



Департамент образования и науки Кемеровской области
Государственное профессиональное образовательное учреждение
«Беловский политехнический техникум»

Мобильные технологии в образовательном процессе

Номинация «Современные образовательные и цифровые технологии в
деятельности методической службы ПОО»

Рогожникова Е. П.
Начальник отдела по УМР и СМК
Белова И. В.
Преподаватель

Белово, 2019

Аннотация

С целью повышения профессиональной компетентности и творческой активности педагогических работников техникума в рамках проведения недель цикловых – методических комиссий проводятся открытые уроки и мастер-классы.

На V Областной конкурс «Лучшая методическая служба профессиональной образовательной организации» представлен мастер-класс «IT- технологии в образовательном процессе» преподавателя Беловой Ирины Владимировны, который был проведен 09.04.2019года.

Идеей проведения такого мастер - класса был баркемп «Кадры и образование для цифровой экономики» проведенный 23.11.2018 года на базе ГБУ ДПО «КРИПО».

В конкурсной работе (мастер - классе) изложены виды мобильных технологий. В виде приложений представлена технологическая карта, инструкции по работе с мобильными технологиями. Отдельной папкой представлен видео материал «Мобильные технологии глазами студентов и администрацией техникума».

Отдельным pdf-файлом вынесена презентация мастер-класса. Материалы конкурсной работы могут быть использованы методическими службами профессиональных образовательных организаций при изучении мобильных технологий.

Содержание

Мобильное обучение	4
Приложение 1 Технологическая карта мастер-класса	5
Приложение 2 Инструкция «Мобильные технологии на уроке»	13

Мобильное обучение

В настоящее время в век информационных технологий, и непрерывного образования (самообразования). Одним из условий учебного процесса в образовательных организациях являются информационные технологии, которые в значительной степени направлены на формирование и развитие способностей студентов.

Прежде всего, современный уровень развития информационных и коммуникационных технологий значительно расширяет возможности доступа к образовательной и профессиональной информации для преподавателей и студентов, улучшает эффективность образовательной системы в целом.

В соответствии со ст.15 Федерального закона об образовании в РФ №273 от 29.12.2012г. Для реализации образовательных программ с применением исключительно электронного обучения, дистанционных образовательных технологий в образовательном учреждении должны быть созданы условия для функционирования электронной информационно-образовательной среды, включающей в себя электронные информационные ресурсы, электронные образовательные ресурсы, совокупность информационных технологий, телекоммуникационных технологий, соответствующих технологических средств и обеспечивающей освоение обучающимися образовательных программ в полном объеме независимо от их мест нахождения.

Одной из категории информационных технологий является мобильное обучение (M-Learning) – это возможность обучения независимо от места и времени, посредством ряда мобильных устройств (карманный ПК, смартфон, мобильный телефон, планшет и т. д.), которое сопровождает людей в их повседневной жизни.

Мобильное обучение подразумевает широкий спектр технологий. Некоторые из них представлены в технологической карте мастер-класса.



ДЕПАРТАМЕНТ ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ КЕМЕРОВСКОЙ ОБЛАСТИ

Государственное профессиональное образовательное учреждение
«Беловский политехнический техникум»



УТВЕРЖДАЮ
Начальник отдела по УМР и СМК
_____ /Рогожникова Е.П.
«_____» _____ 2019 г.

Методическая разработка мастер-класса
ТЕМА: «ИТ- ТЕХНОЛОГИИ В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОМ
ПРОЦЕССЕ»

Дата проведения 09.04.2019



Председатель ЦМК _____ /Белугина С.В.

Преподаватель _____ /Белова И.В.

Белово
2019

МАСТЕР- КЛАСС

Преподаватель Белова Ирина Владимировна

Дата проведения 09.04.2019г 4 пара

Тема: IT- технологии в образовательном процессе

Цель: формирование знаний о возможностях использования мобильных технологий в обучении.

Задачи:

1. Познакомить с мобильными технологиями
2. Научить приемам использования мобильных технологий на уроке.

Методическая цель: демонстрация приемов использования мобильных технологий в образовательном процессе.

Обеспечение мастер-класса: презентация, компьютеры, мультимедийный проектор, раздаточный материал, интернет.

ТЕХНОЛОГИЧЕСКАЯ КАРТА МАСТЕР-КЛАССА

№ п/п	Этапы занятия	Цель этапа	время	Содержание деятельности		Формы, методы	Измерители результата
				преподавателя	присутствующих		
1.	Организационный	Организовать познавательную деятельность присутствующих, целеполагание предстоящей деятельности	5	1.1 Приветствие. Показывает видеоролик – обозначает проблему 1.2 Сообщает тему, цель, задачи и методическую цель мастер-класса 1.3 Создает мотивацию на выполнение задания мастер-класса	Смотрят Слушают Обсуждают	Проблемная беседа Разъяснение	Готовность к содержательной части МК
2.	Информационный	Побудить к работе с новой информацией. Сформировать представление о цифровых технологиях	15	2.1 Предлагает ознакомиться с основными понятиями: мобильные технологии; особенности мобильного обучения; виды мобильных устройств 2.2 Предлагает вспомнить варианты использования интернета в образовательных целях (поисковая система, WK, WhatsApp, справочные	Дают определения понятиям Отслеживают объяснение по слайдам Слушают, отвечают, отслеживают объяснение по слайду	Объяснение Фронтальная форма работы Индивидуальная Работа с текстом	Информационное насыщение Понятийный аппарат

			<p>системы, открытые образовательные курсы ...)</p> <p>2.3 Рассказывает о технологии QR код и возможностях его использования Знакомит с генератором QR кодов http://qrcoder.ru/ Предлагает отсканировать предложенные QR коды</p> <p>2.4 Рассказывает о технологии офлайн опроса Pickers</p> <p>2.5 Демонстрирует возможности офлайн опроса Собирает результат поднятых карточек смартфоном</p> <p>2.6 Рассказывает о технологии опроса Kahoot</p> <p>2.7 Демонстрирует опрос через интернет</p> <p>2.8 Управляет процессом опроса</p>	<p>Слушают, отслеживают объяснение по слайдам Устанавливают на смартфон сканер QR кодов Сканируют предложенные QR коды по разным видам ВСП</p> <p>Слушают, отслеживают объяснение по слайдам</p> <p>Слушают вопрос, отвечают поднимая правильную карточку</p> <p>Слушают, отслеживают объяснение по слайдам</p> <p>В смартфоне вводят в браузере kahoot.it, вводят pin код, Вводят свое имя, Отвечая на вопрос нажимают в смартфоне кнопку с правильным ответом Получают результат</p>		
--	--	--	---	---	--	--

					опроса		
3.	Смысловой	Организовать самостоятельную работу по использованию мобильных технологий	20	<p>3.1 Рассаживает преподавателей за компьютеры</p> <p>3.2. Организует самостоятельную работу на сайте Kahoot или http://qrcoder.ru/</p> <p>3.3 Консультирует, оказывают информационную поддержку</p>	<p>Делятся на группы по 2-3 человека</p> <p>Выполняют самостоятельно задание по созданию интернет опроса и/или формированию QR кодов для ВСП студентов</p>	Групповая	<p>Выполненное задание</p> <p>Созданный интернет опрос</p> <p>Созданные QR коды</p>
4.	Демонстрационный-дискуссионный	Уметь предъявлять и обосновывать результаты выполненного задания	15	4.1 Организует демонстрацию выполненных заданий групп на проекторе (опрос через кохуд)	<p>Группы предъявляют выполненные задания</p> <p>Каждый отвечает на предложенные вопросы в личном смартфоне</p>	Групповая	Информационное насыщение
5.	Рефлексивный	Уметь анализировать	5	5.2 Организует подведение итогов	Оценивают новизну и полноту приобретенного знания.	Опрос по содержанию Индивидуальная Фронтальная.	Рефлексия

ПЛАН МАСТЕР-КЛАССА

1. Организационный этап

Приветствие.

Слайд 1.

Пример из личной жизни. Однажды коллега рассказала свой диалог с ...

И я стала думать ...

Тема мастер-класса: «IT- технологии в образовательном процессе»

Слайд 2.

«Принеси своё собственное устройство» - идея, которая переворачивает представления о традиционном процессе обучения и возвращает внимание студентов к урокам.

В практику учебного процесса постепенно входит использование мобильных технологий.

Слайд 2. КЛИК

Сегодня практически у всех студентов есть мобильные устройства - смартфоны, планшеты, ноутбуки. При этом студентам, которые чаще всего используют их для развлечений, запрещено пользоваться им на уроках - включать, разговаривать, вести переписку.

Показывает видеофильм. Создает мотивацию на выполнение задания.

Слайд 3.

Сегодня работа в нашей мастерской поможет найти способы эффективного использования мобильных устройств на уроке.

Слайд 4.

Ознакомьтесь с задачами мастер-класса.

Слайд 5.

Какие вы можете назвать ПЛЮСЫ использования сотовой связи студентами?

1. Расширяет общение между людьми.
2. Дает возможность родителям всегда знать, где находится ребенок.
3. Способствует получению новой информации через Интернет.
4. Телефон оснащен калькулятором, будильником, часами, фонариком, фотокамерой, которые можно в нужное время использовать.

Слайд 6.

• В XXI веке зарождается мобильное обучение как новое направление, часть открытого дистанционного образования; такое обучение использует в качестве средств обучения мобильные беспроводные устройства, темпы распространения которых интенсивно растут.

• Предпосылки для мобильного обучения заложены в 70-х годах XX в., когда Алан Кей предложил идею "компьютера размера книги" для образовательных целей.

• В 2002 г. в европейских странах проведена первая международная конференция, участники которой обсуждают место и роль мобильных образовательных технологий, теорию и практику применения беспроводных устройств, мобильных образовательных ресурсов в обучении.

2. Информационный этап мастер-класса

Предполагает ознакомиться с основными понятиями.

Слайд 7.

Мобильное обучение – это любая учебная активность, в которой преимущественно или исключительно используются портативные устройства – телефоны, смартфоны, планшеты, иногда ноутбуки и тому подобное, но не обычные настольные компьютеры.

Слайд 8.

Особенности мобильного обучения:

- позволяет свободно перемещаться
- не требует приобретения ПК и бумажной учебной литературы
- использование мультимедийного контента
- легкое распространение между пользователями учебных материалов
- дает возможность учиться людям с ограниченными возможностями

Слайд 9.

Виды мобильных устройств: Демонстрация мобильных устройств

Слайд 10.

Варианты использования интернета в образовательных целях

Какие варианты использования интернета в образовательных целях вы знаете, а возможно и используете. Опрос присутствующих.

Слайд 11.

Технология QR - код

QR код - это разновидность матричного кода (2D-barcode), созданная Японской корпорацией Denso-Wave в 1994 году.

"QR" - это сокращение от "Quick Response", "Быстрый отклик", этим названием создатели хотели показать, что QR-код позволяет быстро доносить свое содержание до пользователя.

Слайд 12.

QR коды могут хранить:

- контактную информацию
- текст,
- телефонные номера,
- адреса e-mail
- гипертекстовые ссылки.

При этом QR-код может быть напечатан в журнале, на постере в метро, на визитной карточке, да и вообще практически на чем угодно.

Слайд 13.

Варианты использования QR-кодов на уроке:

Зашифрованная ссылка:

- на текст для работы с ним на уроке
- на материал выполнения заданий,
- на опрос или викторину,
- и многое другое...

Слайд 14.

Шифрование информации в QR-код выполняется бесплатно, мгновенно на

сайте генератора QR-кода <http://qrcoder.ru>

На этом же сайте указано как использовать QR-код.

Пользователи с телефоном, оснащённым камерой и с соответствующим программным обеспечением могут сканировать QR-код, при этом откроется закодированная в QR гиперссылка, или закодированный контакт добавится в адресную книгу.

Слайд 15.

Использование QR-кодов для выполнения ВСП

Достаточно, просто на сайте генераторе QR-кодов ввести ссылку на ресурс. Вы, сразу получите сгенерированный QR-код, который выдается студентам в пользование.

Студентам необходимо установить на телефон сканер QR-кодов, который в секунду переведет на зашифрованный ресурс.

Слайд 16.

Удобство использования QR-кода очевидно - вместо запоминания длинной ссылки или адреса e-mail достаточно навести камеру телефона на QR-код, и ссылка будет добавлена в избранное.

Слайд 17.

Plickers — это приложение, позволяющее мгновенно оценить ответы всего класса и упростить сбор статистики.

Слайд 18.

Plickers использует планшет или телефон преподавателя для того, чтобы считывать QR-коды с карточек студентов. Карточка у каждого студента своя, её можно поворачивать, что даёт четыре разных варианта ответа.

В приложении создается список группы, и с его помощью можно узнать, как именно каждый студент отвечал на вопросы.

Plickers строит диаграммы ответов и позволяет сразу узнать, какая часть группы поняла изучаемый материал, а кому нужна дополнительная помощь.

Для контрольных тестов такая система, пожалуй, не годится, потому что студенты будут пытаться высмотреть ответы друг друга, но это отличное решение для получения мгновенного отклика от группы на уроке.

Слайд 19.

Демонстрация опроса с помощью Plickers.

Слайд 20.

Технология опроса Kahoot

Kahoot — программа для создания викторин, дидактических игр и тестов.

Слайд 21.

Студенты могут отвечать на созданные преподавателем тесты с планшетов, ноутбуков, смартфонов, то есть с любого устройства, имеющего доступ к Интернету.

Созданные в Kahoot задания позволяют включить в них фотографии и даже видеофрагменты. Темп выполнения викторин, тестов регулируется путём введения временного предела для каждого вопроса.

При желании преподаватель может ввести баллы за ответы на поставленные вопросы: за правильные ответы и за скорость. Табло отображается на мониторе/экране преподавательского компьютера.

Слайд 22.

Для участия в тестировании студенты просто должны открыть сервис и ввести PIN-код, который

представляет преподаватель со своего компьютера.

Студенту удобно на своем устройстве выбирать правильный ответ.

Варианты представлены геометрическими фигурами.

Одной из особенностей **Kahoot** является возможность дублировать и редактировать тесты, что позволяет преподавателю сэкономить много времени.

Демонстрация опроса в **Kahoot**.

https://www.youtube.com/watch?v=sw2N3K6Oe_8

<https://www.youtube.com/watch?v=mFI9owMV3xo>

3. Смысловой этап

Слайд 23

Самостоятельная работа по использованию мобильных технологий.

Преподаватели рассаживаются за компьютеры и выполняют практическое задание.

4. Демонстрационно-дискуссионный этап

Слайд 24.

Таймер на 20 мин.

Демонстрация выполненной работы преподавателями. **(Рефлексия).**

5. Рефлексивный

Преподаватели отвечают на вопросы, делают выводы.

Слайд 25.

Всем спасибо за работу!

ИНСТРУКЦИЯ

Мобильные технологии на уроке



Преподаватель
Белова И.В.

Белово,
2019

1. QR код

QR код - это разновидность матричного кода (2D-barcode), созданная Японской корпорацией Denso-Wave в 1994 году.

"QR" - это сокращение от "Quick Response", "Быстрый отклик", этим названием создатели хотели показать, что QR-код позволяет быстро доносить свое содержание до пользователя.

QR коды могут хранить:

- контактную информацию
- текст,
- телефонные номера,
- адреса e-mail
- гипертекстовые ссылки.

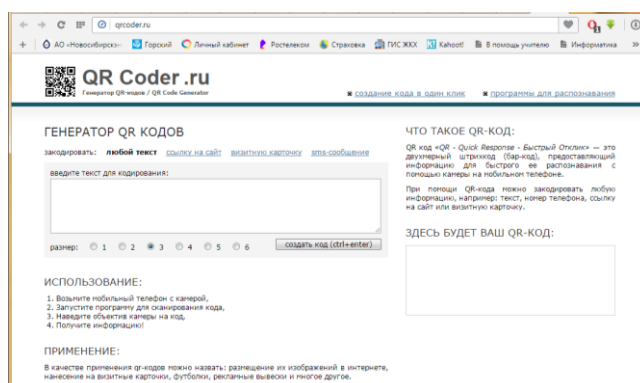
При этом QR-код может быть напечатан в журнале, на постере в метро, на визитной карточке, да и вообще практически на чем угодно.

Варианты использования QR-кодов на уроке:

Зашифрованная ссылка:

- на текст для работы с ним на уроке
- на материал выполнения заданий,
- на опрос или викторину,
- и многое другое...

Шифрование информации в QR-код выполняется бесплатно, мгновенно на сайте генератора QR-кода <http://qrcoder.ru>



На этом же сайте указано как использовать QR-код.

Пользователи с телефоном, оснащенный камерой и с соответствующим программным обеспечением могут сканировать QR-код, при этом откроется закодированная в QR гиперссылка, или закодированный контакт добавится в адресную книгу.

1.1 Использование QR-кодов

Достаточно, просто на сайте генераторе QR-кодов ввести ссылку на ресурс. Вы, сразу получите сгенерированный QR-код, который выдается студентам в пользование.

Студентам необходимо установить на телефон сканер QR-кодов, который в

секунду переведет на зашифрованный ресурс.

Удобство использования QR-кода очевидно - вместо запоминания длинной ссылки или адреса e-mail достаточно привести камеру телефона на QR-код, и ссылка будет добавлена в избранное.

2. Социальный сервис Plickers

Сервис Plickers позволяет реализовать быструю обратную связь от класса (аудитории родителей, слушателей), мобильные голосования и фронтальные опросы во время учебного занятия по пройденному или текущему материалу, мгновенный учет посещаемости занятия. Работа с мобильным приложением отнимает не более нескольких минут. Получение результатов опроса происходит на занятии без длительной проверки. Наличие смартфонов или компьютеров обучающимся не требуется.



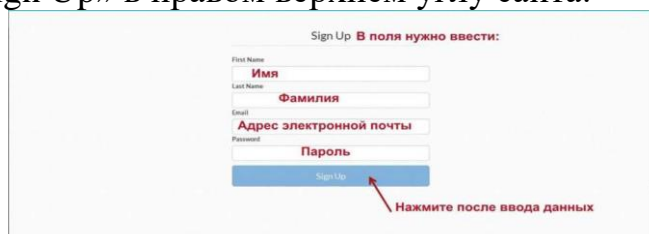
Plickers - сервис для создания блиц-опросов для получения мгновенной обратной связи на различных этапах урока

2.1 Алгоритм работы с сервисом

- Скачиваем приложение на мобильное устройство
- Регистрируемся
- Создаем опрос (тест), можно с фото
- Демонстрируем задание через проектор
- Ученики отвечают на вопросы, поднимая карточки (готовит учитель).

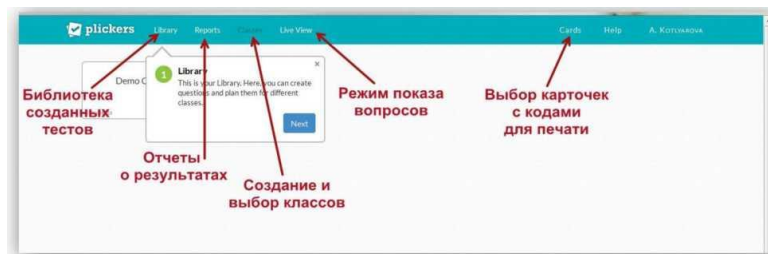
2.2 Регистрация в личном кабинете

Преподаватель заходит на сайт Plickers по электронному адресу <https://plickers.com/>. Далее необходимо зарегистрироваться на сайте, для этого нажать на кнопку «Sign Up» в правом верхнем углу сайта.



В открывшейся форме нужно ввести в поля свои данные. После заполнения полей нужно нажать на кнопку «Sign Up» для завершения регистрации.

Рассмотрим интерфейс сайта Plickers. В верхнем меню есть кнопки Library (Библиотека), Reports (Отчеты), Classes (Классы/группы), Live view (Режим реального времени), Cards (Карточки с кодами).



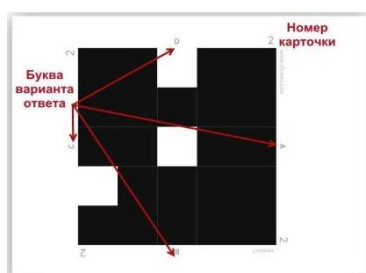
Для скачивания и распечатки карточек в главном меню нужно нажать кнопку «Cards», выбрать нужный набор карточек, нажать активную ссылку и загрузить файл PDF с набором на компьютер преподавателя. Для бесплатного скачивания с официального сайта доступно 5 наборов карточек:

- Standard (стандартный из 40 карточек), на одном листе А4 по 2 карточки.
- Expanded (расширенный из 63 карточек), на одном листе А4 по 2 карточки.

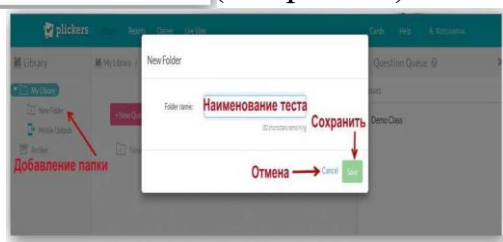
Large Font (большой шрифт вариантов ответов А, В, С, D) для маленьких детей.

- Large Cards (40 крупных карточек), на одном листе А4 по 1 карточке.
- Large Cards Expanded (расширенный набор из 63 крупных карточек).

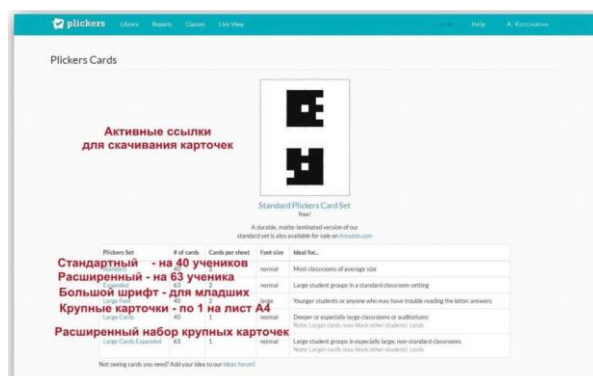
Карточки в наборах уникальны и имеют порядковый номер. В каждом из углов квадратной карточки обозначен ее номер. На каждой стороне указан вариант ответа (А, В, С, D). Желательно на тыльной стороне продублировать буквы вариантов ответа.



Для составления теста нужно в главном меню нажать кнопку «Library» (Библиотека), далее нажать кнопку «New Folder» (Новая папка). В появившейся форме тесту задается название, далее преподаватель нажимает кнопку «Save» (Сохранить).

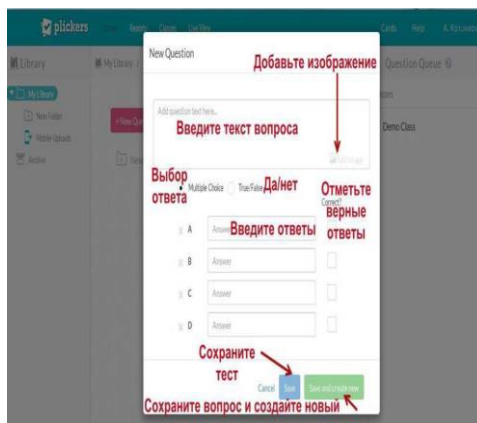


После создания папки для теста можно начать составление вопросов теста. Возможны два варианта



тестов: с четырьмя вариантами ответов или опрос ДА/НЕТ. Есть вариант множественных правильных ответов.

Чтобы составить вопрос теста, нужно нажать кнопку «New Question». Форма вопроса содержит поле для текста, радиокнопку типа ответа (варианты ответа либо «правда/ложь (да/нет)»), поля для четырех вариантов ответа. Правильный ответ или ответы отмечаются галочкой.

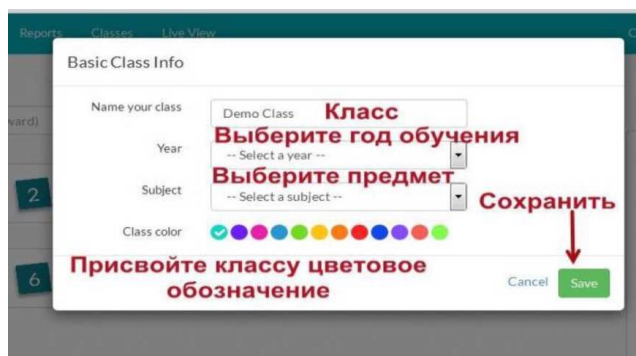


В текстовом поле вопроса при нажатии на полупрозрачную кнопку «Add Image» можно вставить изображение, загрузив его с компьютера преподавателя. Если составление теста будет продолжено, то необходимо нажать зелёную кнопку «Save and create new» (Сохранить и создать новый).

После завершения составления вопросов для сохранения теста в целом нужно нажать синюю кнопку «Save» (Сохранить).

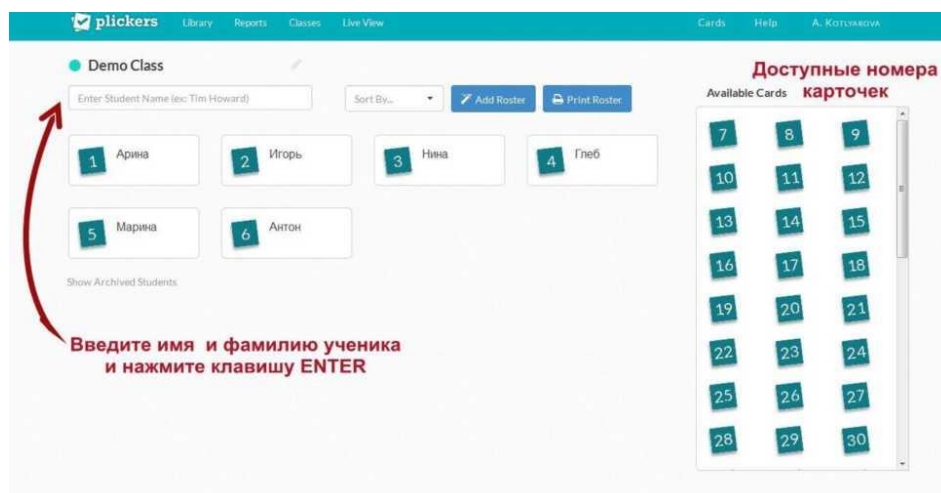
Для создания класса(группы) преподаватель в главном меню нажимает кнопку «Classes», после чего нужно нажать кнопку «Add new class» (Добавить новый класс).

В открывшейся форме преподаватель вводит название класса, выбирает год обучения и учебную дисциплину/ПМ. Есть возможность выбора для каждого класса цветового обозначения. После заполнения формы нужно нажать кнопку «Save» (Сохранить).



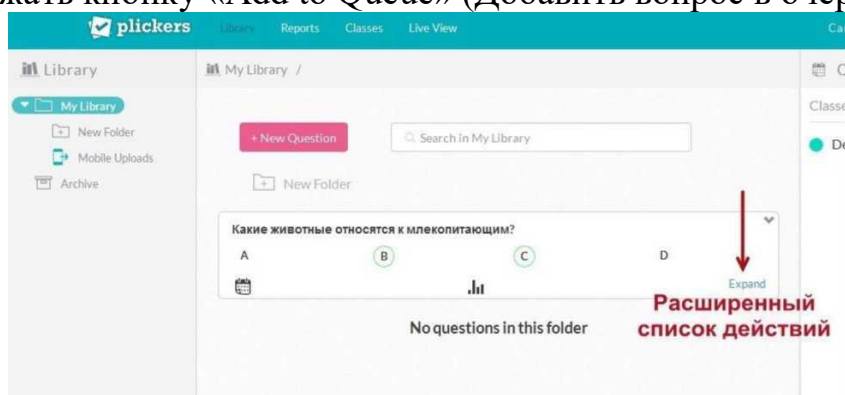
Для создания списка класса в текстовом поле вверху слева преподаватель вводит фамилию и имя обучающегося и нажимает на клавиатуре клавишу «Enter». Одновременно появляется номер присвоенной обучающемуся карточки рядом с его данными. Справа будет виден список номеров карточек, оставшихся

доступными. Далее преподавателю необходимо повторять действия до тех пор, пока не будет сформирован список класса.

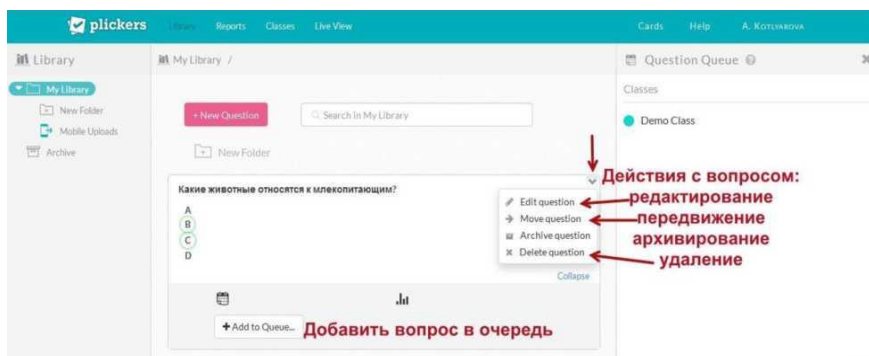


После того, как классы (группы) сформированы и подготовлены вопросы теста, нужно создать очередь (последовательность вопросов, которые задаются выбранному классу) для каждого класса. Один и тот же вопрос может использоваться многократно. Уже заданный и удаленный из очереди вопрос можно снова добавить в очередь.

Чтобы добавить вопросы в очередь к нужному классу, нужно перейти в библиотеку, нажав на кнопку «Library». Далее в интерфейсе вопроса нужно нажать кнопку «Expand» в правом нижнем углу. В открывшемся списке необходимо нажать кнопку «Add to Queue» (Добавить вопрос в очередь).



Вопросы теста можно редактировать или удалять, добавлять в очередь.



Для проведения опроса необходимо установить мобильное приложение Plickers на своё мобильное устройство, перейдя по кнопкам загрузки с

официального сайта или по электронным адресам:

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.plickers.client.android> (для Android)

<https://itunes.apple.com/us/app/plickers/id701184049?mt=8> (для iOS).

После установки приложения Plickers преподаватель открывает приложение в мобильном устройстве и активирует свою учетную запись регистрации Plickers. В приложении доступна библиотека созданных ранее вопросов. Вопросы также можно создавать в приложении, нажав на экране мобильного устройства кнопку «Create».



2.3 Демонстрация опроса

Если преподаватель желает продемонстрировать опрос аудитории слушателей, нужно включить компьютер (ноутбук) с подключенным к нему проектором. Преподаватель, зайдя на сайт Plickers, выполняет вход в свою учетную запись нажатием на кнопку «Sign In» и далее нажимает в главном меню сверху кнопку «Live view». Это режим показа вопросов в реальном времени для синхронизации работы смартфона (планшета) и компьютера, которым можно управлять с мобильного устройства в любом месте аудитории.

На стартовом экране приложения преподаватель выбирает класс, открывает нужную папку и нажимает первый вопрос из заданной ранее очереди. Выбранный на мобильном устройстве вопрос автоматически отображается с помощью проектора через режим «Live view».

Педагог озвучивает вопрос либо студенты читают его на экране. Далее студенты выбирают правильный вариант ответа и демонстрируют карточку, развернув ее QR-кодом к педагогу и подняв сторону, соответствующую правильному ответу, вверх. Карточки можно выдавать в случайном порядке. Чтобы сделать опрос персонифицированным, педагогу нужно выдать карточку с определенным номером конкретному учащемуся.

Преподаватель наводит камеру мобильного устройства на класс (аудиторию), нажимает кнопку «Scan» внизу экрана либо на значок фотоаппарата в правой верхней части приложения и сканирует ответы обучающихся в режиме реального времени, держа мобильное устройство вертикально. Приложение автоматически распознает QR-коды всех студентов одновременно и покажет имя учащегося, ответившего на вопрос, число ответивших учащихся, правильность ответов на вопрос.

Для подтверждения принятых ответов и окончания сканирования ответов на вопрос нужно нажать на галочку в нижней части смартфона. После нажатия галочки приложение снова переходит к очереди вопросов.

Цветовое выделение помогает быстро сориентироваться, насколько верно студенты отвечают на вопрос: серым цветом обозначены не ответившие учащиеся, красным цветом - неверные ответы учащихся, зеленым цветом

выделены ответы верные.

На экране аудитории зафиксированные ответы появятся как карточки с именами (номера) в списке класса студентов, ответивших на вопрос, либо как диаграммы ответов. В режиме реального времени приложение также показывает статистику результатов. База данных результатов сохраняется и на сайте, и в мобильном приложении для последующего анализа. Данные по каждому студенту и группе в целом можно экспортировать в таблицу Excel.

После завершения теста в целом преподаватель, нажав кнопку «Reports» в главном верхнем меню веб-сайта Plickers, может вывести на экран аудитории правильный ответ и гистограмму результатов в списке студентов группы. Также можно показать обучающимся правильный ответ.

В правой нижней части приложения в выпадающем меню в виде трех вертикальных кружков для очистки статистики ответов нужно нажать кнопку «Clear responses».

3. Технология опроса Kahoot

Kahoot — программа для создания викторин, дидактических игр и тестов.

Студенты могут отвечать на созданные преподавателем тесты с планшетов, ноутбуков, смартфонов, то есть с любого устройства, имеющего доступ к Интернету.

Созданные в Kahoot задания позволяют включить в них фотографии и даже видеофрагменты. Темп выполнения викторин, тестов регулируется путём введения временного предела для каждого вопроса.

При желании преподаватель может ввести баллы за ответы на поставленные вопросы: за правильные ответы и за скорость. Табло отображается на мониторе/экране преподавательского компьютера.

3.1 Разработка опроса

1. Открываете **Kahoot**.

2. Регистрируетесь. В правом верхнем углу выбираете команду **Sign up**.

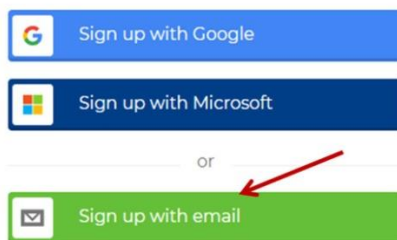


3. В следующем окне выбираете свой статус. Как правило, это **teacher** (.



4. Регистрируетесь по одному из трёх вариантов. Мой совет: по адресу электронной почты (то есть последний).

Sign up

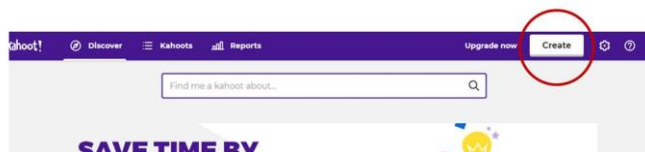


5. Заполняете свой аккаунт. Указываете свой электронный адрес. Не забудьте свой пароль, который вводите. «Наименование школы», «кем вы работаете», — это условно.

6. Подтверждаете пользовательское соглашение, и вы уже входите на свою страничку, минуя предложение рассказать больше о себе.

3.2 Разработка викторины

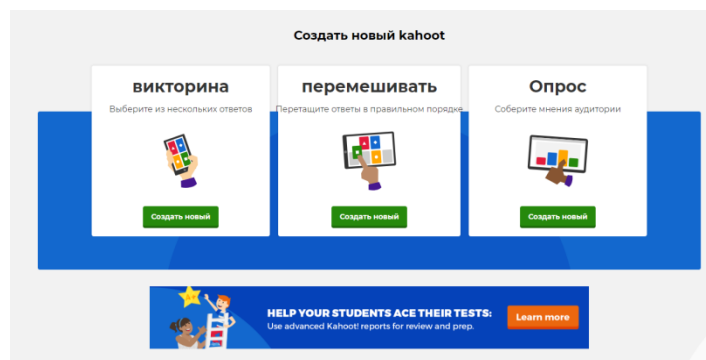
7. Начинаем создавать свою первую викторину. В этих целях выбираем в правом верхнем углу команду **Create** (Создать).



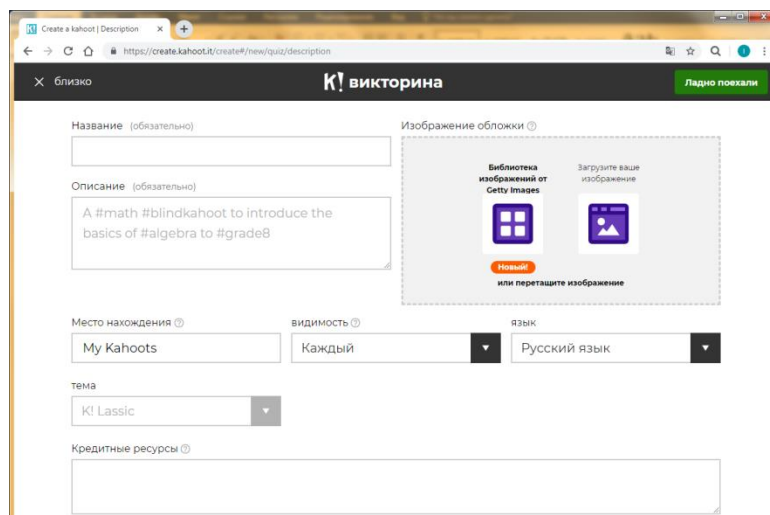
8. После щелчка у вас появятся четыре предложения:

- создать обычную викторину
- создать викторину с перетаскиванием объектов
- организовать обсуждение
- создать опрос (анкету).

Для викторины выбираем первый вариант **Quiz** (Викторина).



9. Заполняете титульную страницу: Название викторины, дисциплины/ПМ, для кого она предназначена (находим вариант «школа»), видимость викторины.



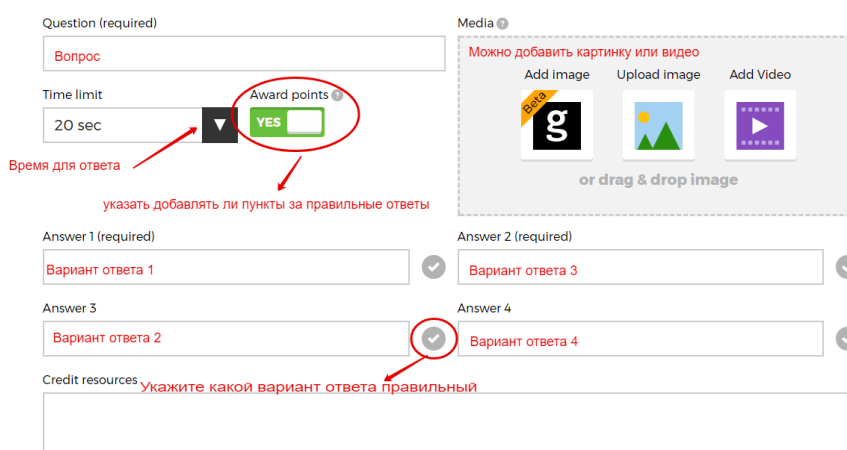
Если вы хотите на титульном листе вставить изображение, то перетащите его в окошко справа. Кстати, у **Kahoot** появилась новая фишка: библиотека изображений, которой вы можете воспользоваться. Кнопка находится левее..

Вы можете также предварить начало викторины видесюжетом. Для этого в самом нижнем окошке вставьте ссылку выбранного из YouTube видеоролика.

10. После всех выполненных манипуляций щёлкаем зелёную кнопку в правом верхнем углу: «**OK, go**» («Вперёд»).

11. Наконец, приступаем, собственно, к созданию викторины. Выбираем команду «**Add question**» (Добавить вопрос). Кстати, с недавнего времени появилась новая функция: возможность вставки вопросов из таблицы.

После перехода к конструированию задания вам необходимо сформулировать вопрос и написать четыре варианта ответа. Щёлкаем галочкой по правильному ответу, чтобы появился зелёный кружок.

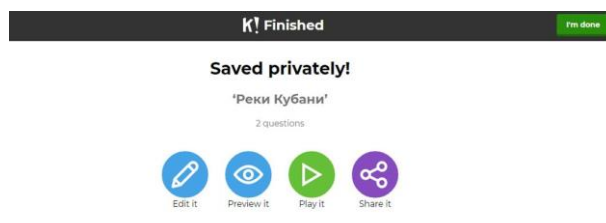


При желании вы можете прикрепить к вопросу изображение или даже видео. Указываете время на выполнение задания. При необходимости можете воспользоваться функцией дополнительных баллов за скорость ответа.

12. Переходим к созданию нового вопроса: щёлкаем **Next** (Далее) и создаём новый вопрос.

13. Когда вы сформировали свой банк вопросов, нажмите **Save** (Сохранить).

14. При необходимости вы можете проверить викторину, пока, не публикуя её



Щелкаете **Preview it**. Перед вами появится панель дополнительных настроек викторины, а справа имитация мобильного устройства, на котором Студенты будут отвечать на вопросы викторины.



Щёлкаем **Classic** и викторина началась. Проверьте себя и лишний раз продумайте, как вы будете инструктировать студентов.

Для участия в тестировании студенты просто должны открыть сервис Kahoot.it и ввести PIN-код, который представляет преподаватель со своего компьютера.

Студенту удобно на своем устройстве выбирать правильный ответ. Варианты представлены геометрическими фигурами.

Одной из особенностей Kahoot является возможность дублировать и редактировать тесты, что позволяет преподавателю сэкономить много времени.