Выльдерова Наталья Викторовна

учитель биологи и географии

первой квалификационной категории

МАОУ «Кондратовская средняя школа»,

Рискова Марина Сергеевна

учитель начальных классов

МАОУ «Кондратовская средняя школа»

**Использование электронных приложений Plickers и Kahoot в образовательном процессе**

Цель: сформировать представление о современных технологиях в образовательном пространстве.

Время: 30 минут

Минимальное количество участников: 10 человек.

Максимальное количество участников: 25 человек.

Требования к уровню подготовленности участников: умение использовать ИКТ на базовом уровне.

Ключевые слова: образовательный процесс, электронные приложения, QR-код, Plickers и Kahoot, интернет-ресурсы, онлайн опрос.

Краткая аннотация. Что быстрее – опросить весь класс по списку или сфотографировать тот же класс, держащий поднятые таблички? Что быстрее написать букву правильного ответа или приложить палец к экрану сенсорного устройства? Приложения сэкономят вам пару минут от урока – немного, но их можно потратить на что-нибудь полезное.

Теоретическая часть. Мы привыкли к чёрно-белым квадратикам QR-кодов в рекламе, которая хочет отправить нас на какой-нибудь сайт за дальнейшей информацией, и в другой печатной продукции, пытающейся связать бумагу и интернет. Но, как оказалось, это не единственное их применение.

Plickers использует планшет или телефон (iOS, Android) учителя для того, чтобы считывать QR-коды с карточек учеников. Карточка у каждого ученика своя, её можно поворачивать, что даёт четыре разных варианта ответа. В приложении создается список класса, и с его помощью можно узнать, как именно каждый ученик отвечал на вопросы.

Plickers строит диаграммы ответов и позволяет сразу узнать, какая часть класса поняла изучаемый материал, а кому нужна дополнительная помощь. Для контрольных тестов такая система, пожалуй, не годится, потому что ученики будут пытаться высмотреть ответы друг друга, но это отличное решения для получения мгновенного отклика от класса.

Kahoot – этосервис для создания он-лайн викторин, тестов, опросов. Ученики могут отвечать на созданные учителем тесты с планшетов, ноутбуков, смартфонов, то есть с любого устройства, имеющего доступ к Интернету.

Созданные задания могут включать фотографии и видеофрагменты. Темп выполнения викторин, тестов регулируется путём введения временного предела для каждого вопроса. Для участия в тестировании учащиеся просто должны открыть сервис и ввести PIN-код, который представляет учитель со своего компьютера.

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

Подробный план работы:

1. Знакомство с сайтом Plickers, демонстрация устройства сайта на экране: регистрация, создание класса, теста с целью подробного изучения приложения.
2. Просмотр уникальных карточек, которые используются только для данного приложения с целью грамотного использования.
3. Демонстрация теста на экране, использование уникальных карточек.
4. Знакомство с сайтом Kahoot, демонстрация устройства сайта на экране. Обучение регистрации пользователей, создание тестов, опросов с целью подробного изучения приложения.
5. Каждый участник мастер-класса имеет возможность зарегистрироваться и войти в систему с помощью гаджета (планшеты будут предоставлены организаторами мастер-класса в количестве 10 штук).
6. Использование гаджетов с целью демонстрации приложения в образовательном процессе.
7. Рефлексия - технология «чемодан, корзина, мясорубка».

Ожидаемые результаты мастер-класса: формирование навыков работы с приложениями Plickers и Kahoot.

Используемые источники информации:

[https://**plickers**.com](https://plickers.com)

[https://**kahoot**.it/](https://kahoot.it/)

<http://didaktor.ru/>

Требования к организации мастер класса: компьютер с выходом в интернет, wi-fi, проектор, экран.