**Мастер-класс для учителей информатики на тему**

**"Развитие познавательного интереса учащихся на уроках информатики посредством решения онлайн викторин"**

***Ганбарова Эльмира Видадиевна***

#### ***«Для жизни, а не для школы мы учимся»*** *Я.А.Каменский*

### ****Технологическая карта обучающего семинара****

**Цель:** Развитие творческой и профессиональной активности педагога в овладении технологией проектирования.

**Задачи:** Способствовать совершенствованию педагогического мастерства по развитию познавательных интересов, учащихся в процессе работы с онлайн сервисами.

**Форма проведения мастер-класса:** лекция с элементами презентации + практическая работа.

**Оборудование:** мультимедийный проектор, телефоны и интернетом.

**Дидактические материалы:** презентация, телефон с интернетом

**Структура мастер-класса**

1. Вступительная часть. Объявление темы, цели и задач проведения мастер-класса.
2. Теоретико-демонстрационная часть.
3. Практическая часть.
4. Рефлексия.
5. Подведение итогов.

**Ход мастер-класса**

### ****1. Вступление****

Добрый день, уважаемые коллеги! Благодарю Вас за то, что приняли предложение поучаствовать в мастер-классе и надеюсь на плодотворное сотрудничество. (Приветствую коллег, произношу вступительное слово).

Коллеги, что для Вас главное в профессии учителя? (Создаю проблемную ситуацию. Призываю коллег к сотрудничеству).

А для меня главное то, что мы должны всегда помнить о том, что, в наших с вами руках - ученики. И от того, какой фундамент ценностей мы им заложим, во многом будет зависеть их дальнейшая судьба (Мотивирую творческую деятельность каждого из коллег).

### ****2. Теоретико-демонстрационная часть****

**2 СЛАЙД** Согласно Си́мону Льво́вичу Солове́йчику, советскому и российскому публицисту, работавшему в педагогической журналистике (с начала 1960-х годов и до конца своей жизни), есть три силы, которые заставляют детей учиться: послушание, увлечение и цель. Послушание подталкивает, цель манит, а увлечение движет.

3 СЛАЙД Уроки информатики – это особые уроки, так как без информационных технологий невозможно представить современное общество. В век информационных технологий школьник еще до начала курса информатики знакомится с основами работы на компьютере дома. Зачастую, приходя на урок, они не ждут ничего нового: виртуальный мир им хорошо знаком. Наша задача - перевести интерес учащихся из ситуативной плоскости (интерес к компьютерным играм, общение в социальных сетях) и восприятия компьютера только как средства развлечения в интерес к компьютеру как средству личностного саморазвития и профессионального роста.

4 СЛАЙД Любопытство, любознательность, готовность к познавательной деятельности, так называемая жажда знаний, творческий интерес – все это отражения познавательного интереса на разных стадиях. Формирование его необыкновенно благоприятно сказывается на всестороннем развитии ученика. Его умственная и нравственная энергия находит выход в отвечающей его интересам работе, которая благодаря крепким внутренним побуждениям увеличивает интенсивность всех психических процессов и характеристик: мышления, фантазии, памяти, воли, впечатлений. В свою очередь, сама деятельность, согретая готовностью познания, заряженная идеей и поиском, становится более успешной, продуктивной и творческой. Все это усиливает чувства самостоятельности школьника, неизмеримо увеличивает удельный вес его участия в коллективе сверстников и значение его личности в глазах взрослых.  
  
6 СЛАЙД **Примеры популярных платформ для викторин** очень много. Вы можете посмотреть на слайде название викторин. Одной из таких онлайн сервисов является, которая я использую на своих уроках **MyQuiz** — это **интерактивная платформа для создания викторин**. Она позволяет обогатить образовательный процесс или сделать ваш урок интереснее.

**7 СЛАЙД Некоторые возможности сервиса**:

* **Создание вопросов**. Можно добавлять текст, картинки, видео и даже музыку.
* **Выдача результатов в режиме реального времени**. Участники могут отвечать на вопросы и видеть свои результаты сразу.
* **Встроенная аналитика**. Графики и статистики помогают анализировать результаты и улучшать викторины.
* **Кооперативные и соревновательные режимы**. Участники могут играть командами или соревноваться друг с другом.

Спектр возможностей программы практически безграничен: от создания простых викторин и до решения сложных задач и моделирования различных процессов

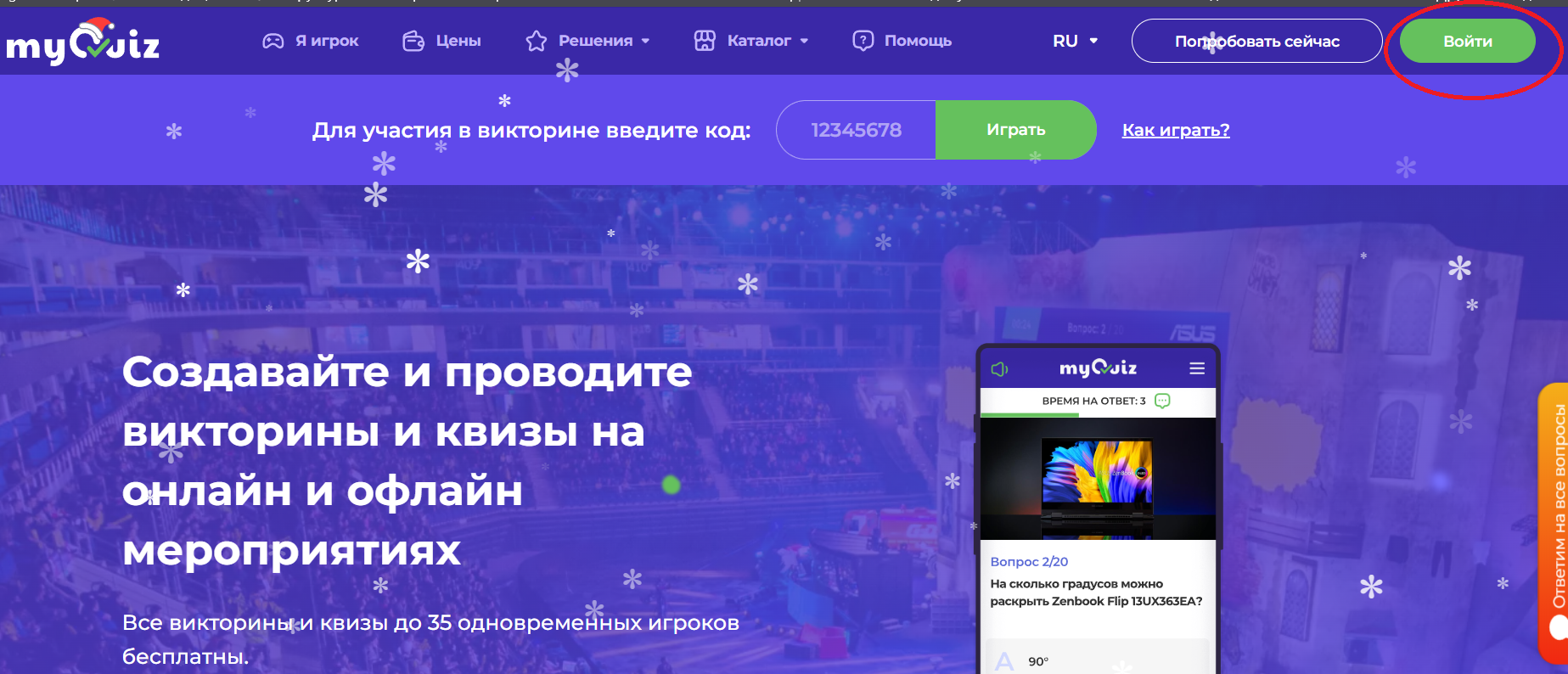
**myQuiz** - это платформа для проведения массовых онлайн - и оффлайн-викторин (квизов) в реальном времени, в которых одномоментно могут принимать участие до 35 человек бесплатно.  myQuiz работает на смартфонах, планшетах, ПК — нужен лишь интернет.

Разработчики предлагают педагогам создать специальный педагогический  аккаунт, чтобы проводить  викторины в любое доступное время. Весь интерфейс сайта понятен и прост, а тексты полностью представлены на русском языке.  
 Педагог может установить желаемую дату и время проведения КВИЗА, выбрать, каким образом запустится игра — автоматически в определенное время или под контролем самого учителя.

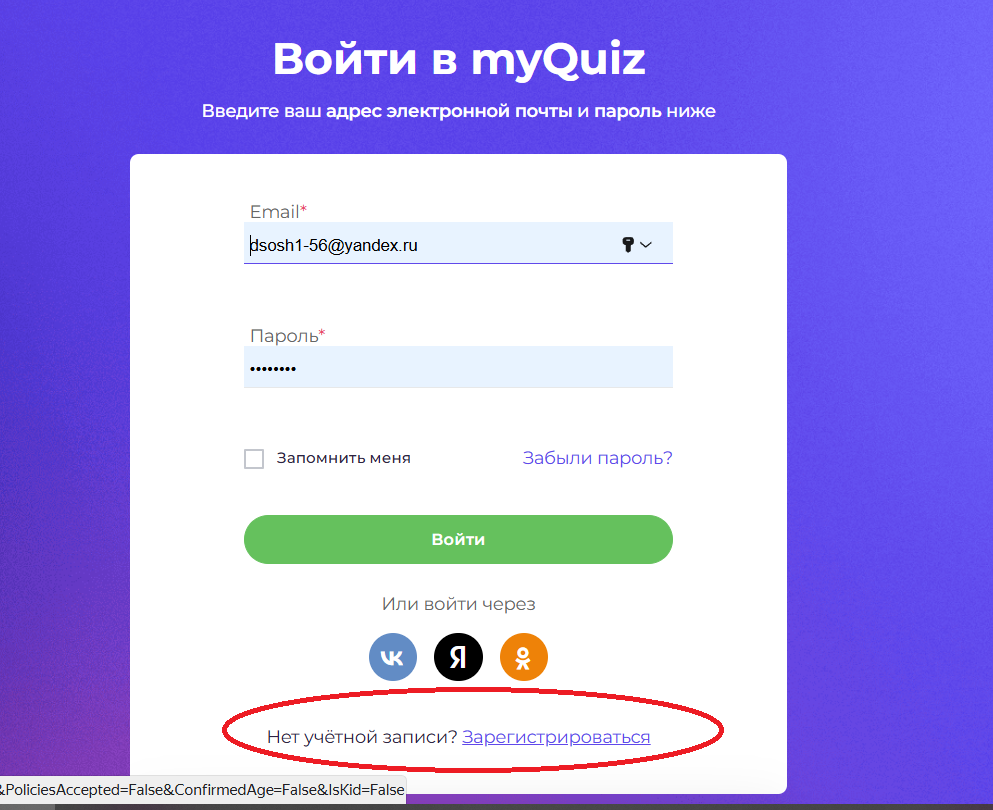
Что же такое КВИЗ? Квиз – это авторская  викторина, которую создал сам педагог по определенной теме.  Учитель может дать задания на закрепление пройденного материала, освоение нового или может провести опрос, анкету для родителей в данном сервисе.

 8 слайд Для входа в личный кабинет необходимо войти на сайт: <https://myquiz.ru/>

В правом верхнем углу нажимаем кнопку «Войти».



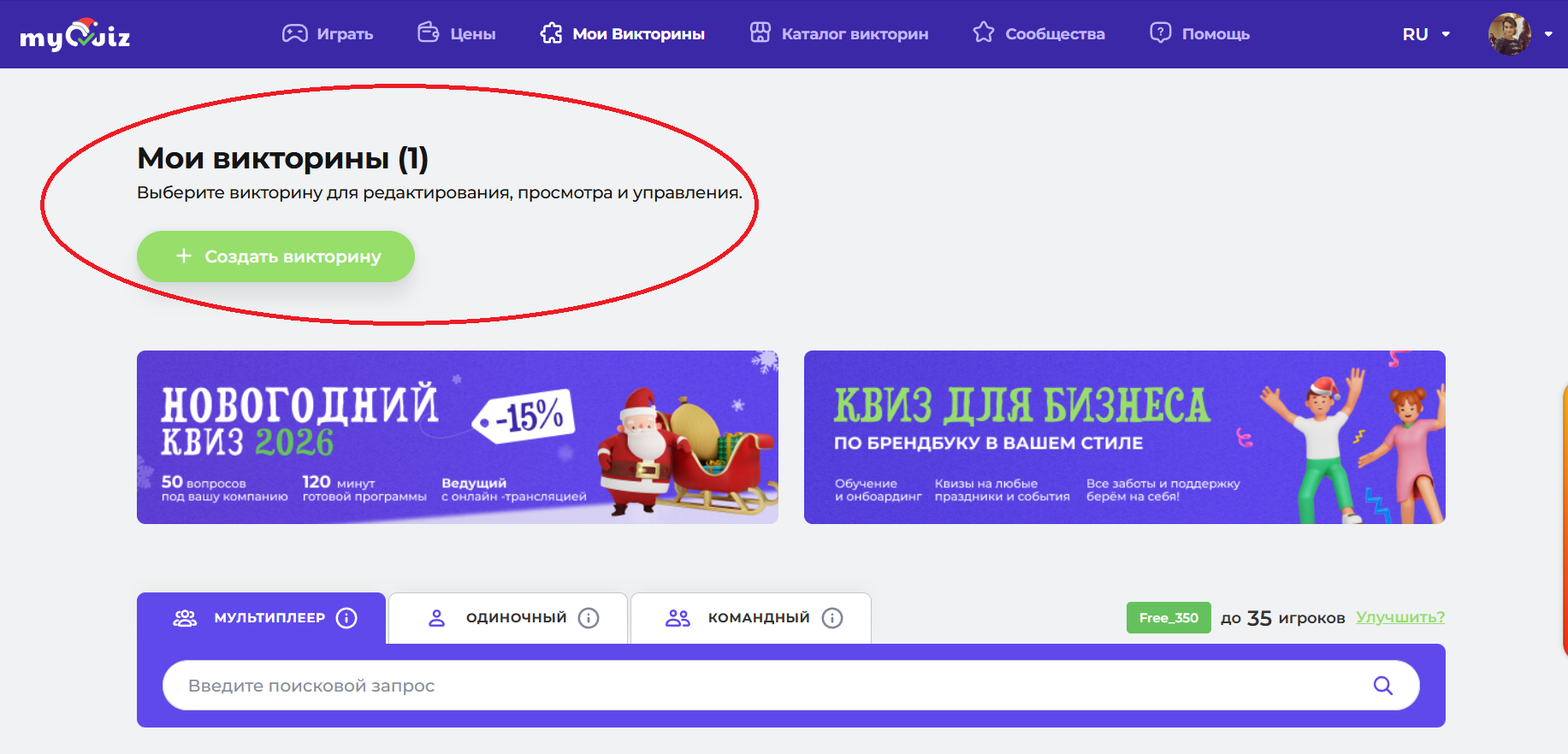
Далее откроется окно с полями для ввода персональных данных. В самом низу окна нажимаем кнопку «Зарегистрироваться».



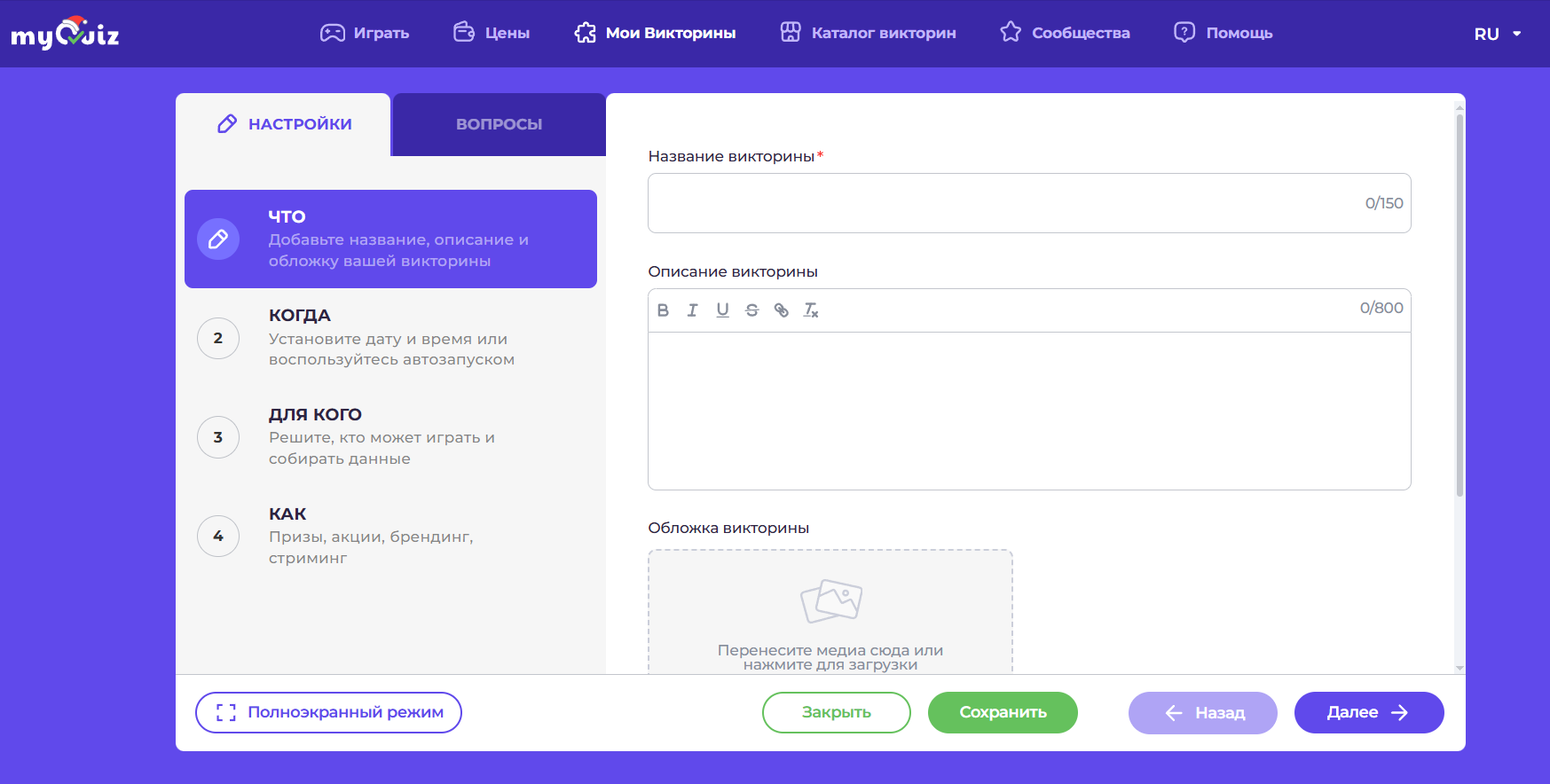
Регистрируемся через Email.

**2. Создание викторины (квиза)**

После регистрации вам сразу откроется доступ в личный кабинет в разделе «Мои викторины». Чтобы приступить к созданию игры нажимаем кнопку «Создать викторину».



**2.1 Раздел №1 «Информация о викторине»**

**Начинаем заполнение первого этапа создания игры *( нумерация на картинках* *соответствуют пунктам в описании).*

1. Вводим название игры;

**2.**Добавляем краткую информацию, о чём будет игра и на что направлена (описание не обязательно);

**3.**Добавляем в окошко картинку или видео, которое вы бы хотели видеть на заставке ожидания игры (в процессе регистрации все участники будут видеть данное медиа сопровождение);

**4.**Выбираем дату, на которую запланирована игра;

**5.**Устанавливаем время запуска и ваш часовой пояс ( **важно! при запуске игры вручную:**если вы не начнете мероприятие в установленное ранее время, игра будет завершена и всем участникам придется регистрироваться вновь, а вам заново устанавливать время игры);

**6.**Выберите как вам удобнее начать игру: с автоматического запуска (тогда игра начнется сама в установленное время) или вручную (в случае использования персональной настройки времени вы сможете задать продолжительность отображения вопроса и время отображения ответа, индивидуально для каждого вопроса, но не позже установленного времени!).

**7.**Переходим к настройке игрового времени. Здесь возможно 2 варианта.

1) Автоматическая настройка.

- Устанавливается единый временной интервал на все вопросы и ответы;

2) Персональная настройка (вручную).

- Временной интервал устанавливается отдельно на каждый вопрос и ответ, при непосредственном создании вопросов викторины

**Совет:**выбирайте персональную настройку, так вы сможете установить комфортный временной интервал именно для вас, чтобы перед началом игры успеть рассказать все правила проведения, зачитывать вопросы, правильный ответ и развернутое пояснение к нему (если потребуется), как на самом настоящем квизе!

**8.**Настраиваем баллы

1) Стандартная схема начисления баллов (платформа начисляет балы автоматически):

● Если участник/команда отметили только правильные варианты ответов, то он/они получают по 5 баллов за каждый правильный вариант ответа;

● Если участник/команда отметили правильные и неправильные варианты ответов одновременно, то он/они получает по 1 баллу за каждый правильный вариант ответа;

● Если участник/команда не отметили ни одного правильного варианта ответа, то они получают 0 баллов;

● Игрок/команда, первыми отметившие все правильные варианты ответов и ни одного неправильного получают +3 балла, вторыми +2 балла, третьим +1 балл к каждому правильному варианту ответа.

При желании, вы можете самостоятельно установить баллы, которые получат игроки за неправильные варианты ответа для каждого вопроса. Чтобы изменить схему начисления баллов, воспользуйтесь переключателем "Персональная настройка баллов".

**9.**Настраиваем параметры идентификации и награждения победителей. Определяем количество призовых мест (до 10). После окончания игры программа сама автоматически определит победителей на заданное вами количество мест.

### ****3. Практическая часть запустить браузер****

Уважаемые коллеги! Предлагаю взять телефоны и отсканировать QR-cod

Предлагаю ознакомиться с заданием и ответить на вопросы. Помним за правильный ответ, вы получаете баллы, а за скорость дополнительные баллы. Узнаем рейтинг и результаты участников.

### ****4. Рефлексия****

Уважаемые коллеги! Предлагаю оценить мастер-класс.

**«Рефлексивная конфета»**

Берут конфету, соответствующего цвета. Участники берут конфету соответственно оценке результата: Зеленый цвет – АКТИВНО УЧАСТВОВАЛ, желтый цвет -БЫЛО ИТЕРЕСНО, оранжевый цвет – БЫЛО ПОНЯТНО, красный цвет – УЗНАЛ НОВОЕ

### ****5. Заключение****

**9 слайд Уважаемые коллеги! Благодарю всех за участи в мастер-классе:**Развитие познавательного интереса учащихся на уроках информатики посредством решения онлайн викторин

Век XXI – век открытий,  
Век инноваций, новизны,  
Но  от учителя зависит,  
Какими дети быть должны.  
Желаю вам, чтоб дети  в вашем классе  
Светились от улыбок и любви,  
Здоровья вам и творческих успехов  
В век инноваций, новизны!

Спасибо вам за хорошую работу. С вами было приятно работать. Благодарю за внимание!!!