**ТАНАЕВА Динара Улжабаевна,**

**№131 жалпы орта білім беретін мектебінің орыс тілі мен әдебиеті пәні мұғалімі.**

**Шымкент қаласы**

**ПЛАТФОРМЫ И САЙТЫ В ПОМОЩЬ УЧИТЕЛЮ: КОУЧИНГ ДЛЯ УЧИТЕЛЯ**

**Цель:** Поддерживать учителя в освоении и постепенно использовать платформы и сайты в образовательном процессе.

При входе на дверях надпись, с изображением искусственного интеллекта. А также разноцветные конфеты, которые гости должны взять, заходя в кабинет под фоновую веселую песня «If you believe»

**Шаг 1:** Введение - Приветствие и установка темы: участники коучинга садятся за столы, и неожиданно голос из-за кадра сообщает, что интернет был захвачен искусственным интеллектом. Затем приветствует гостей, и знакомит их с искусственным ителектом по имени Катя.

Сегодня мы будем обсуждать вопрос использования платформ и чатов на современном уровне образования, и как эти инструменты могут обогатить ваш профессиональный опыт." –

* Quizizz представляет собой интерактивную образовательную платформу, предназначенную для создания и проведения онлайн-тестов и викторин.
* Позволяет учителям создавать индивидуальные и групповые тесты с различными типами вопросов, включая множественный выбор, правда/ложь и открытый ответ.
* Поддерживает использование изображений и видео в вопросах.

**2. Преимущества Quizizz:**

* Игровой подход: Интеграция элементов игры, таких как бонусы и рейтинг, делает обучение более увлекательным и мотивирующим.
* Адаптивность: Платформа адаптируется под темп и понимание каждого учащегося, предлагая дополнительные вопросы или объяснения при необходимости.
* Мгновенные результаты: Учащиеся получают обратную связь и результаты теста сразу после его завершения.

**3. Использование Quizizz в учебном процессе:**

* Предурочные тесты: Учителя могут использовать Quizizz для проведения предурочных тестов для оценки уровня знаний учащихся.
* Разнообразные типы заданий: Платформа поддерживает разнообразные типы заданий, что обогащает опыт обучения.
* Индивидуальная работа: Учащиеся могут использовать Quizizz для самостоятельного обучения, пройдя тесты по необходимым темам.

**4. Практические задания:Задание 1:**

Зарегистрируйтесь на Quizizz и создайте тест с несколькими вопросами на тему вашего предмета.

**Задание 2:** Пройдите тест, созданный другим участником, и оцените его эффективность и интересность.

**Практическое применение Gimkit в обучении** **Презентация Gimkit:**

**Gimkit:** Gimkit - это также образовательная платформа, ориентированная на создание интерактивных учебных игр. Основные особенности Gimkit включают в себя:

**Соревновательность:** Gimkit акцентирует внимание на элементах соревнования, что может мотивировать учащихся.

**Игровые механики:** Платформа включает в себя игровые механики, такие как заработок и траты виртуальной валюты, что делает уроки более увлекательными.

1. **Адаптивность контента:** Gimkit предоставляет возможность создания персонализированных игр с использованием материалов по учебной программе.
2. **Мониторинг и анализ:** Учителя могут отслеживать прогресс учащихся и анализировать их успехи с помощью инструментов аналитики.

**Шаг 1: Знакомство с Gimkit**

Зарегистрируйтесь на платформе Gimkit, если вы еще этого не сделали.

**Шаг 2: Создание собственной игры**

Зайдите в свой аккаунт Gimkit и создайте новую игру. Выберите тему урока или предмет, для которого создается игра.

1. Добавьте вопросы, используя различные типы заданий, такие как множественный выбор, правда/ложь, открытый вопрос и т.д.

**Задание 1:** Создайте минимум 10 вопросов для вашей игры, предусмотрев разнообразие типов вопросов.

**Шаг 3: Настройка параметров игры**

Определите параметры игры, такие как время на ответ, количество раундов, стоимость вопросов и др.

1. Используйте функционал "Power-Ups" для добавления интересных элементов в игру.

**Задание 2:** Настройте параметры игры так, чтобы она стала интересной и мотивирующей для учащихся.

**Шаг 4: Игра и Обратная Связь** Проведите игру с коллегами или друзьями, используя созданный вами контент. Следите за процессом игры, обращайте внимание на реакции и взаимодействие участников.

**Задание 3:** Сделайте записи о том, как прошла игра, и соберите обратную связь от участников.

**Шаг 5: Рефлексия и Интеграция в Учебный Процесс**

1. Рефлектируйте о процессе создания и проведения игры. Что работало хорошо? Что можно улучшить?
2. Рассмотрите возможности интеграции Gimkit в ваши текущие учебные практики.

**Задание 4:** Напишите краткий план, как можно использовать Gimkit на ваших уроках.

**Итоговое задание:** Подготовьте краткую презентацию, где вы поделитесь своим опытом создания и использования игры на Gimkit в рамках коучинга. Обсудите свои наблюдения, полученную обратную связь и планы для дальнейшего использования платформы.

**Заключение:** Подведение итогов, обмен опытом, предложение дополнительных ресурсов для изучения платформ.

**Благодарность за активное участие и закрытие сессии.**