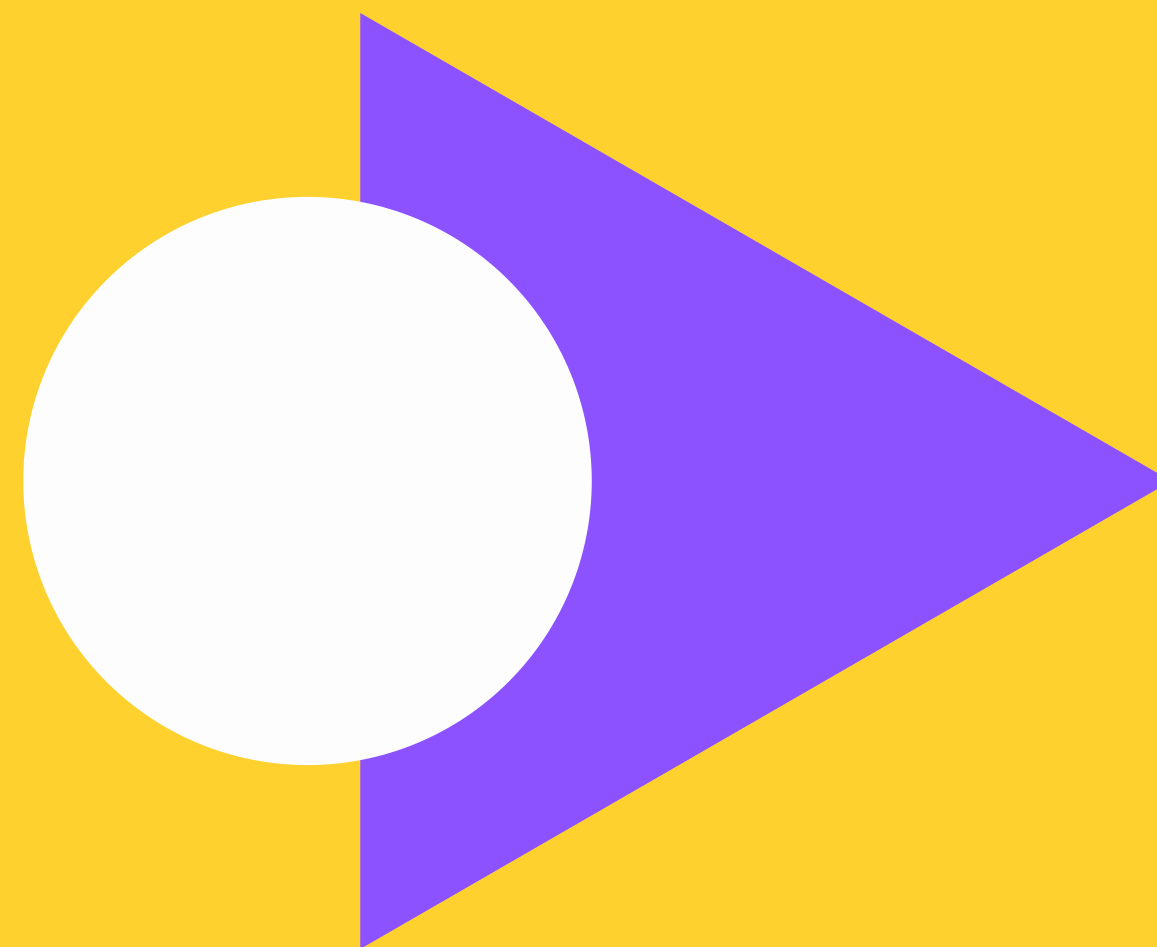


# ИНТЕРАКТИВНАЯ ИСТОРИЯ XIX ВЕКА:

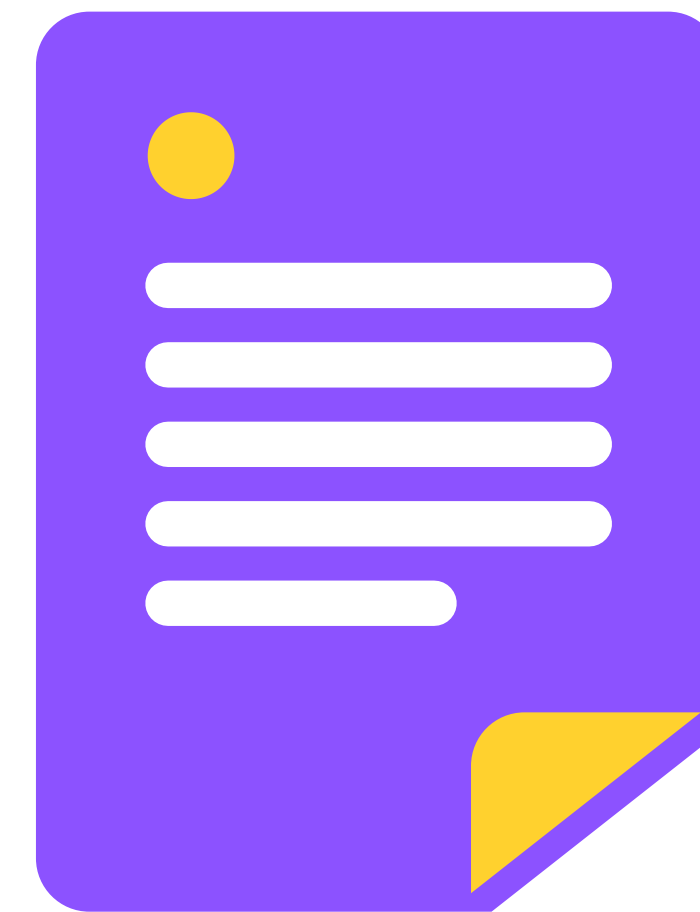
СБОРНИК ЛАЙФХАКОВ ПО МЕТОДИКЕ  
ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ОНЛАЙН-ПЛАТФОРМ  
ДЛЯ РАЗРАБОТКИ ДИДАКТИЧЕСКОГО  
МАТЕРИАЛА С ПРИМЕРАМИ И  
ШАБЛОНАМИ

ОБЩЕСТВО УШИНСКОГО



# ОГЛАВЛЕНИЕ

- Команда проекта
- Паспорт проекта
- Пояснительная записка
- Описание основных ресурсов
- Шаблоны работы с каждой из программ
- Разработки уроков истории с использованием предложенных онлайн-платформ
- Заключение



# КОМАНДА ПРОЕКТА



Капитан: Муравьёва Татьяна Ивановна, студенты ФГБОУ ВО «Ярославский государственный педагогический университет имени К.Д. Ушинского», г. Ярославль



Участники: Дубовицкая Арина Анатольевна, Калачева Варвара Сергеевна, студенты ФГБОУ ВО «Ярославский государственный педагогический университет имени К.Д. Ушинского», г. Ярославль

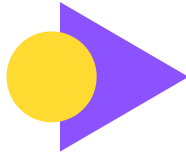


Учитель: Кузнецова Елена Леонидовна, учитель истории МБОУ СШ №12, г. Глазов

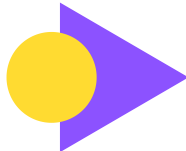


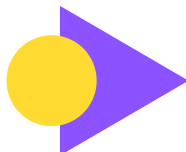
Методист: Сергеев Егор Викторович, заместитель директора МБОУ СОШ № 12, г. Глазов.

# ПАСПОРТ ПРОЕКТА

 **Проблема:** недостаточный уровень познавательного интереса у обучающихся на уроках истории

Проект должен разрешать противоречие между необходимостью сформировать познавательный интерес у обучающихся 9 класса на уроках истории к непростому и объемному учебному материалу и сложностью представления материала в рамках традиционных форм обучения

 **Цель:** повышение уровня познавательного интереса у обучающихся 9 класса на уроках истории

 **Продукт:** Методические рекомендации для учителей по использованию онлайн-платформ и по созданию интерактивных заданий на уроках истории с примерами и шаблонами в форме «сборника лайфхаков».

# ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

В условиях цифровизации обучения, возрастающей роли качественного дистанционного обучения как никогда актуальным становится использование онлайн-платформ и сервисов, которые могут быть использованы педагогом как инструменты повышения заинтересованности на уроках истории, включенности обучающихся в процесс обучения.

В связи с этим мы предлагаем авторский сборник ресурсов с рекомендациями по работе с каждой из платформ, а также примерами заданий, которые могут быть предложены.

Конечно, главное - творчество самого педагога, а сервис станет лишь усилителем эффекта, инструментом для включения школьников в образовательный процесс.





# MENTIMETER

<https://www.mentimeter.com/>

Mentimeter — простой, стильный онлайн-сервис для создания опросов и голосования в режиме реального времени. Вы можете использовать готовый пример или создать собственную презентацию – интерактивную доску с вопросами. Его удобно использовать для опроса обучающихся в режиме реального времени в аудитории, поскольку он доступен и на мобильных устройствах, и в электронной среде.

## Возможности платформы

Помимо обычных слайдов с фотографиями, цитатами и важными числами (датами), в презентацию могут быть включены вопросы самых разных типов:

1. Вопросы с выбором одного ответа/множественным выбором;
2. Открытый ответ (в виде сообщения на доске, облака слов, списка);
3. Оценка по шкале и ранжирование ответов;
4. Ввод ответа в виде точки на плоской координатной плоскости (респондент оценивает объекты по двум критериям, которые являются осями диаграммы).



# MENTIMETER

Однако следует отметить, что при использовании программы в режиме бесплатного тарифного плана существуют следующие ограничения:

1. Опрос может содержать не более 2 вопросов;
2. Тестирование может содержать не более 5 вопросов;
3. Голосование проходит анонимно;
4. Нет возможности экспорта результатов, совместного использования и настройки оформления.



Работа с программой осуществляется в двух направлениях.

Во-первых, педагог, создающий презентацию, работает с сервисом через свой личный кабинет, вносит правки, изменения, комментирует созданную интерактивную среду.

Во-вторых, учащиеся, переходя на сайт [menti.com](https://www.menti.com) через введение уникального кода (он отображается на верхней части презентации), присоединяются к презентации и получают к ней доступ.

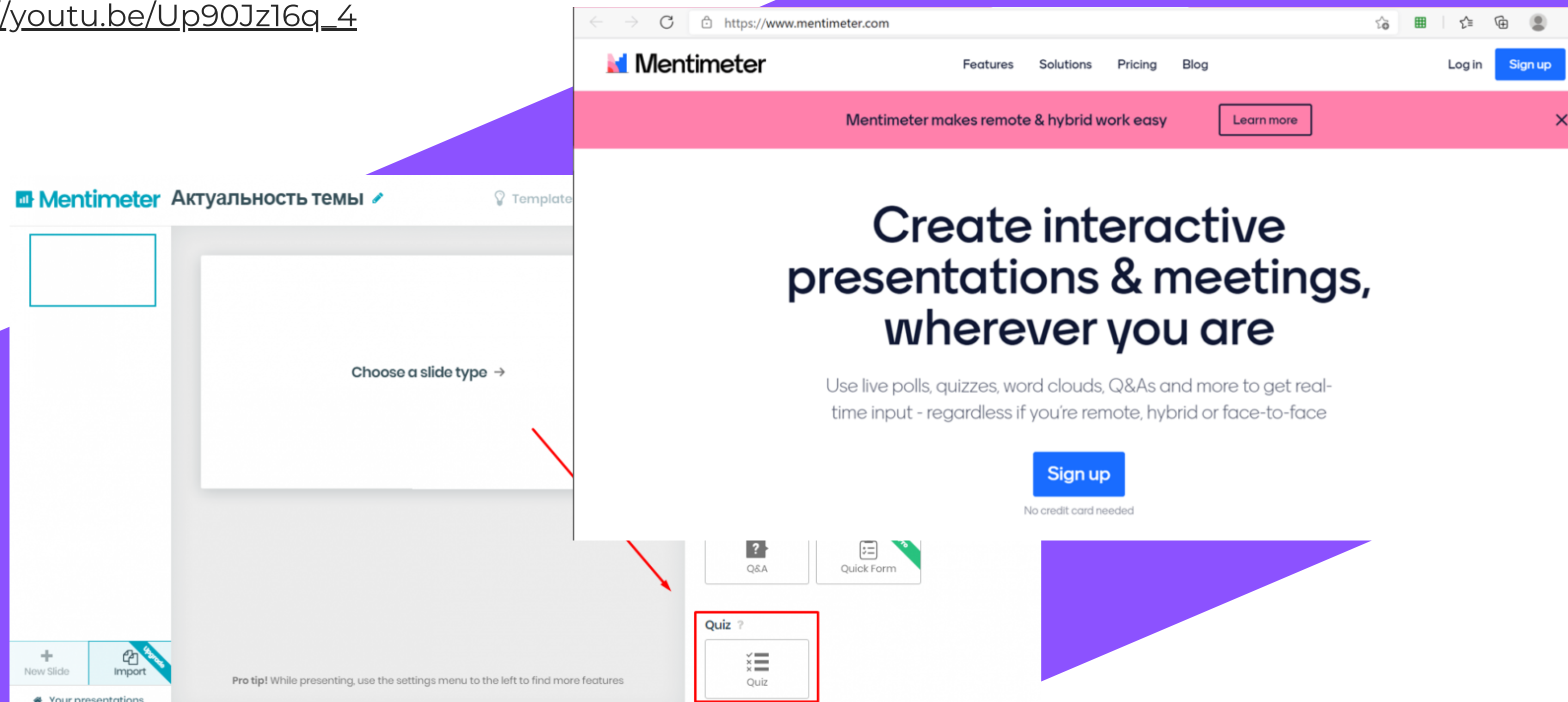
Далее работа осуществляется совместно: учитель перелистывает слайды, они синхронно меняются на устройствах обучающихся.

# MENTIMETER

Шаблон

Предлагаем посмотреть видео-инструкцию с сайта:

[https://youtu.be/Up90Jz16q\\_4](https://youtu.be/Up90Jz16q_4)





# MENTIMETER

Пример урока

Go to [www.menti.com](https://www.menti.com) and use the code 3157 1683

Mentimeter

С какими событиями, явлениями вы ассоциируете правление Александра II?

Go to [www.menti.com](https://www.menti.com) and use the code 3157 1683

В каком году была проведена крестьянская реформа?



Go to [www.menti.com](https://www.menti.com) and use the code 3157 1683

Mentimeter

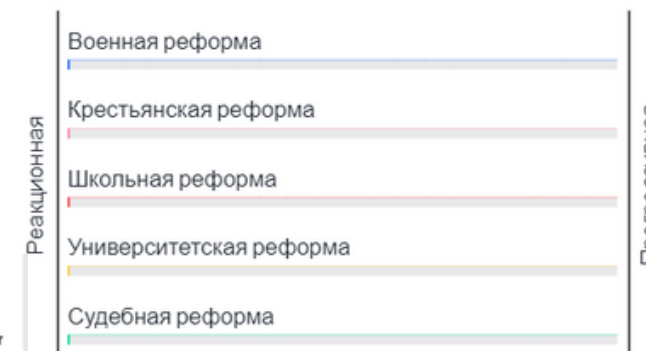
Кто занимался разработкой проекта военной реформы?

The correct answer is: Милютин

Go to [www.menti.com](https://www.menti.com) and use the code 3157 1683

Mentimeter

Оцените направленность реформ Александра II



Go to [www.menti.com](https://www.menti.com) and use the code 3157 1683

Mentimeter

Интервью с императором Александром II

No questions from the audience!  
Incoming questions will show up here so that you can answer them one by one.

Подобные задания могут быть включены в структуру повторительно-обобщающего урока по теме "Реформы Александра II"

# КАНООТ!

<https://kahoot.com/>

Kahoot! — игровая обучающая платформа, используемая в классе в школах и других учебных заведениях. На сайте предоставлен каталог игр, каждая из которых является викториной, содержащей вопросы с несколькими вариантами ответов.

Сайтом можно пользоваться в веб-браузере, а также и в приложении для мобильных устройств. Kahoot! был разработан для групповых занятий.

## Возможности платформы

Для участия в игре не требуется обязательной регистрации. Викторины можно выбрать из каталога на сайте. Также можно создавать новые викторины. Время ответа на каждый вопрос ограничено примерно 30-60 секундами. Игровой процесс простой: все игроки одновременно отвечают на вопросы на своих устройствах. Участники набирают очки за каждый правильный ответ. В конце викторины выводится количество очков всех участников.

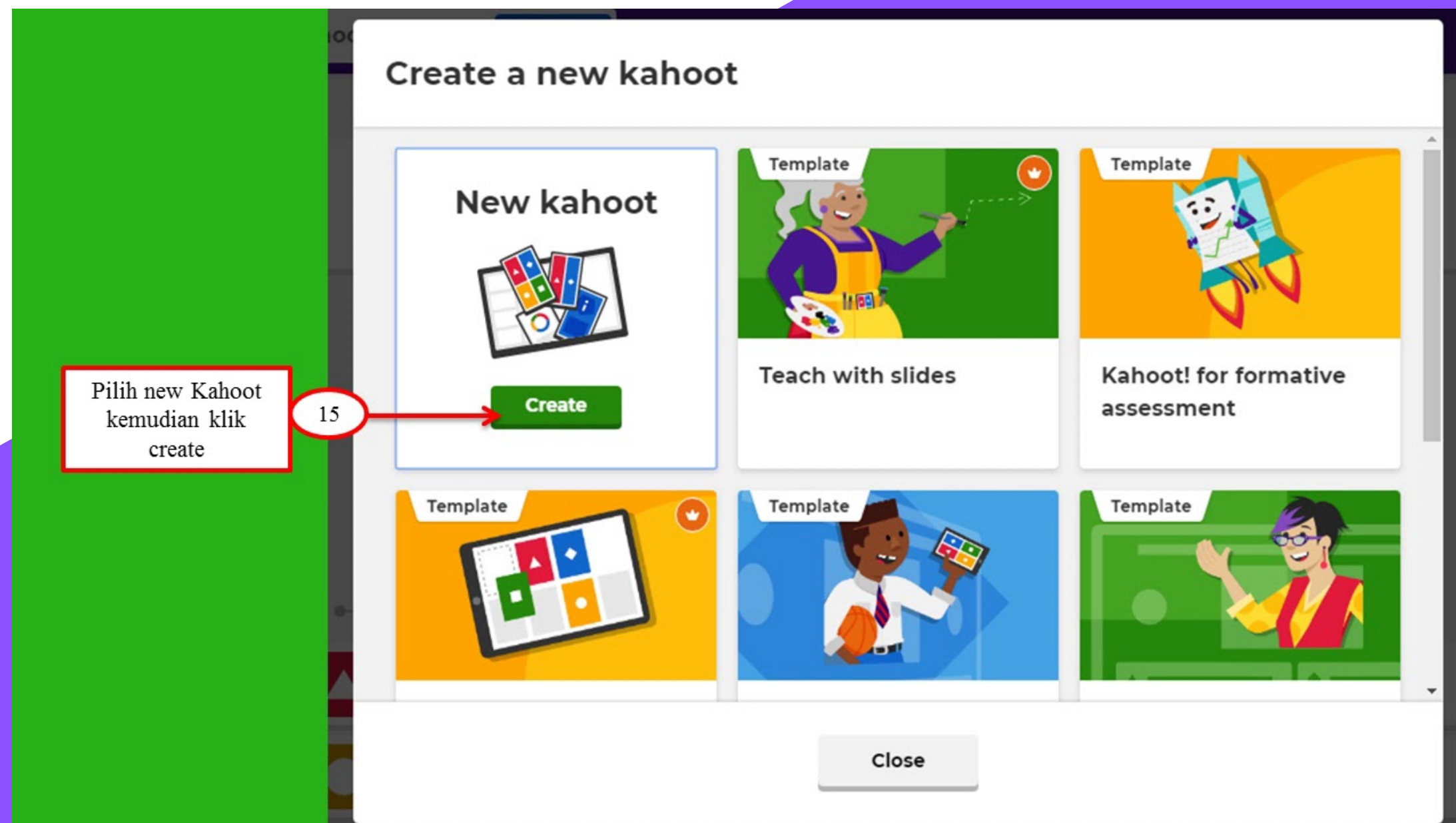
The Kahoot! logo is displayed in a bold, purple, sans-serif font. The word 'Kahoot!' is centered within a yellow rectangular box. The background of the entire slide features a large, stylized purple shape that resembles a folded corner or a large 'K'.

# КАНООТ!

Шаблон

Предлагаем посмотреть видео-инструкцию с сайта:

[https://youtu.be/Ms\\_yHnS3lrA](https://youtu.be/Ms_yHnS3lrA)



# КАНООТ!

## Пример викторины

### 2 - Quiz

Что из названного способствовало развитию капитализма в России в 1870-х гг.?

-  существование крестьянской общины
-  перевод крестьян на обязательный выкуп
-  увеличение норм оброка
-  освобождение крестьян от крепостной зависимости

### 5 - Quiz

Какое событие относится к войне 1877—1878 гг.?

-  Цусимский бой
-  оборона Севастополя
-  Тарутинский марш-манёвр
-  оборона Шипки

### 1 - Quiz

К какому году относится воцарение Александра II?

-  1825 г.
-  1881 г.
-  1855 г.
-  1894 г.

### 4 - Quiz

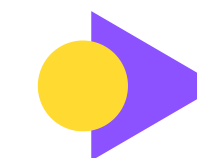
Что было результатом реформы системы народного просвещения?

-  предоставлялась широкая автономия университетам
-  открылись земские школы для крестьянских детей
-  запрещалась деятельность студенческих организаций
-  вводилось всеобщее среднее образование

### 3 - Quiz

Кто из названных общественных деятелей был членом организации «Народная воля»?

-  А. И. Желябов
-  В. Г. Белинский
-  Н. Г. Чернышевский
-  К. С. Аксаков



Подобные задания могут быть включены в структуру повторительно-обобщающего урока по теме "Правление Александра II"

# PADLET

<https://padlet.com>

Русскоязычный сервис Padlet представляет собой онлайн-платформу для выгрузки необходимых материалов. Доски программы помогают упорядочить любую информацию в наиболее удобной для пользователя форме: карта, стена постов, холст, поток, сетка, таймлайн.

## Возможности платформы

- Материалы на доске могут модерироваться создателем (или командой привязанных аккаунтов), а создаваемые посты будут авторскими.
- Кроме того, в сам пост можно добавить необходимые аудио-, фото-, видео- и иные материалы, ссылки на иные источники информации и прочее.
- Доступ к ресурсу осуществляется через указанную почту или через ссылку, предоставляющую пользователям возможности действия с доской.



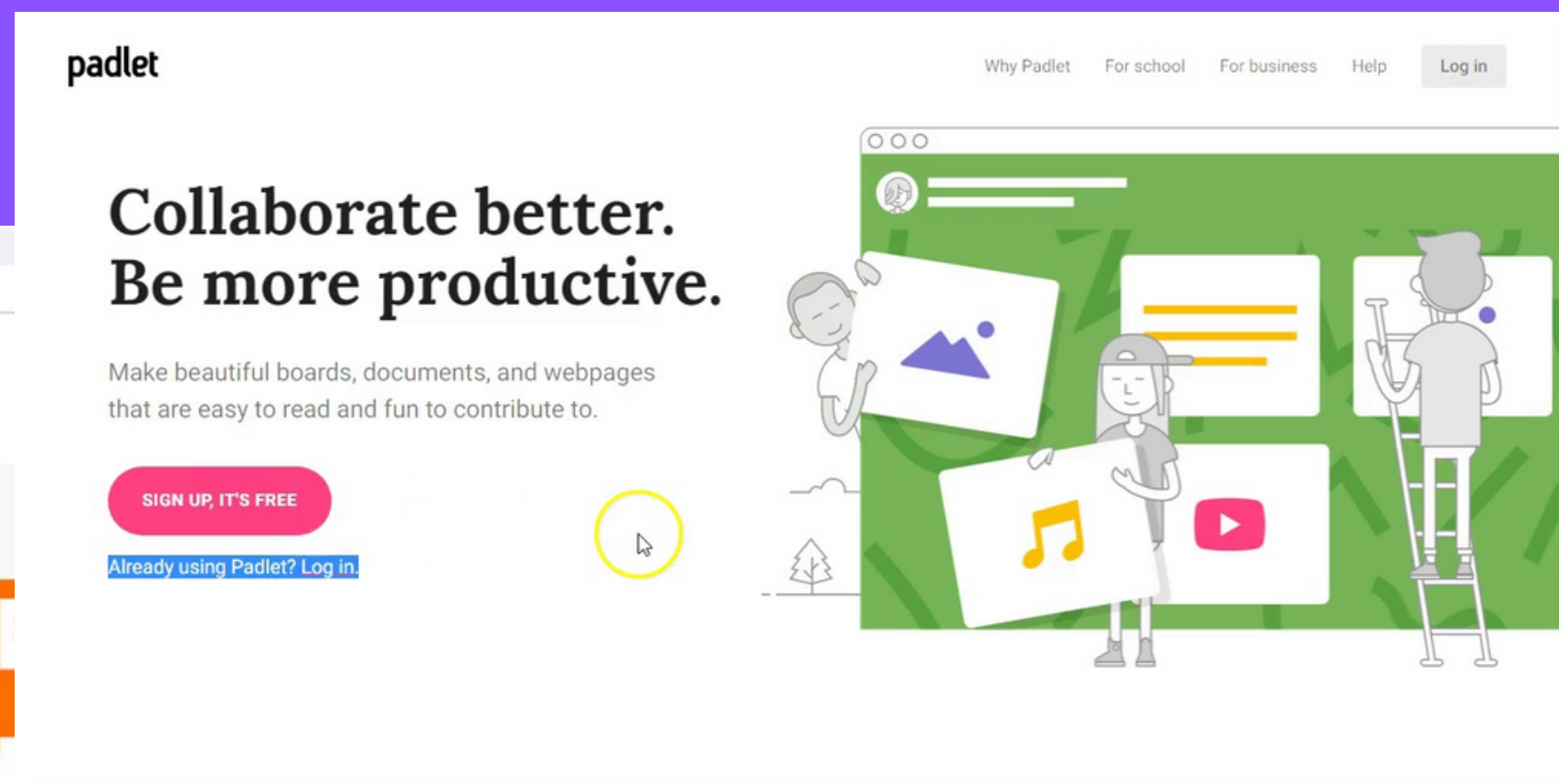
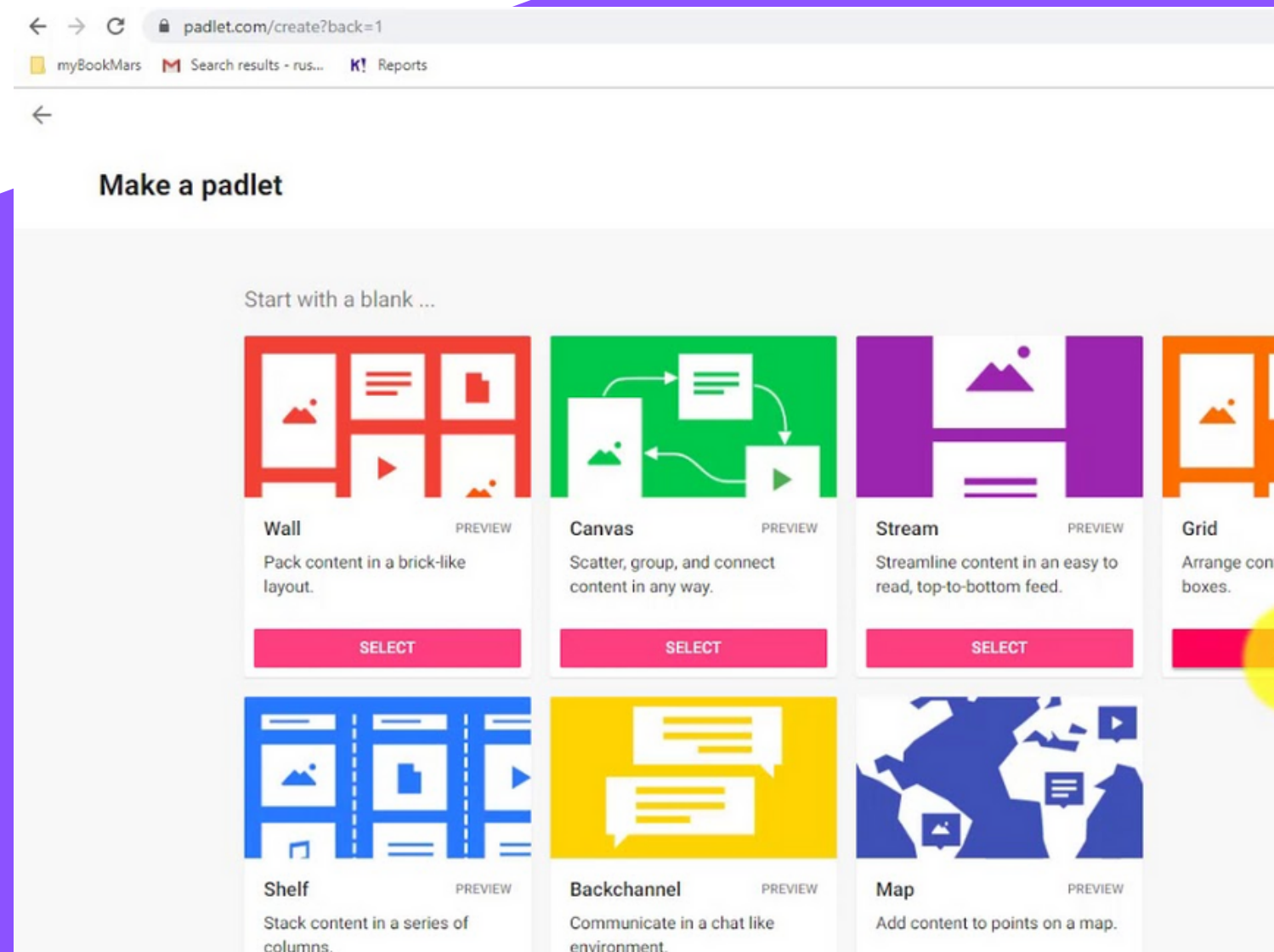


# PADLET

Шаблон

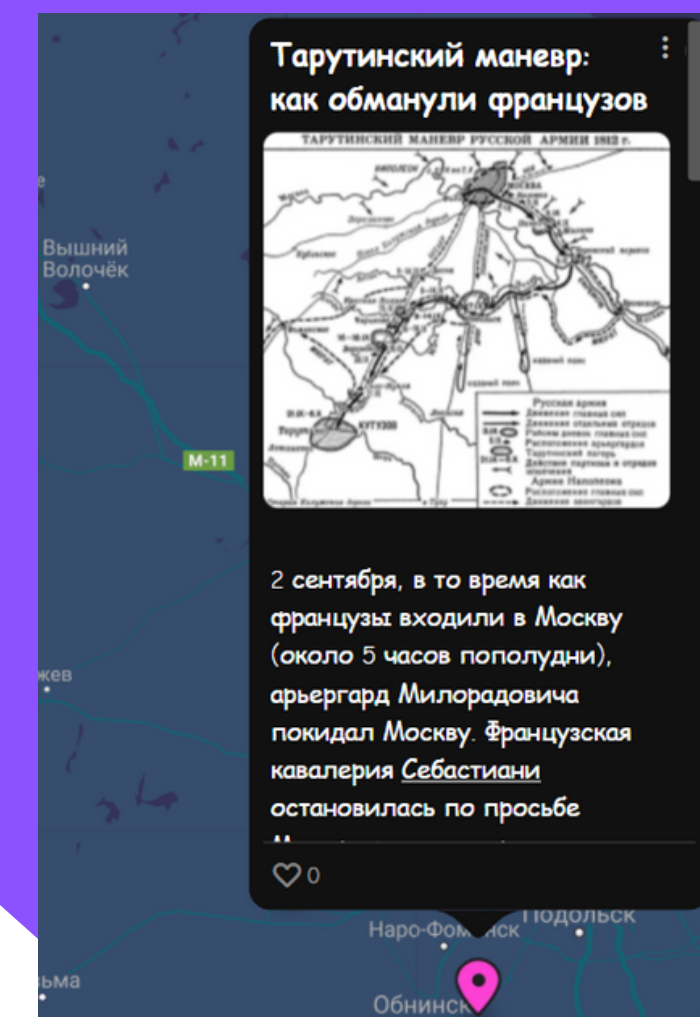
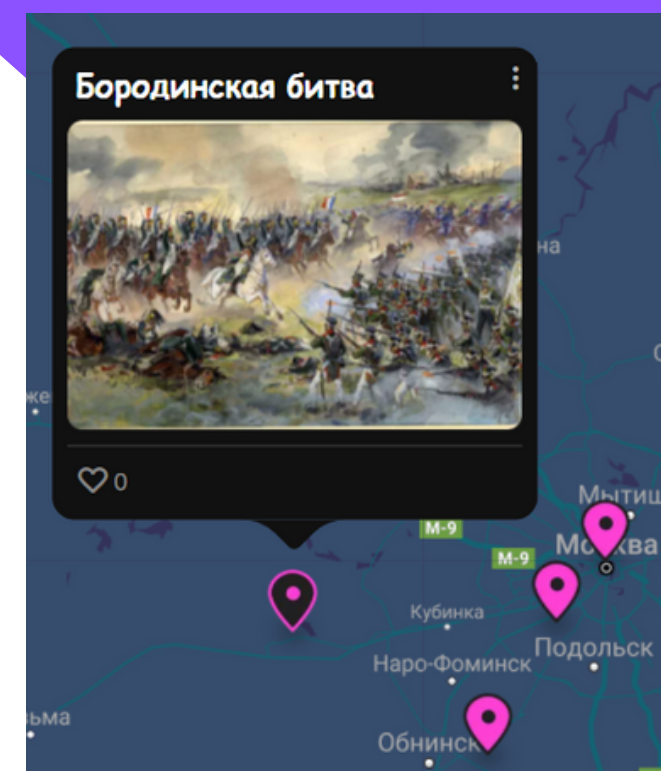
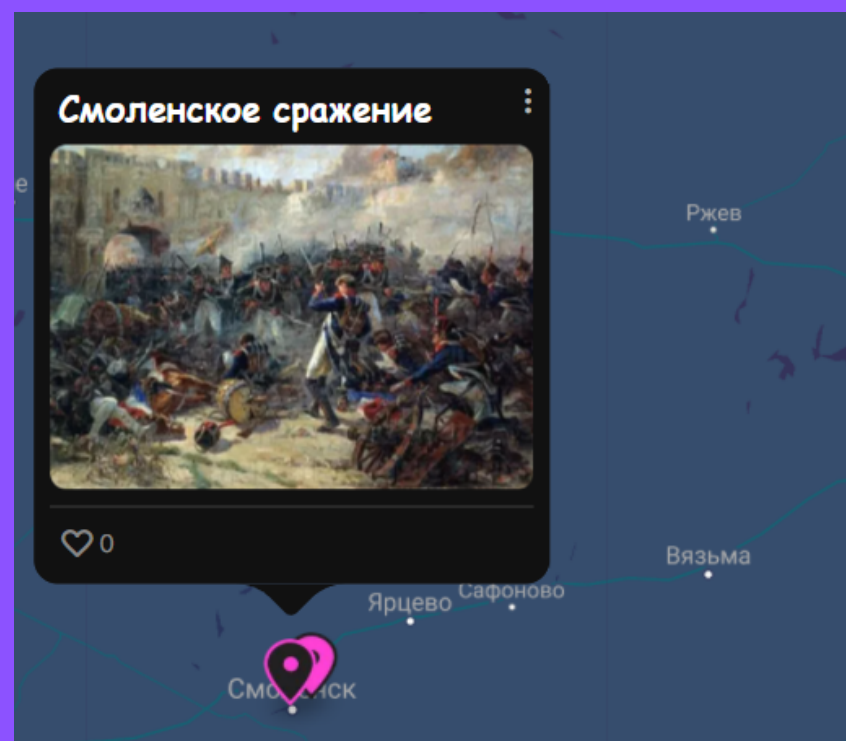
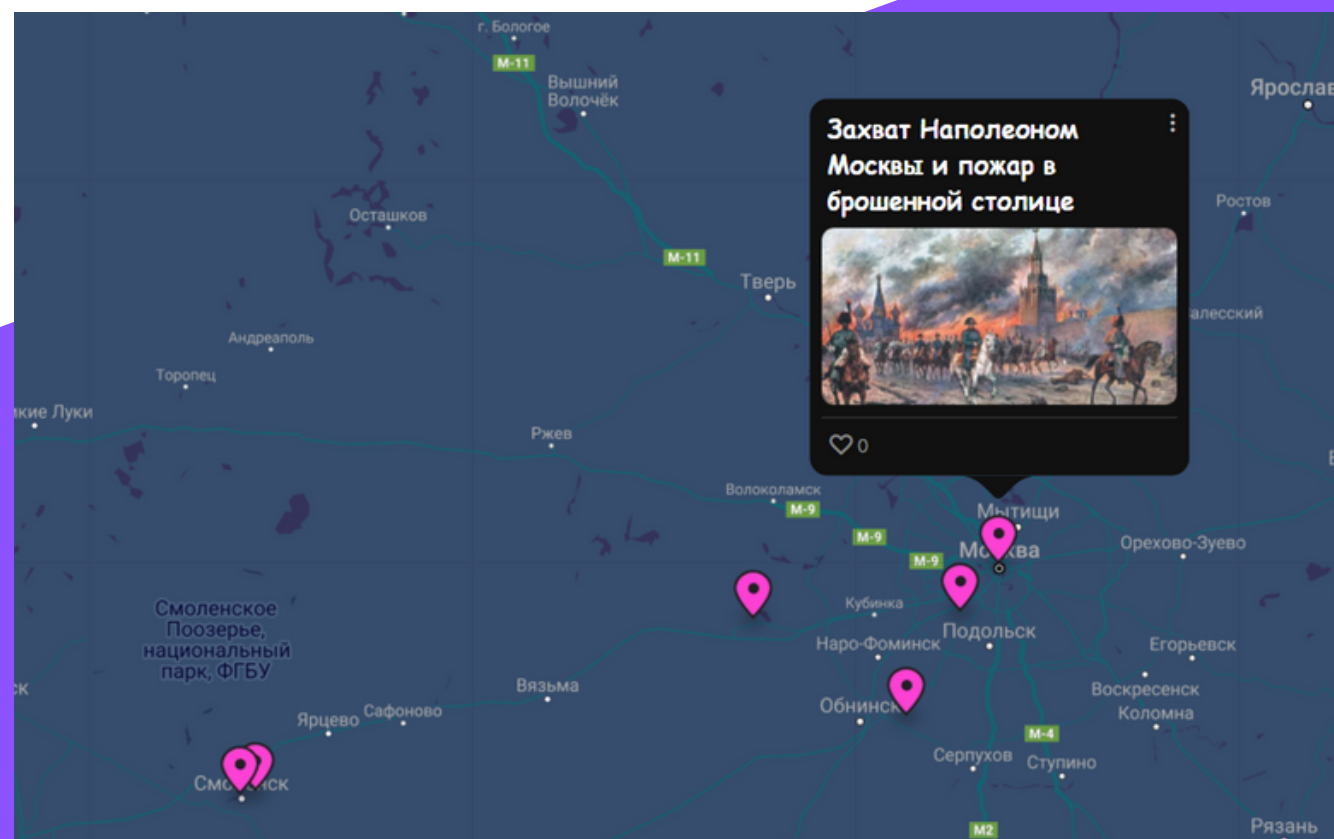
Предлагаем посмотреть видео-инструкцию с сайта:

<https://youtu.be/5BfT4WaVVfE>



# RADLET

Пример урока



- Карта может быть использована как на уроке изучения материала, так и на повторительно-обобщающем уроке по теме "Отечественная война и зарубежный поход русской армии".

# MIRO

<https://miro.com/app>

Miro — это онлайн-платформа для создания интерактивной доски. С ее помощью можно не только наглядно показать что-либо студентам, но и делать занятие увлекательным. Весь платформа Miro сделана на английском языке, но интерфейс интуитивно понятен. Вы можете работать прямо из браузера и неважно, мощный ли у вас компьютер или ноутбук. С Miro можно работать даже на телефоне и планшете, главное, чтобы было подключение к интернету.



## Возможности платформы

- Писать на доске текст, прикреплять картинки, файлы, стикеры
- Рисовать, писать от руки
- Создавать интеллект-карту по шаблонам или «с нуля»
- Работать в команде одновременно на одной доске
- Добавляйте все материалы занятия на доску и, используя демонстрацию экрана в Zoom, перемещайтесь со студентами по презентации, страницам учебника, картинкам и схемам.





# MIRO

Для начала работы с сервисом вы можете выбрать тариф **Education**. Этот бесплатный план предлагает неограниченное количество досок и до 100 участников.

Для ваших учеников сервис тоже бесплатен — приглашайте их к участию по электронной почте. Вы можете ограничивать права участников, выбирая редактирование, комментирование или только просмотр. Контент можно тегировать по уровням, и тогда разным ученикам будут доступны разные материалы на одной и той же доске.

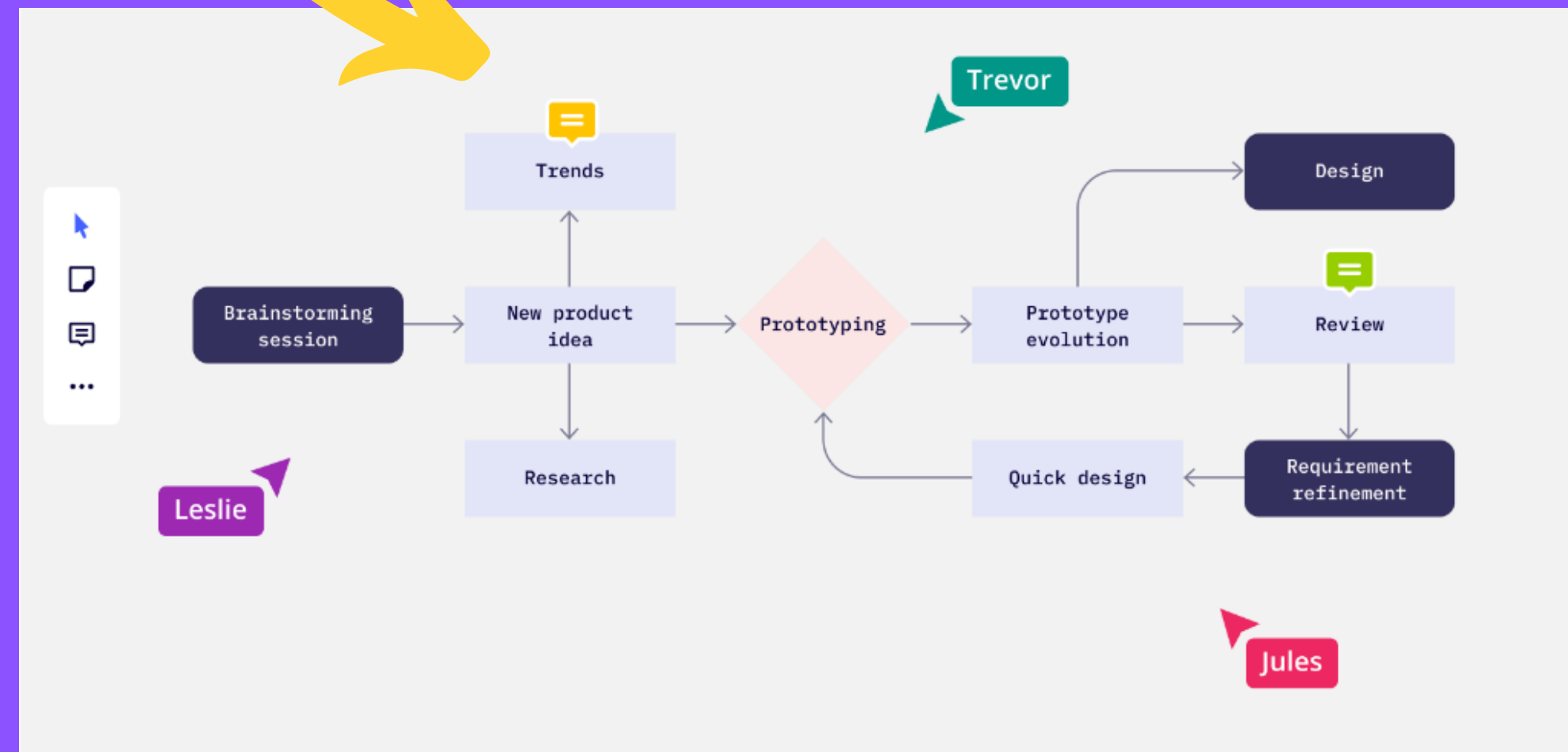
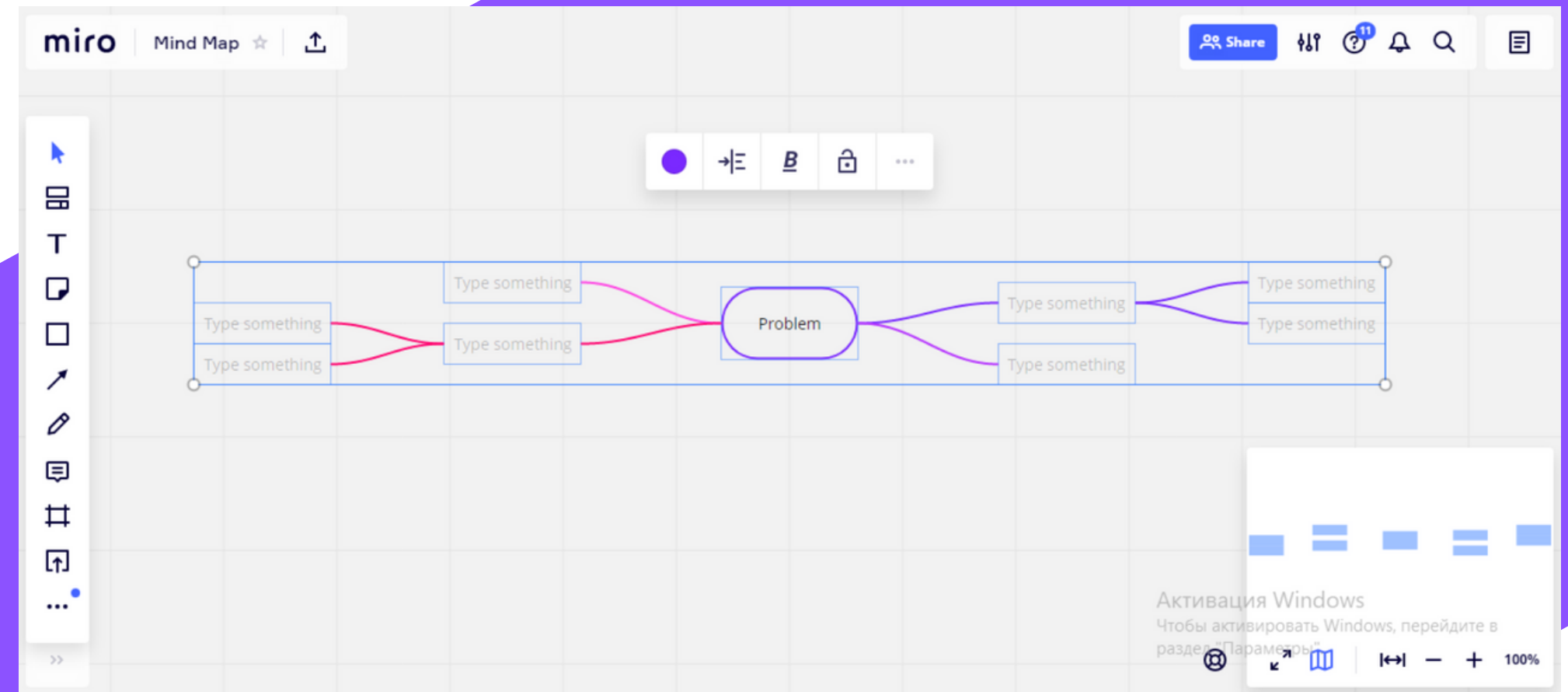
Наполните доску материалами урока, с помощью скриншера управляйте вниманием учеников, таймером ограничивайте время на выполнение заданий. Следите за изменениями: они будут подсвечиваться, а новые комментарии отмечаться розовой точкой прямо на доске. Интересна моментальная синхронизация с Гугл-Драйв: любое изменение в гугл-документе, если он прикреплен к Miro, тут же отобразится на доске, и наоборот.



# MIRO

## Шаблоны

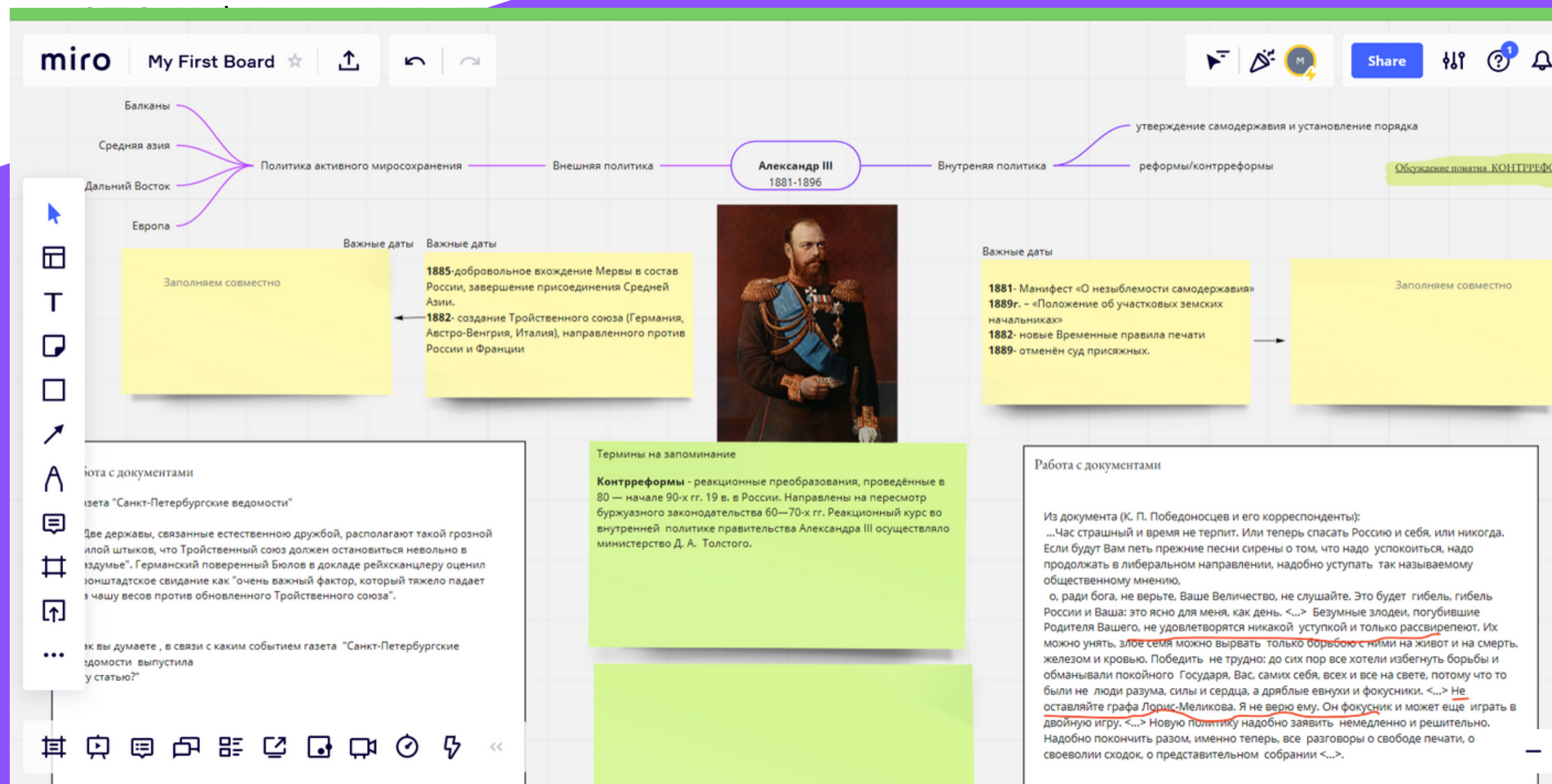
Предлагаем посмотреть  
видео-инструкцию с сайта:  
<https://youtu.be/dE1o2o4d1YQ>



# MIRO

Пример урока

<https://miro.com/welcomeonboard/7n...GRwWjdsQTdrVVNHbFE3S...>



Использовано:

- Шаблон майнд-карты
- Написание от руки
- Вставка изображения
- Режим совместного редактирования
- Режим комментирования
- Стикеры

Подобная структура подойдет для комплекса уроков по теме "Александр III" (а также для других персоналий, исторических событий и т.д.)

# INSTAGRAM

<https://www.instagram.com/>

Социальная сеть с уклоном в фотографии и видеоролики, где вы можете размещать посты (писать свои мысли, идеи с соответствующими изображениями, видео). Ее можно использовать как в виде приложения, так и web-страницы.

С помощью его можно в более интересной форме закрепить материал по историческим личностям, событиям. Следовательно, в данной работе будет использован такой метод, как персонификация.

Например, ученикам предложено написать пост от имени Николая I про строительство железной дороги в России.

## Возможности платформы

- Посты (картинка+текст или видеоролик)
- Сториз (опросы, голосования)



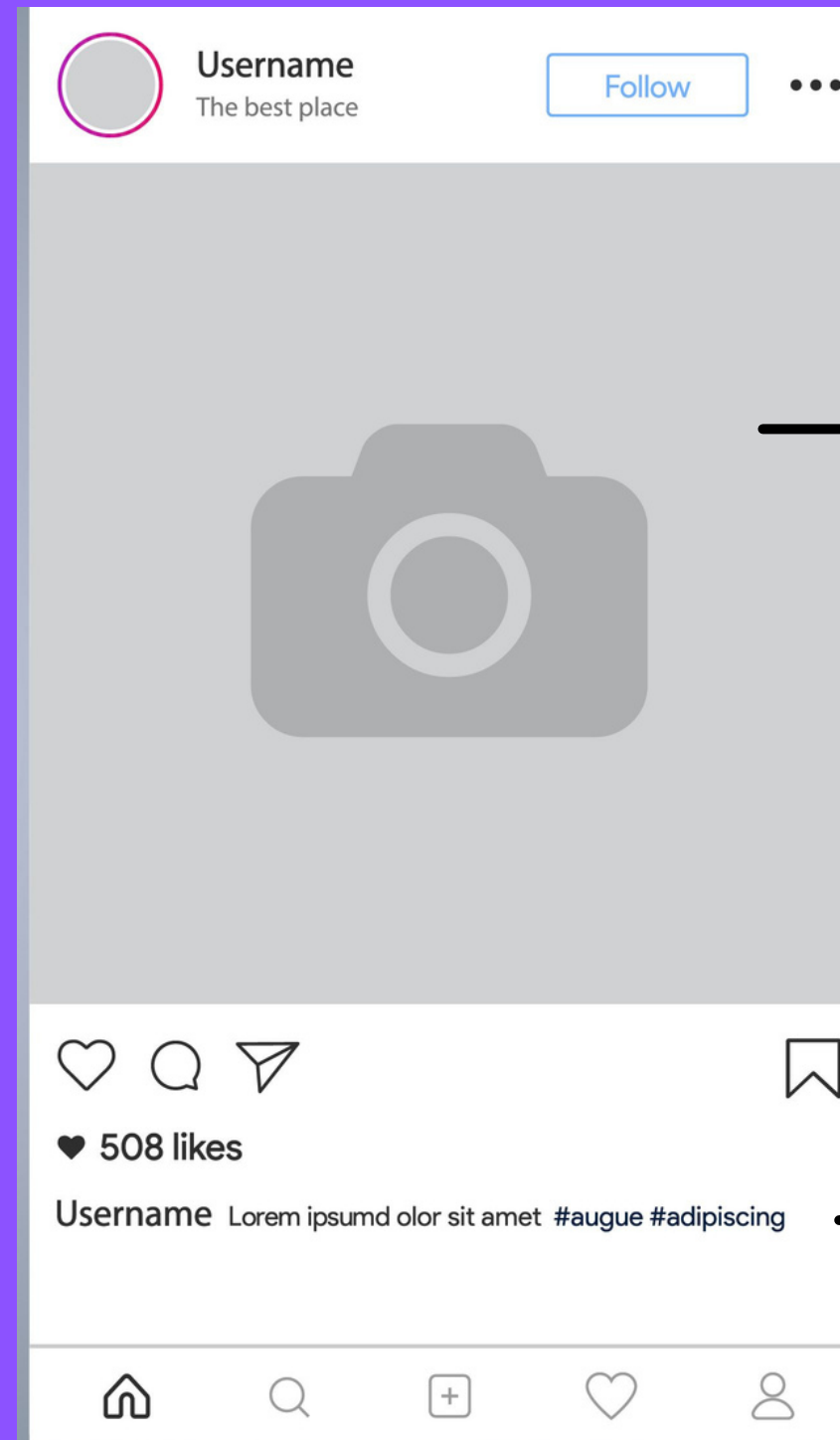
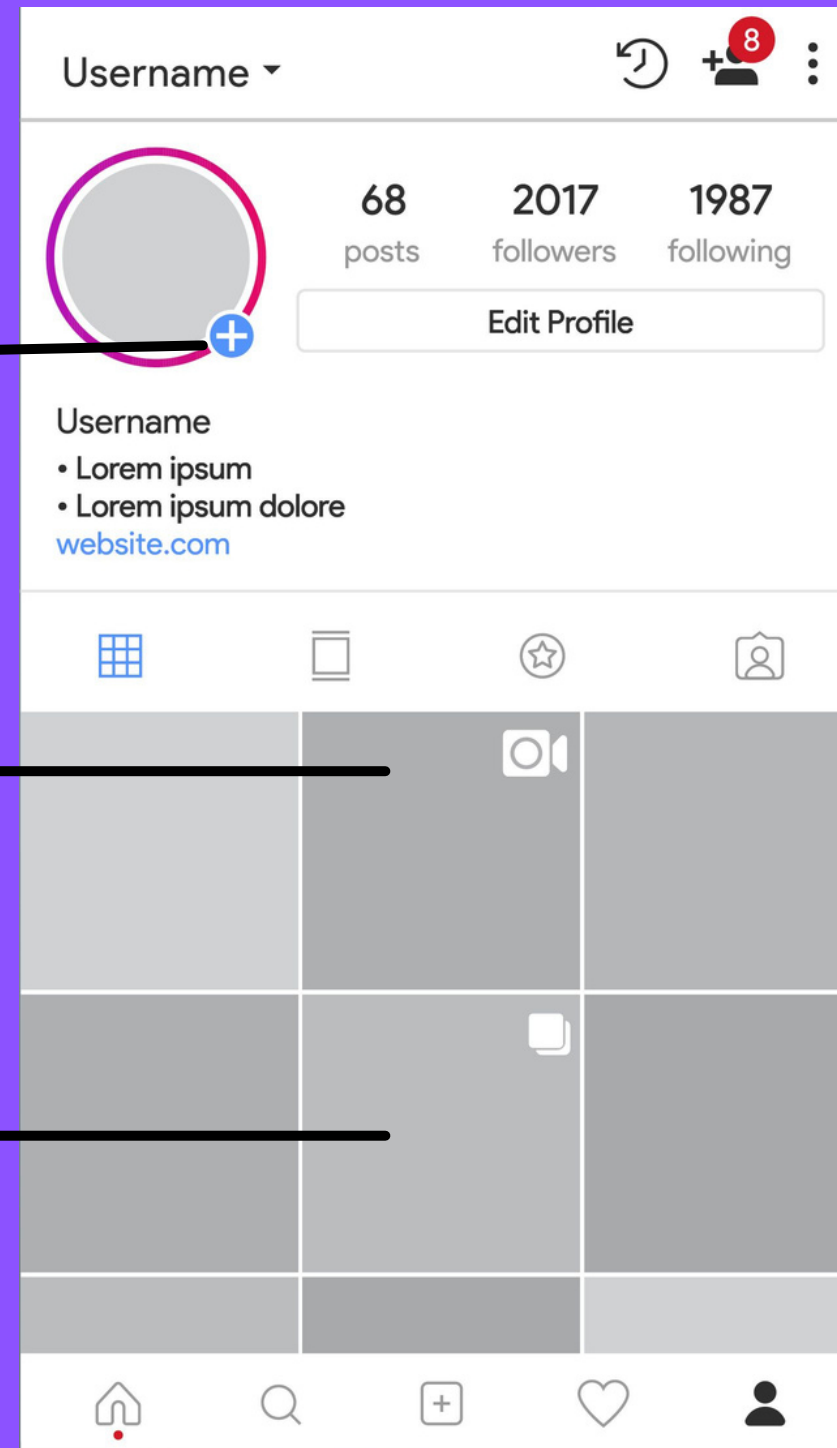
# INSTAGRAM

## Шаблон

Здесь вы можете  
добавить сториз с  
какой-то  
информацией  
или опросом/  
голосованием

Вы можете  
добавить  
видеоролик

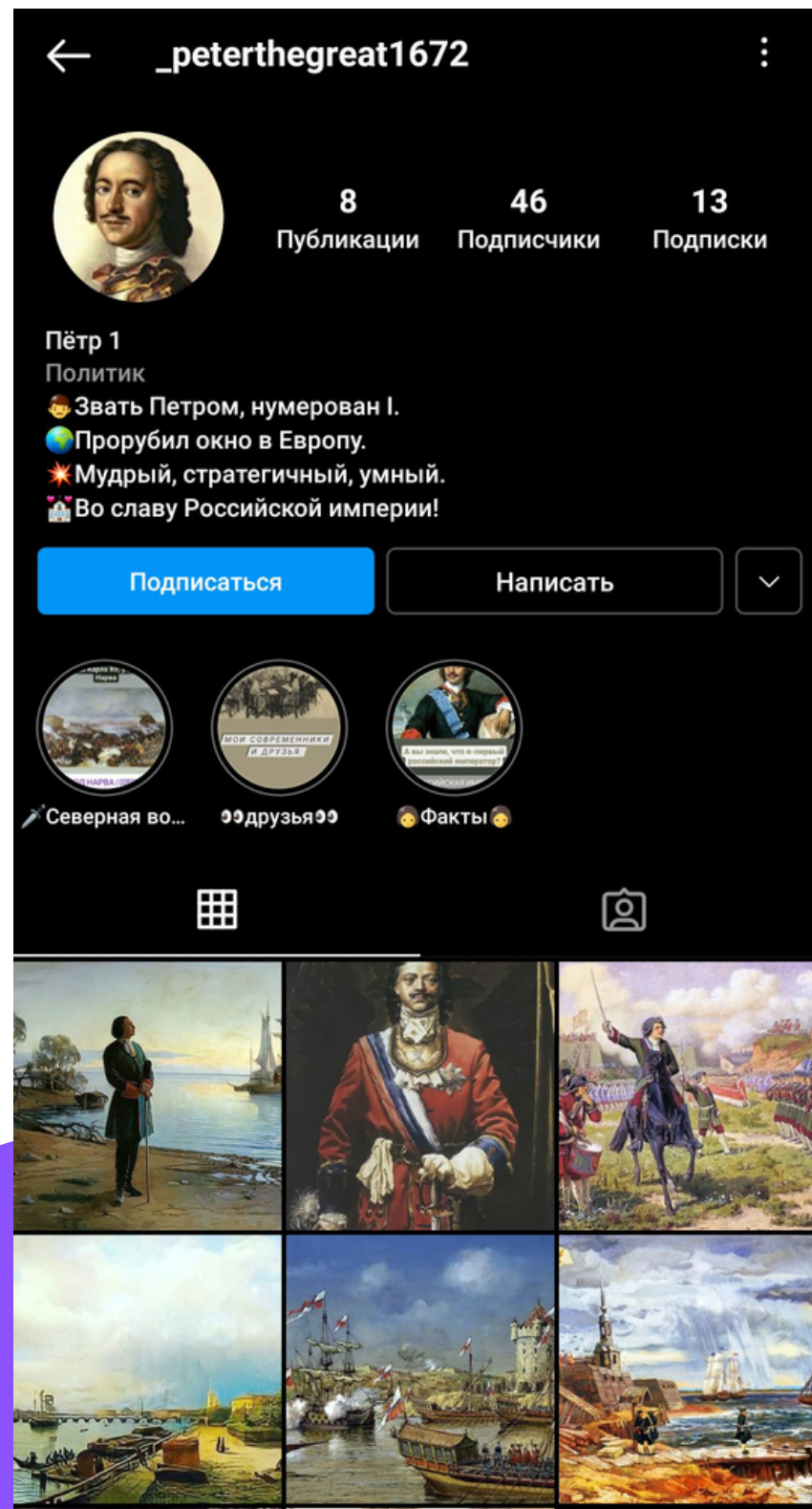
Или "карусель"-  
несколько  
изображений,  
связанных одной  
темой





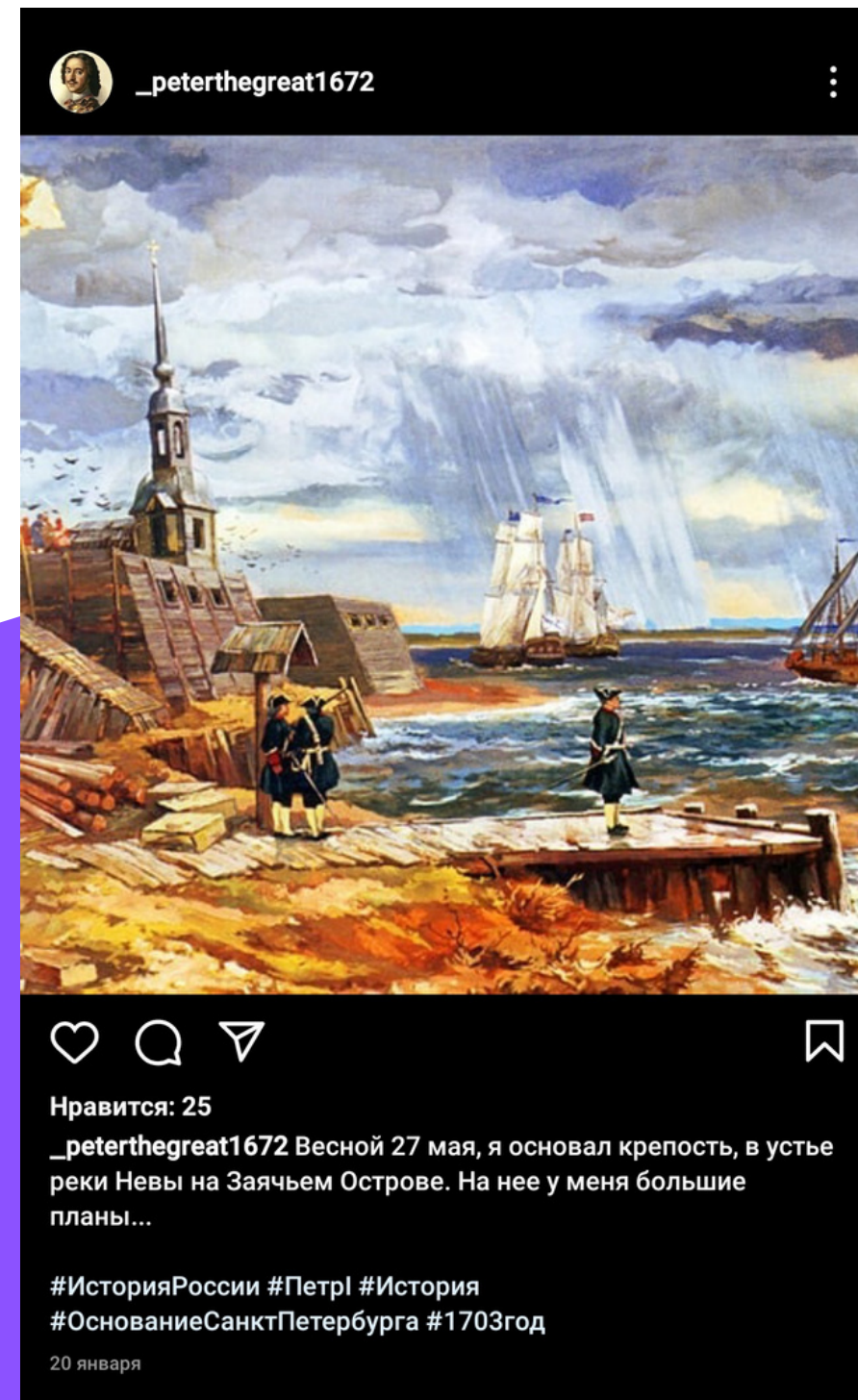
# INSTAGRAM

Пример [https://www.instagram.com/p/CKRoSKZFxiw/?utm\\_medium=copy\\_link](https://www.instagram.com/p/CKRoSKZFxiw/?utm_medium=copy_link)



Пример  
общего вида  
исторического  
аккаунта

Пример поста



Пример сториз





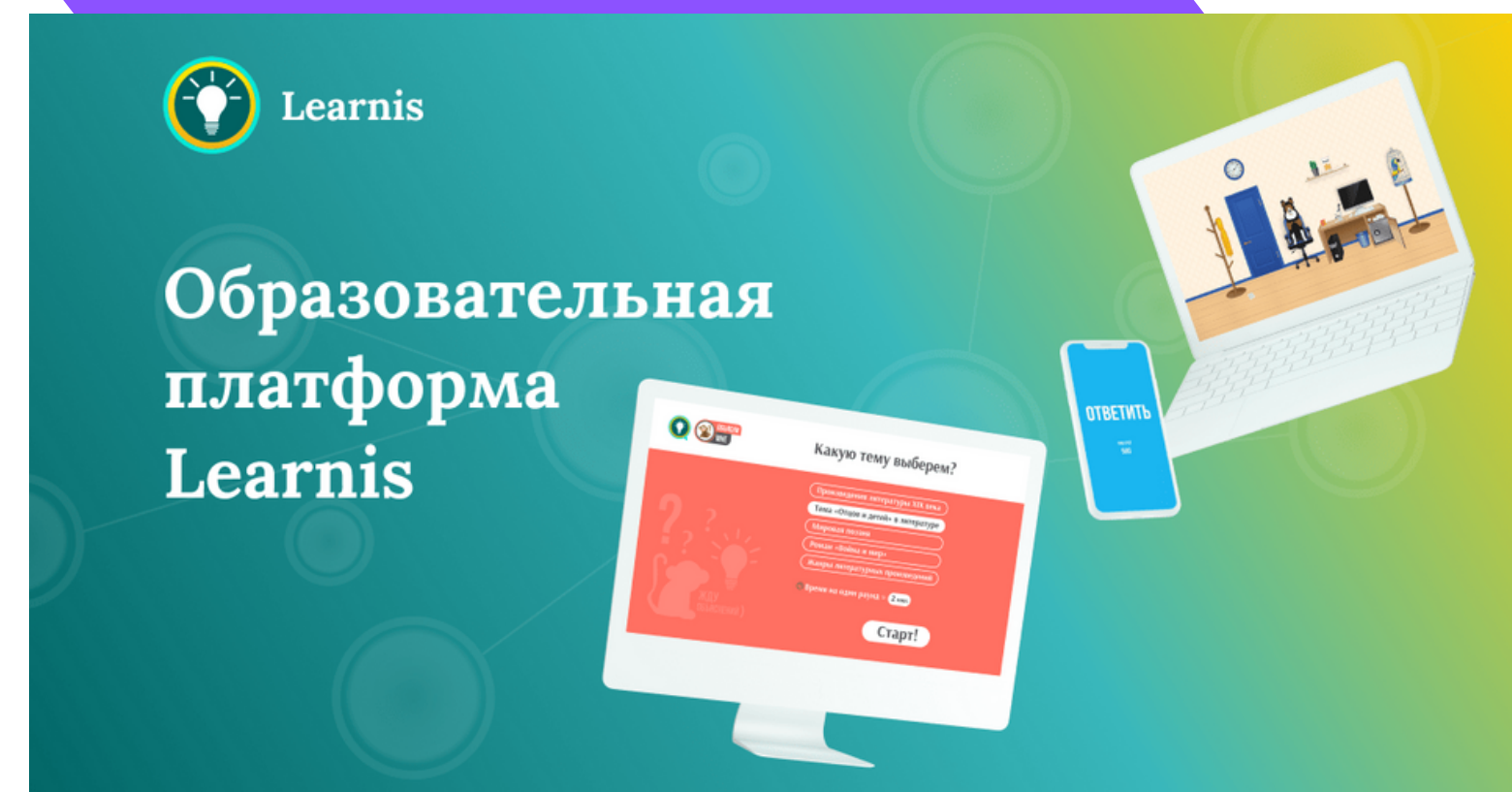
# LEARNIS

<https://www.learnis.ru/>

**Learnis**– это платформа, которая помогает в обучении. Она полностью на русском языке, так как была создана по идее отечественных учителей. Направлена на развитие у учеников мотивации к предмету при помощи современного digital-образования. Не нужно устанавливать на компьютер программы или владеть навыками программирования. Просто выберите уже готовые квесты из каталога и адаптируйте задания для своего предмета.

## Возможности платформы

- Веб-квесты «Выберись из комнаты»;
- Интеллектуальная игра «Твоя викторина»;
- Терминологическая игра «Объясни мне»;
- Веб-сервис «Интерактивное видео».



# LEARNIS

Шаблоны

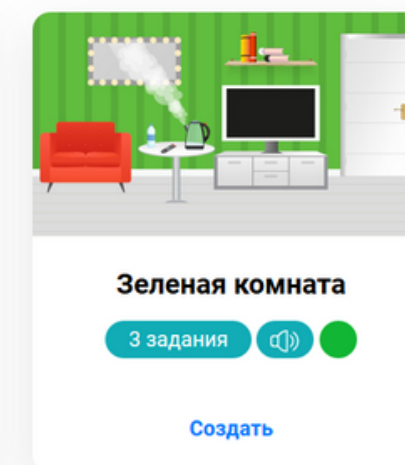
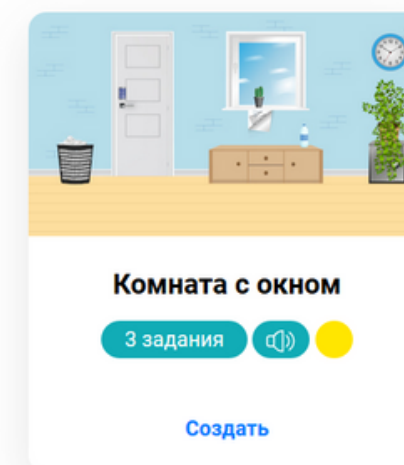
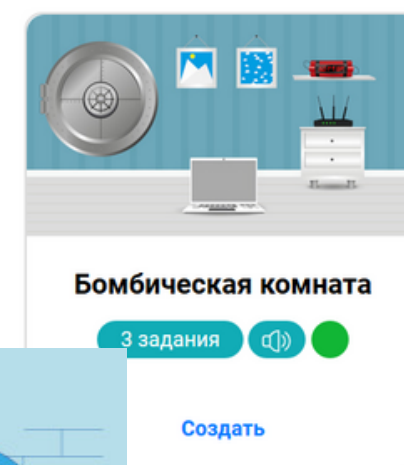
Предлагаем посмотреть

видео-инструкцию с сайта:

<https://youtu.be/OCfggESporw>

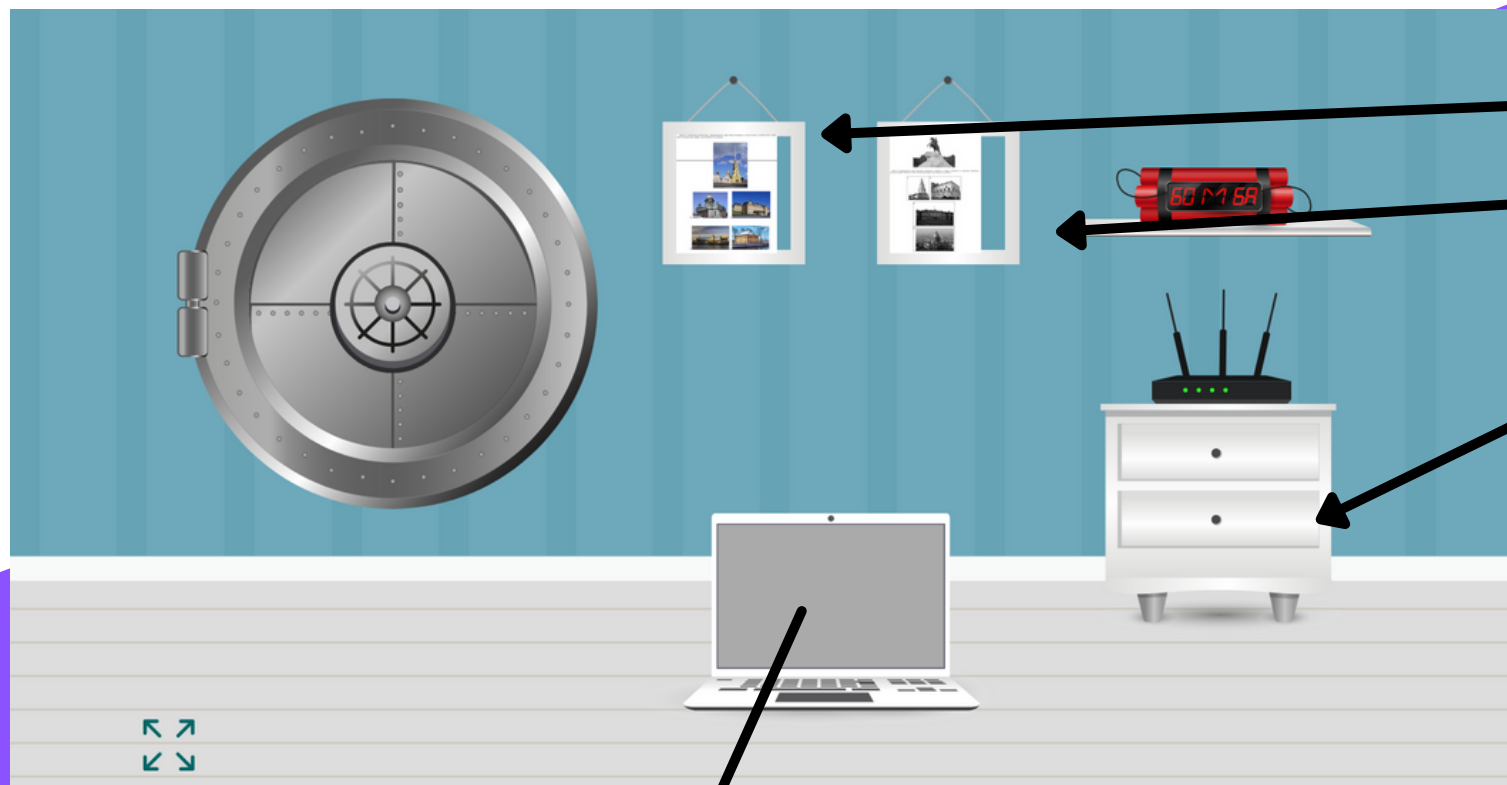


## Выберите квест-комнату



# LEARNIS

Пример



Здесь спрятаны задания по культуре России XIX века

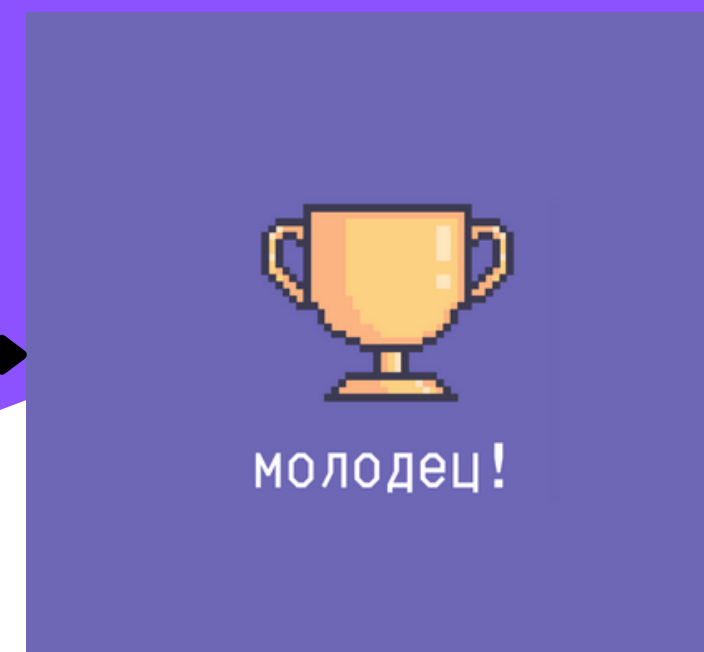
А сюда нужно ввести ответы на найденные задания

Введите код от двери

Введите код

ВВЕСТИ

И победить



# ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Предложенные варианты работы, безусловно, не являются окончательными. Они представлены здесь лишь как примеры. Важнейшей целью сборника было познакомить учителей с существующими платформами и способами работы с ними. На наш взгляд, использование данных ресурсов разрешит противоречие между необходимостью сформировать познавательный интерес у обучающихся 9 класса на уроках истории к простому и объемному учебному материалу и сложностью представления материала в рамках традиционных форм обучения. Следовательно, ожидается, что проект практически полностью устранит выявленную в ходе исследования проблему - проблему недостаточный уровень познавательного интереса у обучающихся на уроках истории.





# ИНТЕРАКТИВНАЯ ИСТОРИЯ XIX ВЕКА:

СБОРНИК ЛАЙФХАКОВ ПО МЕТОДИКЕ  
ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ОНЛАЙН-ПЛАТФОРМ  
ДЛЯ РАЗРАБОТКИ ДИДАКТИЧЕСКОГО  
МАТЕРИАЛА С ПРИМЕРАМИ И  
ШАБЛОНАМИ

ОБЩЕСТВО УШИНСКОГО

