 Управление образования Гомельского городского исполнительного комитета

Государственное учреждение

«Гомельский городской учебно-методический кабинет»

Методическая разработка

**Искусственный интеллект в действии.**

**SWAP-игра**

**«Путь к успеху: в лабиринте педагогических идей»**

Номинация

«Методический материал

по использованию технологий ИИ в образовательном процессе»

Разработчик:

Разрезова Надежда Викторовна,

методист первой квалификационной категории

Контактная информация:

e-mail: [umk@goroouogomel.by](mailto:umk@goroouogomel.by)

Гомель

2025

**Пояснительная записка**

Внедрение информационно-коммуникационных технологий (включая технологии искусственного интеллекта (далее – технологии ИИ)) в профессиональную деятельность педагогов является приоритетным направлением современного образования.

Информатизация образования привела к изменению требований к квалификации педагогического работника. Концепцией информатизации системы образования Республики Беларусь одной из задач выделено «эффективное вовлечение в образовательный процесс всего многообразия средств информатизации, как в учреждении образования, так и дома». Большое внимание при этом уделяется развитию кадрового потенциала информатизации образования. Согласно данному документу педагогические работники должны обладать необходимой квалификацией в сфере использования информационно-коммуникационных технологий (далее – ИКТ) в образовательном процессе [1, с. 13], то есть обладать информационной компетентностью – способностью использовать информационные и коммуникационные технологии для доступа к информации, для ее поиска, организации, обработки, оценки, а также для передачи/распространения.

Проблема профессиональной компетентности современных педагогических кадров в сфере ИКТ-компетентности является актуальной как в педагогической теории, так и в практике образования. Актуальность внедрения ИКТ-технологий в образовательный процесс учреждений образования заключается в реализации современных образовательных технологий.

Для педагогов ИКТ-компетентность заключается:

во владении современными цифровыми технологиями, инструментами коммуникации, современной информационной сетью;

в умении анализировать полученную информацию и оценивать достоверность этой информации;

в умении создавать базу знаний;

в умении передавать и распространять информацию.

Задача каждого педагога заключается не только в том, чтобы дать учащимся знания, но в том, чтобы научить своих учащихся искать эти знания и осваивать их самостоятельно.

Эффективность деятельности методической службы районного (городского) учебно-методического кабинета сегодня заключается в ее способности мотивировать педагогических работников учреждений образования на профессиональный рост в использовании активных форм работы в своей практике, в том числе внедрения элементов информационно-коммуникационных технологий в образовательный процесс.

Проблемное поле представленной методической разработки связано с решением проблем недостаточного включения средств информационно-коммуникационных технологий и технологии ИИ в образовательный процесс в учреждении дополнительного образования детей и молодежи.

Современные технологии помогают сделать любое мероприятие занимательным и интересным. Главное – грамотно использовать их с методической точки зрения.

Представленная методическая разработка знакомит педагогических работников с технологией ИИ через применение такой формы организации образовательного процесса как SWAP-игра. В процессе игры происходит обмен знаниями и опытом работы между методистом и педагогами в области внедрения информационно-коммуникационных технологий и технологии ИИ в образовательный процесс учреждения образования, знакомство с онлайн-сервисами, помогающими разнообразить занятия и повысить мотивацию учащихся к обучению.

**Тема мероприятия:** Искусственный интеллект в действии. SWAP-игра «Путь к успеху: в лабиринте педагогических идей»

**Цель:** повышение профессиональной компетентности педагогических работников учреждений образования в области изучения онлайн-сервисов и технологии искусственного интеллекта посредством создания swap-book-a (Приложения 1) c целью формирования пространства виртуального методического кабинета.

**Задачи:**

создать условия для эффективного профессионального взаимодействия участников данного процесса на всех этапах swap-игры;

включить участников мероприятия в процесс изучения онлайн-сервисов и дальнейшего их применения в практической деятельности и наполнения пространства виртуального методического кабинета;

продемонстрировать опыт использования данных сервисов как инструмента для создания информационного swap-book-a;

сформировать чувство удовлетворенности результатами собственной деятельности при создании персонального сайта как основы виртуального методического кабинета.

**Тип мероприятия:** занятие-практикум по формированию умений и навыков

**Форма мероприятия:** swap-игра

**Оборудование:** смартфоны со встроенным генератором для считывания QR-кодов; ноутбук с хорошим доступом к сети Интернет; презентация, разработанная при помощи нейросети Gamma; мультимедийный проектор, экран, информационные swap-book-и «Первые шаги в цифровизацию учреждения образования», раздаточный материал (карточки, шифры-QR-коды с возможностью раскрашивания; интерактивные плакаты (1-2), созданные в онлайн-сервисах Canva и Genially, музыкальные треки, колонки, магнитная доска 50х75 см, магниты (синие и красные), коробочка в виде шкатулки, стикеры для записи, ручки, маркеры черного цвета.

Методическая разработка адресована для широкой аудитории: администрации и педагогических работников учреждений общего среднего образования, дополнительного образования детей и молодежи, специалистам дополнительного образования взрослых, специалистам районных (городских) учебно-методических кабинетов.

Основные теоретические аспекты применения ИКТ и технологий ИИ в образовательном процессе представлены в презентации к методической разработке (слайды 1-10). Презентация прилагается. Разработана при помощи нейросети Gamma.

**Ход мероприятия**

1. **Организационно-мотивационный этап**

***Организационный этап (деление на группы):*** *звучит спокойная настраивающая музыка. При входе в зал каждый участник swap-игры получает информационный swap-book «Первые шаги в цифровизацию образования». Получив swap-book, участник занимает место за столиком с соответствующей табличкой (цвет таблички соответствует цвету заглавия swap-book-а)*

***Приветствие участников. Создание благоприятной атмосферы***

**Методист.** Добрый день, уважаемые коллеги! Рада Вас приветствовать в этом уютном зале. Перед началом нашего мероприятия попрошу подготовить Ваши смартфоны для работы. Они нам понадобятся для считывания QR-кодов и работе в сервисах.

*Комментарий (при необходимости). Для считывания QR-кода можно воспользоваться приложением Viber либо камерой смартфона. Для этого в настройках камеры нужно активировать кнопку «Сканирование QR-кода».*

У Вас на столах лежат памятки «Как отсканировать QR-код». При необходимости Вы можете обратиться к ним.

Нам необходимо разделиться на команды. Это мы сделаем, используя рабочие тетради, которые Вы получили при входе в зал. Обратите внимание на цвет заглавия. 20 марта – Всемирный День Земли, День весеннего равноденствия, поэтому зеленый цвет символизирует растительный мир планеты, а синий – ассоциируется с Мировым океаном, водой. Сейчас я попрошу вас пересесть согласно цвету.

*Участники распределяются по командам*

**Методист.** Сегодня у нас состоится занятие-практикум на тему «Искусственный интеллект в действии. Образовательный потенциал информационно-коммуникационных технологий и Интернет-пространства в профессиональной деятельности педагога». Наше мероприятие пройдет в формате swap-игры, что в переводе с английского «swap» означает «обмен». В процессе игры мы обменяемся не только полезной информацией, но и получим положительную мотивацию для дальнейшего успешного профессионального развития.

Вначале хочу познакомить Вас с притчей.

**Притча**

Спросил как- то учитель троих своих учеников:

- Почему бьется оконное стекло, когда в него бросают камень?

- Потому что камень тяжелый, – отвечал один из них.

- Потому что стекло хрупкое, – изрек другой.

- Потому, что метнувшая камень рука была сильна и удар точный, – ответил третий.

- Никто из вас троих не дал правильного ответа, братья мои!

Потому что окно было закрыто!

*Так и в жизни. В жизни каждого из нас есть шанс на успех, удачу, но в большинстве случаев наше окно закрыто.*

**Методист.** Сегодня мы постараемся

Нам осталось распахнуть окно так широко, как того требуют запросы учащихся, их законных представителей, и мы должны в работе полагаться не только на то, что видим и слышим, но и верить в собственные силы!

***II.* Целеполагание (2 мин)**

**(*слайд*) Целью** нашей игры станет повышение профессиональной компетентности в области изучения онлайн-сервисов посредством создания swap-book-a c целью формирования контента виртуального методического кабинета.

Основные **задачи**, которые стоят перед нами:

- познакомиться с возможностями онлайн-сервисов для применения в практической деятельности при создании пространства виртуального методического кабинета;

- создать информационные swap-book-и, которые в дальнейшем послужат тренажерами для изучения онлайн-сервисов;

- разработать персональный сайт педагога как основу для создания виртуального методического кабинета.

Поставленные цель и задачи отражают результат нашей совместной деятельности. Но мне бы хотелось узнать Ваши ожидания от данного мероприятия.

***Задание 1 (****демонстрация в режиме реального времени****) (1 мин)***

В этом нам поможет ***онлайн-сервис «Интерактивная доска Padlet».*** При помощи смартфонов считайте QR-код на третьей странице swap-book-ов. Активируйте Ваши смартфоны, войдите в приложение Viber. В правом нижнем углу нажмите на три точки. В открывшейся вкладке в правом верхнем углу расположен символ QR-кода. Нажмите на него и считайте QR-код.

В открывшемся окне Вы видите стену интерактивной доски. На ней уже добавлены три блока. Чтобы добавить запись, нажмите на «+» под каждым блоком, в открывшемся окне пишем в строке «Тема» можно указать свое имя (по желанию), свои ожидания пишем в строке ниже и нажимаем на кнопку «Опубликовать». Время на выполнение – 1 минута.

*Ожидания участников отображаются на экране.*

***Комментарий методиста.***

Вижу: наши с Вами ожидания совпали. Это радует.

Наши мнения разделились, но посмотрим в конце нашего мероприятия, чего мы достигнем.

Возможности данного сервиса можно использовать для создания персонального сайта с целью организации обратной связи. (*Ссылка загружается на персональный сайт*)

***III. Актуализация знаний и опыта участникова***

Так как мы сегодня погрузимся в мир информационно-коммуникационных технологий, то сейчас предлагаю актуализировать наши знания и поработать с понятием «технологии». Откройте свои swap-book-и на второй странице.

***Задание 2. Приемы «Акрослово», «Выглядит как… Звучит как…»***

Возможно, кто-то из Вас уже знаком с приемом «Акрослово»? Прием «Акрослово» – это характеристика, зашифрованная в буквах слова, связанных по смыслу. Ваша задача – подобрать слова, которые являются близкими по значению характеристиками предложенного понятия.

***Прием «Выглядит, как… Звучит, как…»*** направлен на «присвоение» понятий и связан с технологией развития критического мышления. Суть приема – записать зрительные и слуховые ассоциации, которые у Вас возникают в связи с данным понятием.

Для определения, какое задание достанется каждой из команд, предлагаю выйти ко мне по одному представителю и выбрать одну из карточек.

Время на выполнение задания – 30 секунд. Команды готовы! Время! (*слайд*)

Команда 1

***«Акрослово»*** (задание выполняется с применением нейросети «DeepSeek»)

Т – техника, труд, технопарк, творчество, техничность, технолог, танцы, телефон, традиционные, тонкие, технологические

Е – эффективные, электронные, экологические, энергетик, экспорт, электроника, эффективность

Х – химические, химия

Н – наука, ноу-хау, новатор, ноутбук, нанотехнологии, наноболт, новшества, новые, необходимые, научные, нужные, новейшие, научно-технические, научно-исследовательские, НИИ

О – оптоволокно, оригинальные, особые, общие, образовательные, отрасль, оборудование

Л – лазер, лазерные, лучшие

О – органика, отработанные, определенные, органические, освоение, обработка

Г – группа, гаджеты, генетические, гуманитарные, графические

И – информация, изделие, инновации, Интернет, информационные, индустрия, использование, интеграция

И – исследование, индустриализация, инженерия, инженер, изготовление, инвестиция, интерфейс.

Команда 2

***«Выглядит, как… Звучит, как…»***

«Технологии»

|  |  |
| --- | --- |
| Выглядит, как… | Звучит, как… |
| Часы | «Это ново!» |
| Конвейер | «Это интересно!» |
| Ступеньки лестницы | Песня, куплет, припев |
| Яркая картинка | Тиканье часов, шум станка |

*Проверка выполнения задания: представитель команды озвучивает полученные результаты.*

**Методист.** Вы отлично справились с заданием! Это была разминка, а сейчас переходим к основным этапам игры.

***IV. Информационно-деятельностный этап***

***4.1 Знакомство с правилами игры***

**Методист.** Использование шифров, QR-кодов открывает широкие возможности в образовательном процессе. Каждый из нас знает о генераторе QR-кодов. Но есть такие генераторы, где можно предложить раскрасить QR-код, а потом уже работать с ним. Данный формат прекрасно вписывается в наше мероприятие. Предлагаю вам поучаствовать в мини-квесте с использованием QR-кодов для раскрашивания.

Каждой команде предстоит открыть ключевое слово, которое используется для решения задач и управления накопленным опытом. Для этого у каждой команды на столах имеются конверты с QR-кодами. Чтобы получить «доступ», как в Глобальной Сети, к информации в конверте, необходимо выполнить предложенные задания. За скорость и точность выполнения команды будут получать эмблемы: зеленая – эмблемы дерева; синяя – облака. Эмблемы на клеящей основе, чтобы обозначить конверты с «доступом».

Обратите внимание, что для достижения конечной цели занятия каждый из Вас получил персональный swap-book, а также созданные каждой командой в процессе игры методические продукты станут основой для персонального сайта. В конце мероприятия мы увидим, какой сайт у нас получился.

***Тур 1. Самодиагностика (онлайн-сервис «Wordwall») (4 мин)***

**Методист.** Известно, что современные дети уже рождаются со стойкими знаниями в области информатизации, но используют их в основном для развлечения и общения. Педагог во время занятий должен постоянно показывать свою техническую подкованность в области информационно-коммуникационных технологий.

Итак, предлагаю выполнить первое задание первого тура

***Задание 1. Самодиагностика (3 мин)***

Сейчас с помощью магнитной доски и swap-book-ов, где есть «Цифровой словарик», проведем самодиагностику уровня владения Интернет-терминологией.

*Магнитная доска разделена на два столбика:*

*первый – термин знаком, понятно его значение,*

*второй столбик – термин незнаком*

*Синие магниты крепятся в первый столбик, красные – во второй*.

На флипчарте перечень понятий: ***информатизация образования, асинхронное обучение, дистанционное обучение, Wiki, электронный образовательный методический комплекс (ОМК), цифровая трансформация, облачное хранилище, веб-сайт, блог, веб-портфолио, интерфейс, цифровая компетенция, скриншот, спам, цифровая грамотность, электронный образовательный ресурс (ЭОР).***

Команды по очереди размещают магниты. Один участник – 2 слова.

Время на выполнение – 2-3 мин

***«Цифровой словарик»*** (Приложение 2)

***Методист.*** Обратимся к третьей странице swap-book-ов. Отсканируйте QR-код. «Помощником» в подготовке этого задания стал онлайн-сервис «Wordwall» (Приложение 3).

Время на выполнение – 1 мин. Команды готовы? Время! (*слайд*)

***Задание. Соотнести понятие с определением (работа в командах)***

*После выполнения задания команды обмениваются swap-book-ами и проводят взаимопроверку (15-20 сек.)*

*Команда, верно выполнившая задание, получает соответствующую эмблему.*

***Тур 2. Практикум «Виртуальный помощник»***

***(онлайн-сервис «Voki») (5 мин)***

**Методист.** Уважаемые коллеги! Внимание на экран. У нас в гостях мой виртуальный помощник.



**Речь героя.** Добрый день, уважаемые участники swap-игры! Я – виртуальный помощник. Могу представить Ваш персональный сайт: рассказать о его структуре, содержании и многое другое. Желаю Вам успешной продуктивной работы!

**Методист.** Виртуальный помощник был создан в онлайн-сервисе «Voki», который позволяет создавать говорящие аватары. Использование данного сервиса в образовательном процессе способствует развитию познавательного интереса, активизирует речемыслительную деятельность. Для создания нашего сайта использование данного помощника помогает оформить главную страницу с информацией о сайте.

Для начала перейдем по ссылке, расположенной на 4 странице swap-book-ов.



Мы оказываемся на Главной странице. Обращаем внимание на боковую панель. По умолчанию система предлагает аватар премиальный (платный), т.е. о чем говорит звезда на экране справа. Используя панель управления, мы можем сменить аватары, выбрать нужный, а также изменить его внешность, одежду и общий фон. Для озвучивания Voki можно просто напечатать текст, и аватар будет произносить его, записать свой собственный голос с помощью микрофона или загрузить аудиофайл с компьютера.

Предлагаю Вам сейчас создать своих первых аватаров. Время на выполнение – 1 минута.

*Работа в группах. Демонстрация участниками результатов работы. Размещение аватаров на сайте.*

***Тур 2. «Азбука шифра» (онлайн-сервис «Калькулятор шифров A1Z26») (5 мин)***

**Методист.** Если говорить о современном образовании и использовании информационно-коммуникационных технологий в образовательном процессе, то все чаще мы можем услышать следующий термин…. Узнать этот термин Вам поможет «Азбука шифра». QR-код с заданием размещен на пятой странице swap-book-ов.

******

***Задание 1 (время выполнения – 30 сек)***

Участники считывают QR-код и получают шифр – 10 15 22 16 18 14 1 20 10 9 1 24 10 33 и при помощи онлайн-сервиса «Калькулятор шифров A1Z26»



расшифровывают (ключ к шифрам – порядковый номер буквы в алфавите).

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **1** | **2** | **3** | **4** | **5** | **6** | **7** |
| А | Б | В | Г | Д | Е | Ё |
| **8** | **9** | **10** | **11** | **12** | **13** | **14** |
| Ж | З | И (Й) | К | Л | М | Н |
| **15** | **16** | **17** | **18** | **19** | **20** | **21** |
| О | П | Р | С | Т | У | Ф |
| **22** | **23** | **24** | **25** | **26** | **27** | **28** |
| Х | Ц | Ч | Ш | Щ | Ъ | Ы |
| **29** | **30** | **31** | **32** |  |  |  |
| Ь | Э | Ю | Я |  |  |  |

*Искомое слово – информатизация*

*Команда, справившаяся быстрее и правильнее, получает соответствующую эмблему.*

***Взаимообмен***

**Методист.** Сейчас я каждому участнику команды предлагаю определить по одному слову-ассоциации на расшифрованный термин и попробовать зашифровать эту ассоциацию при помощи «ключа» в swap-book-е либо воспользовавшись онлайн-сервисом. После чего команды обменяются swap-book-ами для расшифровки ассоциаций соперников. Время на выполнение – 2 мин.

*Команда быстрее и точнее справившаяся с заданием, получает соответствующую цвету эмблему.*

***Тур 4. Конструктор интерактивных заданий LearningApps (5 мин). Нейросеть “QUIZGECKO”***

Методист. Мы живем в мире. Где информационное пространство оказывает значительное влияние на процесс обучения. Внедряя Интернет-ресурсы в образовательный процесс, мы можем повысить мотивацию учащихся к изучению своего предмета.

Предлагаю познакомиться с возможностями сервиса, выполнив ряд упражнений.

Для этого вновь обратимся к нашим swap-book-ам.

**Методист.** Молодцы! Вы прекрасно справляетесь. Эти задания, как Вы успели, заметить разработаны на базе онлайн сервиса LearningApps.com. Основная идея интерактивных заданий, которые могут быть созданы благодаря данному сервису, заключается в том, что учащиеся могут проверить и закрепить свои знания в игровой форме, что способствует формированию их познавательного интереса.

Сервис дает возможность разнообразить занятие, сделать его увлекательным, а процесс обучения простым и доступным для понимания каждому учащемуся.

А сейчас давайте обратимся к памяткам «Как подготовить викторину в онлайн сервисе LearningApps.com» (Приложение 4) и внимательно их изучим.

**Методист.** Предлагаю командам попрактиковаться в создании викторины. Но будем мы ее создавать при помощи нейросети:

«Quizgecko» (команда 1);

«Opexams.com» (команда 2).

В качестве материала для работы предлагаю взять викторину ***«Педагогический зачет»*** из swap-book-ов (Приложение 5).

***Взаимообмен.***

**Методист.** А сейчас предлагаю Вам обменяться swap-book-ами, считать QR-коды и ответить на вопросы викторины соперников. Посмотрим, кому же удастся получить «доступ» к четвертому конверту.

***Тур 5 «Ключевые слова» (5 мин)***

Итак, поздравляю команды: Вы успешно справились со всеми заданиями игровых туров. И нам осталось узнать, какие же ключевые слова были предложены каждой команде. Для этого каждый участник из команды возьмет по одному конверту, к которому был получен «доступ» в виде облачков или деревьев. Если какой-то конверт остался без «доступа», то команде придется расшифровывать слово без этой части слова.

Обращаю Ваше внимание, что конвертов у Вас 5, а в команде по 4 человека, поэтому пятые конверты мы откроем сразу. Открываем и считываем QR-коды. Вы получили одну подсказку: ключевые слова оканчиваются на –ция.

Открывайте конверты. Что Вы в них обнаружили? Правильно, QR-коды, монетку и скретч-карту с полем для стирания. Обратите внимание, что перед Вами необычные QR-коды, а с полем для раскрашивания. Чтобы узнать шифр для раскрашивания необходимо при помощи монетки стереть защитный слой и раскрасить поле QR-кода. Для этого на столах у каждой команды лежат маркеры. Вам не нужно идеально раскрашивать поля. Главное, чтобы в центре прямоугольника была черная часть с высокой контрастностью (обычно достаточно одной толстой точки). Если у кого-то возникнут трудности со считыванием QR-кода, сразу говорите. Ваша задача ­ из полученных частей составить ключевое слово. Время на выполнение – 2 мин. Время пошло.

***Задание для жюри***

А пока команды выполняют задание, уважаемое жюри, предлагаю Вам тоже принять участие в расшифровке ключевых понятий нашего мероприятия. Для этого обратите внимание на экран. Так же, как и у участников, слова разделены на части. Для каждой из частей дано определение как отдельному слову. Определите, что это за слова и расшифруйте ключевые понятия.

*Слайд*

**Цифровизация –**

1. Одна из основных категорий китайской философии, в переводе означает «воздух» (Ци).
2. Древнегерманский бог веселья, творчества и любви.

Рассказ писателя Андрея Платонова (Фро).

1. Первые две буквы из названия повести ужасов Николая Гоголя из сборника «Миргород» (Ви).
2. Предлог, употребляющийся для обозначения места по ту сторону предмета (За)
3. Ция

**Геймификация –**

1. Часть партии, определенное число очков в некоторых спортивных играх, преимущественно в теннисе (Гейм).
2. Десятая буква алфавита (И).
3. Возглас, выражающий укоризну, недовольство, досаду (Фи).
4. В религии египтян – дух человека, существо высшего порядка, олицетворенная жизненная сила (Ка).
5. Ция.

*Проверка выполнения задания командами.*

**Комментарий методиста.** QR-коды для раскраски выполнены на платформе mal-den-code.de (***слайд***). С помощью этой платформы можно не только закодировать картинку, но и слова, текст и другую информацию.

**Алгоритм работы на платформе** (*если остается время*):

1. Определяем информацию, которую хотим закодировать.
2. Если это объемная информация, то целесообразно ее поместить на Google-диск или Yandex-диск. Для начала возьмем любую информацию из Интернета. Например, картинку. Копируем адрес ссылки.
3. Заходим на платформу mal-den-code.ch (регистрация не требуется).
4. Нажимаем на вкладку «Создать код». Вы можете создать либо готовый QR-код, либо цветной QR-код.
5. В графе «Целевой интернет-адрес» вставляем скопированную ссылку.
6. Также можно закодировать слово, указав его в строке «слово решение».
7. Нажимаем на «Создать код для раскраски».
8. Задаем сложность и скачиваем. Слева QR-код с ключом, справа – QR-код для учащихся. Распечатываем и используем для интерактива с учащимися.
9. Здесь также предоставляется возможность самим прописать символы для раскрашивания, используя опцию «свои персонажи».

***Вопрос для участников:***

Как связаны между собой эти два понятия: цифровизация и геймификация образования? (*Геймификация и цифровизация образования представляет собой использование элементов игрового процесса в обучении, чтобы сделать его более интерактивным увлекательным для учащихся*)

*Ответы участников.*

**IV. Обобщение полученных знаний (2 мин)**

***Упражнение «Напиши вопрос»***

Предлагаю Вам сейчас за 10 секунд сформулировать, записать на листочках Ваши вопросы друг другу по теме сегодняшнего мероприятия и положить их в этот сундучок. Затем по очереди каждый достает по одному вопросу и отвечает на него.

*Участники отвечают на вопросы.*

**V. Подведение итогов. Рефлексия (4 минуты)**

Уважаемые коллеги, вот и подходит к завершению наша swap-игра. Благодарю Вас за внимание, за активную, плодотворную работу.

***Рефлексия***

Я попрошу Вас вернуться к началу нашей игры и снова обратиться к «Треугольнику ожиданий». Давайте сравним наши ожидания и результат работы. Оправдались ли они? Что этому поспособствовало?

Я попрошу Вас пройти по ссылке

(***слайд***)

и выставить оценку (от 1 до 5) по предложенным категориям (через онлайн-сервис «Mentimeter»):

*Насколько тема swap-игры увлекла вас?*

*Насколько группа была готова к работе в команде?*

*Насколько вы смогли сблизиться с товарищами по команде?*

*Насколько ведущему удалось найти контакт с участниками, с вами?*

*Насколько я удовлетворен организацией работы?*

*Насколько swap-игра оказалась полезной и практичной для меня?*

Предлагаю, посмотреть наш итоговый продукт – персональный сайт (*демонстрация сайта с материалами*).



Он может стать основой для создания виртуального методического кабинета. А в качестве образца Вы можете познакомиться с авторским виртуальным методическим кабинетом по ссылке, представленной в Ваших swap-book-ах. В качестве обратной связи предлагаю командам обменяться swap-book-ами, а также по желанию Вы можете оставить свои отзывы о swap-игре через авторский виртуальный методический кабинет по QR-коду на последней страниц.

Спасибо за внимание! До новых встреч!

**Список использованных источников**

1. Баданов, А. Г. Использование QR-кодов в образовании / А.Г. Баданов // III интернет-конференция «Социальные сервисы WEB 2 в образовании : опыт, проблемы, перспективы» [Электронный ресурс]. – Режим доступа : <https://internet-konfweb202011.blogspot.com>.
2. Воротницкий, Ю.И. Мобильные компьютерные устройства в «облачной» информационно-образовательной среде общеобразовательной школы / Ю.И. Воротницкий, М.Г. Зеков, А.Н. Курбацкий. – Минск: РИВШ, 2012. – 100 с.
3. Красильникова, В. А. Информационные и коммуникационные технологии в образовании: учебное пособие / В.А. Красильникова. – М.: ООО «Дом педагогики», 2006. – 231с.
4. Полат, Е. С. Новые педагогические и информационные технологии в системе образования / Е.С. Полат, М.Ю. Бухаркина, М.В. Моисеева, А.Е.Петров. – М: ACADEMA, 2003. – 272 с.
5. **Ятусевич, С.Г. Методическая разработка мастер-класса на тему «Цифровой портфель педагога» / С.Г. Ятусевич // Мастерство online [Электронный ресурс]. – 2023. – 4(37). – Режим доступа:** [http://ripo.unibel.by/index.php?id=7400](https://ripo.by/index.php?id=7400)**. – Дата доступа: 15.01.2024.**

Приложение 1

|  |  |
| --- | --- |
| **ИНФОРМАЦИОННЫЙ SWAP-BOOK**  **«ПЕРВЫЕ ШАГИ В ЦИФРОВИЗАЦИЮ**  **УЧРЕЖДЕНИЯ ОБРАЗОВАНИЯ»** | **ИНФОРМАЦИОННЫЙ SWAP-BOOK**  **«ПЕРВЫЕ ШАГИ В ЦИФРОВИЗАЦИЮ**  **УЧРЕЖДЕНИЯ ОБРАЗОВАНИЯ»** |
| http://qrcoder.ru/code/?https%3A%2F%2Fdocs.google.com%2Fdocument%2Fd%2F10L4URcmJUuxgenGmpUc9schrOZVxKvaH%2Fedit&3&0 | http://qrcoder.ru/code/?https%3A%2F%2Fdocs.google.com%2Fdocument%2Fd%2F1n6a9X6CiBy70TFtxfEyr5jlR04M-H8bk%2Fedit&3&0 |

**Презентация**

к методической разработке



Приложение 2

***«Цифровой словарик»***

**Асинхронное обучение –** электронное обучение, которое не предполагает взаимодействие педагога с учащимися в режиме реального времени.

**Блог –** веб-сайт, на который регулярно добавляются записи, изображения или мультимедиа.

**Веб-портфолио –** веб-ресурс, который отражает рост учебных или профессиональных достижений владельца.

**Веб-сайт –** совокупность веб-страниц и связанного с ними контента, который идентифицируется общим доменным именем и публикуется на одном веб-сервере.

**Дистанционное обучение –** процесс получения знаний, умений и навыков с помощью специализированной образовательной среды, основанной на использовании ИКТ, обеспечивающих обмен учебной информацией на расстоянии, и реализующей систему сопровождения и администрирования образовательного процесса.

**Интерфейс –** совокупность средств, методов и правил взаимодействия (управления, контроля и т. д.) между элементами информационной системы.

**Информатизация образования –** процесс обеспечения сферы образования методологией, технологией и практикой разработки и оптимального использования современных ИК-технологий, ориентированных на реализацию психолого-педагогических целей обучения и воспитания, и используемых в комфортных и здоровьесберегающих условиях.

**Облачное хранилище –** модель онлайн-хранилища, в котором данные хранятся на многочисленных распределённых в сети серверах, предоставляемых в пользование клиентам, в основном, третьей стороной.

**Скриншот –** четкое, моментальное изображение, включающее в себя все объекты, расположенные на экране монитора ПК в данный момент.

**Спам –** рассылка коммерческой и иной рекламы или иных видов сообщений (информации) лицам, не выражавшим желания их получать.

**Цифровая грамотность –** набор знаний и умений, которые необходимы для безопасного и эффективного использования цифровых технологий и ресурсов Интернета.

**Цифровая компетенция –** способность решать разнообразные задачи в области использования информационно-коммуникационных технологий, использовать и создавать контент при помощи цифровых технологий, включая поиск и обмен информацией, ответы на вопросы, взаимодействие с другими людьми компьютерное программирование.

**Цифровая трансформация –** интенсивное развитие и внедрение электронного обучения и дистанционных образовательных технологий в образовательный процесс.

**Электронный образовательный методический комплекс (ОМК) –** обучающая программная система комплексного назначения, обеспечивающая непрерывность и полноту дидактического цикла процесса обучения, предоставляющая теоретический материал, обеспечивающая практическую образовательную деятельность и контроль уровня знаний, а также информационно-поисковую деятельность, математическое и имитационное моделирование с компьютерной визуализацией и сервисные функции при условии осуществления интерактивной обратной связи.

**Электронный образовательный ресурс (ЭОР) –** образовательный ресурс, представленный в электронно-цифровой форме и включающий в себя структуру, предметное содержание и метаданные (информацию об образовательном контенте, характеризующую его структуру и содержимое) о них.

**Wiki –** технология взаимодействия пользователя с веб-сайтом, предназначенная для коллективной разработки, хранения и структуризации информации, в основном гипертекста.

Приложение 3

Задания сервиса «Wordwall»

***Команда 1.***

|  |  |
| --- | --- |
| 1. Асинхронное обучение | А. Процесс получения знаний, умений и навыков с помощью специализированной образовательной среды, основанной на использовании ИКТ, обеспечивающих обмен учебной информацией на расстоянии, и реализующей систему сопровождения и администрирования образовательного процесса |
| 1. Цифровая компетенция | B. Набор знаний и умений, которые необходимы для безопасного и эффективного использования цифровых технологий и ресурсов Интернета |
| 1. Цифровая грамотность | C. Способность решать разнообразные задачи в области использования информационно-коммуникационных технологий, использовать и создавать контент при помощи цифровых технологий, включая поиск и обмен информацией, ответы на вопросы, взаимодействие с другими людьми компьютерное программирование |
| 1. Дистанционное обучение | D. Электронное обучение, которое не предполагает взаимодействие педагога с учащимися в режиме реального времени |

*Ответы: 1D, 2С, 3В, 4А*

***Команда 2***

|  |  |
| --- | --- |
| 1. Интерфейс | А. Веб-ресурс, который отражает рост образовательных или профессиональных достижений владельца |
| 1. Электронный образовательный ресурс | B. Обучающая программная система комплексного назначения, обеспечивающая непрерывность и полноту дидактического цикла процесса обучения, предоставляющая теоретический материал, обеспечивающая практическую образовательную деятельность и контроль уровня знаний, а также информационно-поисковую деятельность, математическое и имитационное моделирование с компьютерной визуализацией и сервисные функции при условии осуществления интерактивной обратной связи. |
| 1. Веб-портфолио | C. Совокупность средств, методов и правил взаимодействия (управления, контроля и т. д.) между элементами информационной системы |
| 1. Электронный образовательный методический комплекс (ОМК) | D. Образовательный ресурс, представленный в электронно-цифровой форме и включающий в себя структуру, предметное содержание и информацию об образовательном контенте, характеризующую его структуру и содержимое. |

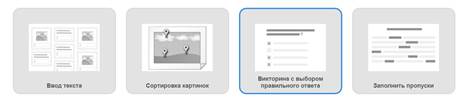
*Ответы: 1С, 2D, 3А, 4А*

Приложение 4

**Создание викторины с выбором правильного ответа**

**1.**Зайдите на сайт **LearningApps.org**.

**2.**Найдите вкладку **«Новое упражнение»** и иконку «**Викторина с выбором правильного ответа»:**

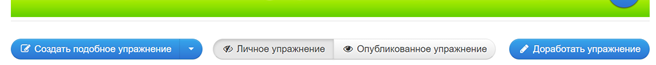
https://documents.infourok.ru/81e71ae5-35c6-46d8-b559-f9cbaa886346/1/image003.png

**3.**Откройте ссылку <https://learningapps.org/display?v=p4v9gtagn20>

**4.**https://documents.infourok.ru/81e71ae5-35c6-46d8-b559-f9cbaa886346/1/image005.pnghttps://documents.infourok.ru/81e71ae5-35c6-46d8-b559-f9cbaa886346/1/image006.pngОтветьте на вопросы викторины. Подтвердить ответ:

https://documents.infourok.ru/81e71ae5-35c6-46d8-b559-f9cbaa886346/1/image007.pngДалее:

1. Cоздайте подобное упражнение. Нажмите:



6. Отредактируйте:

a. Название упражнения

b. Описание задания

c. Вопрос 1

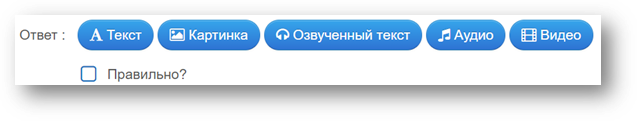
d. https://documents.infourok.ru/81e71ae5-35c6-46d8-b559-f9cbaa886346/1/image010.pngОтветы к Вопросу 1:

https://documents.infourok.ru/81e71ae5-35c6-46d8-b559-f9cbaa886346/1/image011.pngУдалите лишний ответ

https://documents.infourok.ru/81e71ae5-35c6-46d8-b559-f9cbaa886346/1/image012.pngОтредактируйте ответы

При необходимости добавьте нужный ответ:

Выберите ответ в виде текста, картинки или др:

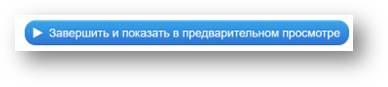


e. Отметьте правильный ответ.

f. Сортировать вопросы *(расположено как задано, случайный порядок)*

g. Оценка в конце *(поставьте или снимите галочку)*

h. Фоновая картинка *(оставьте данную или замените на другую)*

i.Обратная связь.

7.https://documents.infourok.ru/81e71ae5-35c6-46d8-b559-f9cbaa886346/1/image016.pngЗавершить и…

8. Сохранить или настроить ещё раз.

**9.** Использовать упражнение.



Приложение 5

***Задание для первой команды. На основе предложенной викторины создайте интерактивную при помощи нейросети (ссылка на викторину:*** [***https://quizgecko.com/create?mode=questions&quiz\_id=1465922***](https://quizgecko.com/create?mode=questions&quiz_id=1465922) ***)***

*1. Педагогика – наука о…*

а) воспитании и обучении;

б) обучении и питании;

в) образовании и воспитании;

г) питании и поведении.

*2. Как называется представление педагогом своих достижений?*

а) реклама;

б) портфолио;

в) автопортрет;

г.) фотоальбом;

*3. Что в переводе с латинского означает слово «семинар»?*

а) питомник;

б) хозяйство;

в) рассадник;

г) семь наук.

*4. Когда проходит августовская педагогическая конференция?*

а) после дождика в четверг;

б) в середине Вашего отпуска;

в) в конце августа;

Г) 1 апреля.

*5. Что из нижеперечисленного не относится к формам педагогического*

*поощрения?*

а) похвала;

б) благодарность;

в) присвоение звания;

г) оценка.

***Задание для второй команды. На основе предложенной викторины создайте интерактивную при помощи нейросети (ссылка на викторину:*** [***https://opexams.com/ru/ai-quiz-generator/***](https://opexams.com/ru/ai-quiz-generator/) ***)***

*1. Функциями процесса обучения являются …*

а) воспитательная, прогностическая, проектировочная;

б) образовательная, воспитательная, развивающая;

в) образовательная, воспитательная, объяснительная;

г) развивающая, образовательная, прогностическая.

*2. К традиционным занятиям относятся:*

а) лекция, семинар, экскурсия;

б) проект, КТД, виртуальная экскурсия;

в) диспут, мастер-класс, философский стол.

*3. Расставьте по порядку этапы процесса усвоения знаний учащимися:*

- осмысление; (2)

- восприятие; (1)

- применение; (4)

- запоминание; (3)

- систематизация; (6)

- обобщение (5).

*4. Расставьте в нужном порядке этапы занятия по усвоению нового материала:*

- этап усвоения новых знаний, умений и навыков; (3)

- организационный этап; (1)

- этап закрепления новых знаний; (4)

- этап подготовки учащихся к активному и сознательному усвоению новых знаний; (2)

- рефлексия; (6)

- этап информации о домашнем задании (если оно есть) и инструкции по его выполнению; (4)

- подведение итогов (5).

*5. К методам создания благоприятного психологического климата на занятии относятся:*

1. психогимнастика, природотерапия, арт-терапия, игротерапия;

2. практические занятия, демонстрационные материалы, проблемные

ситуации

3. беседа, диалог, консультация