

**Научно-практическая конференция  
«Лучшие педагогические и управленческие практики системы образования  
МО «Нижеудинский район»**

## **«Использование учебной платформы «Core» для дистанционного обучения»**

---

**Лучшая педагогическая практика использования  
цифровых ресурсов и применения современных  
образовательных технологий**

**Автор практики:  
Прокушева Наталья Анатольевна,  
учитель физики МКОУ «Школа-  
интернат №26 г. Нижнеудинск»**

## Содержание

Введение .....	3
Глава 1. Цифровая грамотность педагога .....	3
1.1 Компоненты цифровой грамотности педагогов .....	3
1.1.1 Информационная грамотность .....	3
1.1.2 Компьютерная грамотность .....	3
1.1.3 Коммуникативная грамотность .....	4
1.1.4 Медиаграмотность .....	4
1.1.5 Отношение к инновациям .....	4
1.2 Выводы и предложения .....	4
Глава 2. Цифровые платформы .....	4
2.1 Преимущества интерактивной платформы Core .....	5
2.2 Платформа - партнёр LearningApps .....	5
2.3 Платформа - партнёр Wordwall .....	6
Глава 3. Конструируем урок на платформе Core .....	6
3.1 Инструменты конструктора .....	6
3.1.1 Информационные блоки .....	6
3.1.2 Задания и тесты .....	7
3.1.3 Рефлексия .....	7
3.1.4 Сторонние сервисы .....	8
3.2 Блок управления .....	8
3.2.1 Настройка урока .....	8
3.2.2 Публикация урока .....	8
3.3 Мониторинг и контроль .....	8
3.4 Примеры созданных уроков .....	9
3.4.1 Урок физики .....	9
3.4.2 Урок математики .....	9
Паспорт практики .....	10
Источники информации .....	12
Приложение 1 .....	13
Приложение 2 .....	14
Приложение 3 .....	15
Приложение 4 .....	16
Приложение 5 .....	17

## Введение

Одной из главных целей «Стратегии развития информационного общества в РФ на 2017-2030 годы» является создание экосистемы цифровой экономики в России.

Основными принципами Стратегии являются: обеспечение прав граждан на доступ к информации; и обеспечение свободы выбора средств получения знаний, при работе с информацией.

Подобно базовой грамотности человека (умению читать, считать и писать), основы цифровой грамотности формируют с раннего возраста, а в процессе взросления она должна продолжать развиваться, адаптируясь к условиям меняющегося цифрового мира.

И первым (как по значимости, так и по времени) после семьи когнитивным социальным институтом для большинства людей является именно система образования.

Бесспорный факт – огромную и зачастую предопределяющую роль в жизни каждого человека играют его школьные учителя, поэтому, очевидно, что установка на развитие цифровой грамотности основывается на двух предпосылках: цифровой грамотности педагога и его профессиональных ИКТ - компетенциях.

Важной задачей применения информационных и коммуникационных технологий является создание различных технологических платформ для дистанционного обучения в целях повышения доступности качественных образовательных услуг.

**Цель практики:** диссимилиация педагогического опыта среди педагогического сообщества, знакомство педагогов с конструктором интерактивных уроков – Core, который представляет собой платформу для дистанционного школьного обучения с возможностью создания онлайн-уроков, проведения дистанционной групповой работы, проверки домашних заданий и получением аналитики по результатам работы в автоматическом режиме.

## Глава 1. Цифровая грамотность педагога

Цифровая грамотность, как и общая грамотность человека, «не имеет профессии». Цифровая грамотность педагога – это такая же система базовых знаний, навыков и установок в сфере повседневного использования цифровых технологий, как и у людей других профессий.

Поэтому за основу понятия вполне обоснованно можно взять определение ООН, согласно которому «цифровая грамотность – это способность безопасно и надлежащим образом управлять, понимать, интегрировать, обмениваться, оценивать, создавать информацию и получать доступ к ней с помощью цифровых устройств и сетевых технологий для участия в экономической и социальной жизни» [5].

### 1.1 Компоненты цифровой грамотности педагогов

#### 1.1.1 Информационная грамотность

Информационная грамотность позволяет людям во всех сферах жизни эффективно искать, оценивать, использовать и создавать информацию для достижения своих личных, социальных, профессиональных и образовательных целей. Информационно грамотный человек способен адекватно интерпретировать полученные сведения, принимать обоснованные суждения, а также самостоятельно создавать различные формы сообщений и транслировать их [1].

Признаки информационно грамотного человека: понимает роль и степень влияния информации на жизнь (знания); умеет искать и находить информацию на разных ресурсах (навыки); понимает пользу и вред информации (установки).

Педагоги с большим стажем, а также педагоги по точным наукам, чаще других используют цифровые технологии в учебном процессе.

#### 1.1.2 Компьютерная грамотность

Признаки компьютерно грамотного человека: понимает технические составляющие компьютера и принципы их взаимодействия (знания); легко использует цифровые устройства вне зависимости от платформы (навыки); понимает «предназначение» компьютера и целей его использования (установки).

### 1.1.3 Коммуникативная грамотность

Коммуникативная грамотность – это залог развития и поддержания социальных связей и социального капитала каждого человека. Признаки коммуникативно грамотного человека: понимает отличия цифровых коммуникаций от живого общения (знания); умеет использовать современные средства коммуникации – социальные сети, мессенджеры (навыки); осознает наличие особой этики и норм общения в цифровой среде (установки).

#### 1.1.4 Медиаграмотность

Медиаграмотность позволяет человеку ориентироваться в медиaprостранстве, искать новости, допуская, что средства массовой информации (СМИ) могут неполно или недостоверно их освещать. Навык работы с медиа так же, как и остальные навыки, формирующие цифровую грамотность, ведёт к улучшению качества жизни.

Медиаграмотность подразумевает также умение работать с медиаконтентом. В современном обществе люди выступают в двух ролях – как потребители и как производители медиаконтента. Соответственно, человеку необходимо развивать навыки не только потребления, но и создания контента.

Признаки медиаграмотного человека: понимает многообразие источников информации, форм и каналов её распространения (знания); умеет искать новости в разных источниках, проверять их полноту и достоверность (навыки); критично относится к информационным сообщениям, новостям (установки).

#### 1.1.5 Отношение к инновациям

Отношение человека к инновационным технологиям стоит в одном ряду с информационной грамотностью, компьютерной, коммуникативной и медиаграмотностью.

Если человек следит за технологиями, он больше заинтересован в развитии собственной цифровой грамотности.

Человек, позитивно воспринимающий технологии, характеризуется тем, что понимает технологические тренды (знания); готов работать с новыми и современными технологиями – приложениями, гаджетами (навыки); понимает пользу технологических инноваций, как для развития общества, так и себя лично (установки).

### 1.2 Выводы и предложения

По результатам исследований [5], в целом по уровню цифровой грамотности педагоги опережают учащихся. В то же время каждый третий педагог утверждает, что существенная доля коллег (от 40% до 100%) использует цифровые технологии неуверенно.

Следовательно, существует необходимость развития у педагогов:

- знаний в области современной компьютерной техники и программного обеспечения, а также принципов их работы;
- навыков использования современных технологий (гаджетов и приложений);
- установок в области верификации информации из интернета и СМИ и в отношении пользы современных гаджетов для повседневной жизни человека.

Одна из ключевых компетенций, которую необходимо развивать любому педагогу – это умение оценивать образовательные ресурсы и модифицировать, создавать и обмениваться цифровыми ресурсами и материалами, соответствующими целям обучения, особенностям детского коллектива и стилю преподавания.

В то же самое время нужно уметь пользоваться и управлять цифровым контентом, не нарушая авторских прав и защищая личные данные.

## Глава 2. Цифровые платформы

Использование дистанционных образовательных технологий, подразумевающее самостоятельные занятия детей, которые по тем или иным причинам, например, из-за болезни, не могут ходить в школу; а также регулярный систематический контроль и учет их знаний, способствует повышению качества образования.

Первая платформа для дистанционного обучения появилась в 1960 году в Иллинойском университете. Сегодня существует более 1000 различных онлайн - платформ. Познакомившись с преимуществами и недостатками наиболее популярных бесплатных платформ (Moodle, Edmodo, Google, Classroom), мы остановили свой выбор на российском конструкторе интерактивных уроков – Core (победитель конкурса Startup City Challenge), который был создан в рамках проекта «Национальная Открытая Школа» в 2017 году.

## 2.1 Преимущества интерактивной платформы Core

Основные преимущества Core: во-первых, легкое и быстрое создание образовательных материалов без навыков программирования, поскольку алгоритм управления интуитивно понятен; во-вторых, мобильность и адаптивность: можно начать проходить онлайн - урок на компьютере, продолжить на смартфоне, а закончить на планшете в любое удобное время.

В конструкторе заложены возможности проверки знаний с обратной связью, а так же электронного журнала. С его помощью учитель может создавать как интерактивные рабочие листы, так и полноценные уроки и занятия (в том числе внеурочные и кружковые).

Плюсом данного многофункционального конструктора является также и то, что учитель, используя платформу, может построить индивидуальную образовательную траекторию для каждого учащегося, выдавая задания различной степени сложности.

Для работы, потребителям контента, не обязательно создавать свой аккаунт, достаточно выбрать вариант «Без регистрации» (Приложение 5-3). В этом случае перед выполнением заданий ученику необходимо лишь написать своё имя и фамилию.

Учитель имеет возможность оперативного изменения содержания урока через сеть Интернет со своего рабочего места, информация хранится в памяти компьютера в течение необходимой продолжительности времени, есть возможность ее редактирования, обработки, распечатки и т.д.

Конструктор поддерживает вставку мультимедийных файлов, например, видеороликов с Youtube, Vimeo, Soundcloud, Facebook, Dailymotion, Twitch или аудиозаписей mp4, mp3, wav (до 100 Mb), достаточно вставить ссылку или загрузить медиафайл. Главное – подобрать/создать качественный продукт.

Инструментарий платформы включает возможность конструирования более 40 типов упражнений, есть интеграция с платформами - партнёрами, например, LearningApps, Wordwall и другими.

При использовании сторонних сервисов, вначале лучше создать нужный модуль в самом сервисе, а затем с помощью ссылки опубликовать его на платформе Core.

## 2.2 Платформа - партнёр LearningApps

LearningApps – полностью бесплатный онлайн-сервис из Германии, позволяющий создавать интерактивные упражнения для проверки знаний. Сервис русифицирован, и за редким исключением, знание иностранного языка не понадобится. LearningApps – это 20 интерактивных упражнений (приложений) в игровом формате.

Работать с LearningApps можно двумя способами:

1. Самостоятельно сделать приложение, выбрав один из 20 вариантов игровых механик. После этого будет предложено ознакомиться с примерами подобных упражнений, чтобы понять логику задания. Дальше остается только заполнить необходимые поля и загрузить нужные изображения. Все формы снабжены подсказками, так что долго разбираться с ними не придется.

2. Использовать готовые работы других авторов в качестве шаблонов, заменив в них данные. Проблема лишь в том, что в галерее приложения сгруппированы не по типам, а по темам. Поэтому нахождение удачного примера упражнения «Найди пару» может занять некоторое время.

После того как приложение создано, его нужно сохранить и, при желании, сделать общедоступным для пользователей LearningApps. Это значит, что оно появится в разделе «Все упражнения».

Упражнения LearningApps эффективнее всего использовать как способ самопроверки в игровой форме и для закрепления пройденного материала.

Для начинающих пользователей можно обратиться к инструкции «Как создавать задания в сервисе LearningApps», режим доступа: <https://teachbase.ru/obuchenie/kak-sozdavat-zadaniya-v-servise-learningapps/>

### 2.3 Платформа - партнёр Wordwall

Wordwall – это многофункциональный инструмент для создания как интерактивных, так и печатных материалов. Коллекция предлагаемых шаблонов разнообразна и может быть использована для составления дидактических игр как по предметам естественно-научного цикла, так и для гуманитарных дисциплин.

Сервис имеет русскоязычную версию. Интерактивные упражнения воспроизводятся на любом устройстве, имеющем доступ в интернет: на компьютере, планшете, телефоне или интерактивной доске. Печатные версии можно распечатать и использовать их в качестве самостоятельных учебных заданий.

Восемнадцать шаблонов, представленных на сайте Wordwall, отличаются очень качественной структурой и дают возможность учителю использовать как уже имеющиеся версии игры, так и создать свою собственную с нуля.

К наиболее часто используемым шаблонам для тренировки лексических навыков можно отнести следующие шаблоны игр: «Сопоставление», «Расшифровать», «Диаграмма с этикетками», «Случайные карты», «Случайное колесо», «Анаграмма», «Составление пар», «Виселица», «Кроссворд».

Одним из дополнительных привлекательных факторов для использования ресурса Wordwall при дистанционном обучении является опция «Многопользовательская игра». Учитель может очень быстро превратить уже созданную им ранее викторину в сетевую игру. Такой формат задания удобен при проведении дистанционного контроля усвоенных знаний.

Результаты игры сохраняются в специальном разделе личной странички учителя с подробными диаграммами и статистикой ответов.

## Глава 3. Конструируем урок на платформе Core

С чего начать работу в конструкторе? Первый шаг – это регистрация (Приложение 1-1). Для работы с сервисом необходимо перейти по ссылке <https://coreapp.ai/app/>

После создания своего аккаунта учитель получает доступ к созданию интерактивного урока: Вы попадаете в личный кабинет, где представлены различные шаблоны занятий и пустой урок (Приложение 1-2). Здесь же можно будет позже создать папки, чтобы упорядочить все свои уроки. В зависимости от целей Вашего урока, выбираете шаблон. Остановимся на работе с пустым уроком, т.к. это даёт возможность для большего творчества.

На появившейся странице урока, доступны несколько полей (Приложение 1-3): слева собраны иконки, обозначающие типы электронного контента, в центральной части страницы доступно полотно для создания дидактического материала, справа собраны кнопки управления созданным дидактическим материалом.

Рекомендуем создавать для каждого отдельного задания отдельные «страницы – слайды». Такое построение урока позволяет корректно отображать страницу на гаджете ученика.

### 3.1 Инструменты конструктора

Конструктор предлагает четыре вида инструментов: «информационные блоки», «задания и тесты», «рефлексия» и «сторонние сервисы» (Приложение 1-4). Для добавления любого элемента на страницу необходимо переместить его из списка слева на страницу центрального полотна, кликнув и удержав левую кнопку мыши.

#### 3.1.1 Информационные блоки

«Информационные блоки» состоят из пяти элементов: текст, инструкция, медиафайл (видео/аудио), изображение, документ.

Элемент «Текст» позволяет размещать и редактировать текст на странице, а также содержит сервис для форматирования текста.

Элемент «Инструкция» содержит пять режимов: «Информация», «Целеполагание», «Постановка вопроса» и «Тема урока». Чтобы их переключить, нужно нажать на выпадающий список и выбрать нужный режим.

Элемент «Медиафайл» можно добавить двумя способами: указать URL-ссылку на видео или аудио, загруженное на сторонние сайты, для этого нужно скопировать ссылку на видео или аудио из адресной строки браузера. Также можно загрузить видео или аудио с компьютера, но в этом случае размер файла не должен превышать 100 Мбайт.

Элемент «Изображение» можно добавить двумя способами: загрузив изображение с жесткого диска компьютера, для этого нажмите на знак «Скрепка», или указав URL-ссылку на картинку, размещённую на сторонних сайтах.

Количество изображений можно менять, используя переключатель с правой стороны изображения. Таким образом, можно расположить в ряд до 4 изображений. Вы можете изменить размер используемого изображения, регулируя его с помощью стрелочек, в правом нижнем углу элемента.

Для увеличения изображения на весь экран можно воспользоваться лупой, которая находится в правом нижнем углу изображения. При увеличении будет отображен фактический размер изображения. Каждое изображение можно подписать. Также можно использовать GIF-анимацию.

Элемент «Документ» можно добавить двумя способами: загрузив документ с жесткого диска компьютера, для этого нужно нажать знак «Скрепка» или указав URL-ссылку на картинку, размещённую на сторонних сайтах.

Важно: конструктор поддерживает только форматы документов: pdf, doc, docx, xls, ppt, pptx.

### 3.1.2 Задания и тесты

«Задания и тесты» состоят из шести элементов: тест, открытый вопрос, классификация, вопрос с автопроверкой, заполни пробелы, диалоговый тренажер.

«Тест» предлагает либо единичный выбор (Приложение 4-3), либо выбор нескольких правильных ответов. Есть возможность комментирования правильных и неправильных ответов. Ученик увидит, правильно ли он ответил, как только выберет вариант ответа. Если вы хотите скрыть правильные ответы от ученика, то вам необходимо включить режим «Контрольная работа» (Приложение 4-1).

«Открытый вопрос» включает в себя вопрос с возможностью развернутого ответа в специальном поле (например, ученик может написать эссе) или он может прикрепить документ/фото к заданию.

«Классификация». Данный элемент позволяет составить задание, благодаря которому ученик должен развести ряд подчинённых понятий по категориям (Приложение 2-1).

«Вопрос с автопроверкой». Вы можете предложить задание, где ученик должен выбрать один или несколько версий развёрнутых ответов. В вопрос можно добавить картинку благодаря функции форматирования, которая становится доступна при выделении текста в описании вопроса.

«Заполни пропуски/пробелы». Вы можете создать интерактивный диктант, где ученик должен вставить пропущенные слова или буквы в пустое поле текста (Приложение 2-2). Проверка выполнения задания происходит автоматически.

«Диалоговый тренажер» – это игровой симулятор с ветвящимся сюжетом, т.е. разветвленная система заданий и дополнительной информации (Приложение 2-3), которую можно использовать, например, для создания квеста.

### 3.1.3 Рефлексия

«Рефлексия» содержит элементы опрос и обратная связь. «Опрос» позволяет добавить в урок опрос, чтобы, например, получить обратную связь. Он не имеет правильного ответа и



может содержать вариант «Другое», чтобы ученик смог вписать свой ответ. Элемент «Обратная связь» выполняет ту же функцию, что и «Опрос».

#### 3.1.4 Сторонние сервисы

Данный инструмент позволяет ввести в урок созданные на сторонней платформе интерактивные задания, дидактические игры. Конструктор интегрирован с контентом многих популярных сайтов (Приложение 3-1,2,3), достаточно скопировать ссылку и любое задание появится на создаваемой вами странице в полном объеме.

### 3.2 Блок управления

В уроке можно создавать несколько страниц с различным набором заданий и информационных блоков. Настройки и режимы блока находятся в правом верхнем углу внутри каждой страницы. Кликаете на иконки и выскакивает информационное окно.

Режим «Контрольная работа» (Приложение 4-1) позволит сделать невидимыми результаты теста, комментарии к пройденным заданиям и ответам (можно сделать для любого вашего теста).

Дополнительные функции страниц и блоков (Приложение 4-2) позволяют удалять, копировать, дублировать и печатать страницы (на случай невозможности работы в онлайн режиме).

#### 3.2.1 Настройка урока

После создания урока, переходим к правой боковой панели «Настройки урока» (Приложение 5-1). Здесь можно ограничивать урок по времени, ограничить доступ к уроку и дать доступ только по ссылке.

На вкладке «Запуск презентации» можно демонстрировать урок на экране или интерактивной доске в режиме обычной презентации.

Вкладка «Содержание урока» перенаправляет нас к содержанию (если урок состоит из нескольких листов).

#### 3.2.2 Публикация урока

Для публикации урока нажимаем кнопку «Опубликовать». Появляется всплывающее окно, в котором мы видим ссылку на урок и код урока (для учеников) и ссылку на урок для учителей. Прямо отсюда можно скопировать ссылку или код и разослать ученикам или другим педагогам.

Ещё один способ – это кнопка «Поделиться». Здесь так же появляется всплывающее окно со ссылками и кодом. Эта кнопка нужна, если урок уже опубликован, и нужно просто отправить ссылку на него своим ученикам или коллегам.

После публикации интерактивного урока дальнейшее его редактирование не желательно, т.к. все данные по классу будут автоматически удалены.

### 3.3 Мониторинг и контроль

Конструктор имеет возможность мониторинга прохождения урока, где мы можем увидеть, кто из учеников приступил к прохождению урока и как с ним справился (Приложение 5-2).

Функция проверки домашнего задания и обратной связи необходима для полноценного урока или занятия. Ученики присылают учителю ответы на открытые вопросы, обратную связь или домашнее задание.

Как их проверить и где найти? Чтобы проверить домашние задания учеников, нужно в личном кабинете открыть вкладку «Проверка заданий». Вкладка содержит удобный фильтр для поиска по урокам и курсам. При проверке домашнего задания учитель может принять или отклонить работу, а также написать ученику комментарии к работе или рекомендации.



### 3.4 Примеры созданных уроков

#### 3.4.1 Урок физики

Первым был создан онлайн-урок физики в 7 классе по теме «Центр тяжести. Условия равновесия тел». Причина выбора темы урока понятна из высказывания Эйнштейна: «Не существует тела, у которого бы не было этой важнейшей характеристики».

В урок включены видеоматериалы из ютуба, и самостоятельно созданные контенты: презентация, упражнения на классификацию понятий, задания с открытым ответом, задания для самопроверки и рефлексии.

Для повышения интереса к теме, в урок добавлено описание опытов по равновесию, которые можно воспроизвести в домашних условиях.

Презентацию данного урока можно посмотреть по ссылке:

<https://youtu.be/VoduxqDlhMw> (ссылку скопировать и вставить в поисковую строку браузера).

По ссылке на урок для ученика можно увидеть урок глазами ребёнка:

<https://coreapp.ai/app/player/lesson/622a8e06555556d7c9a9bcdcf>

Если у вас появится желание трансформировать урок в свою методическую копилку – заходите по ссылке ниже в роли учителя, сохраняйте, а затем изменяйте урок по своему желанию: <https://coreapp.ai/app/preview/lesson/622b9a2a712e250f910f4a12>

#### 3.4.2 Урок математики

Математика, 6 кл, тема «Представление процентов дробью и перевод дроби в проценты». Разработка может быть применена для УМК «Математика. Арифметика. Геометрия.6» Е.А. Бунимович, Г.В.Дорофеев и др «Просвещение» 2016 г. УМК «Сферы».

**Форма урока:** урок-дистант, хотя его также можно использовать и в режиме офлайн, с использованием кабинета информатики. В универсальности разработки заключается её ценность.

Перечень рассматриваемых вопросов:

1. Понятие о проценте.
2. Перевод процентов в дробь и обратно.
3. Решение математических задач с процентами.

На уроке ученик **узнает** как решать различные виды задач на проценты; **научится** анализировать условие и решать задачи по теме «Проценты»; **сможет** давать объяснения тем или иным математическим действиям при решении задач.

Содержание урока способствует повышению интереса к предмету через решение практико-значимых задач, раскрытие взаимосвязи одного понятия с другими.

Потребитель данного продукта имеет возможность «выбрать из различных способов решения наиболее рациональный», **то есть каждый ученик выстраивает свою образовательную траекторию**, и при этом нет необходимости выполнять все задания.

Включение в урок вопросов об истории появления понятия процент, обогащает опыт мыслительной деятельности учащихся, и является важным внутренним стимулом к изучению математики.

На уроке использованы видеоматериалы, как созданные самостоятельно, так и взятые с образовательных сайтов, например, с платформы РЭШ (русская электронная школа).

Конечно, есть конспект урока, который можно скачать и работать с ним в другом режиме, есть дополнительный материал на решение задач на смеси, сплавы и концентрацию.

Большую помощь в достижении поставленной цели урока, должен сыграть диалоговый тренажёр, позволяющий ученику прорешать разные типы задач по теме урока.

На всех этапах урока широко используются блок-схемы с алгоритмами и примерами решения задач. В урок включены аркадные игры, шаблоны которых взяты на интерактивных платформах-партнёрах, а «начинка» изменена в связи с необходимостью отработки тех или иных умений и навыков.

Урок для учителя <https://coreapp.ai/app/preview/lesson/6226dfa4053a6d1e69257538>

Урок для ученика <https://coreapp.ai/app/player/lesson/6225ae5e72cda6a075d41aa4>

## Паспорт практики

1. Название практики	«Использование учебной платформы «Сoge» для дистанционного обучения»
2. Автор практики	Прокушева Наталья Анатольевна, учитель физики МКОУ «Школа-интернат №26 г. Нижнеудинск»
3. Где проходила реализация практики	МО «Нижнеудинский район», МКОУ «Школа-интернат №26 г. Нижнеудинск»
4. Когда началась реализация практики	2021 г – 2022г.г.
5. Ценности практики	<p>Использование дистанционных образовательных технологий, подразумевающее самостоятельные занятия детей, которые по тем или иным причинам, например, из-за болезни, не могут ходить в школу, способствует повышению качества образования.</p> <p>Цифровые образовательные платформы, помогают учить по-новому: эффективно, креативно, а главное - доступно и понятно для всех учеников.</p> <p>Предлагаемая платформа позволяет создавать продукт в ограниченный промежуток времени, её интерфейс прост и понятен.</p>
6. Адресная группа благополучателей	<p>Использование цифровых технологий позволяет достичь свободы творчества всех участников педагогического процесса: ученика и учителя. Педагог стимулирует ученика к развитию его задатков, развивает потребность к самостоятельной работе.</p> <p>Ученики используют гаджеты в образовательных целях. Педагогические воздействия становятся менее авторитарными, более демократичными.</p>
7. Краткая аннотация практики	<p>Основные преимущества Сoge: во-первых, легкое и быстрое создание образовательных материалов без навыков программирования, поскольку алгоритм управления интуитивно понятен; во-вторых, мобильность и адаптивность: учебные материалы можно воспроизводить на любых устройствах, а обучаться – в любое удобное время.</p> <p>Урок - дистант можно использовать и в режиме офлайн, с использованием кабинета информатики, а также гаджетов обучающихся! В универсальности практики – её ценность.</p>
8. Основные мероприятия	Создание сценарного плана урока, подбор/создание необходимого контента, создание урока с помощью интерактивного конструктора, приглашение на урок (ссылка).
9. Результаты	Платформа способствуют формированию и развитию цифровой компетенции учащихся. Выполнение интерактивных заданий дома и на уроке повышает мотивацию к изучению предмета. Происходит повышение образовательных результатов.
10. Факторы, влияющие на достижение результатов	Включение в урок здоровье-сберегающих приёмов, наличие объективной обратной связи, дающей ученику возможность оценить свои достижения по внутренней шкале – сколько усилий это стоило, сколько знаний потребовало, насколько удалось проявить себя. Без этого внутреннего компаса невозможно объективно оценить интеллектуальный прогресс и понять, в нужном ли направлении он движется.
11. Риски реализации практики	<p>Отсутствие вербальной связи, как следствие – отсутствие уверенности в том, что обучающийся работает самостоятельно.</p> <p>Отсутствие Интернет-соединения. Уменьшение рисков – возможность работать на смартфоне.</p>
12. Какими навыками, компетенциями, подготовкой должны обладать авторы и исполнители практики	<p>Компетенции компьютерно грамотного человека: понимает технические составляющие компьютера и принципы их взаимодействия (знания), легко использует цифровые устройства вне зависимости от платформы/интерфейса (навыки), понимает «предназначение» компьютера и целей его использования (установки).</p> <p>Компетенции коммуникативно грамотного человека: понимает отличия цифровых коммуникаций от живого общения (знания), умеет использовать</p>

	<p>современные средства коммуникации – социальные сети, мессенджеры (навыки), осознает наличие особой этики и норм общения в цифровой среде (установки).</p> <p>Компетенции медиаграмотного человека: понимает многообразие источников информации, форм и каналов её распространения (знания), умеет искать новости в разных источниках, проверять их полноту и достоверность (навыки), критично относится к информационным сообщениям, новостям (установки).</p>
13. Методическое обеспечение реализации практики	Для реализации практики необходимо наличие устойчивого интернет-соединения, инструкции по работе с платформой Core (см источники информации) и желание!
14. Данные, подтверждающие обоснованность применения практики	Новости. Выпуск 5 апреля 2022 <a href="https://youtu.be/k2a0BU3PPU4">https://youtu.be/k2a0BU3PPU4</a>
15. Роль партнеров в реализации практики	Взаимодействие с платформами-партнёрами (LearningApps, Wordwall и др) даёт возможность геймифицировать создаваемый продукт.

### Заключение

В целях достижения более широкого использования цифровых технологий в учебном процессе каждый педагог должен лично стремиться к развитию, обмену опытом, всё большему внедрению современных технологических достижений в образовательную деятельность.

Повышение уровня осведомленности об инновациях, получение опыта использования новых цифровых технологий и инструментов, вовлечение школьников в практику применения цифровых технологий в учебном процессе, обмен опытом с коллегами позволит повысить личный уровень цифровой компетентности каждого педагога.

Описываемая платформа способствуют формированию и развитию цифровой компетенции учащихся. Выполнение интерактивных заданий повышает мотивацию к изучению предмета.

Происходит повышение образовательных результатов. Осуществляется поддержка и сопровождение очного процесса обучения, что способствует работе с одарёнными и слабоуспевающими детьми, обучению детей с ОВЗ.

Конструктор одобрен Министерством образования. А курсы от специалистов Core вошли в программу новой Всероссийской цифровой платформы от Министерства Просвещения РФ – [Навигатор Образования](#), в которой собраны лучшие цифровые учебные материалы для дополнительного дистанционного обучения от лидеров онлайн-образования России.

Есть библиотека готовых уроков: <https://library.coreapp.ai>.

Следует помнить, что платформа постоянно модифицируется.

В целом, хочется отметить, что использование описанных интерактивных платформ – неисчерпаемый источник для педагогического творчества.

## Источники информации

1. Андреева, Г. Н. Развитие цифровой экономики в России как ключевой фактор экономического роста и повышения качества жизни населения: монография / Г. Н. Андреева, С. В. Бадалянц и др. Н. Новгород: Профессиональная наука, 2018. 131 с.
  2. Аствацуров Г.О. CORE – отечественный конструктор интерактивных уроков. Сайт Дидактор. Педагогическая практика. Режим доступа: <http://didaktor.ru/core-otechestvennyj-konstruktor-interaktivnyx-urokov/>
  3. Ирина Салина. Как организовать дистанционное обучение с CORE. Журнал CORE. Режим доступа: <https://live.coreapp.ai/journal/tpost/h493k85g61-kak-organizovat-distantcionnoe-obuchenie>
  4. Инструкция для педагогов по работе с платформой CORE.pdf Режим доступа: <http://цдтг.рф/images/docs/Инструкция%20для%20педагогов%20по%20работе%20с%20платформой%20CORE.pdf>
  5. Спиридонова Л. Н. Цифровая грамотность россиян: исследование 2020. Исследование QIWI, НАФИ и АСИ / Л. Н. Спиридонова. Режим доступа: <https://nafi.ru/analytics/ekspert-zanyatost-sposobstvuetrostu-tsifrovoy-gramotnosti/>.
  6. Справочный центр CORE. Режим доступа: <https://help-ru.coreapp.ai/>
-

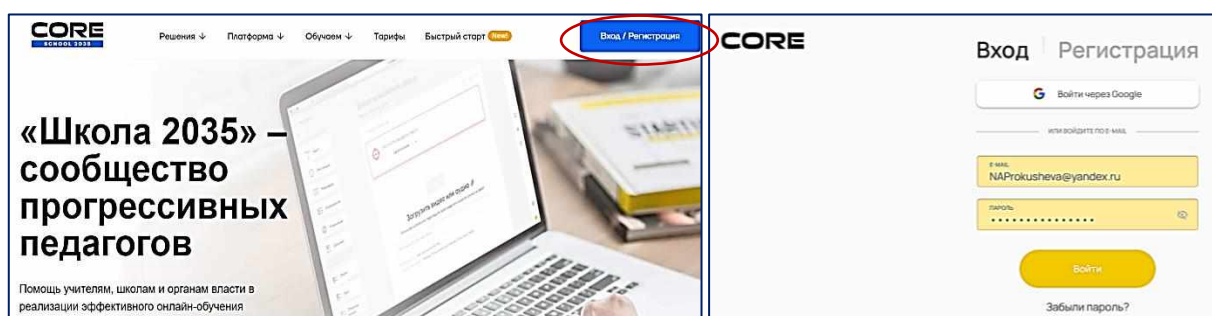


Рис.1-1. Шаг первый: регистрация на платформе

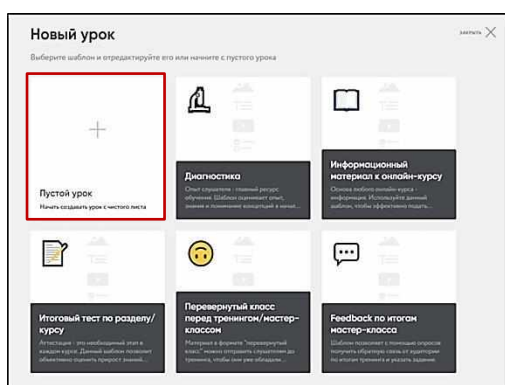


Рис.1-2. Выбор шаблона урока

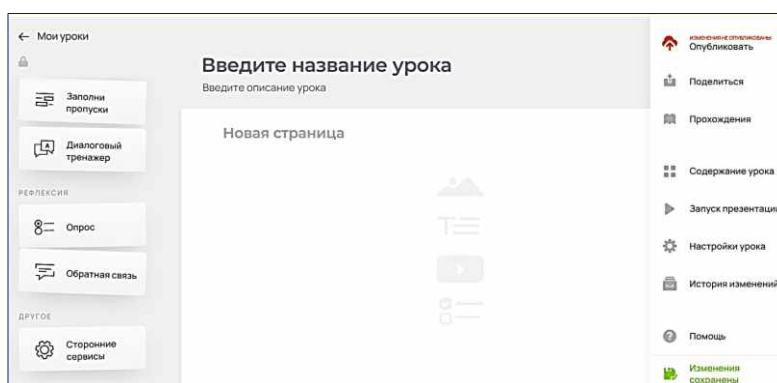


Рис.1-3. Расположение элементов конструктора

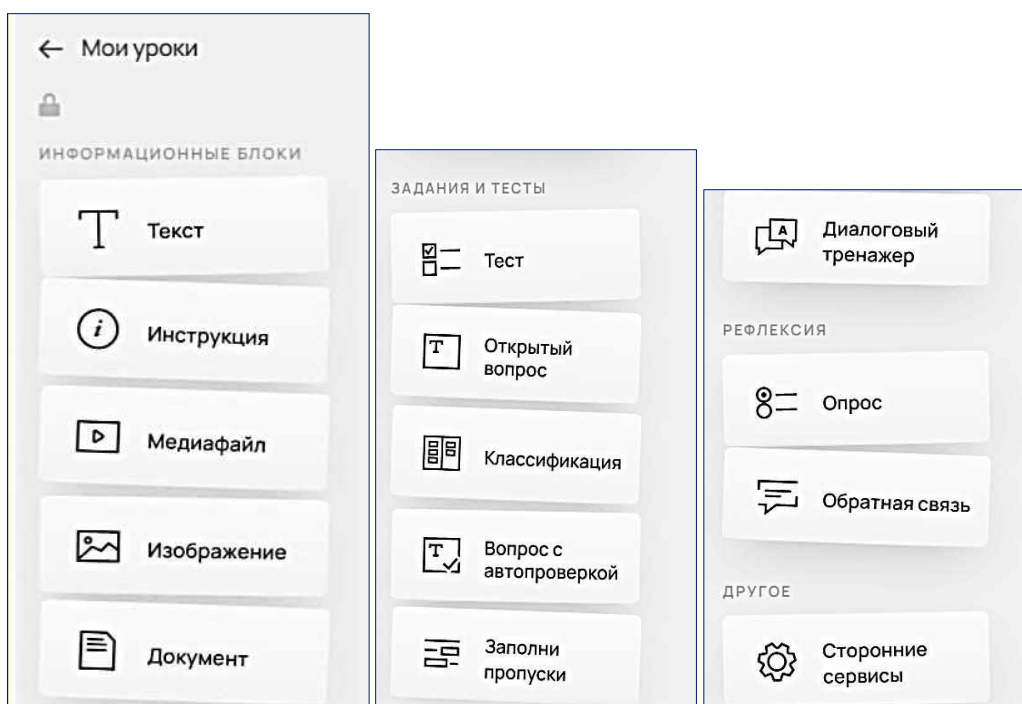


Рис.1-4. Иконки с названием элементов (левая панель экрана)

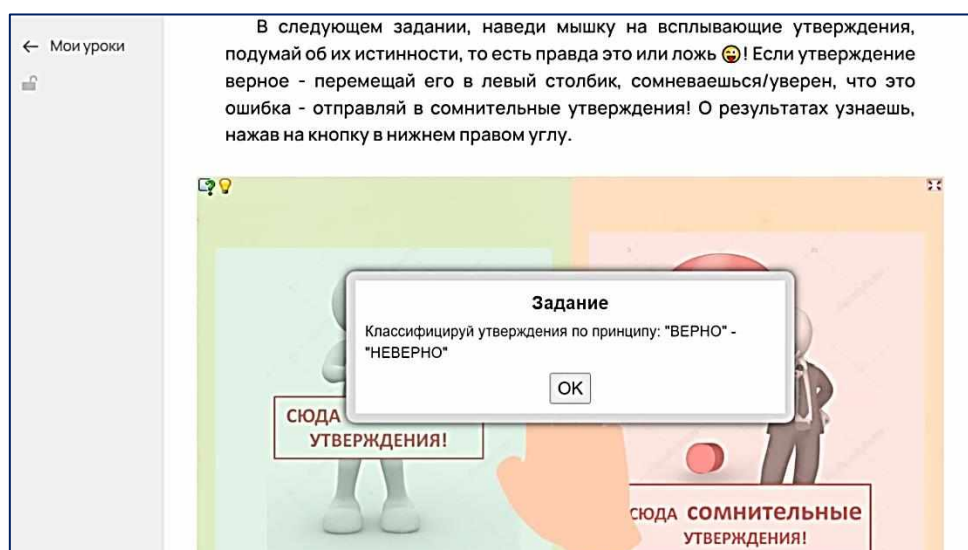


Рис.2-1. Задание на классификацию

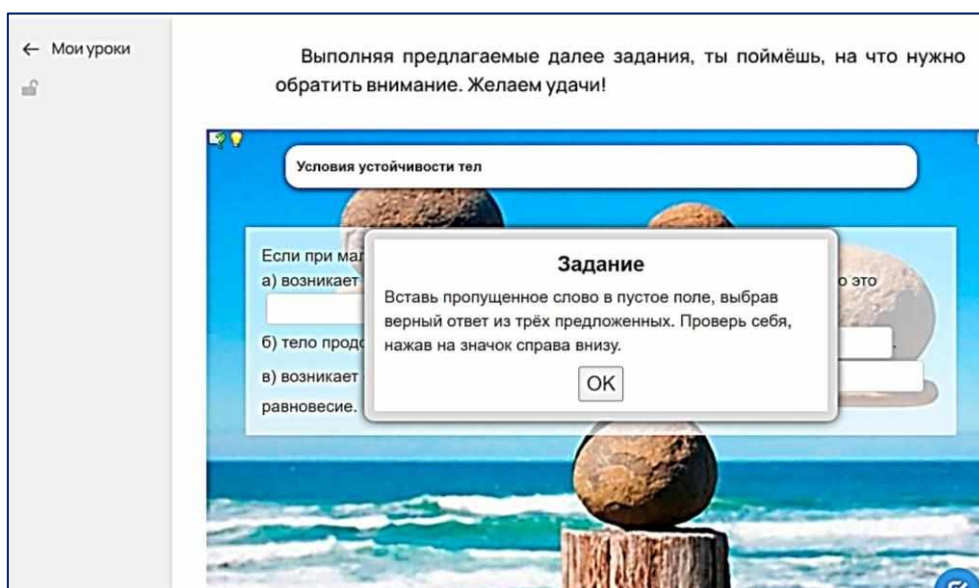


Рис.2-2. Задание на заполнение пробелов

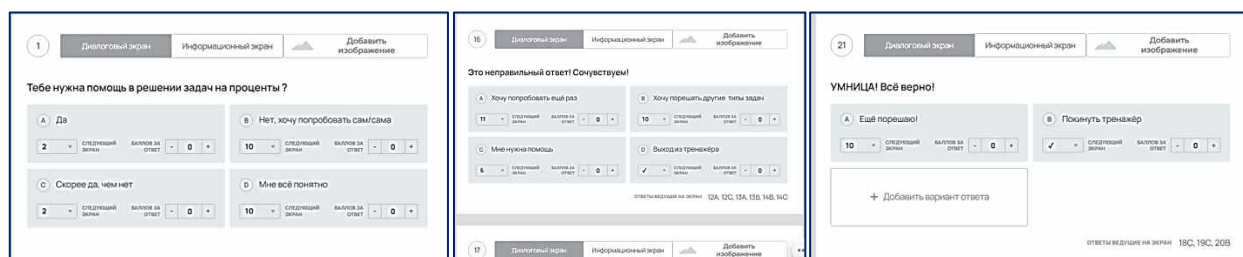


Рис.2-3. Выборка заданий из диалогового тренажёра



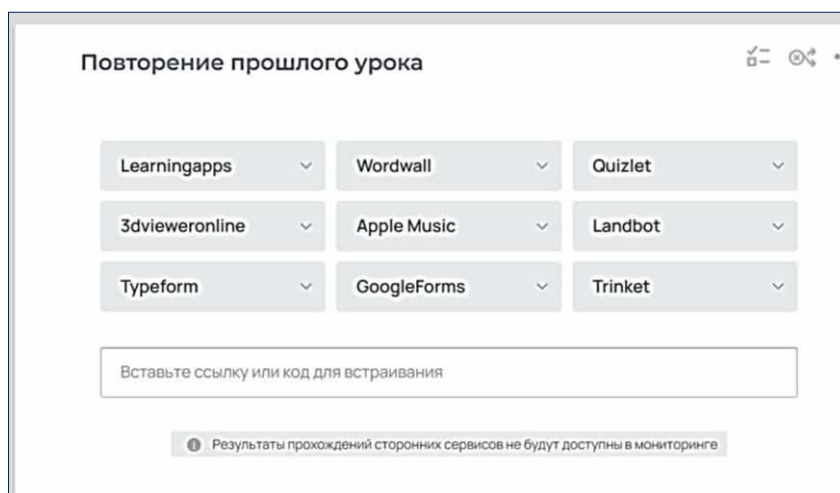


Рис.3-1. Платформы-партнёры



Рис.3-2. «Гонки» (платформа LearningApps)

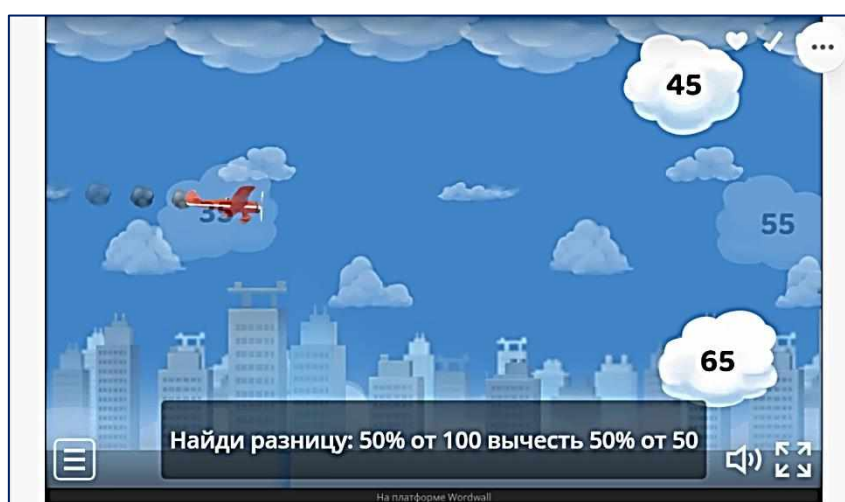


Рис.3-3. «Самолёт» (платформа Wordwall)



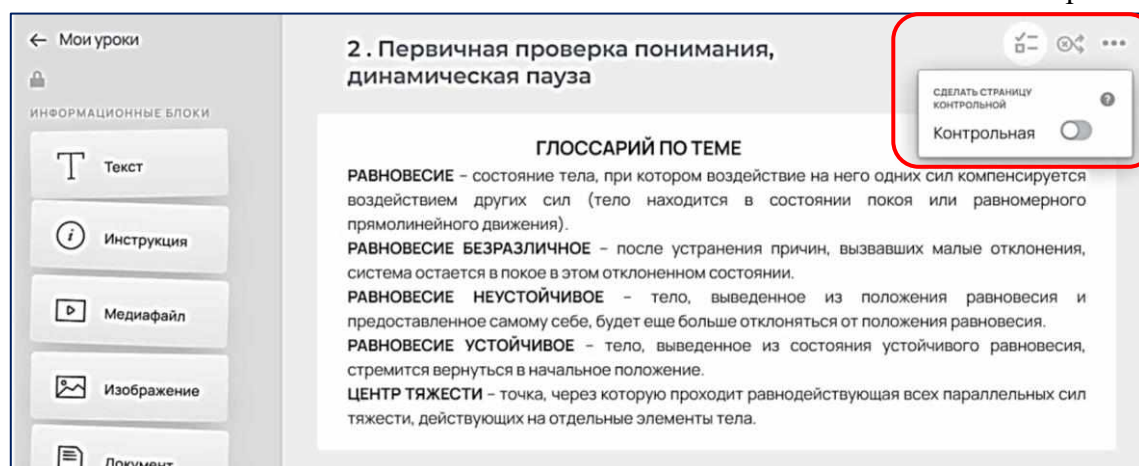


Рис.4-1. Включение режима «Контрольная работа»

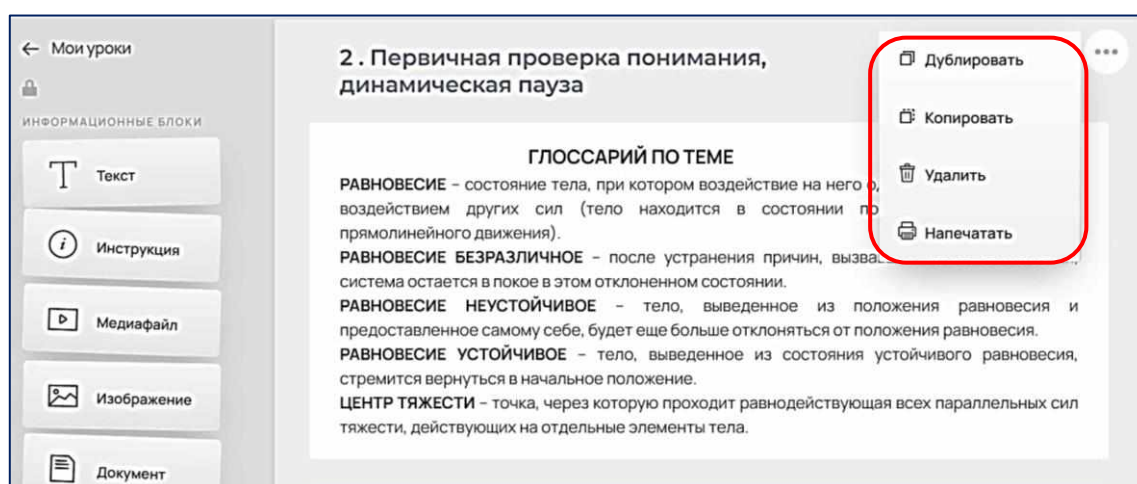


Рис.4-2. Управление отдельной страницей

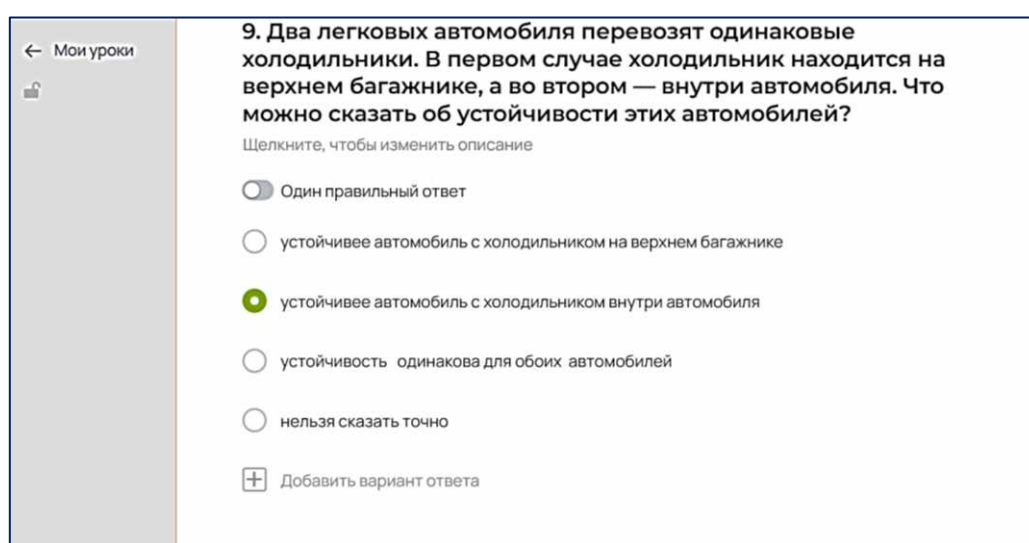


Рис.4-3. Тест с одним правильным ответом

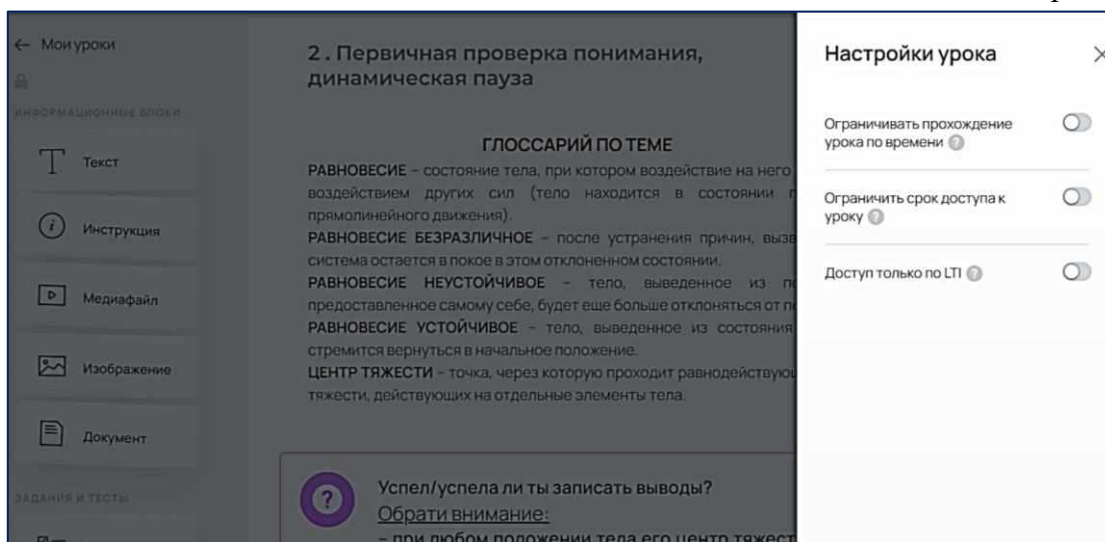


Рис.5-1. Настройка урока

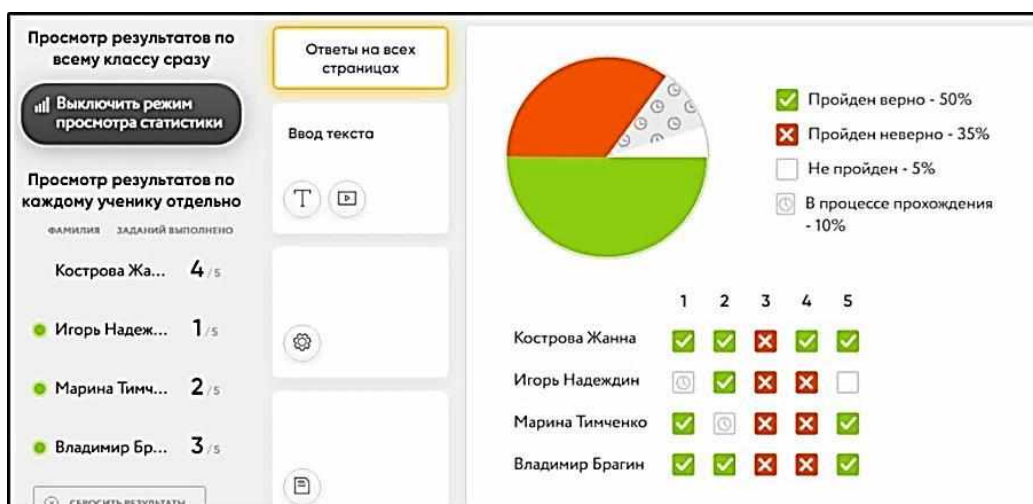


Рис.5-2. Просмотр результатов прохождения урока

**Вход в материал**

☐ Войти без регистрации
 ☐ Войти со своим аккаунтом
 ☐ Создать аккаунт и войти

Ваш email:

Пароль:

**Войти**

[Забыли пароль?](#)

Рис.5-3. Варианты вхождения в урок ученика