

Методические рекомендации
по работе с материалами сборника

«ЦИФРОВЫЕ ПРЯНИКИ»

Ерашова Е.В.
учитель начальных классов МБОУ СОШ № 1
Запивалова И.Н.
учитель начальных классов МБОУ СОШ № 1
Кужлева И.В.
учитель начальных классов МБОУ СОШ № 1

г. Чайковский 2023 г.
Проверка в сервисе «Антиплагиат»- 95,76%

Почта Mail.ru

Информационное писс

Приказ и Положение о

Подача заявки и матер

Антиплагиат для частн

Конспект Экономиста

← → ↺ 🏠 🔒 https://users.antiplagiat.ru/cabinet 🔍 Поиск 📄 ⬇️ ☰

Яндекс Кабинет - Портфоли... «Библиовед» Монито... Российская электрон... Главная — Canva Joyteka - Личный каб... Библиотека ЭПОС Genially, the tool for cr...

!

Уважаемые пользователи! 15.02.2023 в течение дня сроки проверок могут быть увеличены в связи с техническими работами. Приносим извинения за дос

АНТИПЛАГИАТ
ОБНАРУЖЕНИЕ ЗАИМСТВОВАНИЙ

Sk Skuskovo

ТАРИФ
Free
ИЗМЕНИТЬ

БАЛЛЫ
0

ПОЛЬЗОВАТЕЛИ
irinade15
ПРОФИЛЬ

ГЛАВНАЯ / КАБИНЕТ

Кабинет ? 📖

📎 ПРОВЕРИТЬ ДОКУМЕНТ

☰ ПРОВЕРИТЬ ТЕКСТ

ПАПКИ

Все документы

📁 Корневая папка 2

📁 СОЗДАТЬ

🗑 УДАЛИТЬ

✎ ПЕРЕИМЕНОВАТЬ

📁 ПЕРЕМЕСТИТЬ

🔍 Поиск по названиям документов 🗑 УДАЛЕННЫЕ Д

📁 ПЕРЕМЕСТИТЬ 🗑 УДАЛИТЬ 🕒 ИСТОРИЯ ОТЧЕТОВ

☐ Название ▾		Дата загрузки ▾	Оригинальность
☐ PDF 2 7 Методические рекомендации- ЦИФРОВЫЕ ПРЯНИКИ- МБОУ	✓	13 Фев 2023 14:56	97%
☐ PDF !цифровые пряники	✓	13 Фев 2023 11:58	95,76%

2 документа Показывать по 10 20 50 100

ГЛАВНАЯ

ИСТОРИЯ ОБНОВЛЕНИЙ

ПОМОЩЬ

ВЕБИНАРЫ

КОНТАКТЫ

Сайт для корпоративных клиентов Пользовательское соглашение Соглашение об обработке персональных данных АО "Антиплагиат"

Аннотация

Данные методические рекомендации содержат описание интерактивных упражнений (*заданий*), созданных благодаря образовательным платформам, сервисам и сайтам. Рекомендации предлагают варианты создания продукта и их применение в образовательном процессе: на уроке и во внеурочной деятельности, в качестве домашнего задания, при организации самостоятельной работы. Данный опыт появился в ходе деятельности проблемной группы «Интерактивные технологии с применением ЦОР

в начальной школе», которая была сформирована в рамках школьного проекта «Цифровая образовательная среда» (ФГОС -3.0) Педагоги познакомились с образовательными платформами, сервисами, провели апробацию интерактивных заданий, проанализировали эффективность образовательных платформ и сервисов, ввели в свою практику, созданные цифровые образовательные ресурсы, представили на экспертизу коллегам в рамках педагогического челленджа «Держим руку на пульсе времени».

Материалы могут быть полезны учителям начальных классов, педагогам – библиотекарям.

Пояснительная записка

За последнее десятилетие жизнь простого человека сильно изменилась. Цифровые ресурсы внедрились во все сферы его жизни и стали обыденностью. Дети с самого рождения погружены в цифровое пространство. Они живут в нем и учатся. Это цифровое поколение проводит намного больше времени за компьютерными играми и в социальных сетях, чем за выполнением домашнего задания и освоением учебного материала. Учителя отмечают снижение познавательной активности детей. Необходимо найти новые приемы и инструменты работы с цифровым поколением.

Данный сборник предлагает один из путей решения этой проблемы - использование в обучении разнообразных игровых форм образовательных платформ Интернета. Такие «цифровые пряники» позволяют пробудить интерес к учебе (*к учебным предметам*) и могут отлично встраиваться в основной образовательный процесс. Кроме того, применение цифровых образовательных ресурсов, позволяет организовать работу детей с разными каналами восприятия информации, создав условия и для кинестетиков, и для аудиалов, и для визуалов.

Цифровые образовательные ресурсы могут быть заманчивыми пряниками и для педагогов. Ситуация 2020 года, когда школы вынуждены были в экстренном режиме перейти на онлайн обучение, способствовала тому, что распространилась модель «говорящей головы», когда учитель делает видеозапись, или ведет онлайн трансляцию, где объясняет, демонстрирует, а дети слушают и записывают. Сейчас педагоги, которые идут в ногу со временем, в своей практике используют возможности платформ, применяют готовые цифровые продукты, создают авторские. Это позволяет организовывать занятия увлекательно, с возможностью проявления самостоятельности ребенком, активности, создавать условия для обратной связи, фиксации личностного продвижения – а это характеристики системно – деятельностного подхода.

Необходимость применения цифровых ресурсов фиксируется и требованиями Профессионального стандарта¹. В разделе «Общепедагогическая функция. Обучение» предъявляются следующие требования к действиям педагога: формирование навыков у детей, связанных с информационно коммуникационными технологиями (далее - ИКТ), требования к необходимым знаниям педагога: владеть ИКТ-компетентностями: общепользовательская ИКТ-компетентность; общепедагогическая ИКТ-компетентность; предметно-педагогическая ИКТ-компетентность (отражающая профессиональную ИКТ-компетентность соответствующей области человеческой деятельности).

Проанализировав, какие изменения происходят в детях, когда образовательный процесс организуется с применением ЦОР, находим параллели с требованиями, предъявляемыми во ФГОС НОО² в статье 17:

¹ Профессиональный стандарт. Педагог: утвержден приказом Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 8 окт. 2013 №544н . – URL: https://school3.kchr.eduru.ru/media/2020/02/11/1250875158/Profstandart_Pedagog.pdf (дата обращения: 12.02.2023)

² Федеральный государственный образовательный стандарт: от 31мая 2021г. №286.- URL: https://fgosreestr.ru/educational_standard/federalnyi-gosudarstvennyi-obrazovatelnyi-standart-nachalnogo-obshchego-obrazovaniia

раздел «Овладение универсальными учебными познавательными действиями» (работа с информацией):

- соблюдать с помощью взрослых (педагогических работников, родителей (законных представителей) несовершеннолетних обучающихся) правила информационной безопасности при поиске информации в сети Интернет;

- анализировать и создавать текстовую, видео, графическую, звуковую, информацию в соответствии с учебной задачей;

базовые логические действия:

- сравнивать объекты, устанавливать основания для сравнения, устанавливать аналогии;

- объединять части объекта (объекты) по определенному признаку;

- определять существенный признак для классификации, классифицировать предложенные объекты;

- находить закономерности и противоречия в рассматриваемых фактах, данных и наблюдениях на основе предложенного педагогическим работником алгоритма;

- выявлять недостаток информации для решения учебной (практической) задачи на основе предложенного алгоритма;

- устанавливать причинно-следственные связи в ситуациях, поддающихся непосредственному наблюдению или знакомых по опыту, делать выводы.

При всех «плюсах» цифровых «пряников», не стоит забывать, что их применение на уроке и дома должно происходить с учетом норм и правил СанПиНа³. Согласно пункту 2.10.2 при использовании электронных средств обучения с демонстрацией обучающих фильмов, программ или иной информации, продолжительность непрерывного использования экрана для учащихся 1-4 классов не должна превышать – 10 минут. Общая продолжительность использования ЭСО на уроке не должна превышать для интерактивной доски (для детей старше 10 лет) – 30 минут; компьютера – для детей 5-9-х классов – 30 минут, 10-11-х классов – 35 минут

Возможности цифрового пространства для построения образовательного процесса постоянно обновляется, расширяется. В то же время педагоги испытывают трудности во внедрении этого ресурса в повседневную практику.

Поэтому **цель данных рекомендаций** – оказать методическую помощь в восполнении дефицитов, связанных с созданием и применением цифровых образовательных продуктов.

В данном сборнике учителя начальных классов и педагог-библиотекарь МБОУ СОШ №1 представили разные игровые формы образовательных платформ и рассмотрели разные варианты их использования непосредственно на уроке, в качестве домашнего задания, во внеурочной деятельности.

Сборник рекомендуется учителям начальной школы, учителям – предметникам, педагогам-библиотекарям.

³ Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи (СП 2.4.3648-20) : от 28 сентября 2020 г. №28. - URL: https://fgosreestr.ru/sanitary_standard (дата обращения: 12.02.2023)

Карточки «Квизлет»

Автор: Кужлева Ирина Витальевна, учитель начальной школы МБОУ СОШ №1

Краткая аннотация <i>Для чего? Что хотим получить в итоге?</i>	Quizlet – сервис, позволяющий создавать карточки для заучивания, запоминания слов, понятий, дат. Продукты, созданные в Quizlet, доступны с любого устройства, позволяющего выйти в Интернет. Благодаря этому сервису процесс запоминания учебного материала становится в интерактивный, интересный для ребенка. Карточки могут быть вида: «термин – определение», «дата – событие», «слово – перевод» и т.д.
Целевая аудитория	<i>Все возрастные категории.</i> Целевая аудитория зависит от содержания учебного материала.
Цель	Создание условий для запоминания информации
Достигнутые результаты и эффекты	- У обучающихся есть возможность многократного повторения содержания карточек, что способствует лучшему запоминанию - Обучение происходит в игровой форме, что способствует повышению мотивации. - Обучающиеся с выполнением задания справляются самостоятельно. - Учитель владеет большим количеством карточек (может сам создать необходимый набор карточек, может воспользоваться уже созданным другими педагогами). Педагог отслеживает прогресс обучающихся.
Шаги к реализации: 1. как создать; 2. как реализовать	Шаг1 – создание (для учителя) ✓ Пройти регистрацию ✓ Войти в учетную запись ✓ Создать → Учебный модуль ✓ Ввести название модуля ✓ Составить карточки, фиксируя слева термин, справа определение (или дата – событие, слово – перевод) ✓ Сохраните созданные карточки, нажав кнопку «создать» ✓ Отправьте появившуюся ссылку своим ученикам. Шаг 2 – реализация (для ученика) ✓ Пройти регистрацию, завести учетную запись (выбрав бесплатную версию). ✓ Пройти по ссылке, высланной педагогом ✓ Прочитайте информацию с появившейся карточки (например, с определением) ✓ Щелкните по карточке, чтобы увидеть ее обратную сторону (например, с термином)

	✓ Используйте стрелки под карточкой или на клавиатуре, чтоб увидеть новую карточку ✓ Пройдите все карточки (количество фиксируется над карточками) ✓ При необходимости пройдите модуль еще раз (для закрепления, проверки)
ссылки	Сайт сервиса: Учебные средства и карточки – совершенно бесплатnodes Quizlet Упражнение (карточки по окружающему миру. Тема «Древняя Русь»): https://quizlet.com/690437717/flashcards

Форма «Колесо Фортуны»

Автор: Кужлева Ирина Витальевна, учитель начальной школы МБОУ СОШ №1

Краткая аннотация <i>Для чего? Что хотим получить в итоге?</i>	Колесо Фортуны это инструмент для случайного выбора, когда есть несколько равнозначных категорий выбора, а решение не является критичным.
Целевая аудитория	Все возрастные категории.
Цель	Организация выбора при множестве вариантов
Достигнутые результаты и эффекты	- Позволяет на уроке выбирать кто пойдет отвечать, исключая субъективного отношения к ученику или при организации обучения в дистанционном формате, когда выбрать отвечающего затруднительно. - Создает игровую ситуацию при повторении материала темы (например, на секторах колеса написать название подтем, основных понятий, обучающимся необходимо вспомнить факты, связанные с ними) - Дает возможность организовать случайный выбор задания на уроке, проверочной работе.
Шаги к реализации: 1. как создать; 2. как реализовать	Шаг1 – создание (для учителя) - Войти в сервис (можно без регистрации, хотя регистрация позволяет сохранять подборки) - Заполнить поле, расположенное слева экрана, включив туда категории выбора (имена, понятия и т.д.) - Скопировать ссылку (если Вы – зарегистрированный пользователь) - Использовать продукт на уроке (внеурочном занятии)
ссылки	Ресурс: https://wheelofnames.com/ Упражнение: https://wheelofnames.com/ru/m7f-8c3

Форма «Викторина с вводом текста»

Автор: Ерашова Елена Васильевна, учитель начальных классов МБОУ СОШ №1

Краткая аннотация <i>Для чего? Что хотим получить в итоге?</i>	Интерактивное упражнение «Слова из словаря» в форме «Викторина с вводом текста» созданы в сервисе LearningApps для использования на уроке русского языка в начальной школе и тренировки знания слов из словаря дома. Посредством ребусов у младших школьников развивается логическое мышление, сообразительность, наблюдательность.
Целевая аудитория	Ученики начальной школы
Цель	Закрепление написания слов из словаря
Достигнутые результаты и эффекты	Использование интерактивных упражнений сервиса LearningApps даёт возможность учителю замотивировать на повторение и закрепление учебного материала в игровой форме.
Шаги к реализации: 1. как создать; 2. как реализовать	Шаг1 – создание (для учителя) ✓ Зарегистрироваться в сервисе LearningApps ✓ Изучить раздел «Показать помощь». Если информации недостаточно, в сети интернет есть обучающие ролики. ✓ Познакомиться с шаблонами (формами) упражнений. Посмотреть примеры. ✓ Для создания своего упражнения, продумать вопросы по теме, подготовить картинки, аудиоматериалы или видеоматериалы (<i>при необходимости</i>) ✓ Продумать слова задания (<i>инструкцию</i>) по выполнению упражнения для учеников. Оно появляется в всплывающем окошке, как только ученик переходит по ссылке. ✓ Создать упражнение, загрузить материалы, сохранить. ✓ Скопировать ссылку или куар-код, поделиться с учениками. ✓ Если учителю важно отследить выполнение упражнения каждым учеником, необходимо создать «коллекцию» и включить в неё разработанное задание. Копировать ссылку «коллекции», поделиться ссылкой с учениками. Пройдя по ней, ученики видят окно регистрации, зарегистрировавшись, приступают к упражнению. А учитель в своем кабинете в сервисе

	LearningApps – «Мои упражнения» видит результаты каждого выполнившего ученика. Шаг 2 – реализация (для ученика) ✓ Ученики выходят по ссылке. ✓ В выплывающем окне на переднем плане появляется инструкция к заданию. ✓ Разгадав слово, ученик вписывает его. ✓ Если слово разгадано и записано правильно, появляется «весёлый смайлик» со словами похвалы. Ученику предлагается перейти к разгадыванию следующего слова. ✓ В случае ошибки, появляется «грустный смайлик». Ученику предлагается исправить ошибку и повторно проверить написание слова. Исправлять можно неограниченное количество раз. ✓ В случае затруднения при отгадывании слова или его записи ученику предлагается посмотреть «правильный ответ». ✓ После выполнения последнего задания появляется слово-благодарность за работу.
ссылки	Сервис: https://learningapps.org/ Упражнение (занятие): https://learningapps.org/watch?v=pqvhcpurt22

Форма ««Пазл Угадай-ка»»

Автор: Ерашова Елена Васильевна, учитель начальных классов МБОУ СОШ №1

Краткая аннотация <i>Для чего? Что хотим получить в итоге?</i>	Интерактивные упражнения «Распознавание слов-предметов, слов-признаков предмета и слов-действий предмета» и «Сложение с числом 3» созданы в сервисе LearningApps для закрепления знаний, полученных на уроках русского языка и математики. Данные упражнения были использованы для самостоятельной работы дома. Цель задания – раскрыть изображение, выполняя задания по частям.
Целевая аудитория	Учащиеся 1 класса

Достигнутые результаты и эффекты	Учащиеся умеют распознавать слова-предметы, отличать их от слов-признаков и слов-действий. Учащиеся умеют прибавлять 3 разными способами, а также вычислять значения сумм, где одно из слагаемых число 3.
Шаги к реализации: 1. как создать; 2. как реализовать	Шаг1 – создание (для учителя) ✓ Зарегистрироваться в сервисе LearningApps ✓ Изучить раздел «Показать помощь». Если информации недостаточно, в сети интернет есть обучающие ролики. ✓ Познакомиться с шаблонами (формами) упражнений. Посмотреть примеры. ✓ Для создания своего упражнения, продумать вопросы по теме, подготовить картинки, аудиоматериалы или видеоматериалы (<i>при необходимости</i>) ✓ Продумать слова задания (<i>инструкцию</i>) по выполнению упражнения для учеников. Оно появляется в выплывающем окошке, как только ученик переходит по ссылке. ✓ Создать упражнение, загрузить материалы, сохранить. ✓ Скопировать ссылку или куар-код, поделиться с учениками. ✓ Если учителю важно отследить выполнение упражнения каждым учеником, необходимо создать «коллекцию» и включить в неё разработанное задание. Копировать ссылку «коллекции», поделиться ссылкой с учениками. Пройдя по ней, ученики видят окно регистрации, зарегистрировавшись, приступают к упражнению. А учитель в своем кабинете в сервисе LearningApps – «Мои упражнения» видит результаты каждого выполнившего ученика. Шаг 2 – реализация (для ученика) ✓ Ученики выходят по ссылке. ✓ В выплывающем окне на переднем плане появляется инструкция к заданию. ✓ Над рамкой со словами цветом выделено задание, например, «слова-предметы» или «2+3». Значит, нужно открыть все части на поле, где записаны слова-предметы, или найти часть картинки с подходящим значением.

	✓ Если ученик допускает ошибку, поле не открывается, появляется подсказка и просьба попробовать ещё раз определить значение слова или значение выражения. ✓ Если слово или значение выбрано верно, за ним открывается часть картинки. ✓ Когда часть задания выполнена, нужно переключиться на другое задание, кликнув мышкой. ✓ Когда правильно определены все слова или значения и открыты все пазлы, можно в награду посмотреть мультфильм или задуматься над поставленным вопросом.
ссылки	Сервис: https://learningapps.org/ Упражнение (занятие): https://learningapps.org/watch?v=py3qpiecn22 https://learningapps.org/watch?v=pbvpekbv322

Форма «Ввод текста»

Автор: Ерашова Елена Васильевна, учитель начальных классов МБОУ СОШ №1

Краткая аннотация	Интерактивные упражнения «Реши задачу» в форме «Ввод текста» созданы в сервисе LearningApps. Цель задания – ввести с клавиатуры подходящее для решения задачи выражение и вычислить значение.
Целевая аудитория	Учащиеся 1 класса
Цель	Проверка умений учащихся первого класса решать простые задачи разного вида.
Достигнутые результаты и эффекты	Учащиеся умеют записывать решение простых задач с помощью простого выражения.
Шаги к реализации: 1. как создать; 2. как реализовать	Шаг1 – создание (для учителя) ✓ Зарегистрироваться в сервисе LearningApps ✓ Изучить раздел «Показать помощь». Если информации недостаточно, в сети интернет есть обучающие ролики. ✓ Познакомиться с шаблонами (формами) упражнений. Посмотреть примеры. ✓ Для создания своего упражнения, продумать вопросы по теме, подготовить картинки,

	аудиоматериалы или видеоматериалы (<i>при необходимости</i>) ✓ Продумать слова задания (<i>инструкцию</i>) по выполнению упражнения для учеников. Оно появляется в всплывающем окошке, как только ученик переходит по ссылке. ✓ Создать упражнение, загрузить материалы, сохранить. ✓ Скопировать ссылку или куар-код, поделиться с учениками. ✓ Если учителю важно отследить выполнение упражнения каждым учеником, необходимо создать «коллекцию» и включить в неё разработанное задание. Копировать ссылку «коллекции», поделиться ссылкой с учениками. Пройдя по ней, ученики видят окно регистрации, зарегистрировавшись, приступают к упражнению. А учитель в своем кабинете в сервисе LearningApps – «Мои упражнения» видит результаты каждого выполнившего ученика. Шаг 2 – реализация (для ученика) ✓ Ученики выходят по ссылке. ✓ В всплывающем окне на переднем плане появляется инструкция к заданию. ✓ Следуя инструкции, учащиеся записывают решение задач. ✓ Можно проверять правильность выполнения, нажав на «галочку» в правом нижнем углу, после записи решения каждой задачи. Или после записи решения всех задач. ✓ Если решение записано верно, рамка загорается зелёным цветом. Если решение или значение неверные, или не записано, рамка красного цвета. В решении в красной рамке можно многократно делать исправления, пока она не загорится зелёным. ✓ По окончании выполнения появляются слова благодарности за работу.
ссылки	Сервис: https://learningapps.org/ Упражнение: https://learningapps.org/watch?v=p2a4dt7zk22

Форма «Найди пару»

Автор: Ерашова Елена Васильевна, учитель начальных классов МБОУ СОШ №1

Краткая аннотация	Интерактивное упражнение «Найди пару» в форме «Найти пару» созданы в сервисе LearningApps для закрепления и отработки знаний, полученных на уроке математики и литературного чтения. Цель задания: соединить попарно выражение и его значение (математика) или отрывок из художественного произведения и название жанра (литературное чтение)
Целевая аудитория	Ученики первого класса
Цель	Закрепление состава числа 10. Проверка умений учащихся распознавать малые литературные формы, изученные на уроках литературного чтения.
Достигнутые результаты и эффекты	Использование интерактивных упражнений сервиса LearningApps даёт возможность учителю замотивировать на закрепление учебного материала в игровой форме, проверить полученные учащимися знания.
Шаги к реализации: 1 как создать; 2.как реализовать	Шаг1 – создание (для учителя) ✓ Зарегистрироваться в сервисе LearningApps ✓ Изучить раздел «Показать помощь». Если информации недостаточно, в сети интернет есть обучающие ролики. ✓ Познакомиться с шаблонами (формами) упражнений. Посмотреть примеры. ✓ Для создания своего упражнения, продумать вопросы по теме, подготовить картинки, аудиоматериалы или видеоматериалы (<i>при необходимости</i>) ✓ Продумать слова задания (<i>инструкцию</i>) по выполнению упражнения для учеников. Оно появляется в выплывающем окошке, как только ученик переходит по ссылке. ✓ Создать упражнение, загрузить материалы, сохранить. ✓ Скопировать ссылку или куар-код, поделиться с учениками. ✓ Если учителю важно отследить выполнение упражнения каждым учеником, необходимо создать «коллекцию» и включить в неё разработанное задание. Копировать ссылку «коллекции», поделиться ссылкой с учениками. Пройдя по ней, ученики видят окно регистрации,

	зарегистрировавшись, приступают к упражнению. А учитель в своем кабинете в сервисе LearningApps – «Мои упражнения» видит результаты каждого выполнившего ученика. Шаг 2 – реализация (для ученика) ✓ Ученики выходят по ссылке. ✓ В выплывающем окне на переднем плане появляется инструкция к заданию. ✓ В случае необходимости перечитать инструкцию, следует нажать в левом верхнем углу знак «?». ✓ В случае затруднения в левом верхнем углу следует нажать на знак «лампочка», всплывает окно «помощь» с наводящими вопросами. ✓ Правильность выполнения можно проверять после каждой составленной пары или после составления всех пар, нажав на «галочку» в правом нижнем углу. ✓ Верно составленные пары окрашиваются в зеленую рамку, неверно составленные пары – в красную. В другом случае – верно составленные пары исчезают с экрана. ✓ Ошибочно составленные пары можно разомкнуть и составить с ними новые пары. ✓ После выполнения последнего задания появляется слово-восхищение выполненной работой.
ссылки	Сервис: https://learningapps.org/ Упражнение: https://learningapps.org/watch?v=py6fa5ajt22 https://learningapps.org/watch?v=pz91th8wt22

Форма «Найди пару» (к уроку о Дмитрии Донском)

Автор: Ерашова Елена Васильевна, учитель начальных классов МБОУ СОШ №1

Краткая аннотация <i>Для чего? Что хотим получить в итоге?</i>	Данное интерактивное упражнение «Найди пару» создано в сервисе LearningApps для использования на уроке окружающего мира по теме «Куликовская битва». Данное упражнение будет полезно на этапе закрепления изученного материала или выполнении продуктивного домашнего задания.
Целевая аудитория	Ученики 4 класса

Цель	Знакомство с изображениями героев Куликовской битвы, с прозвищами монахов, благословленных Сергием Радонежским на участие в Куликовской битве.
Достигнутые результаты и эффекты	Учащиеся соотносят изображения героев Куликовской битвы, узнают прозвища монахов, знакомятся с памятниками, посвященными князю Дмитрию Донскому. У учащихся возникает потребность собрать информацию о разных памятниках Дмитрию Донскому.
Шаги к реализации: 1. как создать; 2. как реализовать	Шаг1 – создание (для учителя) ✓ Зарегистрироваться в сервисе LearningApps ✓ Изучить раздел «Показать помощь». Если информации недостаточно, в сети интернет есть обучающие ролики. ✓ Познакомиться с шаблонами (формами) упражнений. Посмотреть примеры. ✓ Для создания своего упражнения, продумать вопросы по теме, подготовить картинки, аудиоматериалы или видеоматериалы (<i>при необходимости</i>) ✓ Продумать слова задания (<i>инструкцию</i>) по выполнению упражнения для учеников. Оно появляется в выплывающем окошке, как только ученик переходит по ссылке. ✓ Создать упражнение, загрузить материалы, сохранить. ✓ Скопировать ссылку или куар-код, поделиться с учениками. ✓ Если учителю важно отследить выполнение упражнения каждым учеником, необходимо создать «коллекцию» и включить в неё разработанное задание. Копировать ссылку «коллекции», поделиться ссылкой с учениками. Пройдя по ней, ученики видят окно регистрации, зарегистрировавшись, приступают к упражнению. А учитель в своем кабинете в сервисе LearningApps – «Мои упражнения» видит результаты каждого выполнившего ученика. Шаг 2 – реализация (для ученика) ✓ Ученики выходят по ссылке. ✓ В выплывающем окне на переднем плане появляется инструкция к заданию. ✓ В случае необходимости перечитать инструкцию, следует нажать в левом верхнем углу знак «?».

	✓ Правильность выполнения можно проверять после каждой составленной пары или после составления всех пар, нажав на «галочку» в правом нижнем углу. ✓ Верно составленные пары окрашиваются в зеленую рамку, неверно составленные пары – в красную. ✓ Ошибочно составленные пары можно разомкнуть и составить с ними новые пары. ✓ После выполнения задания и его проверки появляется окошко с вопросом «Что тебя удивило?». Это заставляет учащихся ещё раз всмотреться в изображения и удивиться тому, что памятников Дмитрию Донскому несколько.
ССЫЛКИ	Сервис: https://learningapps.org/ Упражнение: https://learningapps.org/watch?v=p7jojvds22

Форма «Квест –комната»

Автор: Демидова Ирина Борисовна, педагог-библиотекарь МБОУ СОШ №1

Краткая аннотация <i>Для чего? Что хотим получить в итоге?</i>	1. Квест-комната «Великая битва» - домашнее задание ученикам. Чтобы успешно пройти квест и выбраться из комнаты, ученики должны внимательно прочитать данную тему в учебнике. Вопросы квеста фиксируют внимание учеников на основных исторических фактах, участников и дате Куликовской битвы. 2. Квест-комната ««Победим искусственный интеллект» - дистанционный этап (<i>домашний</i>) образовательного события. Данный квест используется как мотиватор участия в последующем этапе образовательного события. Вопросы этого квеста фиксируют внимание учеников на значимых эпизодах жизни известного человека (<i>в данном случае – писателя</i>). ! Использование формы «Квест-комната» развивает у учеников умение самостоятельной работы с учебным текстом, Интернет - ресурсами; происходит расширение кругозора, эрудиции, формируется критическое мышление.
Целевая аудитория	<i>Все возрастные категории.</i> Целевая аудитория зависит от содержания учебного материала
Цель	Усвоение учебного материала

Достигнутые результаты и эффекты	Использование квест -комнаты делает процесс изучения материала интересным и эффективным. Пройденный квест — это ситуация успеха ребенка, а это хороший мотиватор к дальнейшей учебе.
Шаги реализации: 1. как создать; 2. как реализовать	Шаг1 – создание (для учителя) Зарегистрироваться на образовательной платформе Joyteka. В личном кабинете просмотреть обучающий ролик по созданию квест-комнаты. Продумать вопросы по теме, подготовить картинки, аудиоматериалы (при необходимости). Продумать инструкцию по прохождению квеста для учеников.(особенно инструкция необходима, если вы впервые даёте такое задание, в дальнейшем, как напоминание) Создать квест, загрузить материалы. Скопировать ссылку или куар код, поделиться с учениками. Шаг 2 – реализация (для ученика) Ученики выходят по ссылке, регистрируются, выполняют задания. Возможности образовательной платформы Joyteka позволяют оперативно отследить активность каждого ученика, узнать сколько времени было затрачено на прохождение квеста.
ссылки	Образовательная платформа: https://joyteka.com/ru Упражнение (занятие): 1. https://joyteka.com/100040211 2. https://www.Learnis.ru/388445/

Форма «Викторина с выбором правильного ответа»

Автор: Запивалова Ирина Николаевна, учитель начальной школы МБОУ СОШ №1

Краткая аннотация <i>Для чего? Что хотим получить в итоге?</i>	Интерактивное упражнение «Литературная викторина по сказкам А.С. Пушкина» создано в сервисе LearningApps для уроков литературного чтения в начальной школе. Викторина состоит из вопросов с выбором ответа по сказкам А.С. Пушкина. Викторину можно провести на уроке внеклассного чтения в качестве подведения итогов, а также в рамках Недели, посвящённой творчеству А.С. Пушкина. Можно использовать на уроке обобщения и систематизации знаний на этапе подведения итогов или дать учащимся в качестве домашнего задания. Также может быть использовано и для проведения внеклассных занятий для младших школьников. Цель задания – формирование и развитие познавательного интереса к творчеству А.С.Пушкина через интеллектуальную викторину.
Целевая аудитория	Ученики начальной школы.
Цель	Привлечение внимания учащихся к книге и чтению как важным факторам сохранения и развития отечественной культуры и науки. Закрепление представлений о сказках А.С.Пушкина.
Достигнутые результаты и эффекты	Использование интерактивных упражнений сервиса LearningApps даёт возможность учителю смотивировать учащихся на повторение и закрепление учебного материала.
Шаги к реализации: 1. как создать; 2. как реализовать	Шаг1 – создание (для учителя) ✓ Зарегистрироваться в сервисе LearningApps ✓ Изучить раздел «Показать помощь». Если информации недостаточно, в сети интернет есть обучающие ролики. ✓ Познакомиться с шаблонами (формами) упражнений. Посмотреть примеры. ✓ Для создания своего упражнения, продумать вопросы по теме, подготовить картинки, аудиоматериалы или видеоматериалы (<i>при необходимости</i>) ✓ Продумать слова задания (<i>инструкцию</i>) по выполнению упражнения для учеников. Оно появляется в выплывающем окошке, как только ученик переходит по ссылке. ✓ Создать упражнение- загрузить материалы, сохранить. ✓ Скопировать ссылку или куар код, поделиться с учениками.

	✓ Если вам важно отследить выполнение упражнения каждым учеником, необходимо создать «коллекцию» и включить свое упражнение в неё. Копируете ссылку «коллекции», делитесь ссылкой с учениками. Пройдя по ней, ученики видят окно регистрации, зарегистрировавшись, приступают к упражнению. А учитель в своем кабинете в сервисе LearningApps – «Мои упражнения» видит результаты. Шаг 2 – реализация (для ученика) ✓ Ученики выходят по ссылке, выполняют задания.
ссылки	Сервис: https://learningapps.org/ Упражнение (занятие): https://learningapps.org/display?v=px3qnn2e522

Форма «Пазл Угадай-ка»

Автор: Запивалова Ирина Николаевна, учитель начальной школы МБОУ СОШ №1

Краткая аннотация <i>Для чего? Что хотим получить в итоге?</i>	Интерактивное упражнение «Преданья старины глубокой» создано в сервисе LearningApps специально для урока «Окружающий мир» для учащихся 4 класса по теме «Куликовская битва». Данное упражнение можно использовать на уроке открытия нового знания, на этапе актуализации знаний. Особенность этого задания состоит в том, что при правильно открытых пазлах, должна появиться картина известного художника Михаила Ивановича Авилова «Поединок Пересвета с Челубеем». При помощи, которой дети выходят на тему и проблемные вопросы урока: Кто это? Что это за битва? Когда это происходило?
Целевая аудитория	Учащиеся 4 класса
Цель	Проверка домашнего задания по темам «Русь расправляет крылья» и «Трудные времена» с выходом на проблемную ситуацию. Формирование умения анализировать, делать выводы, обобщать, давать оценку событиям и фактам, которые изучают на уроках.

Достигнутые результаты и эффекты	Это интерактивное упражнение даёт возможность учителю замотивировать учащихся на повторение и закрепление пройденного учебного материала, а также неординарно проверить выполнение домашнего задания.
Шаги к реализации: 1. как создать; 2. как реализовать	Шаг1 – создание (для учителя) ✓ Зарегистрироваться в сервисе LearningApps ✓ Изучить раздел «Показать помощь». Если информации недостаточно, в сети интернет есть обучающие ролики. ✓ Познакомиться с шаблонами (формами) упражнений. Посмотреть примеры. ✓ Для создания своего упражнения, продумать вопросы по теме, подготовить картинки, аудиоматериалы или видеоматериалы (<i>при необходимости</i>) ✓ Продумать слова задания (<i>инструкцию</i>) по выполнению упражнения для учеников. Оно появляется в выплывающем окошке, как только ученик переходит по ссылке. ✓ Создать упражнение, загрузить материалы, сохранить. ✓ Скопировать ссылку или куар-код, поделиться с учениками. ✓ Если учителю важно отследить выполнение упражнения каждым учеником, необходимо создать «коллекцию» и включить в неё разработанное задание. Копировать ссылку «коллекции», поделиться ссылкой с учениками. Пройдя по ней, ученики видят окно регистрации, зарегистрировавшись, приступают к упражнению. А учитель в своем кабинете в сервисе LearningApps – «Мои упражнения» видит результаты каждого выполнившего ученика. Шаг 2 – реализация (для ученика) Ученики на уроке работают в парах, используя планшет, один из учащихся может работать на Smart доске. ✓ Ученики выходят по ссылке. ✓ В выплывающем окне на переднем плане появляется инструкция к заданию. ✓ Над рамкой со словами цветом выделено задание, например, «Русь расправляет крылья» и «Трудные времена». Значит, нужно открыть все части на поле, где записаны события, факты, даты

	или найти часть картинки с подходящим значением. ✓ Если ученик допускает ошибку, поле не открывается, появляется подсказка и просьба попробовать ещё раз определить дату, событие, имя или часть картины. ✓ Если событие, дата, имя или значение выбрано, верно, то за ним открывается часть картины. ✓ Когда часть задания выполнена, нужно переключиться на другое задание, кликнув мышкой. ✓ Когда правильно определены все даты, события, имена, части картин и открыты все пазлы, то появляется картина М.И. Авилова «Поединок Пересвета с Челубеем».
ССЫЛКИ	Сервис: https://learningapps.org/ Упражнение :https://learningapps.org/view27274183

Форма «Классификация»

Автор: Запивалова Ирина Николаевна, учитель начальной школы МБОУ СОШ №1

Краткая аннотация <i>Для чего? Что хотим получить в итоге?</i>	Интерактивное упражнение «Фрукты, овощи и ягоды» создано в сервисе LearningApps специально для урока Окружающий мир для учащихся 1 класса по теме "Овощи и фрукты — полезные продукты". Данное упражнение можно использовать на уроке усвоения новых знаний, на этапе закрепления и проверке знаний, а также можно дать учащимся выполнить в качестве интерактивного домашнего задания. Детям предоставляется возможность самостоятельно проверить свои знания по изученной теме урока.
Целевая аудитория	Ученики начальной школы – 1 класс.
Цель	Умение классифицировать фрукты, овощи и ягоды.
Достигнутые результаты и эффекты	Такое интерактивное задание даёт возможность детям самостоятельно проверить свои знания, лучше усвоить содержание учебного предмета.
Шаги к реализации: 1. как создать; 2. как реализовать	Шаг1 – создание (для учителя) ✓ Зарегистрироваться в сервисе LearningApps ✓ Изучить раздел «Показать помощь». Если информации недостаточно, в сети интернет есть обучающие ролики.

	✓ Познакомиться с шаблонами (формами) упражнений. Посмотреть примеры. ✓ Для создания своего упражнения, продумать вопросы по теме, подготовить картинки, аудиоматериалы или видеоматериалы (<i>при необходимости</i>) ✓ Продумать слова задания (<i>инструкцию</i>) по выполнению упражнения для учеников. Оно появляется в выплывающем окошке, как только ученик переходит по ссылке. ✓ Создать упражнение- загрузить материалы, сохранить. ✓ Скопировать ссылку или куар код, поделиться с учениками. ✓ Если вам важно отследить выполнение упражнения каждым учеником, необходимо создать «коллекцию» и включить свое упражнение в неё. Копируете ссылку «коллекции», делитесь ссылкой с учениками. Пройдя по ней, ученики видят окно регистрации, зарегистрировавшись, приступают к упражнению. А учитель в своем кабинете в сервисе LearningApps – «Мои упражнения» видит результаты. Шаг 2 – реализация (для ученика) ✓ Ученики выходят по ссылке, выполняют задания.
ссылки	Сервис: https://learningapps.org/ Упражнение (занятие): https://learningapps.org/watch?v=pxz44we9a22

Форма «Заполни пропуски»

Автор: Демидова Ирина Борисовна, педагог-библиотекарь МБОУ СОШ №1

Краткая аннотация <i>Для чего? Что хотим получить в итоге?</i>	Интерактивные упражнения «Попробуй себя в роли учителя», «Поможем поэту», «Правила русского языка» в форме «Заполни пропуски» созданы в сервисе LearningApps специально для «Недели русского языка» в начальной школе. Цель мероприятия – пробуждение интереса к учебному предмету, закрепление правил русского языка
Целевая аудитория	Ученики начальной школы
Цель	Закрепление правил русского языка
Достигнутые результаты и эффекты	Использование интерактивных упражнений сервиса LearningApps даёт возможность учителю замотивировать учеников на повторение и закрепление учебного материала.

Шаги реализации: 1. как создать; 2. как реализовать	Шаг1 – создание (для учителя) Зарегистрироваться в сервисе LearningApps Изучить раздел «Показать помощь». Если информации недостаточно, в сети интернет есть обучающие ролики. Познакомиться с шаблонами (формами) упражнений. Посмотреть примеры. Для создания своего упражнения, продумать вопросы по теме, подготовить картинки, аудиоматериалы или видеоматериалы (при необходимости) Продумать слова задания (инструкцию) по выполнению упражнения для учеников. Оно появляется в выплывающем окошке, как только ученик переходит по ссылке. Создать упражнение - загрузить материалы, сохранить. Скопировать ссылку или куар код, поделиться с учениками. Если вам важно отследить выполнение упражнения каждым учеником, необходимо создать «коллекцию» и включить свое упражнение в неё. Копируете ссылку «коллекции», делитесь ссылкой с учениками. Пройдя по ней, ученики видят окно регистрации, зарегистрировавшись, приступают к упражнению. А учитель в своем кабинете в сервисе LearningApps –«Мои упражнения» видит результаты. Шаг 2 – реализация (для ученика) Ученики выходят по ссылке, регистрируются, выполняют задания.
ССЫЛКИ	Сервис: https://learningapps.org/ Упражнение (занятие): https://learningapps.org/display?v=pwncay2bk22 https://learningapps.org/display?v=pvh8o9mjn22 https://learningapps.org/display?v=p3vd0v5qc22 Ссылка на коллекцию: https://learningapps.org/display?v=pyohj9tba22

Форма «Заполни пропуски»

Автор: Кужлева Ирина Витальевна, учитель начальных классов МБОУ СОШ №1

Краткая аннотация	Интерактивные упражнения созданы в сервисе LearningApps специально для уроков окружающего
-------------------	---

Для чего? Что хотим получить в итоге?	мира в 1 классе. Цель мероприятия – пробуждение интереса к учебному предмету
Целевая аудитория	Ученики 1 класса
Цель	Проверка знаний по темам «Человек и природа», «Виды транспорта», «Времена года», «Группы животных»
Достигнутые результаты и эффекты	Использование интерактивных упражнений сервиса LearningApps даёт возможность учителю замотивировать на повторение и закрепление учебного материала, а также проверить знания учащихся.
Шаги к реализации: 1. как создать; 2. как реализовать	Шаг1 – создание (для учителя) ✓ Зарегистрироваться в сервисе LearningApps ✓ Изучить раздел «Показать помощь». Если информации недостаточно, в сети интернет есть обучающие ролики. ✓ Познакомиться с шаблонами (формами) упражнений. Посмотреть примеры. ✓ Для создания своего упражнения, продумать вопросы по теме, подготовить картинки, аудиоматериалы или видеоматериалы (<i>при необходимости</i>) ✓ Продумать слова задания (<i>инструкцию</i>) по выполнению упражнения для учеников. Оно появляется в всплывающем окошке, как только ученик переходит по ссылке. ✓ Создать упражнение- загрузить материалы, сохранить. ✓ Скопировать ссылку или куар код, поделиться с учениками. ✓ Если вам важно отследить выполнение упражнения каждым учеником, необходимо создать «коллекцию» и включить свое упражнение в неё. Копируете ссылку «коллекции», делитесь ссылкой с учениками. Пройдя по ней, ученики видят окно регистрации, зарегистрировавшись, приступают к упражнению. А учитель в своем кабинете в сервисе LearningApps –«Мои упражнения» видит результаты. Шаг 2 – реализация (для ученика) ✓ Ученики выходят по ссылке, выполняют задания.
Ссылки	Сервис: https://learningapps.org/ Упражнение (занятие): 1. https://learningapps.org/watch?v=p00djgdon22

	2. https://learningapps.org/watch?v=p61nq6azj22 3. https://learningapps.org/watch?v=pqke5y2ja22 4. https://learningapps.org/watch?v=pzg9y0e4j22 Ссылка на коллекцию: https://learningapps.org/watch?v=pupxwkpr323
--	---

Форма «Угадывание слов»

Автор: Демидова Ирина Борисовна, педагог-библиотекарь МБОУ СОШ №1

Краткая аннотация <i>Для чего? Что хотим получить в итоге?</i>	Интерактивные упражнения «Угадай фразеологизм по картинке», «И это всё о нём: Корней Иванович Чуковский» созданы в сервисе LearningApps. Первое упражнение по фразеологизмам - для «Недели русского языка» в начальной школе, проверяло кругозор учеников. Второе о К. Чуковском – к образовательному событию для второклассников, проверяло умение учеников работать с биографическим текстом. Форма «Угадывание слов» имеет свою «изюминку». Если ученик совершает ошибочные действия, на поле игры начинает вянуть ромашка, облетают лепестки.
Целевая аудитория	Ученики начальной школы
Цель	Расширение кругозора и тренировка по работе с текстом
Достигнутые результаты и эффекты	Через игру происходит расширение кругозора. Так как упражнения выполнялись дома, у родителей была возможность помочь, если это требовалось. Родители поддерживали такие «цифровые пряники».
Шаги к реализации: 1. как создать; 2. как реализовать	Шаг1 – создание (для учителя) ✓ Зарегистрироваться в сервисе LearningApps ✓ Изучить раздел «Показать помощь». Если информации недостаточно, в сети интернет есть обучающие ролики. ✓ Познакомиться с шаблонами (формами) упражнений. Посмотреть примеры. ✓ Для создания своего упражнения, продумать вопросы по теме, подготовить картинки, аудиоматериалы или видеоматериалы (<i>при необходимости</i>) ✓ Продумать слова задания (<i>инструкцию</i>) по выполнению упражнения для учеников. Оно появляется в выплывающем окошке, как только ученик переходит по ссылке. ✓ Создать упражнение - загрузить материалы, сохранить. ✓ Скопировать ссылку или куар код, поделиться с учениками.

	✓ Если вам важно отследить выполнение упражнения каждым учеником, необходимо создать «коллекцию» и включить свое упражнение в неё. Копируете ссылку «коллекции», делитесь ссылкой с учениками. Пройдя по ней, ученики видят окно регистрации, зарегистрировавшись, приступают к упражнению. А учитель в своем кабинете в сервисе LearningApps – «Мои упражнения» видит результаты. Шаг 2 – реализация (для ученика) Ученики выходят по ссылке, выполняют задания.
ссылки	Сервис: https://learningapps.org/ Упражнение (занятие): https://learningapps.org/watch?v=p2e5obv4k22 https://learningapps.org/display?v=pdski9te522 Ссылка на коллекции: 1. https://learningapps.org/display?v=pyohj9tba22 2. https://learningapps.org/display?v=pfqjv2ko322

Форма «Сопоставить»

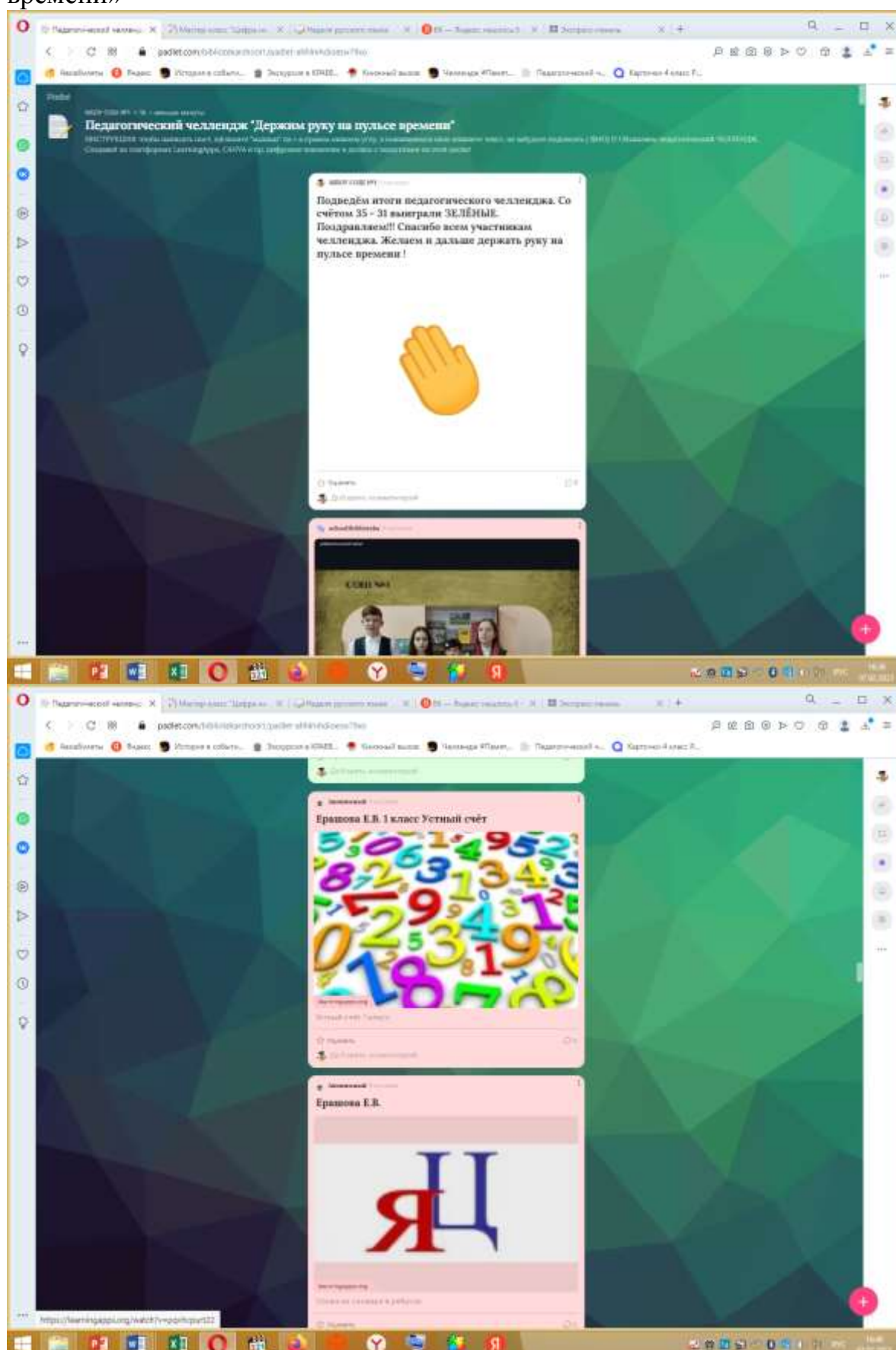
Автор: Демидова Ирина Борисовна, педагог-библиотекарь МБОУ СОШ №1

Краткая аннотация <i>Для чего? Что хотим получить в итоге?</i>	Интерактивные упражнения «Найди пару синонимов», «Найди пару антонимов», «Знаешь ли ты фразеологизмы?» созданы на сайте Wordwall.net для «Недели русского языка» в начальной школе. В игровой форме проверяли умения подбирать синонимы и антонимы у детей начальной школы. В заданиях, созданных на этом сайте, учитывается время выполнения задания, предоставляется возможность посмотреть таблицу лидеров. Дети, участвующие в «Неделе русского языка», выбирали задания по желанию. Задания такой формы прошли все участники (100%)
Целевая аудитория	Ученики начальной школы
Цель	Расширение словарного запаса детей, знание правил русского языка.
Достигнутые результаты и эффекты	Такие игровые задания включают эмоции детей, оставляют яркие впечатления, запускают интерес к учебному предмету. А эмоционально окрашенная информация лучше запоминается. Значит, лучше пройдет усвоение содержания учебного предмета.
Шаги к реализации: 1. как создать;	Шаг1 – создание (для учителя) На странице сайта Wordwall.net выбрать язык. Блок с языковым меню находится в правом верхнем углу

2. как реализовать	На главной странице сайта ознакомиться с описанием его возможностей. Если не все понятно, можно найти обучающее видео в сети Интернет (<i>есть ссылка в разделе «Список рекомендуемой литературы»</i>) Зарегистрироваться на сайте Wordwall.net . Познакомиться с шаблонами (формами) упражнений. Посмотреть примеры. Для создания своего упражнения, продумать вопросы по теме, подготовить картинки. Продумать инструкцию по выполнению упражнения для учеников. Создать упражнение - загрузить материалы и нажать «Выполнено». Чтобы скопировать ссылку ученикам, под окном игры в правом углу нажать на кнопку «Поделиться». Если учителю важно отследить выполнение задания каждым учеником, необходимо пройти в раздел «Создать задание» и там активировать всё, что интересует: регистрацию, предельный срок (<i>на сколько дней</i>), показывать ли таблицу лидеров и ответы. Учитель видит успехи учеников в разделе «Мои результаты». Совет: если вы, выбрав форму, создали задание и нажали «Выполнено», не торопитесь переходить в раздел «Создать задание». До этого действия у вас есть возможность выбрать тему задания. Сайт предлагает 17 тем (<i>оформление+звук</i>). После раздела «Создать задание» ученики увидят последнюю версию. До этого раздела можно и переключить на другую форму (шаблон). При этом содержание сохраняется. Шаг 2 – реализация (для ученика) Ученики выходят по ссылке, регистрируются, выполняют задания.
	Сайт: https://wordwall.net Упражнение (занятие): https://wordwall.net/play/38639/615/632 https://wordwall.net/play/38739/430/325

Приложение 1

Скан доски PadLet – педагогический челлендж «Держим руку на пульсе времени»



Инструкция для работы в сервисе LearningApps

Инструкция по прохождению дистанционного этапа

Чтобы получить предмет, необходимый для следующего этапа образовательного события и участвовать в мастерских, нужно чтобы весь класс выполнил игровые задания по биографии Корнея Чуковского (обязательно) и по его произведениям (2 по выбору). Если выполнишь все задания - заработаешь дополнительные баллы своему классу. Следуйте инструкции.

1. Перейди по ссылке: <https://learningapps.org/watch?v=pfqjv2ko322>
2. Введи данные: фамилия, имя, класс (синий овал)
3. На игровом поле – 6 игр. Для начала можешь познакомиться с ними- кликай мышью по игре.
4. Войдя в игру-увидишь окно с заданием. Внимательно прочти. Чтобы приступить к игре нажми 
5. Где-то нужно будет кликать мышью по буквам, где-то перетаскивать картинки или строчки, зажав кнопку мыши, где-то необходимо впечатать ответ.
6. Чтобы проверить правильно ли выполнено задание, нажми значок в правом нижнем углу. Если появится выделение красным- есть ошибка
7. Чтобы выйти из игры, вернуться на игровое поле, нажми в левом верхнем углу значок 
8. Появится окно



9. Если прошёл игру - на игровом поле она выделяется ✓

10. Эта игра обязательна к исполнению. Прежде чем приступить к ней, внимательно прочти текст о Корнее Чуковском. Вид ромашки тебе подскажет, правильно ли ты действуешь. Если она вянет, еще раз внимательно прочти биографический текст.



ЖЕЛАЕМ УДАЧИ!



Инструкция по прохождению дистанционного квеста

Ребята, предлагаем в рамках нашего образовательного события пройти КВЕСТ «Победим искусственный интеллект».

Чтобы получить награду (предмет, необходимый для следующего этапа), нужно чтобы весь класс прошёл КВЕСТ. Следуйте инструкции.

Перейди по ссылке: <https://www.Learnis.ru/388445/>

Введи данные: фамилия, имя, класс.

Нажми кнопку «НАЧАТЬ».

Ты - в КВЕСТ- комнате. Из неё нужно выбраться. И как можно скорее. Не волнуйся! Комната виртуальная. Но выглядит она как настоящая и делать в ней можно всё, что угодно:

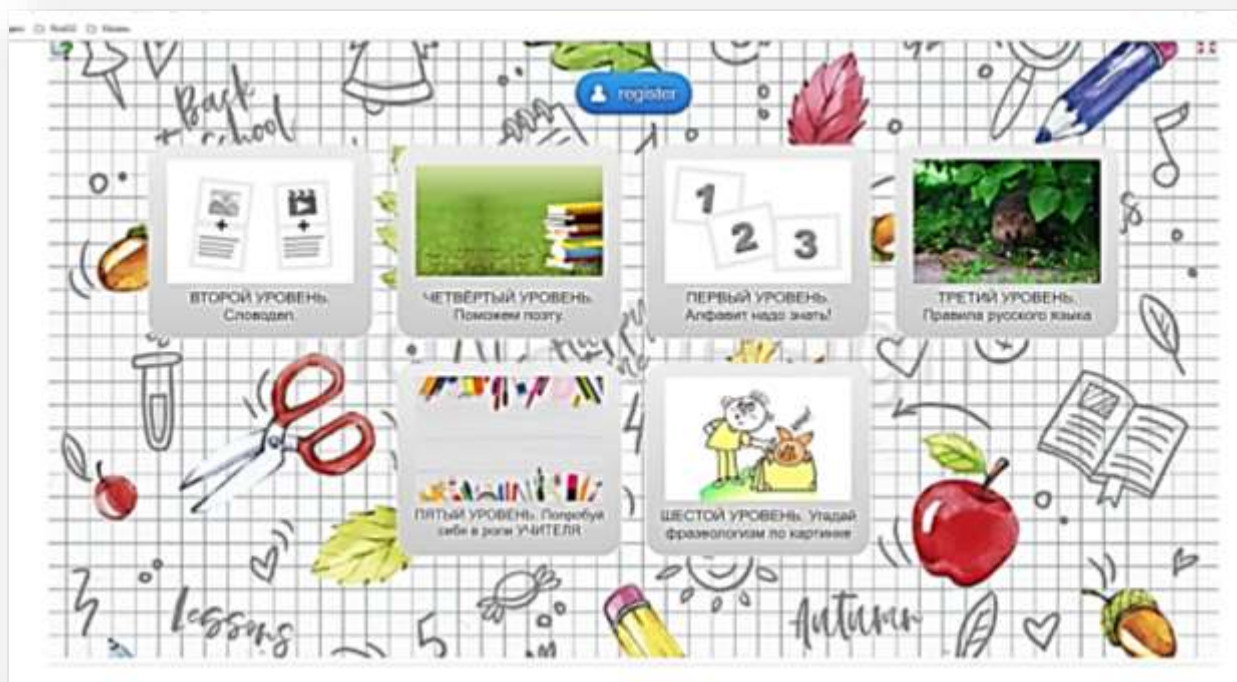
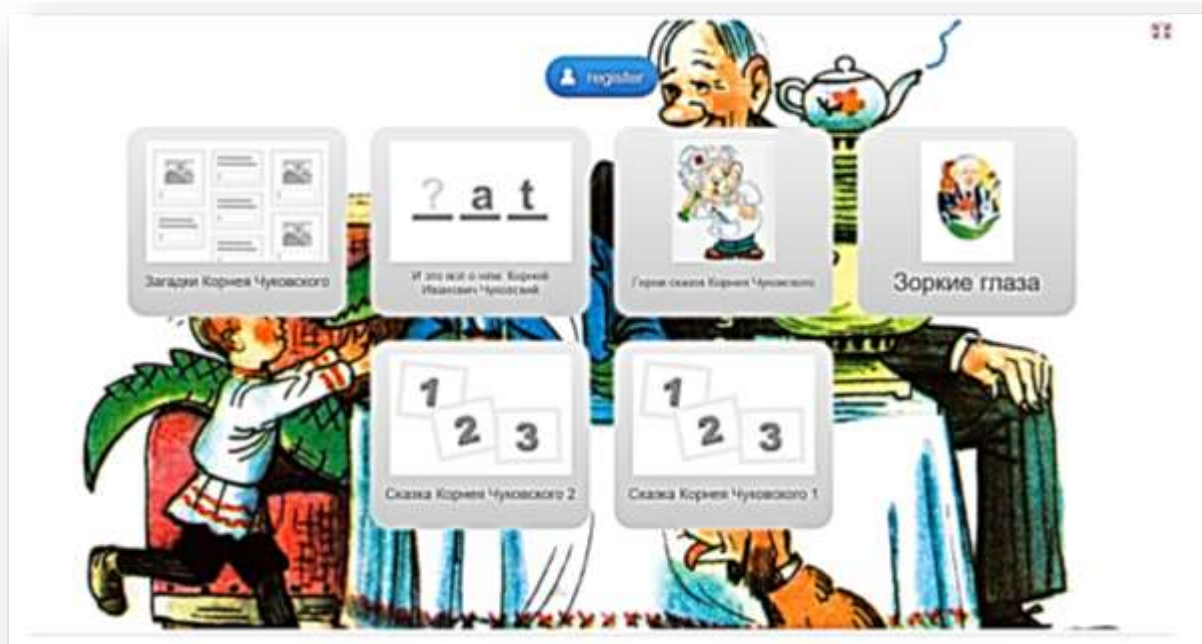
- ◆ кликать мышкой на предметы;
- ◆ перетаскивать предметы, зажав кнопку мыши.

4. Только специальный код откроет двери комнаты. Чтобы получить КОД, найди и выполни задания, которые спрятаны в комнате:

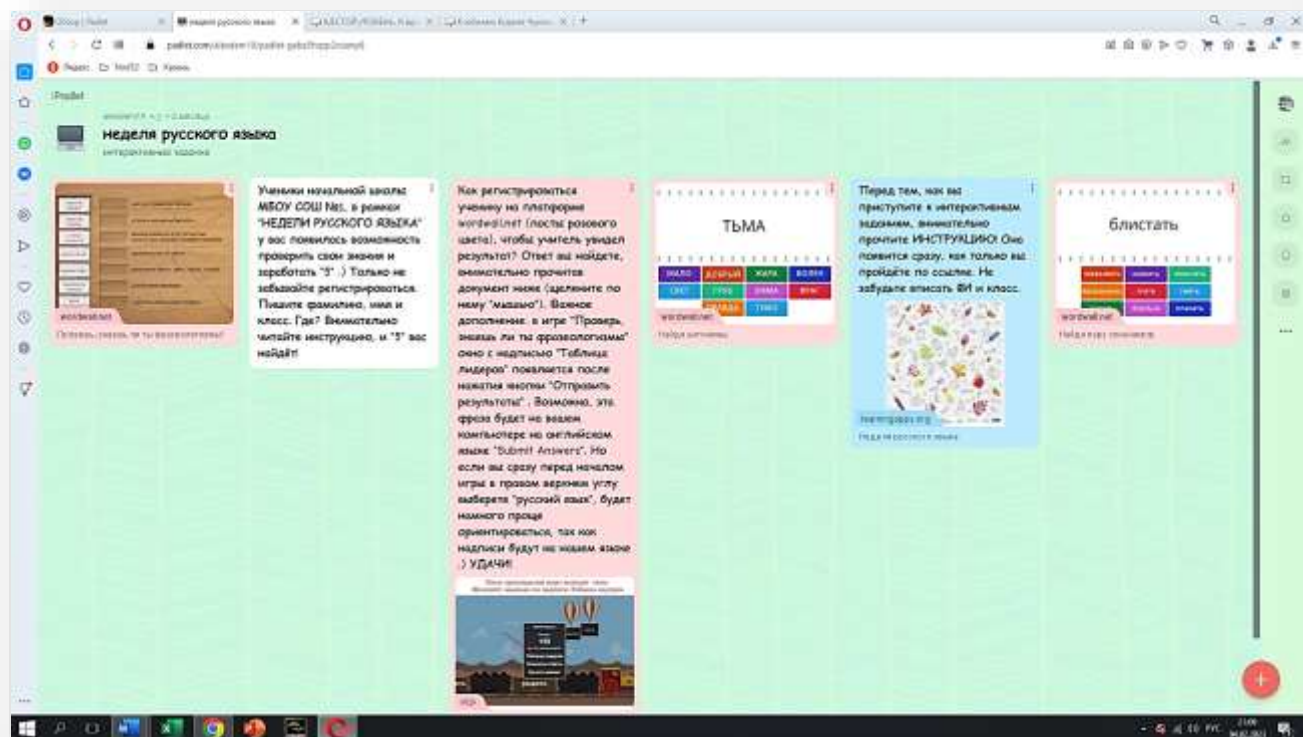
- ◆ на экране монитора/телевизора;
- ◆ на странице книги;
- ◆ в аудиоплеере;
- ◆ в тумбочке;
- ◆ в телефоне;
- ◆ на листе бумаги;
- ◆ в конверте;
- ◆ на картине и т.д.

КОД - первые буквы ответов на задания. Последовательность букв **КОДА** соответствует номеру задания. Внимательно введите код.

«Коллекции» в сервисе LearningApps



Скан с доски PadLet «Неделя русского языка»



Список рекомендуемой литературы

1. Астватсатуров Г. Как организовать проверку упражнений в LearningApps //Академия цифрового учителя. – URL: https://youtu.be/rBmyls_4Swo
2. Мухортова Д.Д. Визуалы, аудиалы, кинестетики//Молодой ученый.- 2016.- №12.- С. 787-789. – URL: <https://moluch.ru/archive/116/31787/>
3. Профессиональный стандарт. Педагог: утвержден приказом Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 8 окт. 2013 №544н . – URL: https://school3.kchr.eduru.ru/media/2020/02/11/1250875158/Profstandart_Pedagog.pdf
4. Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодёжи: Санитарные правила СП 2.4.3648-20. – URL: http://conf.ekarpinsk.ru/upload/files/370/2022/August/f69f2d82/Trebovaniya_k_ispolzovaniyu_ESO_vo_vremya_obrazovatelnoj_deyatelnosti.pdf
5. Тимофеева Н.И. Представители цифрового поколения как основные потребители услуг современной системы образования// Молодой ученый. - 2020. -№1. - С.150-152. - URL: <https://moluch.ru/archive/291/66024/>
6. Федеральный государственный образовательный стандарт: от 31мая 2021г. №286. - URL: https://fgosreestr.ru/educational_standard/federalnyi-gosudarstvennyi-obrazovatelnyi-standart-nachalnogo-obshchego-obrazovaniia
7. Яременко М. Wordwall.net: Как создавать свои интерактивные задания. - URL: <https://youtu.be/H-hyxkGxEqc>