хиляди дизайни, които можете да персонализирате, за да направите свой собствен, организирани в различни категории, за да ви помогнат лесно да намерите това, от което се нуждаете. Функциите ви показват снимки, икони, печатни медии, приложения и други, за да ви помогнат да проектирате това, от което се нуждаете. Learn има статии в блогове, кратки уроци и задълбочени курсове, които да ви помогнат да научите повече за дизайна. А ценообразуването ви показва как да станете професионалист или да кандидатствате за акаунт с нестопанска цел.

<https://youtu.be/VgLtRF6EbyY>



- Бърза обиколка на страничното меню на Canva

Има още един начален бутон за вас, в случай че трябва да нулирате след дълбоко гмуркане някъде. След това има Вашите проекти – това е мястото, където можете да намерите и организирате всичките си проекти. Организиран е в секции, за да можете бързо да намерите това, което търсите. Можете да създавате папки, за да подгържате нещата подредени и да споделяте отделни дизайни или папки със сътрудници. Следващият бутон е Шаблони. Това ви отвежда до хиляди дизайни, за да ви помогне да започнете да се вдъхновявате и да ви покаже идеи за различни дизайнерски активи. Има препоръчителен раздел, който ви показва някои неща, които може да харесате въз основа на вашите дизайни, както и шаблони за купища други дизайнерски активи. Страницата Споделено с вас е мястото, където ще намерите всички дизайни, които някой е споделил с вас. Това улеснява намирането на съвместни проекти. Следва кошчето, всички дизайни, изображения или видеоклипове, които сте изтрили, ще се показват тук, докато не ги изтриете окончателно.

<https://youtu.be/V9LtRF6EbyY>

- Създаване на екип с Canva

Следващият елемент от менюто е Създаване на екип, това ви позволява да създадете онлайн екип, който ви позволява да си сътрудничите по проекти, да обмисляте идеи и да оставяте отзиви един за друг, всичко това в редактора на Canva.

https://youtu.be/N8w_Vl6jBqQ

- Използване и персонализиране на шаблони

В Canva можете да намерите безкрайна библиотека от шаблони. Шаблоните са направени от експертни дизайнери и ви показват какво е възможно в Canva, както и показват добри принципи на проектиране на практика. Намерете шаблони в горното меню или просто използвайте лентата за търсене, за да намерите това, от което се нуждаете. След като намерите шаблон, който харесвате, отворете го в редактора и ще видите, че всички елементи на дизайна могат да бъдат персонализирани и редактирани, за да отговарят най-добре на вашите дизайнерски нужди. Можете да премахвате, преоразмерявате, променяте цвета и позицията, дори да дублирате елементи, за да отговарят най-добре на вашия дизайн.

<https://youtu.be/g7fmpkXZqzY>

- Използване на търсене и персонализиране на редактора

Лентата за търсене ви позволява да използвате ключови думи, за да намерите това, от което се нуждаете, във вашите собствени дизайни и качвания, както и библиотеката на Canva от шаблони, елементи, изображения и видеоклипове. Използвайте го,



за да намерите бързо файлове с дизайн, да намерите нови елементи или да търсите вдъхновение в шаблони.

<https://youtu.be/NTJ5uZrC7B4>

- Качване и използване на снимки

Използването на ваши собствени снимки и изображения във вашия дизайн е възнаграждаващо и е чудесен начин да направите дизайна си наистина уникален. За да качите съдържание – то може да бъде снимки, илюстрация и видео – щракнете върху Качвания в страничния панел, след което Качване на медия. Можете също да щракнете и плъзнете медия директно в дизайн.

<https://youtu.be/TAgS7HsSEQA>

- Използване и редактиране на елементи

Canva има огромна библиотека от дизайнерски елементи – повечето са безплатни за използване, някои са за професионални акаунти, а някои имат малка такса. В страничния раздел щракнете върху Елементи. Използвайте лентата за търсене, за да намерите опции около ключова дума, превъртете настрани през различни категории или превъртете надолу, за да видите някои примерни елементи за различни категории. След като намерите това, от което се нуждаете, щракнете два пъти или щракнете и плъзнете, за да добавите елемента към вашия дизайн. След това можете да го персонализирате според нуждите си. Променете цвета, преоразмерете и позиционирайте, докато дизайнът приключи.

<https://youtu.be/cZ43k01WH54>

- Намиране на шрифтове и използване на текст

В най-простата си форма дизайнът е просто подреждане на текст и изображения. В Canva има цял свят от шрифтове, от които да избирате. За да добавите текст към вашия дизайн, отидете на бутона за текст в страничния панел. Търсете стилове на шрифтове в лентата за търсене или използвайте един от трите предварително зададени стила на текста, за да щракнете лесно и плъзнете заглавие, подзаглавие или основен текст. Превъртете надолу за комбинации и стилове на шрифтове и щракнете два пъти или щракнете и плъзнете, за да добавите към своя дизайн. За да промените шрифта, размера, цвета, подравняването – всичко с вашия текст – просто щракнете върху него и ще се появи меню за текстов редактор.

<https://youtu.be/OQGJceRFHQo>

- Качване и редактиране на видео и аудио

За да качите съдържание – то може да бъде снимки, илюстрация и видео – щракнете върху Качвания в страничния панел, след което Качване на медия. Можете също да щракнете и плъзнете медия директно в дизайн. След като качите медия, тя ще се покаже в раздела Качвания. Добавете ги към вашия дизайн и можете да редактирате, персонализирате и преоразмерявате своите активи според нуждите си.

<https://youtu.be/DJKU3ihHH68>

- Споделяне и сътрудничество по дизайни

Когато сте готови да споделите дизайн, можете да го изтеглите, за да го споделите или да споделите достъп със сътрудник. За да добавите сътрудник, който може да остави отзиви като коментари във вашия дизайн, щракнете върху Споделяне в горния десен ъгъл. Въведете техния имейл адрес, включете съобщение или бележки, задайте тяхното ниво на достъп (опциите включват пълен достъп за редактиране, могат да коментират, могат да презледжат - не могат да коментират или редактират) и след това щракнете върху изпращане. Можете да изтеглите вашия дизайн, да го споделите направо в социалните медии или да използвате нашия портал за печат за купница опции за печат.

<https://youtu.be/hyaMhBqGT9Q>

- Запазване и организиране на документи

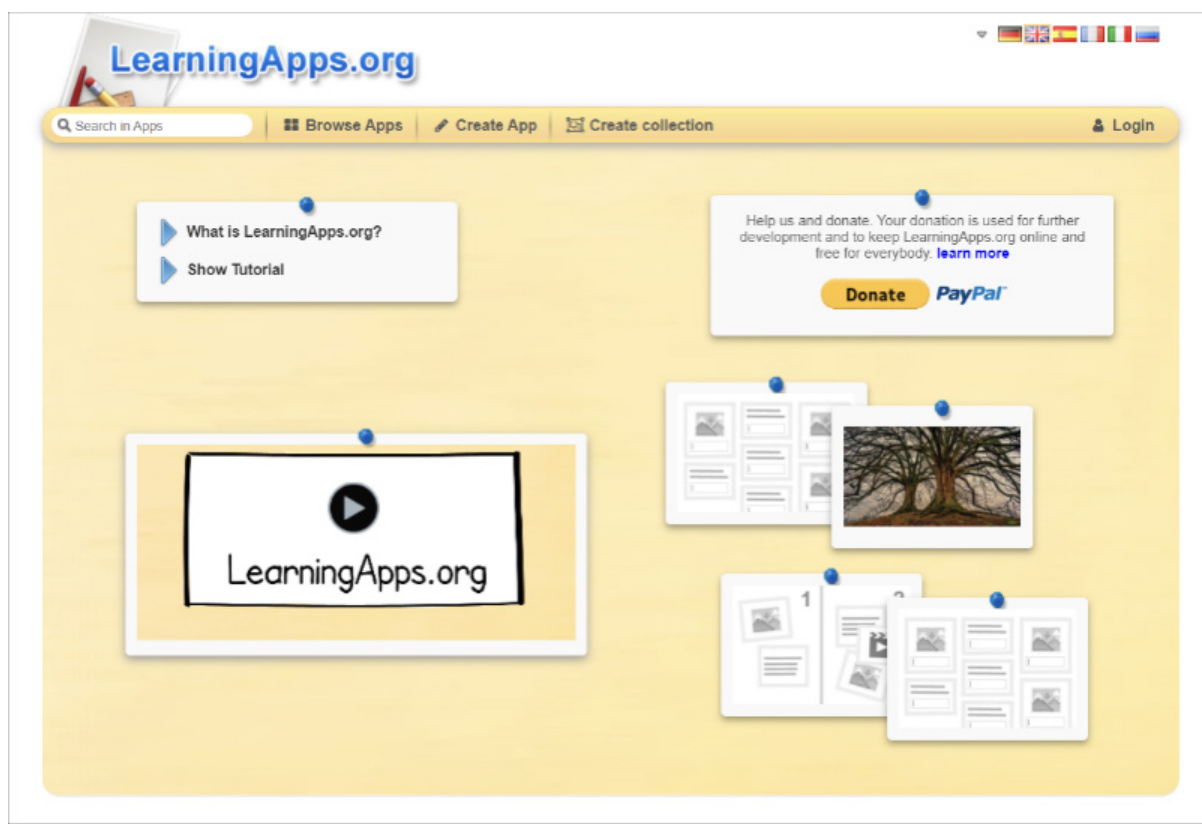
Canva автоматично запазва вашия дизайн, докато вървите. Така че, проектирайте, ако имате проблеми с компютъра или интернет, можете да проектирате гарантирано автоматично запазване на Canva на всеки пет секунди. Ако искате ръчно да запазите дизайна си в конкретна папка, в горното меню щракнете върху Файл , след това върху Запазване в папка , след което изберете желаната папка. Можете също да създадете нова папка там.

<https://youtu.be/cv8rd-q7kZs>



LearningApps.org (<https://learningapps.org/>) е приложение Web 2.0, което поддържа ученето и преподаването с малки интерактивни модули.

Тези модули могат да бъдат много лесно създадени и използвани онлайн. Редица шаблони (упражнения със задачи, тестове с избор и др.) са свободно достъпни.

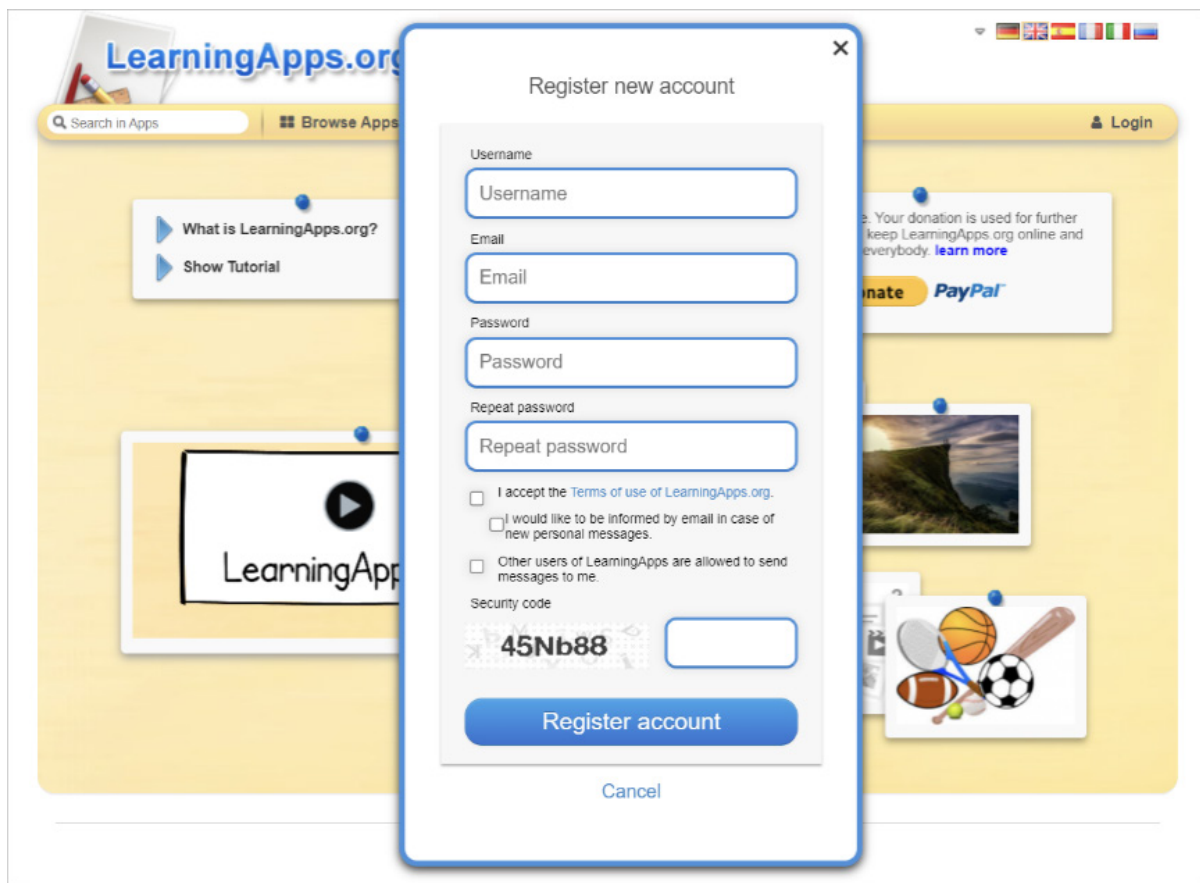


Модулите могат да се използват директно като учебни материали, но и за самообучение.

Регистрация

Трябва да се регистрирате, за да се възползвате напълно от всички различни модули, които приложението може да предложи. Всичко става чрез бутона "Вход" в горния десен ъгъл.

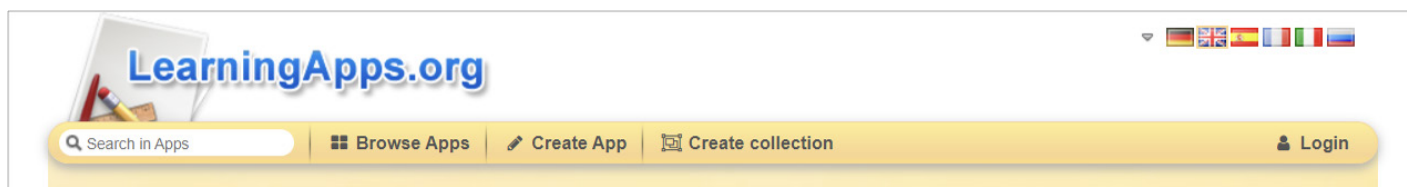
Ще трябва да създадете нов акаунт. В момента приложението не поддържа влизане нито с Google, нито с Microsoft акаунт.



Начална страница

Има няколко контроли, разположени в горното меню:

1. можете да въведете ключови думи, за да търсите в колекцията от приложения;
2. можете да разглеждате наличните приложения в страницата за преглед;
3. можете да създавате свои собствени приложения с помощта на шаблони;
4. можете също да създадете колекция от няколко различни приложения.



Страницата за преглед

Има много приложения, показани с малка миниатюра, когато щракнете върху бутона „Преглед на приложения“.

Можете да филтрирате приложенията по предмет, тип присъстваща медия и ниво на образование.



Страницата с подробности се показва, ако щракнете върху приложение. Можете да изпробвате всяко примерно приложение, което искате. Можете също така да намерите няколко връзки за копиране и споделяне там.

Шаблони

Можете да използвате съществуващи приложения като шаблони или можете да използвате празни шаблони, за да създадете свои собствени модули от нулата, ако щракнете върху бутона „Създаване на приложение“.

Има общо 19 различни шаблона:

Съвпадащи двойки; Групово назначение; Числова линия; Проста поръчка; Въвеждане на свободен текст; Съпоставяне на двойки и изображения; Тест с избор на отговор; Затваряне на текст; Аудио/видео с уведомятия; Играта на милионера; Група-пъзел; кръстословица; Word-мрежа; Къде е какво; Познайте гумата; Конно надбягване; Игра за сдвояване; познайте; Съвпадаща матрица; Попълнете таблица и тест с въвеждане на текст.

LearningApps.org 🇩🇪 🇬🇧 🇪🇸 🇮🇹 🇷🇺

🔍 Search in Apps | 📖 Browse Apps | ✎ Create App | 📁 Create collection | 👤 Login

have an idea → pick a template → fill in content → save your App → share it

Matching Pairs | **Group assignment** | **Number line** | **Simple order**

Freetext input | **Matching Pairs on Images** | **Multiple-Choice Quiz** | **Cloze text**

Audio/Video with notices | **The Millionaire Game** | **Group-Puzzle** | **Crossword** | **Word grid**

Where is what? | **Guess the word** | **Horse race** | **Pairing Game** | **Guess**

Matching matrix | **Fill table** | **Quiz with text input**

Можете да намерите повече информация за това приложение на следните връзки:

<https://learningapps.org/impressum.php>

<https://learningapps.org/LearningApps.pdf>

<https://verein.learningapps.org/>

<https://learningapps.org/tutorial.php>



LIVEWORKSHEETS

Live Worksheets Maker (<https://www.liveworksheets.com/>) е платформа, където преподавателите могат да използват своите традиционни работни листове за печат като интерактивни онлайн упражнения, „интерактивни работни листове“. Интерактивните работни листове могат да включват звуци, видеоклипове, упражнения за плъзгане и пускане, съединяване със стрелки, множествен избор и дори упражнения за говорене. Преподавателите могат да използват живи работни листове, за да създават свои собствени интерактивни работни листове или да използват споделените от други учители. Много от работните листове също могат да се изтеглят като pdf, но тази опция трябва да бъде разрешена от автора. Потребителите могат да изтеглят до 10 работни листа на ден.

Учениците могат да правят работните листове онлайн и да изпращат отговорите си на преподавателите, което е изключително добро за онлайн преподаване.

Уебсайтът е безплатен за използване, но за да го използвате, трябва да се регистрирате. Има две опции за регистрация:

Потребителите могат да се регистрират като учител или като студент. Регистрацията е лесна и изисква имейл адрес и малко основна информация. Има и опция за свързване на различни акаунти в социални медии или личен блог или уеб страница. Когато потребител се регистрира като учител, той получава таен ключов код.

Учителите, които споделят своите интерактивни работни листове с останалите учители, могат да направят колкото искат, но има ограничение от 30 лични работни листа. Потребителите не могат да споделят работни листове, взети от други уебсайтове или такива, които са сканирани от учебници или включват съдържание, защитено с авторски права, без разрешение. Има и възможност за създаване на интерактивна работна книга. Потребителите могат да създадат до 10 интерактивни работни книги (със 120 страници всяка) и да регистрират до 100 ученици, но ако ползващите потребители се нуждаят от повече ученици, повече работни книги или повече лични работни листове, потребителите трябва да платят премиум абонамент, за да увеличат тези лимити.

Има подробно описание как да създавате интерактивни работни листове или интерактивни работни книги. Потребителите могат да следват описание стъпка по стъпка или да гледат видео урок.

Има два начина да получите отговорите на ученика. Един (също най-лесният) начин е учениците да отворят работния лист, да направят упражненията и да натиснат „Край“. След това те избират „Изпращане на отговорите ми до учителя“ и въвеждат своя имейл (или секретен ключов код). След това преподавателят получава известие в своя имейл и може да провери отговорите на всичките си ученици в своя [пощенска кутия](#). Няма ограничение за броя работни листове, които учениците могат да изпратят на преподавателя, но всичките им отговори ще бъдат изтрити след 30 дни.

По-сложният вариант е да се направи [интерактивни работни книги](#) и добавете любимите си работни листове. Потребителите могат да добавят свои собствени работни листове, както и работни листове, споделени от други учители. Тогава потребителят трябва [регистрайте учениците](#). (Те също могат да се регистрират с вашия таен ключ) и [задайте им работните тетрадки](#).

След това учениците могат [отворете работните книги](#) с тяхното потребителско име и парола и направете упражненията. Преподавателят може да проверява работата им по всяко време, да задава домашни и да добавя коментари или бележки.

Учениците могат по избор да регистрират своя имейл, за да получават известия за домашните си и коментарите на учителя.

Интерактивните учебници позволяват обратна връзка на учителите и запазват всички отговори на учениците за неограничено време.

Можете да научите как да създавате работни листове с този инструмент на следната връзка:

https://www.youtube.com/watch?v=ipC_07xkf5A&ab_channel=MONTÉMORments



Тъкачен стан (<https://www.loom.com/>) е инструмент за видео съобщения, който ви помага да предадете съобщението си чрез незабавно споделени видеоклипове. Loom позволява на потребителите да записват камерата, микрофона и работния плот едновременно. След това видеоклипът е незабавно достъпен за споделяне чрез патентованата технология на Loom. Те предлагат планове Starter, Business и Enterprise, от които стартовият план е безплатен. Loom също предлага безплатно използване за образователни цели. Учителите могат да използват loom, като създадат безплатен акаунт с училищния си имейл и след това отнема няколко дни, за да обработи заявлението си.

Има 4 опции за запис: настолно приложение Loom, приложение Loom за iOS, приложение Loom за Android и разширение Loom за Chrome.

След като всичко е инсталирано, потребителите трябва да влязат в Loom и ще бъдат помолени за разрешение за камерата и микрофона. Има три опции за запис:

- можете да записвате комбинация от вашия екран и вашата камера;
- можете да записвате само вашия екран;
- можете да записвате само вашата камера.

Ако искате да запишете комбинация от вашия екран и вашата камера, можете да отидете на цял екран и след това да изберете разширени настройки. В разширените настройки можете да промените вашата камера и аудио източник, а също така можете да изберете да добавите контролно меню или да добавите обратно броене на запис. Когато изберете предпочитаните от вас настройки, просто натиснете запис и започнете да записвате вашите уроци. Когато завършите урока, можете да използвате редактора на стан, за да правите допълнителни редакции, ако желаете. Можете да споделите видеоклипа си директно, като добавите имейл адресите на учениците, или можете да изтеглите видеоклипа в mp4 файл и след това да го добавите към устройство или youtube, където вашите ученици могат да имат достъп до него.

Повече подробности за това как да използвате този инструмент можете да намерите на следната връзка:

https://www.youtube.com/watch?v=11pfvBNsXkA&list=WL&index=3&ab_channel=FlippedClassroomTutorials

Mindmapping (<https://www.mindmapping.com/mind-map>)

Мисловна карта е лесен начин за органично обмисляне на мисли, без да се притеснявате за реда и структурата. Позволява ви да структурирате визуално идеите си, за да помогнете с анализа и припомнянето. Мисловната карта е диаграма за представяне на задачи, думи, концепции или елементи, свързани и подредени около централна концепция или предмет, използвайки нелинейно графично оформление, което позволява на потребителя да изгради интуитивна рамка около централна концепция. Мисловната карта може да превърне дълъг списък от монотонна информация в цветна, запомняща се и добре организирана диаграма, която работи в съответствие с естествения начин на вашия мозък да прави нещата. Mindmapping.com предлага различни софтуерни програми за Windows, Mac, както и програми за онлайн употреба. Те имат преглед на софтуер за мисловни карти, където са оценили професионални онлайн приложения и техните функции за мисловни карти и експортиране. Те прегледаха MindView Online, Mindomo Professional и MindMeister Pro, тъй като изглежда, че се открояват, но също така споменават безплатни приложения като MindMap или Wisemapping (въпреки че се споменава, че те са с ограничена функционалност).

С всички тези приложения създаването на мисловна карта е много по-лесно от метода с писалка и хартия и всички те позволяват на потребителите да създават мисловни карти доста лесно. Онлайн софтуерът за мисловни карти често се използва за мозъчна атака, провеждане на срещи и създаване на сценарий на писмени документи или презентации. И те споменават характеристиките, важни за тези области.

Mindomo и MindView Online се предлагат във версии за настолни компютри за PC и Mac, докато MindMeister е уеб/мобилно приложение. Изображенията са основен компонент за картографиране на ума и всичките 3 програми позволяват на потребителите да добавят персонализирана снимка на клон към своята карта с няколко кликания на мишката. Всички изображения могат да бъдат визуално преоразмерени, за да изглеждат добре в картите и могат да бъдат поставени на всяко ниво на клон. Когато става дума за клипарт, програмите се различават много. Както MindMeister, така и Mindomo имат много основни и донякъде ограничени изображения, което принуждава потребителя да предоставя предимно свои собствени изображения. MindView Online предоставя повече от 2000 висококачествени графични изображения, управлявани от категория, които се оказаха изключително полезни при създаването на мисловна карта.

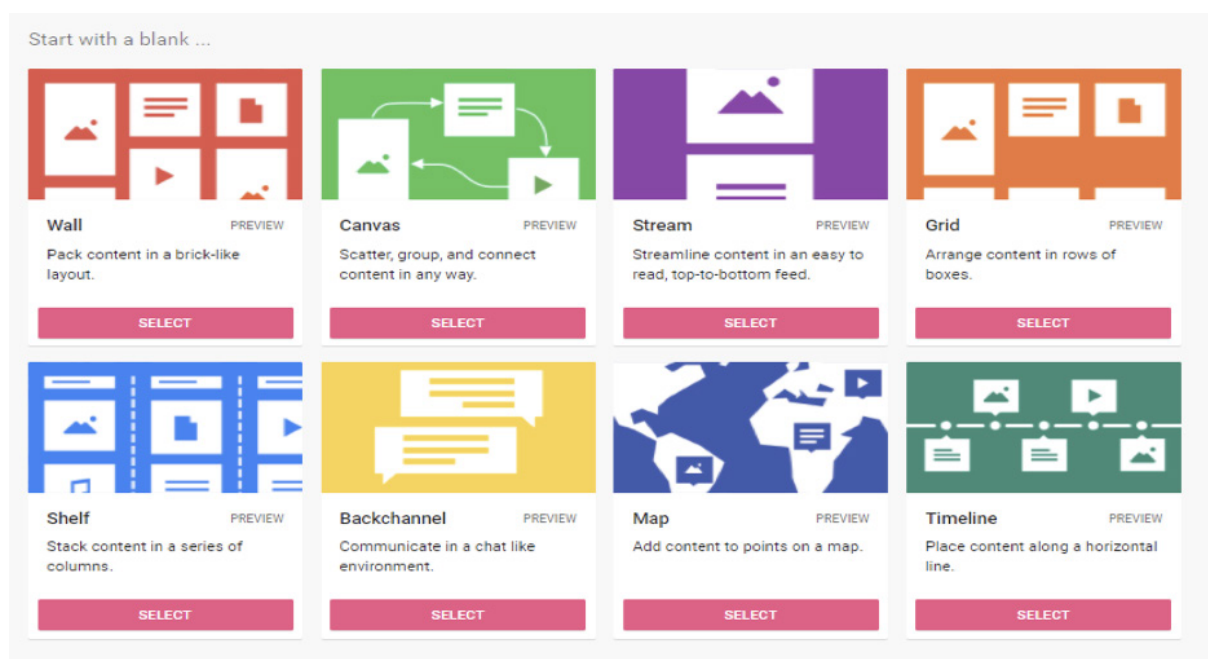
Ако се интересувате от създаване на мисловни карти или получаване на повече информация за тези 3 онлайн софтуерни програми за мисловни карти, можете да намерите връзките там и да посетите техните уебсайтове.



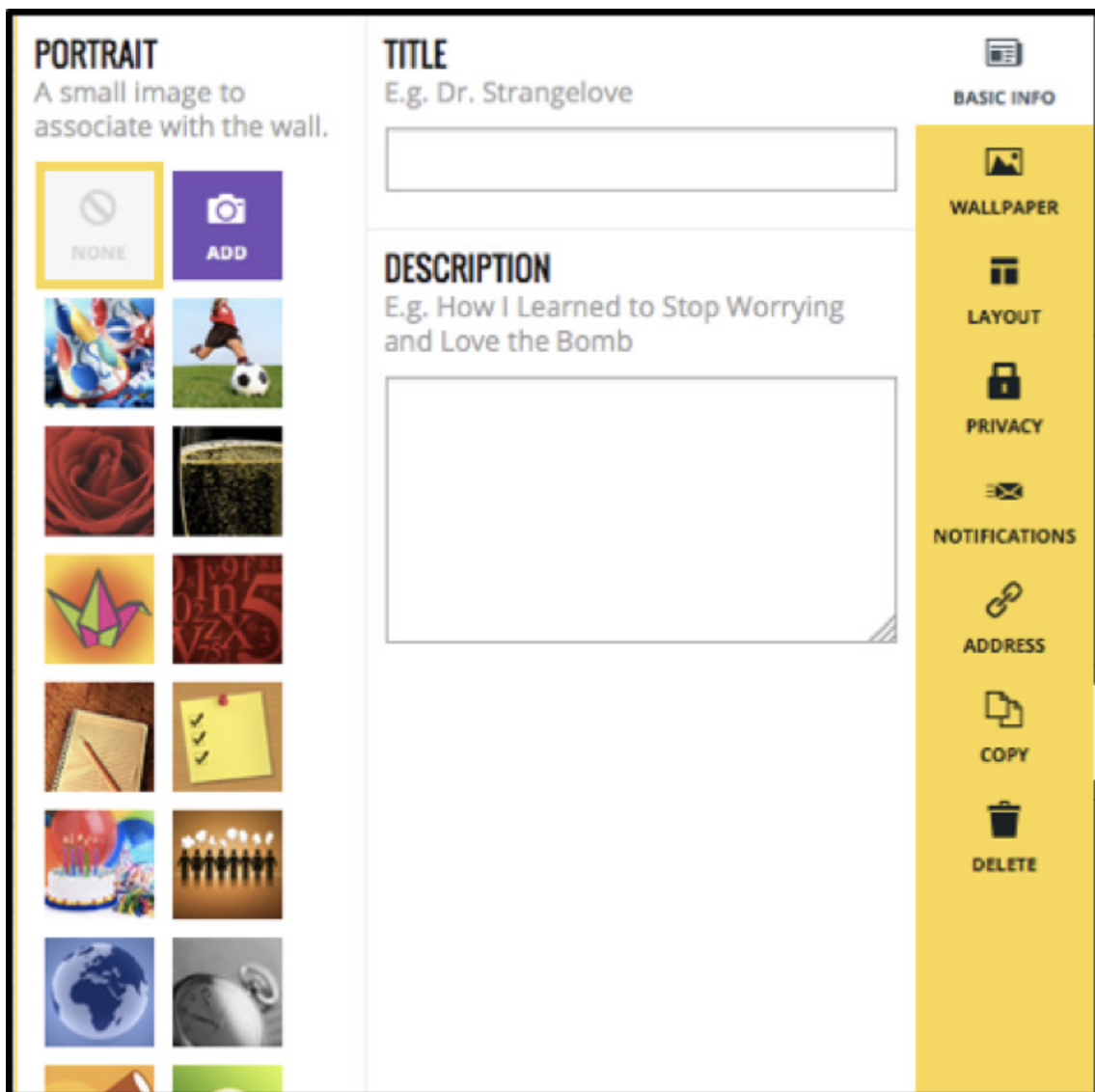
padlet

Padlet (<https://padlet.com/>) е платформа, в която потребителите могат да създават една или няколко стени, които могат да приютят всички публикации, които искат да споделят. Padlet предлага основна версия и професионална версия. Той е безплатен за най-основния си план, който ограничава потребителите до три Padlets и ограничава размера на файла за качване. Потребителите винаги могат да използват един от тези три, след това да го изтрият и заменят с нов, но не могат да съхраняват повече от три дългосрочно. От видеоклипове и изображения до документи и аудио, това е буквално празен лист. Той също е съвместен, позволявайки на учителите да включват ученици, други учители и дори родители и настойници. Това е интерактивно онлайн табло за обяви, където учениците могат да публикуват набор от различни видове съдържание и след това да видят какво правят съучениците им в реално време. Потребителите като модератори могат да избират с кого да споделят своето съдържание. Може да бъде публичен, отворен за всички или да изберете опцията за поставяне на парола на стената. Потребителите могат да разрешат само на поканени членове да използват стената, което е идеалната настройка за образование. Споделете връзката и всеки поканен може лесно да влезе.

След като стартирате, е възможно да публикувате актуализация с вашата самоличност или анонимно. Първите потребители трябва да създадат акаунт в Padlet или чрез приложението за iOS или Android. След това потребителите могат да направят първата си дъска за споделяне с помощта на връзка или QR код или да използват други опции за споделяне. За да започнете, трябва да кликнете върху „Създаване на паглет“, след което ще ви бъдат дадени някои опции за това как искате да форматирате своя паглет.



След като изберете опцията си (тук ние избрахме да създадем Padlet за стена), ще получите прозорец, в който можете да дадете заглавие на своя Padlet и да напишете по-подробно описание за това какво ще представлява вашето табло за обяви. След това имате възможност да персонализирате тапета (който е фонът на вашия Padlet). Можете да изберете снимките, които са налични в Padlet, или можете да използвате някоя от вашите собствени.



След това можете да изберете дали приписването на публикацията да бъде включено или изключено. Ако вашите ученици имат Padlet акаунти и искате имената им да бъдат включени и да видят кой публикува, трябва да включите тази опция.

Можете също така да включите коментари и реакции, което дава възможност на учениците да общуват помежду си и да реагират на работата на другия. Можете също така да изберете одобрението, преди нещо да бъде публикувано, което дава възможност на учителя да види какво студентът иска да публикува, преди то да бъде публикувано в Padlet, за да го видят останалите. Когато приключите с настройката на вашия Padlet, просто щракнете върху „Напред“ и след това, за да започнете, щракнете върху „Стартиране на публикуване“. Имате възможност да се върнете и да повторите избраните настройки. След това ще получите прозорец, където можете



да напишете вашето заглавие и описание за публикацията и да изберете някои от различните опции за видовете публикации, които можете да правите. Например, можете просто да зададете въпрос и учениците могат да напишат отговорите си или учениците могат да качват файлове от работата си, извършена в различни програми, могат да добавят снимки или да правят снимки или видеоклипове с камерата си, могат да търсят в мрежата или да публикуват връзки, а има и опцията за рисуване, която позволява на потребителите да рисуват. За да споделите padlet с учениците, можете просто да копирате връзката и да я поставите където и да е вашата комуникация с тях.

Повече подробности за това как да използвате този цифров инструмент можете да намерите на следната връзка:

https://www.youtube.com/watch?v=x9lQVofS4zI&ab_channel=PocketfulofPrimary



Sutori

Sutori (<https://www.sutori.com/en/>) е инструмент за съвместни инструкции и презентации за класната стая. За всички възрастови групи Sutori е чудесен партньор за мултимедийни задачи по социални науки, английски език, изкуства, STEM и PBL. Sutori има няколко оферти за ценообразуване, от които Sutori Essential е безплатна и предлага основните неща: създаване на истории, добавяне на текст и изображения, споделяне и сътрудничество, режим на презентации (който показва истории на цял екран във формат на слайдшоу.) и управление на студенти (което ви позволява да каните вашите ученици и да управлявате тяхната работа на едно място). Когато за първи път се регистрирате за акаунт, ще получите достъп до неограничен акаунт Sutori, който ще ви позволи да видите повече опции и след това можете да изберете кой план искате да използвате. Sutori е програма, която ви позволява да събирате учебни материали за учениците, за да им представяте уроци, а също така можете да създавате шаблони, които след това да използват, за да завършат работата си. Това, което прави тази програма страхотна, е, че потребителите могат да въграждат почти всеки тип медия в презентация на Sutori и това означава, че можете да въградите задания, които създавате в други програми, в урок по Sutori. Така че вместо да правите хипердокументи, където изтласквате учениците чрез хипервръзки към всички различни програми, можете просто да въградите всички тези различни дейности в един урок по Sutori. Sutori използва 4C като леца, когато създава своя шаблон, така че предварително създадените шаблони са предназначени да помогнат на учениците да изградят умения като критично мислене, креативност, комуникация и сътрудничество. По този начин учениците не просто консумират технология, но всъщност създават и правят неща с нея. Можете да използвате Sutori, за да съберете учебни ресурси за ученици, можете да ги настроите да бъдат действителни шаблони за планове на уроци и можете да използвате Sutori за обучение, базирано на проекти.



Google Classroom

Какво е Google Classroom и как работи?

В ерата на дигиталното образование е много важно да има виртуални места за работа и развитие на ученици, учители и хора. Услугата Google Classroom е много добър пример в това отношение. Предназначен е за тези, на които им е омръзнало да използват учебници, дъски и тетрадки и по този начин се спестяват много пари от учебници и излишна хартия. Услугата е създадена на принципа, че образователните инструменти трябва да бъдат лесни за използване и достъпни за всеки.

Какво е Google Classroom?

Google Classroom е безплатно приложение от тип връзка, което може да се използва за образователни цели както от учители, така и от обучаеми (ученици, студенти, стажанти).

- Служи за споделяне на файлове, публикуване на задачи за изпълнение и проверка без потребление на хартия.
- Използва се и като начин за комуникация - качване на съобщения до ученици и родители.
- Предоставя възможност за оценка и проследяване на напредъка на учениците.

Базиран е на Google Drive, безплатна програма за споделяне на файлове в облак. Позволява използването на Google Documents, Google Forms, Google Calendar и много други услуги на Google за създаване и съхраняване на задачи, тестове и др.

Предлага се както от браузър, така и от Android (изисква се минимална версия Android 4.4 KitKat) и iOS (имате нужда от iOS11 или по-нова). За да използвате всички функции на приложението, инсталирайте Google Docs, Sheets, Slides, Meet.

Как да използвам Google Classroom като учител

Дигиталните инструменти стават все по-популярни в учителската професия и дистанционното обучение мотивира много учители да се научат да работят по-активно с тях.

Google Classroom е най-популярният инструмент за управление на задачи, оценки и домашни и може да се използва както в онлайн дистанционно обучение, така и в обучение лице в лице. Използвайте го, ако искате да спестите време и да улесните живота си като учител.



Какво е Moodle и защо го използваме в работата си?

Moodle е безплатна система за електронно обучение с отворен код, написана на PHP. Moodle бързо набира популярност с разнообразието от функции, които предлага. Системата е разделена на курсове, като всеки курс има студенти и преподаватели. В курса се публикуват различни материали, има форуми, в които могат да участват студенти и преподаватели. Могат да се пишат тестове, анкети, задачи, чиито отговори се публикуват онлайн от учениците, уроци с въпроси в края, чатове, система за оценяване и всякакви други удобства, присъщи на електронното обучение. За повече информация относно системата посетете нейния уебсайт: <http://moodle.org/>.

Moodle е система за управление на онлайн курсове (Course Management System - CMS), специално разработена за създаване на качествени онлайн курсове от преподаватели. В този смисъл системите за електронно обучение често се наричат също системи за управление на обучението (Learning Management Systems - LMS) или виртуални среди за обучение (Virtual Learning Environments - VLE).

Функциите на Moodle, представляващи интерес за администраторите, са:

- Moodle работи без модификации на Unix, Linux, Windows, Mac OS X, Netware и всяка друга операционна система, която поддържа PHP.
- Moodle е проектиран като набор от модули и позволява различни елементи да бъдат гъвкаво добавяни или премахвани на почти всички нива.
- Moodle се актуализира лесно. Разполага с вътрешна система за обновяване и възстановяване на собствена база данни.
- Moodle се нуждае само от една база данни и може да се използва заедно с други приложения.
- Moodle използва универсална база данни, която поддържа различни видове данни.
- Обръща се специално внимание на сигурността на всички нива. Формулярите и данните се проверяват за автентичност, бисквитките се криптират и т.н.

Функции на Moodle от интерес за преподавателите:

- Moodle разчита на педагогиката на социалния конструктивизъм, която включва взаимодействие, активно учене, критична рефлексия и др.



- Moodle е подходящ за 100% онлайн курсове.
- Moodle има прост, ефективен, съвместим с различни браузъри уеб интерфейс.
- Списъкът с курсове съдържа кратко описание на всеки курс на сървъра, което дава на госта достъп до тази информация.
- Курсовете са разделени на категории. Има механизъм за търсене на курс по ключова дума. Moodle може да поддържа хиляди курсове.
- Повечето текстови елементи (ресурси, форуми, списания и т.н.) могат да се редактират с помощта на интегрирания WYSIWYG HTML редактор.



Препратки и допълнителна литература:

<https://www.youtube.com/watch?v=JxeJow3ujag>

<https://genial.ly/first-steps/>

<https://e-laboratorij.carnet.hr/genially/>

<https://kahoot.com/library/getting-started-guide/>

<https://www.youtube.com/watch?v=zBkVp8-CDeo> https://content.bridgepointeducation.com/curriculum/file/87b91cee-06fe-44ac-ad7d-6d09f47dd0b9/1/Storybird_Quick-Start_Guide.pdf

<https://www.youtube.com/watch?v=K1qS6avlNaE>

<https://www.ba-bamail.com/computers-and-internet/getting-to-know-ms-paint-2/>

<https://www.youtube.com/watch?v=hlnodEYZ71w>

<https://support.sou.edu/kb/articles/how-to-use-google-jamboard-for-remote-whiteboard>

<https://www.youtube.com/watch?v=5pLxxyXvSKw>

<https://quizlet.com/>

<https://www.youtube.com/watch?v=Jo6lTrgyt4Y>

<https://learningapps.org/impressum.php>

<https://learningapps.org/LearningApps.pdf>

<https://verein.learningapps.org/>

<https://learningapps.org/tutorial.php>

<https://otl.du.edu/knowledgebase/introduction-to-wordwall/>

<https://wordwall.net/hr/features>

<https://linkthings.org/2021/08/23/reviewwordwall/>

https://www.youtube.com/watch?v=4hlRcu36mgc&ab_channel=Charlie%27sLessons

https://www.youtube.com/watch?v=STslE2B3xy4&ab_channel=RussellStannard%28Teacher-TrainingVideos%29

https://www.youtube.com/watch?v=7cliANVFezk&ab_channel=RussellStannard%28Teacher-TrainingVideos29

https://www.youtube.com/watch?v=BUF__D90lkc&ab_channel=RussellStannard%28Teacher-TrainingVideos%29

<https://youtu.be/V9LtRF6EbyY>

https://youtu.be/N8w_Vl6jBqQ



<https://youtu.be/g7fmkpXZqzY>

<https://youtu.be/TAgS7HsSEQA>

<https://youtu.be/cZ43k01WH54>

<https://youtu.be/OQGJceRFHQo>

<https://youtu.be/hyaMhBqGT9Q>

<https://youtu.be/cv8rd-q7kZs>

