

ЦОС

в работе учителя

ЦОС

- Цифровая образовательная среда (ЦОС) – это открытая совокупность информационных систем, предназначенных для обеспечения различных задач образовательного процесса. Слово «открытая» означает возможность и право использовать разные информационные системы в составе ЦОС, заменять их или добавлять новые по собственному усмотрению.

Цель:

- **обеспечение высокого качества образования.**

Она помогает индивидуализировать образовательный процесс, развить учебную самостоятельность и ответственность детей, предоставляет школьникам разнообразные инструменты для продуктивной деятельности.

«Создание условий для внедрения к 2024 году современной и безопасной цифровой образовательной среды, обеспечивающей формирование ценности к саморазвитию и самообразованию у обучающихся образовательных организаций всех видов и уровней, путем обновления информационно-коммуникационной инфраструктуры, подготовки кадров, создания федеральной цифровой платформы»

ЦОР

- Цифровая образовательная среда включает в себя разнообразные цифровые образовательные ресурсы (ЦОР). Под цифровыми образовательными ресурсами обычно понимается любая информация образовательного характера, сохраненная на цифровых носителях.
- ❖ **на этапе актуализации знаний** использовать компьютерные тесты, конструкторы интерактивных задания;
- ❖ **на этапе объяснения нового материала** применять электронные учебники, энциклопедии, справочники, мультимедийные презентации, учебные видеофильмы;
- ❖ **на этапе закрепления и совершенствования знаний, умений и навыков** применять компьютерные тесты, электронные тренажёры, обучающие среды, мультимедийные презентации;
- ❖ **на этапе контроля и оценки знаний, умений и навыков** использовать компьютерные тесты, интерактивные задания, кроссворды, рефлексивные материалы.

Образовательные платформы

Образовательные платформы:
возможности использования в образовательном процессе

ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ПЛАТФОРМЫ

На уроке:

- использование видео при объяснении нового материала;
- использование видео при организации работы в команде;
- использование видео при подготовке домашнего задания;
- использование интерактивных упражнений для закрепления изученного материала во фронтальном и групповом режимах;
- использование тестов для контроля усвоения материала



Для организации проектной деятельности:

- использование видео как дополнительного источника информации;
- использование интерактивных упражнений для закрепления изученного материала во фронтальном и групповом режимах;
- использование тестов для контроля усвоения материала по итогам выполнения проекта



Uchi.RU



ЯКласс

Яндекс § Учебник



РОССИЙСКАЯ
ЭЛЕКТРОННАЯ
ШКОЛА



InternetUrok.ru

VIDEOUROKI.NET

Электронный образовательный контент

- <https://learningapps.org/>

Использовать упражнение

Сообщить о проблеме

Ссылка:

<https://learningapps.org/view7247863>



- Пример: <https://learningapps.org/view7247863>

Электронный образовательный контент

Фабрика кроссвордов <http://puzzlecup.com/crossword-ru/>

Дидактические игры

<http://www.umapalata.com/zexpo/game.html?LANG=RU&idGames=7509>

Генератор ребусов <http://rebus1.com/>

Тестирование

- Онлайн тесты <https://onlinetestpad.com/>
- <https://letstest.ru/sozdanie-testov>

Инструментальные системы для диагностики и контроля



Урок

Визуализация

- Общее название приемов представления информации или физического явления в виде, удобном для зрительного наблюдения и анализа.
- К числу эффективных техник визуализации, которые можно широко использовать в образовательном процессе, относятся **инфографика и ментальные карты**.

Инфографика

- Инфографика — это графический способ подачи сложной информации для облегчения восприятия и публикации. В зависимости от задач, используемых приемов и каналов коммуникации инфографика делится на разные виды. Но, как правило, во всех них используют общие инструменты для наглядного представления:

- изображения;
- иконки;
- графики;
- диаграммы;
- таблицы;
- карты

Примеры

30 СЕК. Клиент хочет видеть менеджера 30 секунд. Отвечайте на чате быстро.

75% Клиенты предпочитают не использовать слово «давайте» в начале сообщения.

70% Менеджер должен излагать мысли структурированно.

21% Только в случае крайней необходимости спрашивайте имя клиента.

83% Клиенты предпочитают не читать длинные сообщения, лучше использовать аббревиатуры.

КАК ДЕЛАТЬ НЕ НУЖНО!

- Не используйте «Сэр/Мадам».
- Не спрашивайте имя и не используйте несколько раз.
- Не пишите «Да».
- Не используйте фразы «Давайте», «Давайте», «Давайте».
- В обращении не используйте пренебрежительные слова.
- Не используйте сокращенные слова.
- Не спрашивайте имя клиента.

КАК ДЕЛАТЬ ПРАВИЛЬНО!

Объясняйте свои решения клиенту, чтобы клиент не раздражался.

Будьте быстрым менеджером. Используйте термины «минута» и «быстро».

Сидите за столом. Мышление «кто на меня?» не помогает.

У вас есть время? Если нет, то сообщите об этом.

Отлично, профессионально и дружелюбно — это важно.

ПРАВИЛА ХОРОШЕГО ТОНА В ЧАТЕ

«Клиент всегда прав»

СОВЕТЫ ОТ ЛУЧШЕГО ОНЛАЙН-КОНСУЛЬТАНТА

КАК ДЕЛАТЬ НЕ НУЖНО!

Не используйте «Сэр/Мадам».

Не спрашивайте имя и не используйте несколько раз.

Не пишите «Да».

Не используйте фразы «Давайте», «Давайте», «Давайте».

В обращении не используйте пренебрежительные слова.

Не используйте сокращенные слова.

Не спрашивайте имя клиента.

ЧТО У КЛИЕНТА В ГОЛОВЕ ВО ВРЕМЯ ДИАЛОГА С ВАМИ?

Я хочу чтобы мне помогли. И как можно быстрее, и не хочу ждать.

На мне обращались по имени и выслушали. Мне нравится.

Вам, опять переводит чат...

Один вопрос решил. Второй решил завтра. Отлично. Хорошо, если со мной свяжутся по моему контактам.

ЗА ЧТО ЛЮБЯТ МЕНЕДЖЕРА

- 53% за быстрые решения проблемы
- 35% за реактивность и обращение и внимание по имени

ЗА ЧТО НЕ ЛЮБЯТ МЕНЕДЖЕРА

- 49% за долгий ответ
- 36% за не способность помочь
- 19% за неграмотность

Помните: Клиент всегда будет прав, что вы всегда должны понимать клиента.

LIVETEX.RU

ПОЧТИ 50% мозга участвует в процессе **ВИЗУАЛЬНОЙ ОБРАБОТКИ**

70% всех сенсорных нейронов находятся в глазах

0:01 секунда МЫ МОЖЕМ воспринять **ВИЗУАЛЬНУЮ СЦЕНУ** менее чем за 1/10 секунды

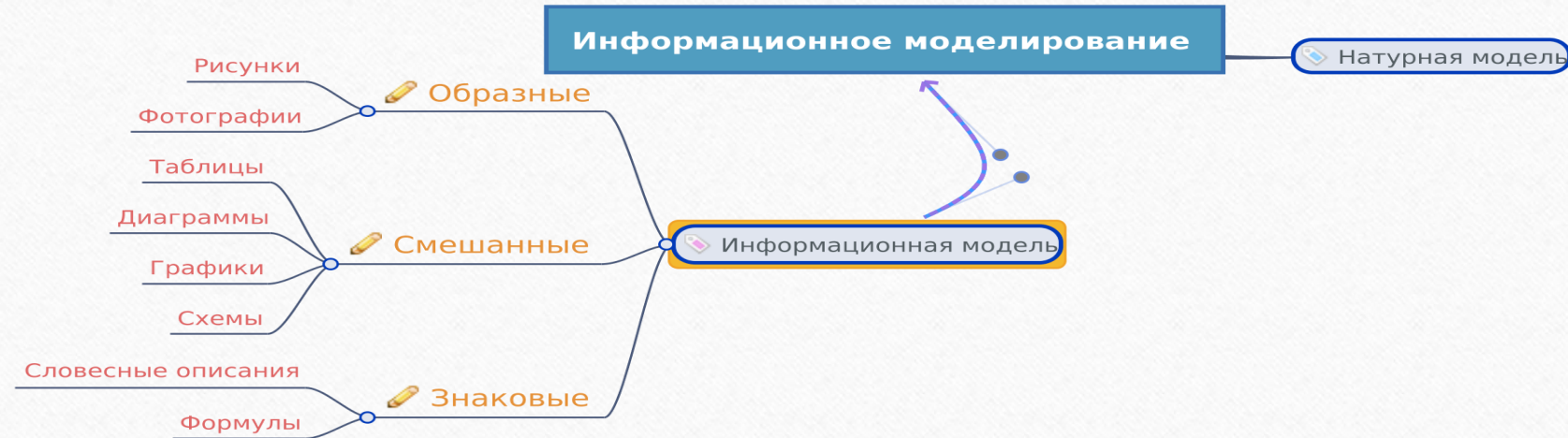
Интеллект-карты

Интеллект-карта (ментальная карта) — это особый вид записи материалов в виде радиантной структуры, то есть структуры, исходящей от центра к краям, постепенно разветвляющейся на более мелкие части.



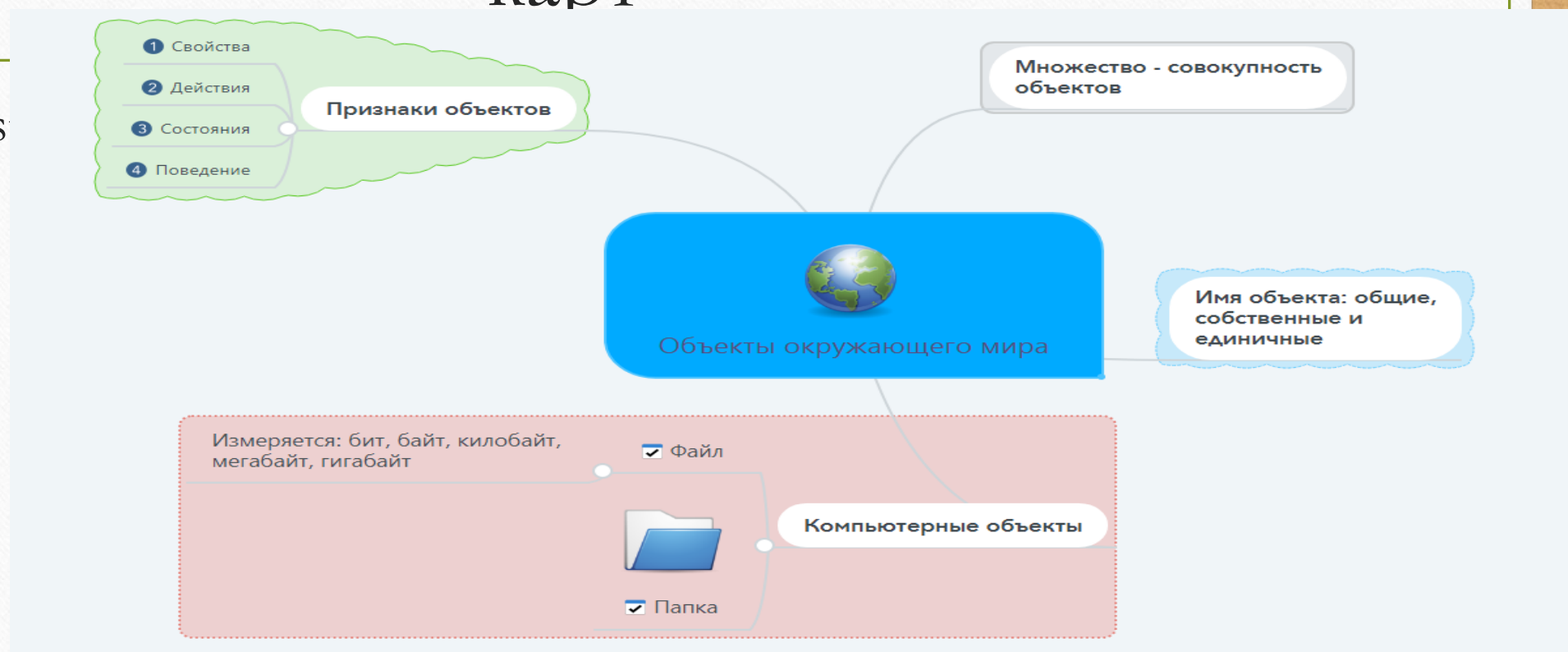
Онлайн-сервисы для создания интеллектуальных карт

- Wisemapping - бесплатный сервис для создания ассоциативной карты. Сайт сделан в стиле Веб 2.0 и вполне понятен



Онлайн-сервисы для создания интеллектуальных карт

- MindMeis



Онлайн-сервисы для создания интеллектуальных карт

- [Google.It](https://www.google.it)

+ Создать диаграмму Upgrade Now

Найти ваши диаграммы

18 дней назад
Компьютерная графика -

23 дня назад
Хранение информации

28 дней назад
Обработка текстовой информации

28 дней назад
Файловая система

28 дней назад
Компьютер

28 дней назад
Всемирная паутина

28 дней назад
Формы представления информации

28 дней назад
Информация

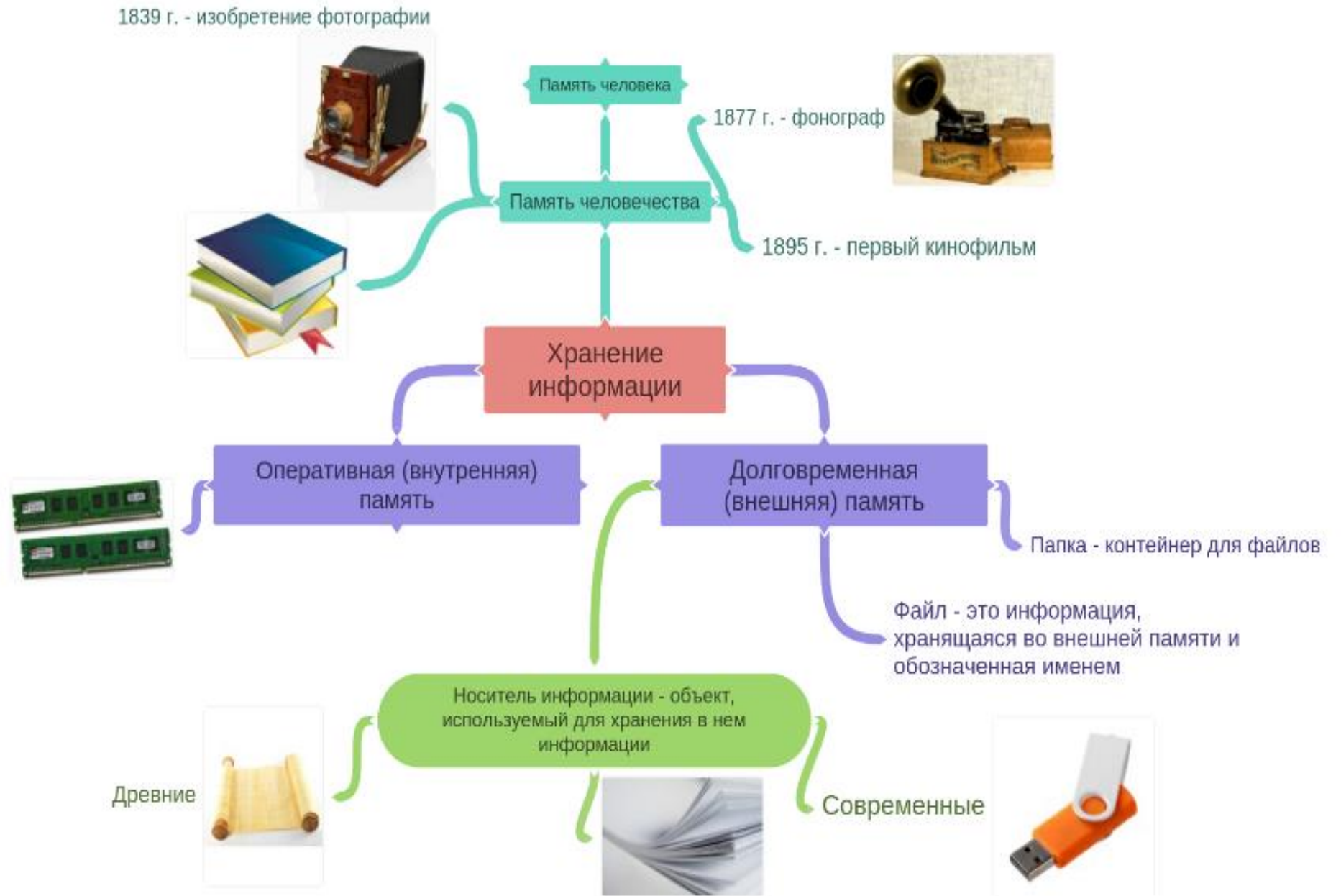
28 дней назад
Обработка графической информации

Интеллект-карта – помощник на уроке

I. В процессе объяснения новой темы или закрепления материала:

- ❖ вставить в презентацию;
- ❖ раздать (скинуть на рабочий стол ноутбука) обучающимся как наглядный материал.

Пример



Интеллект-карта – помощник на уроке

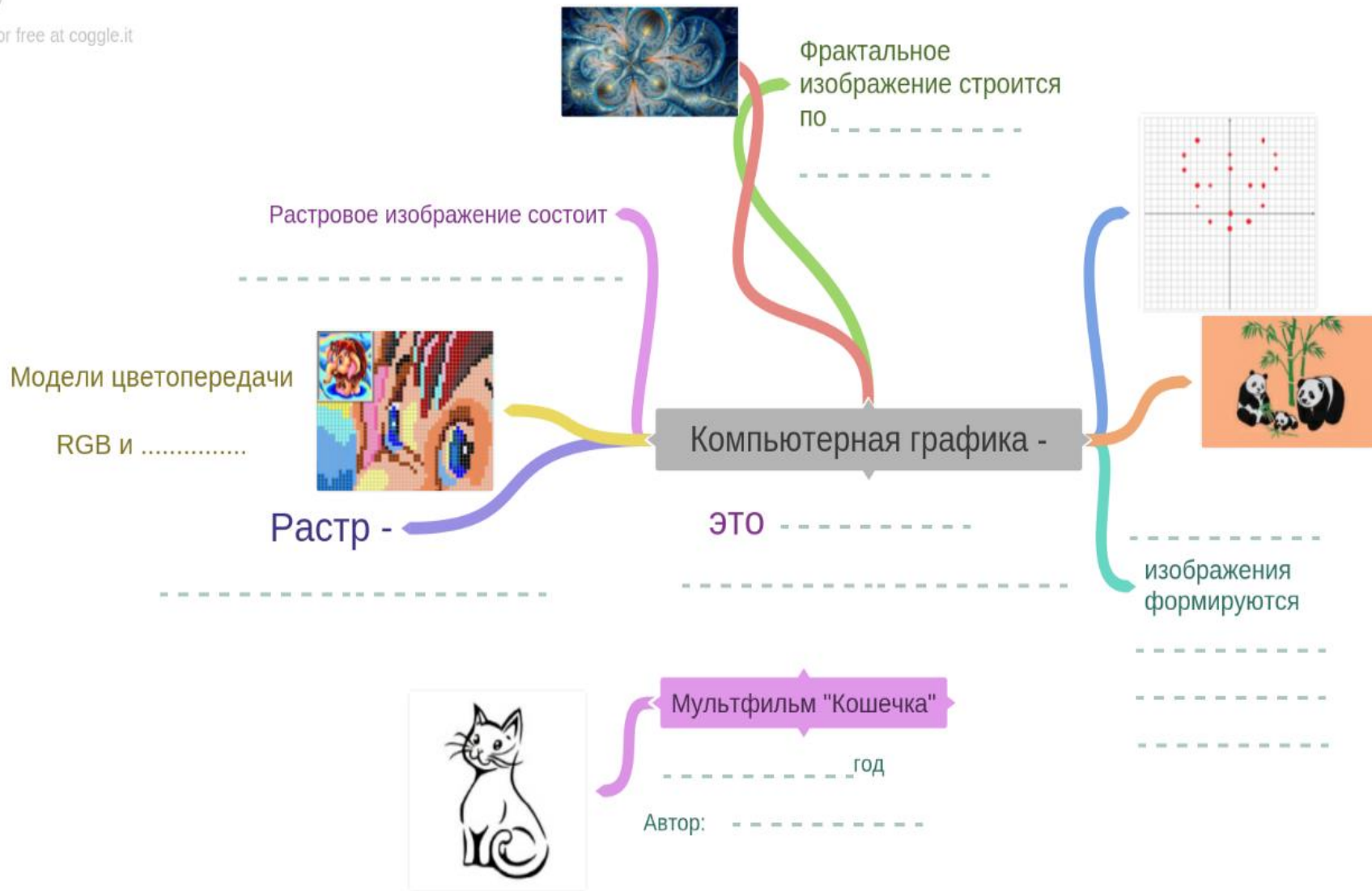
II. Для самостоятельной работы:

- заполнение в процессе объяснения темы (на сайте);
- самостоятельная работа (раздать карту в конце урока для заполнения);
- задание на дом.

Пример

coggle

made for free at coggle.it



Интерактивный рабочий лист в работе учителя

- Интерактивный рабочий лист - электронный рабочий лист, созданный учителем для самостоятельной работы обучающихся.
- **Примерная структура:**
 - Материал на повторение изученного на прошлом занятии;
 - Краткий информационный материал по новой теме;
 - Задания для самостоятельной работы: типовые, развивающие и творческие задачи и упражнения;
 - Обобщение и заключение по каждой теме урока: выводы, контрольные вопросы.

Пример

- <https://app.wizer.me/learn/IYUYMP>

От традиционного урока к инновационному

- На современном уроке меняется сама позиция учителя. Вместо «театра одного актера» при традиционном обучении, где учитель берет на себя 90% нагрузки, он постепенно начинает разделять ее с обучающимися, которые фактически переходят из «объектов обучения» в «субъектов образовательной деятельности».

Закрепление материала (10 мин)
Выполнение интерактивных заданий



<https://learningapps.org/1336384>

Рефлексия (5 мин)

Составить синквейны со словами: процессор, память, клавиатура, мышь, монитор.

Пример:

Компьютер

Нужный, интересный

Вычисляет, запоминает, хранит

Очень важное устройство

Мечта

15.11.2023