

Применение сервисов Web 2.0 на учебных занятиях по математике



Кузнецова Светлана Николаевна,
учитель математики и информатики
высшей квалификационной категории
государственного учреждения образования
«Средняя школа №15 г. Пинска»

Актуальность темы

Роль современного учителя изменилась.

Учитель сегодня должен не только сформировать профессиональные и общие компетенции, научить и воспитать в рамках урока, но и увлечь, заинтересовать, развить творческие способности, пробудить стремление к самообразованию, реализации своих способностей.

Современный педагог - организатор процесса получения знаний, координатор информационного потока.

Web 2.0

Термин «Web 2.0» появился в 2003 году и характеризует современные аппаратно-программные средства и сетевое программное обеспечение, поддерживающее взаимодействие между участниками коммуникации.

Сервисы Web 2.0 предоставляют возможность каждому участнику коммуникации (пользователю) самостоятельно работать с любым мультимедийным контентом: добавлять статьи, фотографии, аудио- и видеозаписи, оставлять комментарии, вступать в диалог с другими участниками.

Что определяет целесообразность использования

Интернет-ресурсов для индивидуализации обучения и реализации творческого

познавательного потенциала учащихся

Доступ к информации, не отраженной в традиционных источниках.

Возможность изменить форму и методы взаимодействия ученика и учителя.

Возможность доступа к материалам урока без ограничений по времени и местоположению.

Возможность реализовать творческий познавательный потенциал, непосредственно участвуя в создании и использовании материала урока.

Элементы значимости Интернет-ресурсов для учителей:

знакомство с

профессиональной
информацией;

использование

профессиональных
онлайн-курсов и Web-
сайтов;

обмен информацией с

коллегами и
специалистами-
экспертами;

объединение

профессиональных
ресурсов для решения
общих задач.

Элементы значимости Интернет-ресурсов для учащихся:

обучение и работа в группах,

сотрудничество при
выполнении заданий;

работа вне класса;

формирование

мыслительных навыков
(анализ информации) и
создание собственного
интеллектуального

продукта;

повышение информационной
грамотности учащихся.

Основные возможности Интернет-сервисов:

самостоятельное создание сетевого учебного содержания;

онлайн наблюдение за деятельностью участников группы по использованию Интернет-сервиса;

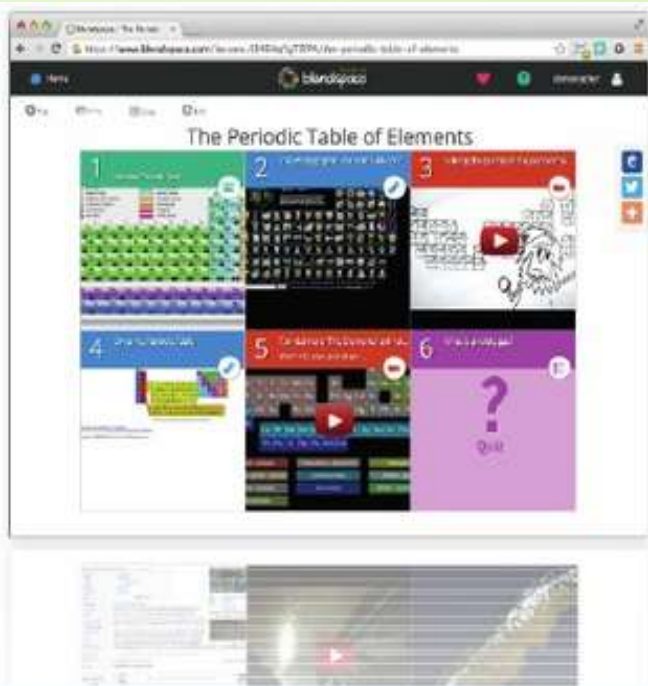
создание различных учебных ситуаций;

использование открытых, бесплатных и свободных электронных ресурсов.

Применение сервисов Web 2.0 на уроках математики:

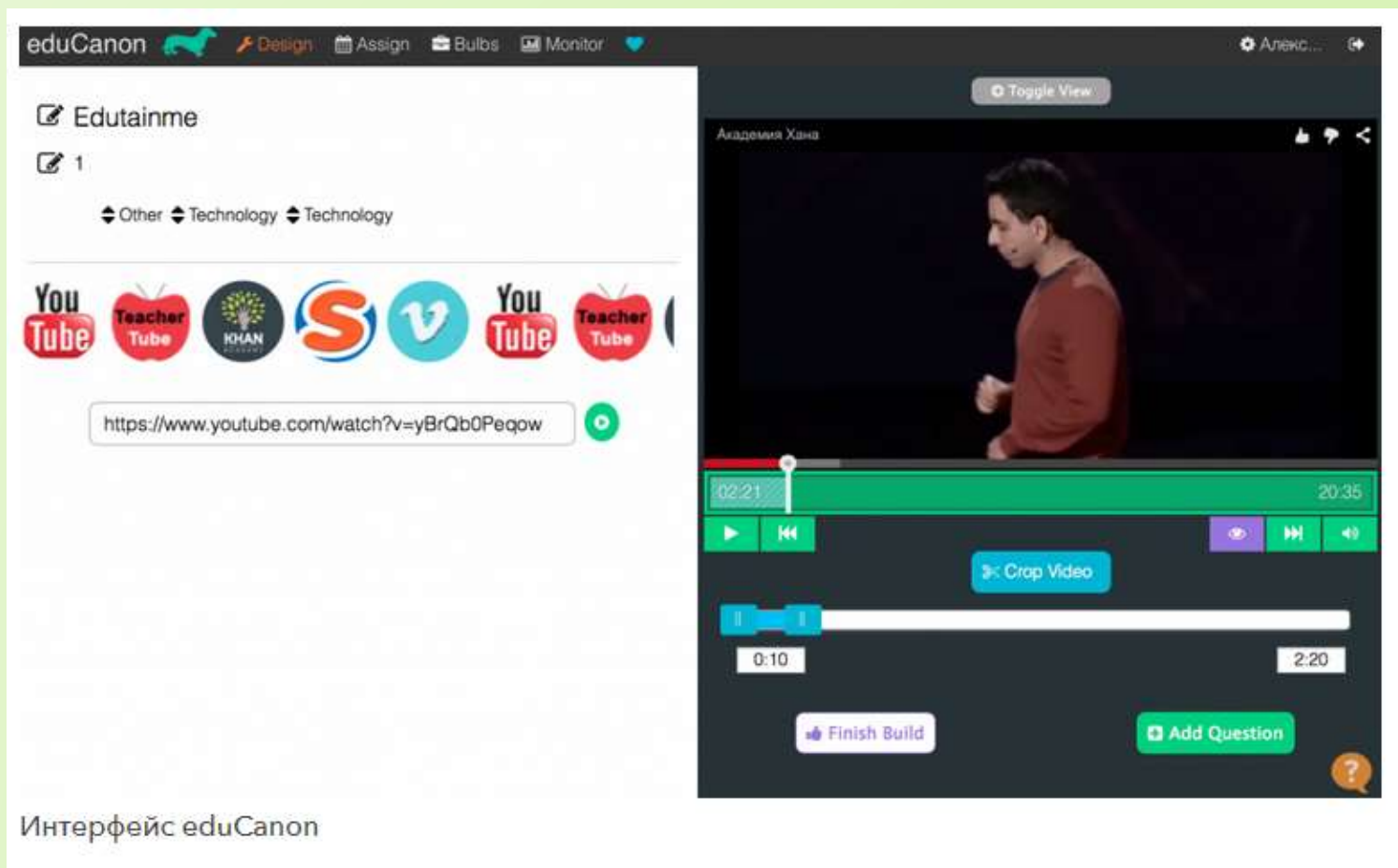
- ✓ позволяет осуществлять эффективное информационное взаимодействие участников процесса обучения;
- ✓ обеспечивает доступ к информационным ресурсам всем участникам образовательного процесса;
- ✓ позволяет организовать эффективное управление и педагогическое наблюдение за ходом процесса обучения;
- ✓ предоставляет возможности для участия в коллективной, групповой работе, способствует формированию взаимоподдержки, самоорганизации и мотивации

Blendspace - инструмент для создания структуры урока

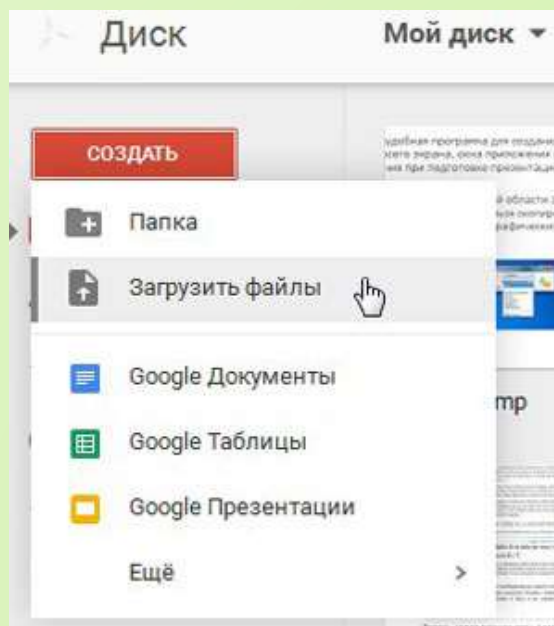


→ GET STARTED
www.blendspace.com

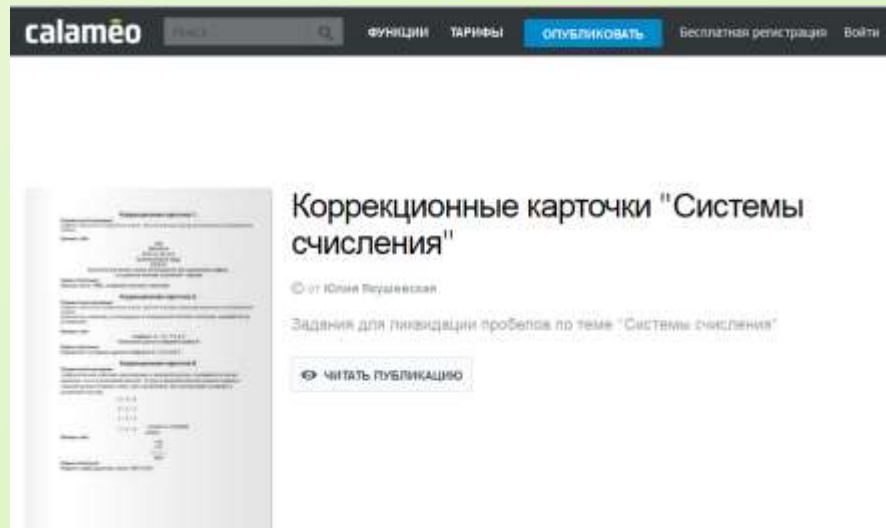
С помощью сервиса [Educanon](#) можно создавать обучающие видеоролики различной тематики, организовывать опрос и тестирование учащихся



Сервисы [Linoit](#) и [Stixy](#) представляют собой интернет - площадку для организации совместной творческой работы, осуществления обмена информацией (изображения, документы, видео).



Google документы – сервис, являющийся частью офисных программ Google



Calameo – сервис для создания интерактивных публикаций.



Glogster – сервис для создания интерактивных плакатов, проспектов.

Learningapps – сервис для создания интерактивных учебно-методических пособий

LearningApps.org

Поиск: Все упражнения Новое упражнение

Категория: Информатика Ступени: Для начинающих — Профессиональное образование и повышение квалификации

- CorelDraw
- MS word
- Microsoft Excel
- Pascal
- PowerPoint
- Visual Basic
- Автоматизированные системы упр
- Алгоритмика
- Алгоритмы
- Аппаратное обеспечение ПК
- Базы данных
- Базы данных
- Безопасный Интернет
- Вирусы
- Всемирная паутина
- Графика
- Графический редактор Inkspace
- Графический редактор Paint
- Единицы измерения информации
- Игры
- Интерфейс Visual Studio
- Интернет
- Информатика в лицах
- Информатика и все её разделы
- Информационная безопасность
- Информационные технологии
- Информатика
- История вычислительной техники
- Клавиатура
- Кодирование информации
- Кодировка
- Компьютерная графика
- Компьютерная сеть
- Логика
- Моделирование
- Мультимедиа
- Обработка текста
- Операционная система
- Основы работы з комп'ютером
- Основы алгоритмизации
- Основы программирования
- Основы теории информации
- Презентация
- Приложения MS Office
- Программирование
- Программирование
- Программирование на Pascal
- Программное обеспечение
- Разное
- Робототехника
- Робототехника
- C++
- Системы счисления
- Текстовый редактор
- Техника безопасности
- Установление соответствия
- Устройства компьютера
- Устройство компьютера
- Файловая система
- Электронная почта
- Электронные таблицы
- Язык разметки гипертекста HTML
- Языки Программирования
- носители информации
- развивающая информатика

Featured Activities:

- Данные в Scratch
- Викторина о мошенничестве в
- Перевод чисел из одной системы
- СВОЙСТВА АЛГОРИТМОВ
- 4 класс Информатика Виды моделей



Поиск

Все упражнения

Новое упражнение

Вход

Десятичные дроби

2013-11-05



	3,5	0,25	
7:2	$0,7+0,9$	$2-0,4$	$6,4:4$
3:2	$0,5*0,5$	$3+0,5$	$1:4$
$0,5*3$	$6-2,5$	$1,74-1,49$	$4,83-3,33$
	1,6	1,5	

Сложение и вычитание десятичных дробей

2013-03-30

Сумма чисел 12,37 и 5,3 равна

Разность чисел 7,1 и 3,15 равна

Сумма чисел 345,19 и 0 равна

Стороны треугольника равны 10,5 см; 6,23 см; 11,6 см. Периметр этого треугольника равен

Собственная скорость лодки 15,5 км/ч. Скорость течения реки 3,7 км/ч. Скорость лодки по течению реки равна

Скорость теплохода по течению реки 28,3 км/ч. Собственная скорость теплохода 26,5 км/ч. Скорость течения реки равна

Проверить решение

Wordclouds.com



Zondle – сервис для создания дидактических онлайн-игр

The screenshot shows the Zondle website interface. At the top center is the Zondle logo, featuring a cartoon character above the word "zondle". Below the logo, the text reads: "СОЗДАТЬ, просмотр и ИГРЫ В ПОДДЕРЖКУ преподавания и обучения любой предмет, любой уровень, любой язык, в любом месте". To the right of this text is a login form with the text "забыли логин?" above it, followed by input fields for "USERNAME" and "PASSWORD", and a red button labeled "ВХОД". Below the login form is a note: "это бесплатно для преподавателей и студентов". In the center, there is a play button icon and the text "СМОТРЕТЬ ВИДЕО". At the bottom, there are three dropdown menus: "Расширение прав и возможностей УЧИТЕЛЯ", "Привлечения студентов", and "Улучшения сп обучения". On the right side, there is a vertical stack of three buttons: a red button "Я студент", a blue button "Я учитель", and a purple button "Я родитель". A red box with the number "1" highlights the "Создать анкету" button, and another red box with the number "2" highlights the "Я учитель" button.

СОЗДАТЬ, просмотр и ИГРЫ
В ПОДДЕРЖКУ преподавания и обучения
любой предмет, любой уровень, любой язык, в любом месте

забыли логин?
USERNAME
PASSWORD
ВХОД

это бесплатно для преподавателей и студентов

1 Создать анкету

СМОТРЕТЬ ВИДЕО

Я студент

2 Я учитель

Я родитель

Расширение прав и возможностей УЧИТЕЛЯ
Привлечения студентов
Улучшения сп обучения

Casoo – сервис для совместной работы по созданию схем и диаграмм онлайн

Сейчас очень часто при дистанционном обучении, участии в вебинарах или семинарах, практикуется такая форма, как совместная работа онлайн в группе над каким-нибудь проектом, заданием и т.д.

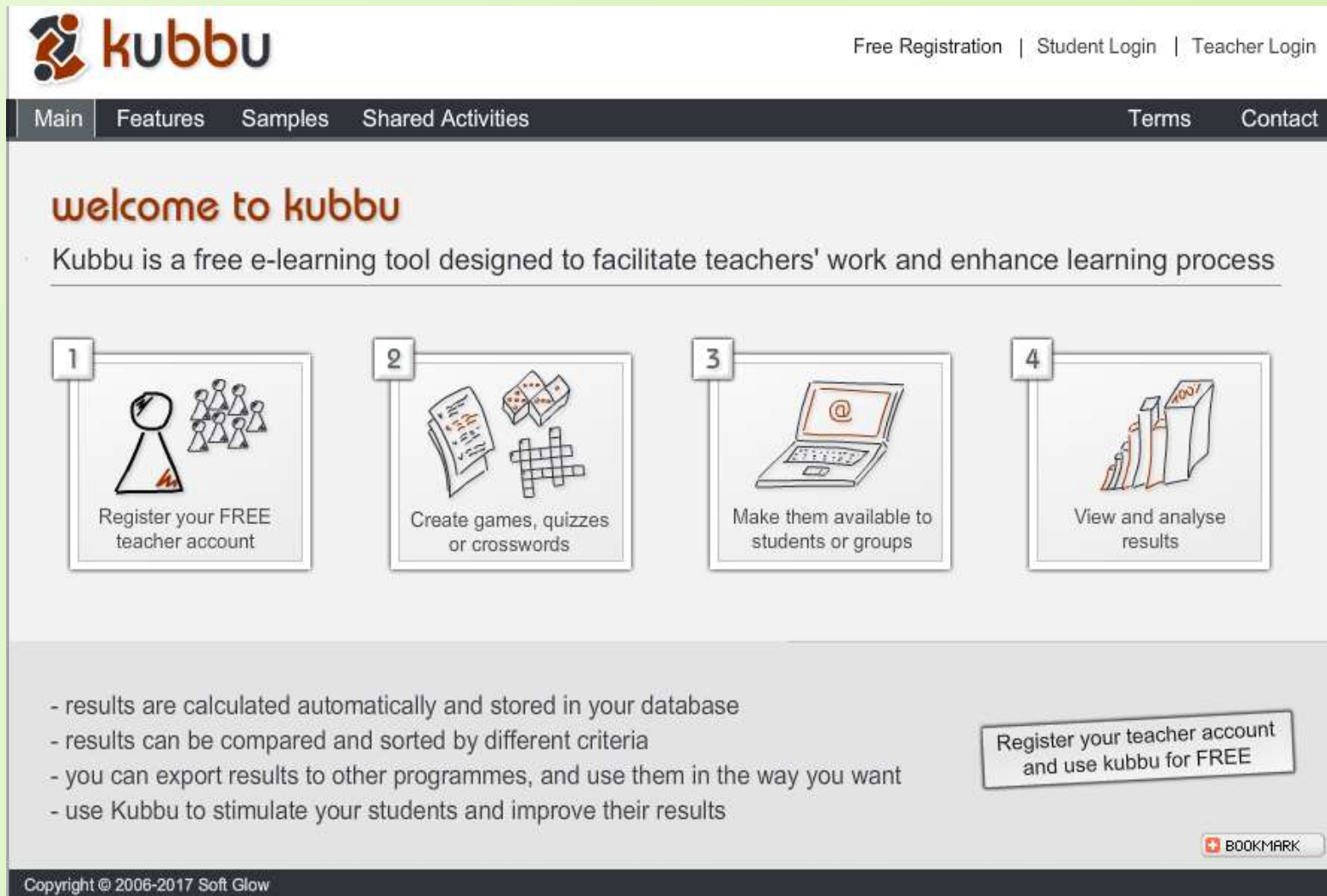


«Casoo» – это простой и удобный сервис для создания диаграмм, схем, **плакатов**.

Пример интерактивного плаката по информатике "Устройства ввода/вывода информации"



Kubbu – сервис, позволяющий создавать аккаунты для каждого учащегося и управлять ими



The screenshot shows the Kubbu website homepage. At the top left is the Kubbu logo, and at the top right are links for 'Free Registration', 'Student Login', and 'Teacher Login'. A navigation bar contains 'Main', 'Features', 'Samples', 'Shared Activities', 'Terms', and 'Contact'. The main content area features a 'welcome to kubbu' heading and a sub-heading: 'Kubbu is a free e-learning tool designed to facilitate teachers' work and enhance learning process'. Below this is a four-step process:

1. Register your FREE teacher account (illustrated with a person icon and a group of people).
2. Create games, quizzes or crosswords (illustrated with a document, dice, and a crossword grid).
3. Make them available to students or groups (illustrated with a laptop displaying an '@' symbol).
4. View and analyse results (illustrated with a bar chart).

Below the steps, a list of features is provided:

- results are calculated automatically and stored in your database
- results can be compared and sorted by different criteria
- you can export results to other programmes, and use them in the way you want
- use Kubbu to stimulate your students and improve their results

A call-to-action box on the right says: 'Register your teacher account and use kubbu for FREE'. At the bottom right is a 'BOOKMARK' button with a plus sign icon. The footer contains the copyright notice: 'Copyright © 2006-2017 Soft Glow'.

Wordle.net, WordArt.com

The screenshot shows the WordArt.com interface. At the top, there is a search bar containing the word "Лето" and a navigation menu with options: SAVE, ORDER, SHARE, DOWNLOAD, PRIVACY, MORE, and BACK. Below the search bar is a "WORDS" section with a table of word settings and a list of words.

Filter	Size	Color	Angle	Font
Word	1	Default	Default	Default
Cloud	1	Default	Default	Default
Art	1	Default	Default	Default

Below the table is a text input field with the placeholder "Type in a new word". At the bottom of the "WORDS" section, there are buttons for "UPPER", "lower", "Capitalize", and "Clear".

The main visualization area on the right contains the text:

Input words
Click Visualize
Customize

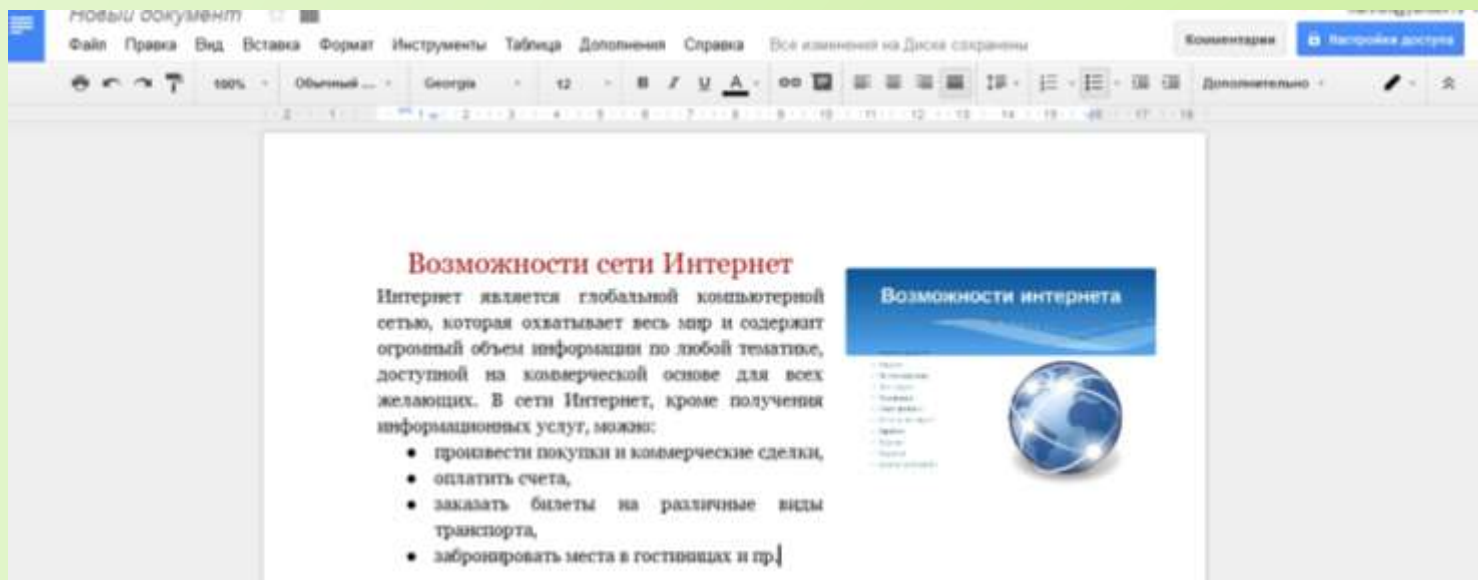
At the bottom of the visualization area, there is a small preview of the word "Have Fun ;-)" in a decorative font.

Сетевой офис Google-docs

Документы Google (англ. *Google Docs*) — бесплатный онлайн-офис, разработанный компанией Google, включающий в себя текстовый, табличный процессор и сервис для создания презентаций, а также интернет-сервис облачного хранения файлов с функциями файлообмена.

Google-документ

Может быть использован для написания совместных текстовых работ, создания школьной газеты, для проведения проверочных работ.



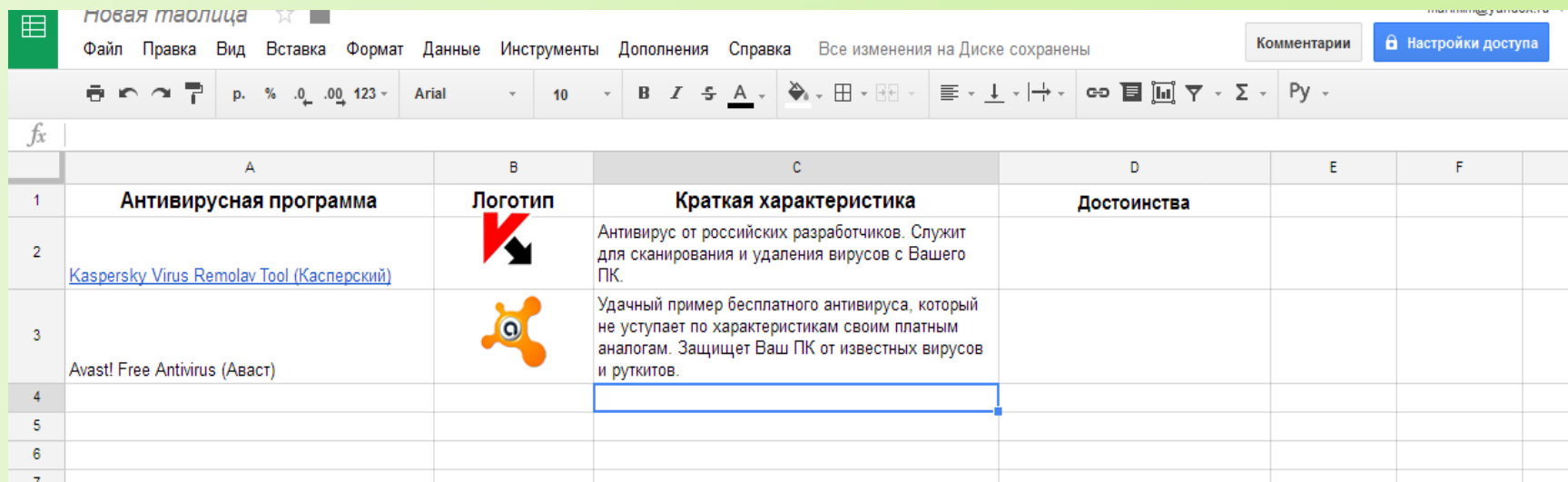
Google-презентация

Обучающиеся готовят презентации для своего выступления, на уроке создают коллективную презентацию по определенной теме, где каждый оформляет определенный слайд, отвечая на конкретный вопрос.



Коллективно или в малых группах (в режиме общего доступа) создать презентацию на тему «Великие математики» с помощью сервиса Google-презентация.

Google-таблица

Используется для упорядочивания различных данных, создания кроссвордов, проведения исследования на уроке, создания сводной ведомости результатов работы учеников и т.д.

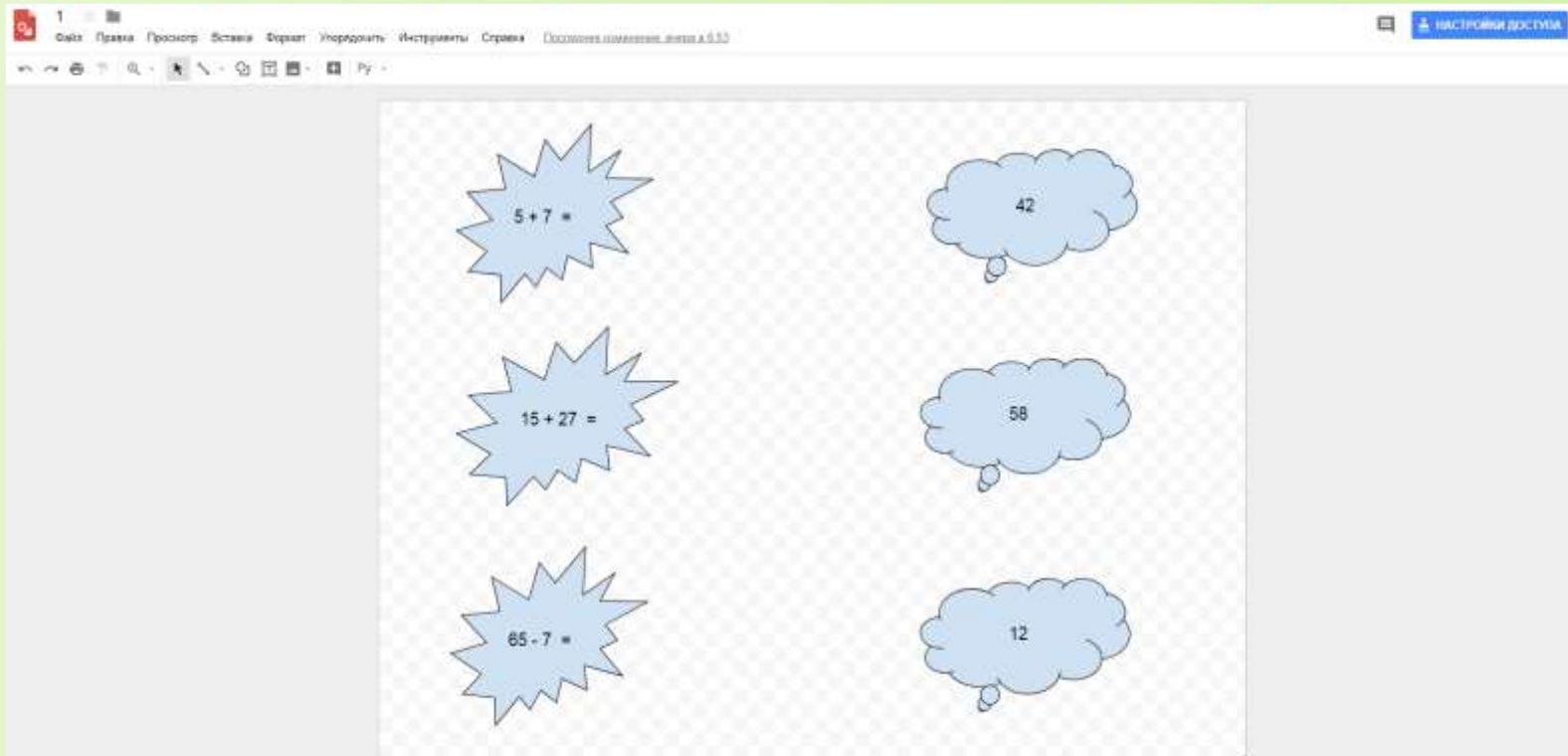


The screenshot shows a Google Sheet interface with the following table content:

	A	B	C	D	E	F
1	Антивирусная программа	Логотип	Краткая характеристика	Достоинства		
2	Kaspersky Virus Remolav Tool (Касперский)		Антивирус от российских разработчиков. Служит для сканирования и удаления вирусов с Вашего ПК.			
3	Avast! Free Antivirus (Аваст)		Удачный пример бесплатного антивируса, который не уступает по характеристикам своим платным аналогам. Защищает Ваш ПК от известных вирусов и руткитов.			
4						
5						
6						
7						

Google-рисунок

Выполнение проверочных заданий,
изменение готовых рисунков в
соответствии с заданием.



Google form – сервис для создания опросов



Преимущества использования сервисов Google на уроке

- Возможность организации совместной продуктивной деятельности увлекает обучающихся идеей коллективного творчества.
- Сервисы Google составляют инструментальную основу инновационных педагогических технологий деятельностного типа.
- Обучение становится личностно ориентированным.
- Значительно возрастает мотивация участников образовательного процесса.
- Повышается положительное оценивание родителями деятельности ребенка.

picasaweb.google.com/home

Prezi .com

<http://www.yotx.ru/>

The screenshot shows the website **y(x).ru** with a navigation bar containing links for "примеры", "вопросы", "учебник", "отзывы", and "о сервисе". A user login area shows "Мне нравится" with 3278 likes and a "G+" button. The main content area is titled "Построение графиков функций онлайн" with a "Справка" link. A text input field contains the function $y(x) = x^2 - 7x + 2$. Below the input are buttons for "цвет", "линия", and "убрать". A section titled "Добавить график функции:" lists options: "обычный: $y(x)$ ", "заданный параметрически: $x(t)$ и $y(t)$ ", "в полярной системе координат", and "по точкам (по значениям)". There are two axis configuration boxes: "Ось X" with interval [-10, 10], "в Пи" checkbox, and label "X"; and "Ось Y" with an empty interval, "авто" checked checkbox, and label "Y". A red "Построить" button is at the bottom right.

livegeometry.com

Сервисы для создания опросов

puzzlescup.com

The screenshot shows the website interface for creating a crossword puzzle. On the left, there is a sidebar with the site logo 'Фабрика Кроссвордов', language selection (English and Russian), login and password fields, and a 'Войти/создать' button. Below this is a section titled 'Ваши кроссворды' with a list containing the number '1'. At the bottom of the sidebar are links for 'Помощь', 'Создать новый', and 'Слабо разгадать?'. The main area features a large black grid for the crossword puzzle, with navigation arrows on the right and bottom. A 'Сгенерировать' button is located at the bottom center. On the right side, a dashed box contains a guide titled 'Как составить кроссворд?' with six numbered steps: 1. Specify the region for adding a new word. 2. Enter a word or choose from a list. 3. Create a definition for the word. 4. Save the crossword. 5. Get a link for sharing. 6. Monitor statistics for editing. A 'Подробнее...' link is provided at the end of the guide.

Как составить кроссворд?

Шаг 1. Укажите регион для добавления нового слова при помощи мышки.

Шаг 2. На правой панели введите своё слово или выберите подходящее слово из предложенного списка.

(Кроссворд также может быть создан автоматически из заданного вами списка слов – кнопка "Сгенерировать".)

Шаг 3. Придумайте и запишите определение для слова.

...

Шаг 4. Сохраните кроссворд.

Шаг 5. Получите ссылку, по которой ваши друзья смогут открыть этот кроссворд для разгадывания.

Шаг 6. Следите за статистикой, доступной при загрузке кроссворда для редактирования.

[Подробнее...](#)

LearningApps.org

LearningApps.org



Поиск

Все упражнения

Новое упражнение

Вход

Категория: Информатика

Для начинающих — Профессиональное образование и повышение квалификации

Ступени:

- CorelDraw
- MS word
- Microsoft Excel
- Pascal
- PowerPoint
- Visual Basic
- Автоматизированные системы упр
- Алгоритмика
- Алгоритмы
- Аппаратное обеспечение ПК
- Базы данных
- Базы данных
- Безопасный Интернет
- Вирусы
- Всемирная паутина
- Графика
- Графический редактор Inkspace
- Графический редактор Paint
- Единицы измерения информации
- Игры
- Интерфейс Visual Studio
- Интернет
- Информатика в лицах
- Информатика и все её разделы
- Информационная безопасность
- Информационные технологии
- Информация
- История вычислительной техники
- Клавиатура
- Кодирование информации
- Кодировка
- Компьютерная графика
- Компьютерная сеть
- Логика
- Моделирование
- Мультимедиа
- Обработка текста
- Операционная система
- Основы работы з комп'ютером
- Основы алгоритмизации
- Основы программирования
- Основы теории информации
- Презентация
- Приложения MS Office
- Программирование
- Программирование
- Программирование на Pascal
- Программное обеспечение
- Разное
- Робототехника
- Робототехника
- C++
- Системы счисления
- Текстовый редактор
- Техника безопасности
- Установление соответствия
- Устройства компьютера
- Устройство компьютера
- Файловая система
- Электронная почта
- Электронные таблицы
- Язык разметки гипертекста HTML
- Языки Программирования
- носители информации
- развивающая информатика

когда щелкнул по

Данные в Scratch



Викторина о мошенничестве в



Перевод чисел из одной системы



СВОЙСТВА АЛГОРИТМОВ



4 класс Информатика
Виды моделей

Plickers

<https://www.plickers.com>



[Отправить запрос](#)

Добро пожаловать в справку Plickers. Выберите категорию, чтобы начать.

 Search



Начная



Набор презентаций



Приложения для плугов



Классы и студенты



Библиотека и вопросы



Карты



сканирование



Прямая трансляция



Отчеты



Запросы функций



Вебинары



Свяжитесь с нами

Kahoot (<https://kahoot.com>)

Kahoot! Блог Исследуйте игры Играть! Авторизоваться [Зарегистрироваться](#)

Школы ▾ Компании ▾ партнеры Мобильное приложение Ресурсы ▾

СДЕЛАЙТЕ УЧИТЬСЯ!

Кahoot! это игровая платформа для обучения и мелочей, используемая в классах, офисах и социальных сетях. Зарегистрируйтесь, чтобы создавать, играть и делиться интересными викторинами по любой теме!

Бесплатно для учителей и личного пользования

Разбейте лед, ознакомьтесь с новыми темами, укрепите знания - играйте в существующую игру или создавайте свои собственные для любого предмета!

[Зарегистрируйтесь бесплатно](#) [Подробнее](#)

Для предприятий

Сделайте тренировки, презентации и мероприятия интересными и интересными в играх! Выберите один из наших премиальных планов.

[Начать бесплатную пробную версию](#) [Узнать больше](#)

Quizizz (<https://quizizz.com>)

The image shows two parts of the Quizizz mobile application interface. On the left is the settings menu, and on the right is the game code entry screen.

Settings Menu (Left):

- Музыка (Music) - toggle off
- Музыка (Music) - toggle off
- Звуковые эффекты (Sound effects) - toggle off
- Игровые настройки (Game settings) - toggle on
- Показать Memes (Show Memes) - toggle on
- Темы (Themes): Classic, Winter, Space, Jungle
- Язык (Language): English, Español, Français, Dutch, Polish, Russian

Game Code Entry Screen (Right):

- Quizizz logo
- User: SvetlanaKuznetsova - [logout](#)
- Введите код игры (Enter game code)
- Код игры (Game code) input field
- ПРОДОЛЖИТЬ (CONTINUE) button
- Введите действительный код игры (Enter a valid game code) - red text

http://rebus1.com/index.php?item=rebus_generator

rebus1.com
РЕБУС 1. НОМЕР ОДИН

G+ Твитнуть

Украина Великобритания В Email

Ребусы

- Ребусы с ответами
- Ребусы для детей
- Генератор ребусов !!
- История ребусов
- Как разгадывать ребусы
- Как составить ребус
- Справочник

Математические ребусы

- Криптарифмы
- Калькулятор ребусов !!
- Решаем мат. ребусы
- История мат. ребусов
- Как решать мат. ребусы

Логические игры

- Загадки со спичками
- Судоку для детей
- Быки и коровы
- Крестики-нолики
- Ханойская башня
- Пятнашки

Загадки **НОВОЕ**

- Таблица умножения

ЧаВо

- Обратная связь
- Полезные ссылки
- Карта сайта

Генератор ребусов



Перед вами уникальная разработка русскоязычного генератора ребусов. Задайте любое слово или фразу, и программа моментально сгенерирует по вашему запросу ребус! Используя соответствующий переключатель, можно создавать специальные ребусы для детей, в которых использованы изображения детских героев из сказок и мультфильмов. Обратите внимание: генератор ребусов доступен не только на русском, но и на украинском и английском языках.

Исходное слово или фраза на русском языке (например, *дерево*):

ребус для детей стандартный ребус



“   2 = E 

В Я f t g+ @ +

Ссылка: Скачать / распечатать: [другой вариант ребуса](#) ▶



“



1 = M

P

” 0 7 “



” P

<http://www.triventy.com/>

Еще викторины...

Создайте свою викторину для класса

Это просто и увлекательно, три шага, и все готово!



Создать ваши вопросы

Напишите свои вопросы, или настройте любую викторину из нашей библиотеки. Вы можете отметить викторину в качестве публичной викторины и пригласить других добавить вопросы.



Пригласите учеников принять участие

В Классе, представьте свою викторину на большом экране - так же как презентацию. Ваши ученики будут видеть очень короткую ссылку (например, 'triv.in/123') на экране. Используя эту ссылку, они смогут вступить в викторину используя любое Интернет-совместимое устройство.



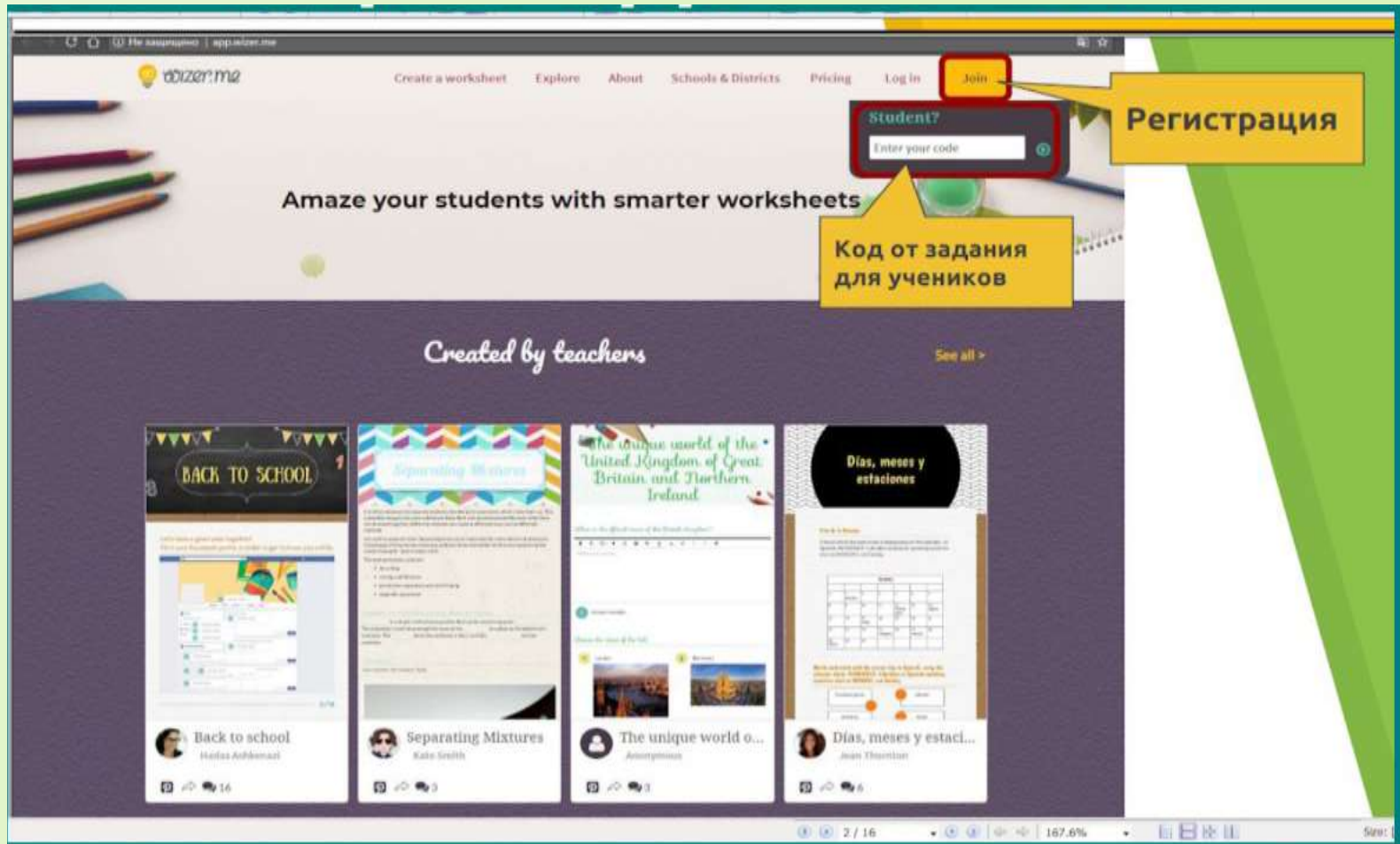
Начните викторину!

Это все! После того, как ученики подсоединились, вы запускаете викторину. Игра синхронизируется между главным экраном и смартфонами учеников. Все видят результаты викторины на большом экран и на смартфоне.

Начните сейчас

Webanketa.com Master-test.net

Wizer (<http://app.wizer.me>)



Google Classroom



Рекомендации педагогам, решившим использовать Интернет- ресурсы:

- определить четкий перечень материалов и заданий, используемых на уроке;
- наряду с Интернет-ресурсами использовать традиционные;
- использовать надежные источники материалов и защищенные поисковые системы и программное обеспечение для работы онлайн;
- интересоваться опытом работы с Интернет-сервисами коллег-специалистов в данной области.

[Блог о сервисах web 2.0 с инструкциями](#)

[Портал «Открытый класс»](#)

[Веб-сервисы для педагога](#)