Сучасність диктує свої правила та розставляє пріоритети у роботі вчителя. Становлення і розвиток суспільства породжує гостру необхідність в педагогах, що володіють високою професійною компетентністю, вмінням зацікавити дітей у вивченні власного предмета. Сучасний розвиток освіти потребує від учителя значної підготовки, володіння ним сучасними освітніми технологіями, використання у навчальному процесі електронних ресурсів. З-поміж сучасних освітніх технологій найбільш поширеними є комп’ютерно-інформаційні. Такі технології активізують урок, рівень володіння знаннями стає значно вищим, а процес засвоєння набагато глибшим, що дає можливість учителеві збільшити обсяг матеріалу та впроваджувати самостійну пошукову та навчально-дослідницьку роботу учнів. Для того, щоб розуміти потреби сучасного учня, варто пам’ятати, чим живуть діти сьогодні. Не існує, мабуть, дитини, яка б не цікавилась різними ґаджетами. Учень може забути взяти на урок будь-що: підручник, зошит, ручку, – але НЕ мобільний телефон! Не варто сперечатись із потребами часу та боротись із явищем повселюдної мобільності, необхідно застосовувати сучасні пристрої на користь навчання.

Діти з особливим захопленням зустрічають всі новинки технологічного прогресу. Тому дуже важливо використовувати допитливість і високу пізнавальну активність учнів для цілеспрямованого розвитку їх особистості. Саме на уроках під керівництвом педагога школярі можуть навчитися використовувати комп'ютерні технології в освітніх цілях, оволодіти способами отримання інформації для вирішення навчальних, а згодом і більш широкого кола завдань, придбати навички, що забезпечують можливість продовжувати освіту протягом усього життя.

|  |  |
| --- | --- |
| **Проблеми** | **Шляхи вирішення** |
| **Шкідливий вплив на зір** | Планувати роботу з пристроями не більше, ніж на 10-15 хвилин. Виконувати вправи для очей. |
| **Не всі діти мають смартфони і планшети** | Робота у групах, командах, щоб кожен міг працювати з мобільним пристроєм.  Ознайомити батьків з мобільними технологіями. |
| **Можливість учнів при роботі з пристроями вчитись, а не грати ігри** | Продумувати завдання таким чином, щоб у них не було можливості відволіктись |
| **Обмін інформацією між мобільними пристроями, передача даних на стаціонарні комп’ютери** | Сервіс Google +, соціальні мережі, електронна пошта.  Використання USB-хабів, кардрідерів |
| **Доступ до Інтернету** | Використання Wi-Fi, якщо в школі є Wi-Fi-роутер, 3G Інтернет |
| **Заборонений контент** | Функція «Батьківський контроль» |

ПЕРЕВАГИОсвітні технології дозволяють вчителям спостерігати за тим, де в учнів виникають труднощі, і приділяти цим темам більше уваги. Замість того, щоб годинами сидіти на лекціях і слухати матеріал, який вони вже й без того знають, учні можуть вивчати те, що їм треба, і тоді, коли їм це треба. ------НЕДОЛІК Сьогодні учні можуть швидко знайти онлайн есе, реферати, лекції, тести тощо. І вчителям доволі складно визначити, чия ж це насправді робота.

Заслуговує на увагу безоплатний онлайн-сервіс «Kahoot!», дає змогу створювати інтерактивні навчальні ігри, що складаються з низки запитань із кількома варіантами відповідей. Такі ігрові форми роботи можуть бути застосовані у навчанні – для перевірки знань учнів. Цей сервіс повен переваг – він яскравий, соціальний, досить простий для вчителя та цікавий для учнів.

Важливо, що результати тестувань зберігаються у вигляді списку в таблиці MS Excel. Тож ви маєте можливість проводити моніторинг знань учнів.

Безумовною перевагою даного сервісу є система готових ігор, розроблених іншими користувачами сервісу. Тобто ви можете скористатися вправами, створеними самостійно або ж скопіювати завдання інших розробників (тести можна повторювати повністю, чи змінювати якусь їх частину). Виконання завдань можна організовувати як для кожного учня класу, так і для боротьби двох і більше команд.

У власноруч зроблені міні-ігри можна вставляти відео та зображення, а процес створення нової вправи займає декілька хвилин. Таким чином, значною мірою скорочується час для підготовки до уроку. Змагального ефекту додає таймер, значення якого встановлює вчитель при створенні гри. Учень, що першим відповів на запитання онлайн-тесту, отримує більшу кількість балів, ніж суперники. Отже, переможець у грі буде обов’язково.

Гра розпочинається, коли учні вводять на своїх пристроях (планшеті, смартфоні, ноутбуці) згенерований системою код та власне ім’я. Онлайн-сервіс «Kahoot!» працює як в браузері так і у вигляді мобільного додатку. Онлайн-сервіс «Kahoot!» Може використовуватись на будь-якому етапі уроку : перевірки засвоєного за урок матеріалу, для систематизації знань, набутих з теми, чи для узагальнення вивченого матеріалу за рік.

Загальновідомо, що діти пізнають світ через гру, тому невимушена атмосфера суперництва, прагнення до кращої якості знань та перемоги обов’язково стануть вашим союзником у прагненні до досконалого уроку, до нових творчих звершень.

Використання Plikers на уроці дозволяє вчителю спростити собі життя та поліпшити зворотний зв’язок із класом. Для дітей цей додаток — така собі розвага, що дозволяє трохи відволіктися від рутинних уроків і в ігровій формі відповідати на питання. Найголовніше, що Plickers — це дуже проста технологія, яка не вимагає практично нічого, і яку будь-який вчитель може почати застосовувати хоч завтра. Для користування електронним ресурсом потрібно зареєструватися , створити новий обліковий запис.

Мобільний додаток Plickers потрібно встановити тільки на планшет або мобільний телефон учителя. З його допомогою можна зчитувати QR-коди з паперових карток учнів.

Сервіс Plickers дозволяє проводити фронтальні опитування під час навчального заняття з вивченого або поточного матеріалу в тестовій формі. Робота з мобільним додатком забирає не більше кількох хвилин. Отримання результатів опитування відбувається на занятті без тривалої перевірки та миттєво виводиться на екран комп’ютера (телевізора, проектора), під’єднаного до Інтернету. Наявність смартфонів або комп’ютерів не потрібна: тільки смартфон учителя з доступом до Інтернету.

QR-код це двовимірний штрих-код який зберігає інформацію в чорно-білих крапках Цей ресурс безкоштовний і не потребує реєстрації.

Використовувати QR-код доцільно під час проведення квестів, при проведенні різних естафет, ігор, заходів, коли на одному з етапів уроку чи позакласного заходу завдання буде запропоновано у вигляді QR- коду, прочитавши який, можна буде виконати завдання. ; кодування посилань на домашні завдання чи практичні роботи.

можна використовувати QR-коди з посиланнями, які вказують на мультимедійні джерела й ресурси, що допомагають вирішити те чи інше завдання;

роздрукувавши коди з необхідною інформацією, можна вклеїти безпосередньо в зошит чи записник школярів;

на уроці, роздавши контрольно-тестовий матеріал, виконаний у вигляді карток з різними варіантами завдань;

Дуже багато вчителів використовують у своїй роботі інструменти і сервіси Google. І я теж не виняток. Сьогодні хочу поділитися досвідом створення Google Форм, які можна використовувати для проведення різноманітних опитувань і анкетування, а так само для створення тестів з підрахунком балів за кожну відповідь.

Google форми - один з типів документів, доступних на Google Doсs. Для створення опитувань користувачеві обов'язково необхідний обліковий запис Google. Безкоштовно можна створювати необмежену кількість опитувань, анкет, тестів і запрошувати необмежену кількість респондентів. Google форми дозволяє створювати форму з різними елементами або типами питань (всього представлено сім типів). Будь-яке питання можна зробити обов'язковим для відповіді. У процесі створення форми можна легко змінювати порядок питань. Для кожної створеної форми можна вибрати дизайн для її оформлення. Посилання на форму генерується автоматично після її створення.

Сервіс дуже широко використовується для проведення опитувань. Чому б і не використовувати його як тестову платформу. Позбавляємо себе від паперової тяганини, економимо папір на роздруківці тестів кожному учневі. Результати тесту не загубляться, так як зберігаються в хмарі Google.

LearningApps.org - онлайновий сервіс, який дозволяє створювати інтерактивні вправи. Він є конструктором для розробки різноманітних завдань з різних предметів для використання і на уроках, і позаурочний час, і для малечі, і для старшокласників.

. Конструктор Learningapps призначений для розробки, зберігання інтерактивних завдань з різних предметних дисциплін, за допомогою яких учні можуть перевірити і закріпити свої знання в ігровій формі, що сприяє формуванню їх пізнавального інтересу.

Мета Learning Apps – це розробка загальнодоступних дидактичних доповнень до уроків, придатних для повторного використання та редагування.

Власний досвід застосування Learning Apps в освітньому процесі дає мені підстави стверджувати, що означене навчальне середовище сприяє формуванню в учнів навичок ефективного використання інформаційно-комунікаційних технологій, уміння працювати в групах, стимулює розвиток інтересу до навчання, виховує відповідальність за індивідуальні навички та спільні результати діяльності. На уроках з використанням Learning Apps учні з задоволенням виконують запропоновані вправи. Варто додати, що це навчальне середовище можна застосовувати на різних етапах уроку: при організації самостійної, індивідуальної діяльності та у спільній проектно-дослідницькій діяльності.

LearningApps.org - онлайновий сервіс, який дозволяє створювати інтерактивні вправи. Їх можна використовувати в роботі з інтерактивною дошкою, або як індивідуальні вправи для учнів.