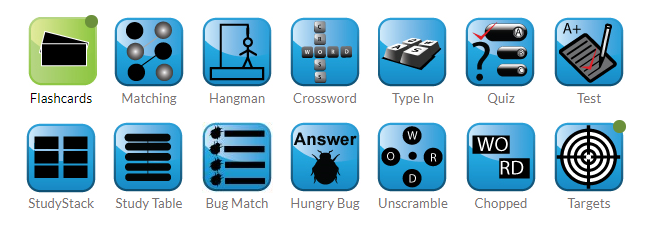
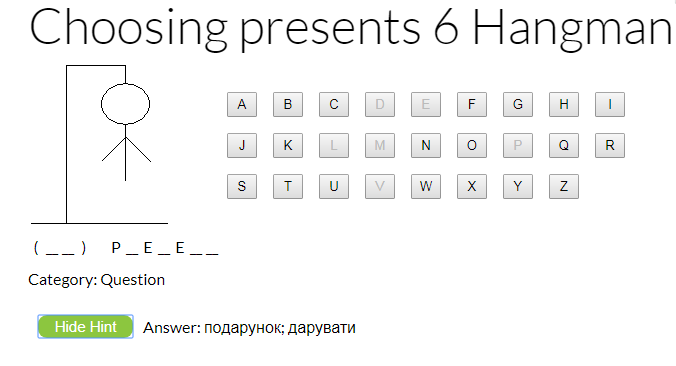
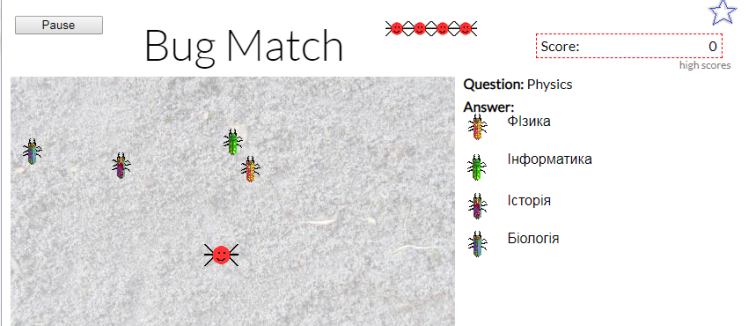
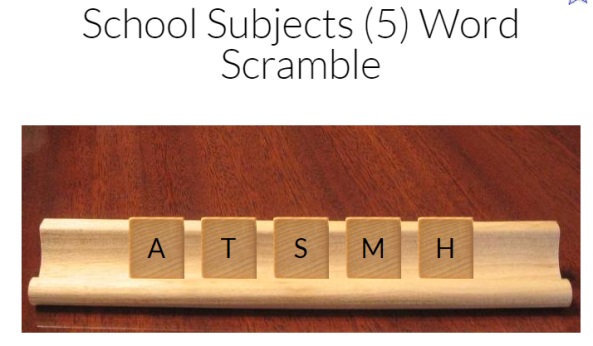
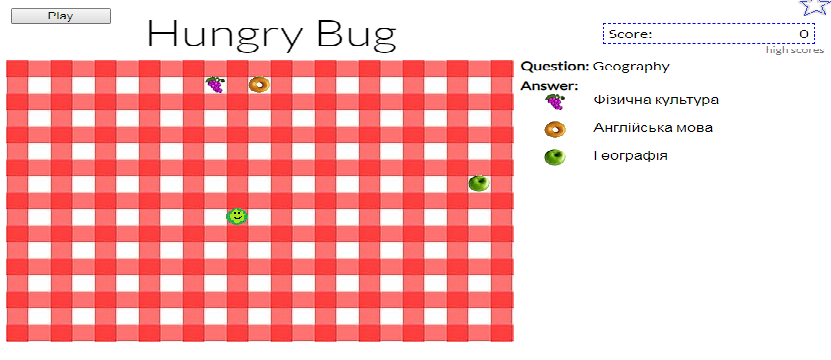
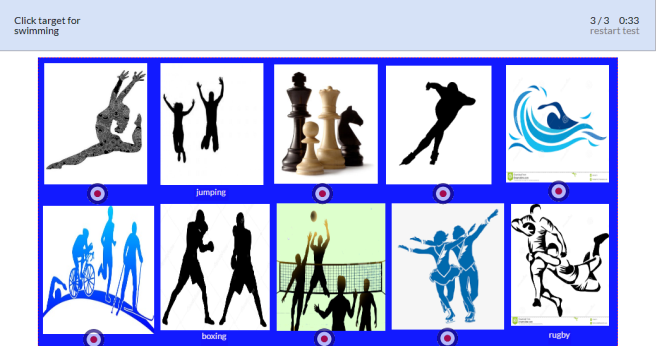
|  |  |
| --- | --- |
| **Майстер-клас**  **«Застосування онлайн платформи Study Stack у навчанні**  **як засіб підвищення ефективності уроку іноземної мови»** | |
| **Слайд 1** | Вивчення будь-якої іноземної мови – це перш за все оволодіння певним запасом лексичного матеріалу і, як правило, певні труднощі, що виникають при його накопиченні. |
| **Слайд 2** | Тож, коли я дізналася про існування і можливості онлайн платформи Study Stack, я одразу зрозуміла, що саме це допоможе мені зробити процес засвоєння нових слів учнями більш легким та цікавим.  Лише один раз я набираю певну групу слів і в той же час на платформі з’являються одразу 14 вже створених різноманітних завдань, направлених на засвоєння, опрацювання, закріплення та навіть перевірку знань.  Мої учні вчать нові слова, граючи в ігри на комп’ютері дома.  Я маю можливість роздрукувати картки для перевірки знань моїх учнів. |
| **Слайд 3** | Крок 1: необхідно зайти на Study Stack за адресою <http://www.studystack.com> та зареєструватися |
| **Слайд 4** | Крок 2: використовуючи свою сторінку в Facebook або аккаунт. Для цього треба ввести свій логін і пароль. Відмічається вік і вводиться електронна адреса (діти до 13 років не роблять цього). Тиснемо Sign In. |
| **Слайд 5** | Далі ми входимо на Study Stack, натиснувши Log In і підтвердивши свій логін та пароль. |
| **Слайд 6** | Крок 3: Таким чином ми опиняємось на особистій сторінці, де ми можемо дещо змінити або створити новий набір слів. |
| **Слайд 7** | Крок 4: Щоб створити новий набір слів , ми входимо в налаштування Settings і вводимо:   1. назву; 2. опис; 3. дозвіл або заборону на внесення змін; 4. категорію.   Всі налаштування обов’язково зберігаються |
| **Слайд 8** | Крок 5: Далі тиснемо на Data. Перед нами з’являється таблиця, в яку ми вносимо саме ті слова, які будуть вчити наші учні в лівий стовпчик та їхній переклад – в правий. За необхідністю можна додати рядки. Зберігаємо. |
| **Слайд 9** | Крок 6: Ми можемо також створити візуальні опори. Для цього ми заздалегідь зберігаємо на комп’ютері необхідний набір зображень, наприклад «Kinds of Sports». Тиснемо на Slides:   1. обираємо файл; 2. додаємо це зображення; 3. створюємо надпис; 4. додаємо його. |
| **Слайд 10** | Колір заднього плану та надписів обираємо на свій смак. Зберігаємо. |
| **Слайд 11** | Крок 7: Таким чином після вводу лише однієї групи слів ми отримуємо одразу 14 завдань на опрацювання лексичних одиниць.  При роботі з флеш картками можна включити Speak звук, що полегшує дітям засвоєння слів дома. |
| **Слайд 12** | Крок 8: Якщо виконання завдань в онлайн режимі є ідеальним для роботи з лексикою дома, то для опрацювання матеріалу на уроці можна використовувати також друковані карти. Це ще один плюс онлайн платформи Study Stack. І все це можна зробити з легкістю*.*  Треба лише натиснути Print, обрати необхідне завдання в PDF форматі, наприклад Crossword або Test і роздрукувати його. |
| **Слайд 13** | Крок 9: Частіше за все використовую матеріал, створений на Study Stack, як домашнє завдання, тому виставляю його на своєму блозі. |
| **Слайд 14** | Спочатку я копіюю адресу посилання на флеш картки. |
| **Слайд 15** | Потім прив’язую цю адресу до тексту завдання. |
| **Слайд 16** | Таким чином на моєму блозі з’являються активні посилання для виконання завдань дома, або для повторення на сторінці Study Stack |
| **Cлайд 17** | Дякую вам за увагу! Сподіваюсь, що цей майстер клас був для вас цікавим і корисним. |

Ігри, які я використовую в роботі зі своїми учнями, користуючись можливостями онлайн платформи “StudyStack”. Учні можуть грати в них як індивідуально, так і в парах або в групах (командах):



* **“Matching”** (Учні підбирають пари слів, або слово та пояснення до нього, або частини речення, відкриваючи картинку)
* **“Hangman”** (Ця весела гра захоплює учнів всіх вікових груп. Відгадуючи слово по літерах, вони не повинні помилятися, щоб «не повісити» чоловічка)
* **“Bug Match”** (Учні мають чотири можливі відповіді, позначені мурахами різного кольору. Побачивши правильну відповідь. Вони повинні направити свою комаху на ігровому полі направити в сторону мурахи відповідного кольору, щоб «з’їсти її»)



* **“Word Scramble”** (Маючи набір літер, учні повині поставити їх у вірному порядку, щоб отримати слово)
* **“Hungry Bug”** (Учні повинні нагодувати голодну комаху фруктами. Кожен фрукт позначає можливу відповідь. Помилятися не можна. Адже комаха залишиться голодною)
* **“Targets”** (Маючи перед собою малюнки і завдання, учні повинні влучити в ціль)