**Забродина Наталья Анатольевна**,

магистр, учитель начальных классов

ГБОУ школы №346 Невского района Санкт-Петербурга

piter8121@yandex.ru

**Аннотация:** *в данной публикации рассмотрены возможности использования LearningApps.org. на уроках математики в начальной школе. Представленный материал может быть интересен как педагогам школ, так и самим обучающимся.*

**Ключевые слова:** социальный сервис, web 2.0. электронные образовательные ресурсы, информационно-коммуникационные технологии.

**ИСПОЛЬЗОВАНИЕ LEARNINGAPPS.ORG В РАБОТЕ ВЫЧИСЛИТЕЛЬНОГО СОДЕРЖАНИЯ НА УРОКАХ МАТЕМАТИКИ В НАЧАЛЬНОЙ ШКОЛЕ**

 Каждый учитель задаётся вопросом о том, какие средства позволят наиболее эффективно сформировать интерес обучающихся, активизировать их деятельность, раскрыть интеллектуальный потенциал каждого ученика.

 Сейчас в сети размещено огромное количество интерактивных материалов и пособий, различных тренажёров и прочих образовательных ресурсов, которые можно использовать при изучении материала вычислительного содержания.

 Однако, многие из них имеют ряд существенных недостатков:

* материалы предлагаются в готовом виде, без возможности внесения изменений, обычно они составлены для определённого учебно-методического комплекса (УМК), и по этой причине использование их с другим УМК затруднительно;
* не всегда готовые материалы соответствуют индивидуальным особенностям учащихся, структуре конкретного урока, поэтому у многих учителей возникает желание создавать собственные интерактивные материалы, которые легко бы вписывались в учебный процесс;
* разработка собственных интерактивных материалов занимает довольно много времени и иногда достаточно сложна в техническом плане [1].

 Одним из сервисов, предоставляющих учителю и самим обучающимся возможность создавать интерактивные учебно-методические пособия, является LearningApps.org [3].

 LearningApps.org – социальный сервис и является приложением Web 2.0 для поддержки обучения и процесса преподавания с помощью интерактивных модулей.

 Существующие модули могут быть непосредственно включены в содержание обучения, а также их можно изменять или создавать в оперативном режиме. Целью является собрание интерактивных блоков и возможность сделать их общедоступными.

 Созданные в данном сервисе работы можно опубликовать на своих сайтах (блогах), отправлять ссылки, делиться в социальных сетях и сохранять в коллекциях сайта.

 Выбор заданий очень большой. Используя на уроках готовые электронные образовательные ресурсы (ЭОР) разной сложности, учитель применяет информационно-образовательную среду (ИОС). На сайте имеются готовые интерактивные упражнения, систематизированные как по популярности, так и по предметным областям. *Интерактивные задания* при использовании ЭОР интересны ученикам тем, что позволяют видеть реакцию на свои действия; направлены на открытие новых знаний или на обобщение; *учебная анимация* выполняет мотивационную функцию тем, что позволяет показать в динамике процессы, сложные для понимания; создаёт зрительный и эмоциональный образ формальных математических правил; делает изучаемые процессы ближе к жизни и понятнее; позволяет быть свидетелями и участниками рождения правил, алгоритмов. *Тестовые задания* могут вызвать интерес тем, что позволяют: выбирать уровень сложности; обращаться к справочным материалам (в режиме тренинга), не ограничивать время выполнения задания [2].

 Учитель может использовать макеты для создания интерактивных дидактических материалов. Макеты распределены по блокам в зависимости вида деятельности: выбор, распределение, последовательность, заполнение, онлайн-игры, инструменты.

 Упражнения дифференцированы по уровню образовательной ступени, для которой они рассчитаны:

* начальная школа;
* средняя школа;
* старшие классы.

 При желании не только учитель, имеющий самые минимальные навыки работы с информационно-коммуникационными технологиями (ИКТ), но и любой ученик может создать свой ресурс - небольшое упражнение на качественном уровне.

 Упражнения создаются пошагово:

1. Зарегистрироваться на сайте.

2. Выбрать тип упражнения.

3. Создать подобное приложение.

4. Сохранить приложение.

 Если создать упражнение нет возможности, тогда можно воспользоваться уже готовыми.

Рассмотрим использование LearningApps.org на примере работ вычислительного содержания младшими школьниками. В разделе математика выбор заданий очень большой. Перед тем как ребёнок приступит к его выполнению, он должен прочитать формулировку и нажать кнопку «ОК». Без инструкции приступить к работе учащийся не сможет. Задания, представленные на сайте разнообразны. Так, решив все примеры, ученик сможет увидеть изображение учёного, который составил таблицу умножения. При изучении темы «Сложение и вычитание в пределах 100» можно использовать хронологическую линейку». LearningApps.org можно использовать при проведении устного счета. Используя сортировку картинок, ученик сможет закрепить «Счёт в пределах 10».

Серия заданий в игре «Миллионер» поможет совершенствовать вычислительные навыки.

 Освоение таких сервисов позволяет учителю сделать процесс обучения насыщеннее, интереснее, ярче; ученику – получить компетенции в области информационных технологий, овладеть навыками самостоятельной и коллективной работы, структурировать свои знания, связывать теоретические знания с практикой, получить мгновенный отклик на свои учебные действия.

 Ценной является возможность создания на сервисе LearningApps.org своих классов и аккаунтов для учеников. Созданные приложения, задания, упражнения учитель может разместить в разделе «Приложения для моих классов». Ученик, зайдя в своём аккаунте в раздел «Моя классная комната», увидит приложение, размещённое учителем и сможет его выполнить.

 Обучающиеся с удовольствием сами или вместе с одноклассниками могут создавать такие интерактивные задания и упражнения сами, что способствует формированию и развитию вычислительной стороны.

1. Ивашова О.А., Забродина Н.А. Использование электронных ресурсов для развития вычислительной культуры младших школьников // Информационное пространство и дети: образовательные возможности манипулятивные воздействия: сб. научн. тр. – СПб: изд-ва Политехнического ун-та, 2016. – С. 524-535.
2. Ивашова О.А. Информационные технологии и математическая культура младших школьников //Вестник Герценовского университета. 2008. – № 3 – С. 70 – 74.
3. LearningApps.org [Электронный ресурс] //URL: https://learningapps.org/.