**МАСТЕР-КЛАСС «СОЗДАНИЕ ИНТЕРАКТИВНЫХ УПРАЖНЕНИЙ В ОНЛАЙН-СЕРВИСЕ STUDYSTACK»**

**Автор: Елизавета Алексеевна Каноныхина**

**Полное название образовательного учреждения** Муниципальное бюджетное образовательное учреждение гимназия «Учебно-воспитательный комплекс №1» Коминтерновского района города Воронежа.

**Аннотация:** Данный мастер-класс проводился в рамках XVIII Международной научно-практической конференции «Информатизация учебного процесса и управления образованием. Сетевые и интернет-технологии» на базе Государственного бюджетного учреждения дополнительного профессионального образования Воронежской области «Институт развития образования» (декабрь 2018 года).

Каждый педагог в своей профессиональной деятельности стремится сделать обучающий процесс более продуктивным, а урок, приносящим пользу.

Для обеспечения успеха учебного занятия в своей практической деятельности учитель использует разнообразные формы и методы работы. Сегодня наиболее интересными являются обучающие методы, связанные с включением интерактивных заданий. При использовании именно таких методов учитель утрачивает свою главную роль, становится координатором процесса обучения. Такие методы позволяют преподавателю наглядно представить изучаемый материал. Все это повышает качество восприятия и усвоения информации.

Быстрому созданию доступной, яркой наглядности, которая привлечет внимание обучающихся, способствуют ресурсы глобальной сети. В сети Интернет есть большое количество бесплатных онлайн-сервисов, которые позволяют учителю, не имея навыков программирования, создавать высококачественный материал для проведения учебных занятий.

Среди педагогов набирает популярность такая категория, как сервисы Web 2.0. Ключевым аспектом их применения в обучении является простота и эффективность. Среди этих сервисов есть такие, которые позволяют создавать онлайн графики и диаграммы, презентации, видео-ролики, публикации, сайты, блоги, тесты, опросники, работать в группе с виртуальными досками, организовывать видеообщение, конференции, вебинары, видеоинтервью.

В своей работе я использую сервисы Web 2.0, имеющие инструменты для разработки интерактивных дидактических заданий в форме игры: кроссворды, викторины, пазлы, и прочее. Ведь игра является лучшим и высокоэффективным способом усвоения материала.

Для меня наиболее приемлемыми в работе являются сервисы, с помощью которых я создаю авторские интерактивные приложения:

1. **LearningApps.org (https://learningapps.org)** - сервис, в котором можно создавать онлайн-задания: викторины, игры, кроссворды, пазлы, внедряя в них разнообразный контент: текст, изображения, аудио-, видеоинформацию. Данный сервис поддерживает русский язык. Пользоваться им достаточно просто. Этот сервис бесплатный. Для сохранения самостоятельно созданных приложений нужна регистрация. Учащимся нравится, что контроль знаний проходит в игровой форме, а также многообразие представленных заданий.

2. **Study Stack (http://www.studystack.com)** – также бесплатный онлайн-сервис. Для работы требуется регистрация. Можно воспользоваться аккаунтом Facebook. Он англоязычный. Обойти проблему можно, используя браузер Google Chrome, в котором допускается возможность перевода страниц. Study Stack поддерживает кириллицу, правда не во всех шаблонах. Характерная его особенность: составив одну карточку, можно выбрать другой вид заданий: флеш-карточки, кроссворд, задание на соответствие, на ввод пропущенных слов, тесты и прочее. Сервис предназначен для создания электронных карточек для запоминания новых терминов, определений, дат, событий и прочее.

На данном онлайн-сервисе **Study Stack** (http://www.studystack.com) хотелось бы остановиться подробно. Он не такой распространенный, как, например, LearningApps.org, но вполне доступный и интуитивно понятный. Нужно только составить одну карточку и сразу можно пользоваться несколькими интересными интерактивными заданиями. Дидактические упражнения будут сгенерированы самим сервисом. Учитель получает целый арсенал упражнений, как для урока, так и для домашнего задания, а также для закрепления пройденного материала или самоконтроля.

**Инструкция по созданию интерактивных упражнений в онлайн-сервисе StudyStack**

После регистрации в следующем окне нужно создать новую карточку **stack** (кнопка **Create new stack**).

На вкладке **Setting** необходимо заполнить сведения о составляемой игре и сохранить изменения. Далее перейти на вкладку «Данные (**Data**)».

В следующем окне первый столбец заполнить вопросами, а второй – ответами. Можно осуществлять добавление строк и столбцов.

Составляется одна карточка и можно выбирать другой вид игры для задания (значки для различных игр находятся внизу страницы) и пробовать, что получилось. Сам сервис все сделает за учителя, сгенерировав дидактические упражнения!

Вот какие упражнения можно сделать:

**StudyStack** - поочередно открываются вопросы-ответы. Открывая и закрывая карточки, можно перейти к следующему определению для запоминания.

**Flashcards** - карточки для запоминания. У карточки две стороны: на одной - вопрос, на другой - ответ. Если ответил верно, то нужно положить вопрос в зеленый «конверт», если неверно, то в красный. В этом задании есть таймер. С помощью этих карточек тренируется память.

**Study table** - таблица, где могут быть закрыты частично или вопросы, или ответы. Можно поиграть, поочередно открывая вопрос при закрытом ответе, и, наоборот, - ответ есть, а определение закрыто. Вопросы и ответы можно менять, чередовать.

**Matching** - установление соответствий. Нажимаем на карточку с вопросом и находим соответствующий ответ. По окончании работы при правильном выполнении задания из частей будет составлена картинка.

**Crossword** - кроссворд из любых слов текста определения (подбор происходит автоматически).

**Unscramble** - составить слово, взятое из определения (происходит автоматический подбор слов и из вопросов, и из ответов). Карточки с буквами нужно передвигать мышкой.

**Type In** - вставка пропущенных слов.

**Hangman** - «Палач» (не поддерживает кириллицу). Нужно отгадать термин из предложенного количества букв. При неверном нажатии рисуется повешенный человечек.

**Bug Match** – это игра: справа вопрос и четыре варианта ответа в виде жучков. Необходимо выловить на поле нужного жука, используя стрелки клавиатуры.

**Hungry Bug**. Принцип тот же, что и в предыдущей игре. Есть вопрос и три варианта ответа. Гусеница должна «съесть» правильный ответ. Работа осуществляется стрелками клавиатуры вверх-вниз, влево-вправо.

**Сhopped** – «Разрезанное слово». Необходимо составить слова из карточек.

**Quiz** – тест (два варианта). При выполнении одного из вариантов теста результат выдается в процентах.

**Targets** – «Мишень». Для этой игры необходимо создать слайды (вкладка **Slides**), загрузить изображение, сделать подписи – метки.

**StudyStack** дает возможность посмотреть свои работы, скопировать код созданной игры для сайта или блога. Для этого необходимо щелкнуть по ссылке **<embed>** внизу страницы, откроется поле с кодом.

Также можно скопировать ссылку ресурса из адресной строки браузера. Можно поискать работы других людей по различным категориям.

Можно поделиться созданной работой.

Есть возможность вывести карточки на печать (предлагаются разные формы карточек-заданий на основе вопросов) – кнопка **print** внизу страницы. В созданные карточки можно внести изменения (кнопка **edit**).

Подробная инструкция дана в **презентации** [StudyStackИнструкция](StudystackИнструкция.pptx).

В инструкции подробно дан алгоритм создания интерактивных приложений с использованием онлайн–сервиса StudyStack на примере темы по предмету «Информатика» - **«Устройство персонального компьютера»**.

Использование онлайн–сервиса StudyStack позволяет сделать дидактический материал для учебной деятельности более разнообразным. Такие интерактивные задания очень занимательны, повышают мотивацию обучающихся.

Применение подобных материалов способствует повышению мотивации к изучению предмета, так как они занимательны по содержанию и представлены в интересной форме.

Опыт использования интерактивных приложений показывает, что они дают не только учителю, но и ученику возможность овладения современными информационными технологиями, вносят что-то новое и необычное в процесс обучения.