

Управление образования  
Администрации Каргапольского муниципального округа  
Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования  
«Детско-юношеский центр «Радуга»  
р.п.Каргаполье

Проект

**«Использование интерактивных технологий в образовательном  
процессе при реализации программ дополнительного образования»**

Автор: Смирнова Елена  
Михайловна, педагог-организатор

р.п.Каргаполье, 2023

## Оглавление

|                                                                                                                                                                      |   |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---|
| 1. Актуальность.....                                                                                                                                                 | 2 |
| 2. Изучение возможностей современного информационного пространства для обогащения образовательного процесса и увеличения интереса детей к занятиям по программе..... | 4 |
| 3. Введение в образовательный процесс интерактивных и компьютерных возможностей.....                                                                                 | 5 |
| 4. Изучение полученных результатов.....                                                                                                                              | 7 |
| 5. Вывод.....                                                                                                                                                        | 8 |

### Актуальность.

В настоящее время концепция внедрения цифровых технологий все активнее проникает в различные сферы деятельности человека. В информатизированном обществе без овладения интерактивными технологиями и умения использовать компьютерные средства для решения определенных задач немислима реализация творческого потенциала человека в современной науке, культуре, производстве, деловой и иных сферах жизни.

В последнее время получил распространение термин – «интерактивное обучение». Он объединяет группу педагогических технологий, достигающих высокого уровня активности деятельности воспитанников. Использование интерактивных технологий является одним из эффективных способов повышения мотивации и индивидуализации обучения детей, развития у них творческих способностей и создания благоприятного эмоционального фона.

Интерактивный («Inter» – взаимный, «act» – действовать) – означает взаимодействовать, находиться в режиме беседы, диалога с кем-либо.

Использование интерактивных технологий позволяет перейти от объяснительно-иллюстрированного способа обучения к деятельностному,

при котором ребенок принимает активное участие в данной деятельности. Именно это способствует осознанному усвоению новых знаний.

В свете научного и социального прогресса главная задача педагога – обучая развивать, т.е. не только дать знания по своему предмету, но и сформировать ключевые компетентности. Именно поэтому широкое распространение получили интерактивные педагогические технологии, в основе которых предусматривается интерактивная модель образовательного процесса с использованием активных средств обучения. Дополнительное образование, несомненно, благодатная почва для развития интерактивного обучения.

Исходя из этого **цель** моего проекта: использование в образовательном процессе интерактивных технологий при реализации программ дополнительного образования детей

Для достижения поставленной цели необходимо решить **ряд задач**:

1. Изучение возможностей современного информационного пространства для обогащения образовательного процесса и увеличения интереса детей к занятиям по программе
2. Введение в образовательный процесс интерактивных и компьютерных возможностей
3. Изучение полученных результатов.
4. Вывод

Сроки реализации проекта: 2022-2023 учебный год

Место реализации проекта: МБУ ДО «ДЮЦ «Радуга» р.п.Карагаполье

Целевая аудитория проекта: дети младшего и среднего школьного возраста

Руководитель проекта: Смирнова Елена Михайловна

## **Изучение возможностей современного информационного пространства для обогащения образовательного процесса и увеличения интереса детей к занятиям по программе**

При изучении информационного пространства, я выяснила, что в интернете есть огромное количество программ, платформ и приложений которые мы можем использовать в работе с детьми.

Одной из таких платформ является образовательная платформа Joyteka. Данная платформа поможет вам с первых минут завоевать внимание учащихся, так же она очень удобна на дистанционном обучении. Здесь можно составлять тесты, викторины или проводить квесты. Форматов столько, что можно их приобщить к разным событиям, праздникам и тематическим урокам. Ее использование возможно и в каникулярное время. Всё, что нужно для использования, — компьютер, интернет и регистрация на сайте платформы. Платформой можно пользоваться бесплатно.

Следующим сайтом является - «LearningApps.org - создание мультимедийных интерактивных упражнений». Здесь педагог может конструировать для детей различные игры, задания, викторины, кроссворды по разным предметам, а также проверить качество выполнения заданий детьми.

Izi.travel – бесплатный сервис, в котором мы можем создать виртуальный музей, выставку, аудиокниги, туры и квесты. По каждому из этих маршрутов можно добавлять вопросы или задания, что и делает путешествие интерактивным.

interacty.me – этот ресурс так же предлагает сделать обучение интереснее, превратив его в игру.

Сейчас дети активно используют мобильные приложения с использованием возможностей нейросети: «Шедеврум», «Нейросеть рисует» и другие. Эти приложения помогают найти необходимый образ или картинку по запросу и легко устанавливаются на телефон.

Замечательно помогают в работе различные фото и видео редакторы, которые есть на каждом мобильном телефоне. Дети могут не просто снимать себя и про себя, эти приложения делают обучение открытым и

позволяют рассказывать всему миру, как и что, делали на занятиях, что сегодня интересного и необычного случилось вокруг нас и т.д.

Сейчас среди детей и подростков популярно такое направление как косплей – дети переодеваются в своих любимых героев и весело проводят время. На мой взгляд, это тоже очень интересное направление, которое легко использовать в работе творческих объединений.

Из всего представленного видно, что идей и возможностей в интернете огромное количество. Я хочу проверить, как это можно использовать во время занятий, насколько это трудоемко для педагога и интересно для детей.

### **Введение в образовательный процесс интерактивных и компьютерных возможностей**

Я решила использовать в своей работе все доступные для меня ресурсы и формы интерактивной работы.

Первая форма интерактивных технологий применяемых в моей практике – это игра. Сюда входят:

- Игровые программы
- Игры с экраном
- Командные игры

Игра – всегда интересна для детей разного возраста, а особенно когда она организована с использованием мультимедиа, музыки, танцев. Это всегда фейерверк эмоций и удовольствия.

Следующая форма – косплей. В молодежной среде появляется много различных трендов, которые, на первый взгляд, никак не связаны с образованием. Однако их можно использовать в обучении. Косплей – это перевоплощение в различные роли, заключающееся в переодевании в костюмы и отыгрывании характера героя. Во время таких занятий существует уникальная возможность у ее участников «придумать» сюжет, распределить роли, договориться о правилах взаимодействия. Косплей

отлично подходит для тематических занятий и вечеринок. Дети с удовольствием не только наряжаются в разных героев, но и сами собирают костюмы, готовят атрибуты для героев.

Квиз-игры, или прохождение тестов и онлайн квестов. Квиз – это интеллектуально-развлекательная викторина, в которой нужно отвечать на различные вопросы в основном на логику и эрудицию. В игре активно используют метод мозгового штурма и эффект синергии, игра формирует чувство единения команды, вовлекает участников в совместную работу. В конструировании Квиз-игр и интеллектуальных квестов мне помогает образовательная платформа Joyteka. В ней есть бесплатный ресурс и шаблоны проектирования заданий для детей. Платформа дает возможность детям не только интересно решать задачи, но и видеть педагогу, как каждый ребенок прошел это задание и какие результаты при этом получил.

Проектное обучение – решение задач с помощью разработки и реализации проектов. На моих занятиях дети придумывают проекты решения различных проблем: как организовать игру, как смонтировать видеозаметку, как подготовить костюмы для праздника и т.п. Эта форма позволяет детям работать в команде, распределяя между собой обязанности по возможностям каждого ребенка. Дети в проектной деятельности выполняют интересное для себя занятие, учатся находить нестандартные решения и новые идеи, хотя бы в пределах существующего коллектива.

Опыт работы показал, что дети не умеют искать учебную информацию в интернете. Использование гаджетов на занятиях для работы над поиском и систематизацией необходимой информации дает возможность детям самостоятельно находить ответы на многие вопросы. И в то же время, пользоваться мобильным телефоном во время занятия не просто можно, а просто необходимо. Это не только повышает интерес ребенка к занятиям, но и позволяет быстро находить ответы. Как правило, это позволяет детям легче запоминать новую информацию.

Работа с интерактивными образовательными платформами. Образовательные платформы дают возможность конструировать квиз-игры и квесты, они помогают детям делать обучающие видеоролики, панорамные фото, создавать интерактивные рабочие листы, конструировать тесты и кроссворды на интересующую тему и еще много всего.

Использование интерактивных и компьютерных технологий сделало образовательный и развлекательный процесс более интересным и познавательным.

### **Изучение полученных результатов**

Интерактивные технологии это интересно. Занятия с использованием современных возможностей повышают интерес детей к занятиям, обучение детей проходит всегда интересно и весело. Дети ждут таких занятий.

За время работы над проектом я получила следующие результаты:

- Праздничные и игровые мероприятия с использованием интерактивных технологий стали проходить интереснее, дети с удовольствием ходят на игровые программы.
- Занятия с использованием Интернет-ресурсов, заставляют детей думать и находить решения, в том числе и в интернете.
- Подготовка занятий и мероприятий с использованием интерактивных форм, так же как и обычных, требует тщательной подготовки и проверки готового задания, если у тебя в задании что-то не заведено, то это не скроешь.
- Готовые задания можно сохранять и при необходимости корректировать и использовать повторно, что облегчает подготовку к этому занятию в следующий раз.
- Я заметила повышение интереса детей к моим творческим объединениям.

## **Вывод**

Как мы видим, возможностей интерактивной деятельности в настоящее время очень много, но они мало используются в образовательном процессе по разным причинам:

- незнание педагогов о возможностях,
- нет техники и интернета на рабочем месте,
- не все программы доступны по причине того, что их использование очень дорого в использовании, либо бесплатные версии не обладают достаточным количеством возможностей,
- нежелание педагогов менять концепцию своей работы
- страх перед дополнительной работой и т.д.

Мой проект доказывает, что это не так и страшно. Введение новых технологий в деятельность педагога не только облегчает работу, но и привлекает интерес детей к его творческим объединениям, что сохраняет контингент детей в течение всего учебного года. Конечно, при внедрении нового, всегда нужно потрудиться и выработать то, что будет получаться лучше всего именно у тебя, но потом, это принесет свои положительные результаты.

## Приложение

### Игры



## Косплей



## Образовательные платформы



СЕРВИСЫ ▾ ТАРИФЫ О НАС ▾ МАТЕРИАЛЫ  RU  ВВЕСТИ КОД ПРОФИЛЬ 

### Образовательная платформа Joyteka

Пять онлайн-сервисов, индивидуальные задания и яркие эмоции при обучении. Создайте увлекательный урок для своих учеников.

[СОЗДАТЬ ЗАНЯТИЕ](#)

**53 820**  
Пользователей

**182 700**  
Подготовленных уроков

**3**



Interactive video

Main Caucasian ridge

5642



UCHI.RU

### С нами занимается каждый второй школьник страны

Учи.ру — образовательная онлайн-платформа для школьников, их родителей и учителей

[ЗАРЕГИСТРИРОВАТЬСЯ](#) [У МЕНЯ ЕСТЬ КОД](#)



Логин  
Пароль

Учи.ру использует Ваши cookie и другие данные, чтобы сделать сервис удобным. При

learningapps.org

learningapps.org - создание мультимедийных интерактивных упражнений



Поиск

Все упражнения Новое упражнение Создать коллекцию

Вход

Категория: Все категории ▾ Медиа: Всё ▾ Классы: 



Зачёт по теме



ВИКТОРИНА «ДОСТОПРИМЕЧАТ...



Йозеф Гайдн. Симфония №103



ЕГЭ Информатика (Задание 4)



Ввод текста. Жизненный цикл ПО



Ending the pursuit of perfection | Iskra



Путешествие с каплей воды.



Табличное деление с остатком



Квест-1: Вероятность события

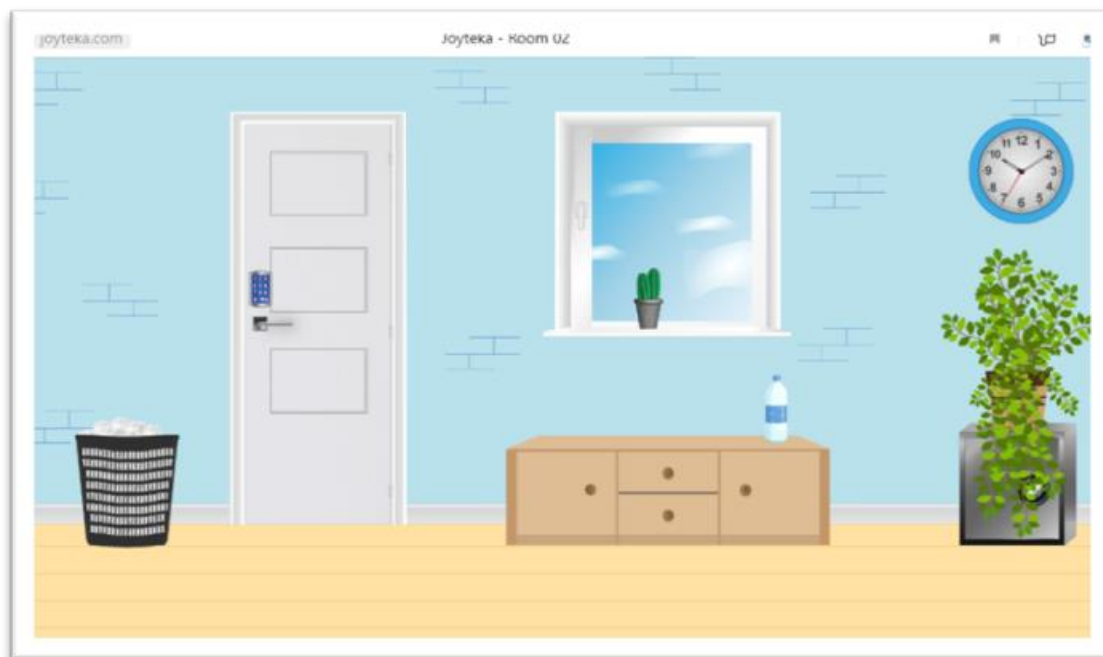


Викторина «Балет «Ромео и Джульетта»

## Проекты



## Квиз-игры



МЕНЮ

СТАРТОВАЯ СТРАНИЦА

МОЯ ПРОФИЛЬ

МОИ ЗАНЯТИЯ

СОЗДАТЬ ЗАНЯТИЕ

ПЕРЕЙТИ НА ПРОФИЛЬ

## Мои занятия

+

СОЗДАТЬ

ЗАКАЗАТЬ СЕРТИФИКАТ

Все

Квест

Видео

Викторина

Термины

Тест

| НАЗВАНИЕ                                | НОМЕР                                                   | ДАТА       |                           |
|-----------------------------------------|---------------------------------------------------------|------------|---------------------------|
| Кошки - герои литературных произведений | <b>100 097 093</b><br><a href="#">КОПИРОВАТЬ ССЫЛКУ</a> | 27.11.2022 | РЕЗУЛЬТАТЫ  РЕДАКТИРОВАТЬ |

+

СОЗДАТЬ