ФГБОУ ВО «РОСТОВСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ЭКОНОМИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ (РИНХ)»

ФАКУЛЬТЕТ КОМПЬЮТЕРНЫХ ТЕХНОЛОГИЙ И ИНФОРМАЦИОННОЙ БЕЗОПАСНОСТИ

Кафедра Информационных систем и прикладной информатики

Отчет к лабораторной работе № 7

По дисциплине:

Курс:

Группа:

Выполнил студент:

Проверил:

доцент

Информационные системы в образовании

4 курс

ИСТ-341

Волос А.А.

И.И. Мирошниченко

Ростов-на-Дону

2023

4 Задание

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Критерии | LearningApps.org | Wizer.me | Kahoot |
| Возможность обмена материалами с другими пользователями | LearningApps.org предлагает возможность делиться материалами с другими пользователями. При создании упражнения на LearningApps.org Пользователи могут сделать его общедоступным, что означает, что он будет виден другим пользователям платформы. Пользователи также могут делиться своими упражнениями по ссылке или встроенному коду, что упрощает обмен ими с другими. Кроме того, LearningApps.org имеет раздел сообщества, где пользователи могут искать упражнения, созданные другими пользователями, и получать к ним доступ, что еще больше способствует обмену информацией и сотрудничеству. | Wizer.me также предлагает возможность делиться материалами с другими пользователями. При создании рабочего листа или урока по Wizer.me Пользователи могут сделать его общедоступным, что означает, что он будет виден другим пользователям платформы. Пользователи также могут делиться своими материалами с помощью ссылки или встроенного кода, что упрощает обмен с другими. Wizer.me также имеется библиотека готовых шаблонов и материалов, которыми могут делиться и использовать другие пользователи, что еще больше способствует обмену информацией и сотрудничеству. Кроме того, Wizer.me имеет раздел сообщества, где пользователи могут получать доступ к материалам и делиться ими, обращаться за помощью и оставлять отзывы о работе других пользователей. | Одной из особенностей Kahoot является возможность делиться материалами с другими пользователями Kahoot.  Существует несколько способов поделиться материалами Kahoot с другими. Один из способов - поделиться игровым ПИН-кодом Kahoot с другими, чтобы они могли присоединиться к игре и подыгрывать. Другой способ - поделиться ссылкой на Kahoot, которая позволяет другим просматривать игру и играть в нее.  В дополнение к обмену играми пользователи также могут делиться тестами Kahoot, опросами и обсуждениями. Для этого пользователи могут создать тест Kahoot, опрос или обсуждение, а затем поделиться ссылкой или PIN-кодом с другими. Они также могут сделать свой Kahoot общедоступным, что позволяет любому пользователю искать их игру Kahoot и играть в нее. |
| Сферы применения в образовательном процессе | Интерактивное обучение: LearningApps.org позволяет учителям создавать интерактивные учебные мероприятия, такие как викторины, головоломки и игры.  Формирующая оценка: LearningApps.org это мощный инструмент для формирующей оценки. Учителя могут создавать викторины и другие мероприятия, которые обеспечивают немедленную обратную связь с учащимися.  Совместное обучение: LearningApps.org поддерживает совместное обучение, позволяя учителям создавать групповые занятия, над которыми учащиеся могут работать вместе. Мультимедийная интеграция: LearningApps.org поддерживает интеграцию мультимедийного контента, такого как изображения, видео и аудиофайлы, в учебные мероприятия. | Wizer.me это универсальный инструмент, который может быть использован многими различными способами для поддержки преподавания в классе. Его интерактивные функции, Совместное обучение, дифференцированное обучение, поддержка мультимедийного контента делают его ценным дополнением к любому образовательному учреждению. | Kahoot - это универсальный инструмент, который можно использовать самыми разными способами такими как: 1)оценка обучения, 2)поощрение участия, 3)стимулирование конкуренции помогут для поддержки преподавания и усвоения знаний в классе. Его привлекательный формат, немедленная обратная связь и соревновательный характер делают его отличным дополнением к любому образовательному учреждению. |
| Типы упражнений | LearningApps.org предлагает широкий спектр видов упражнений, включая игры на память, викторины, головоломки и интерактивные диаграммы. | Wizer.me предлагает меньше типов упражнений, чем LearningApps.org но включает такие функции, как аудиозапись, интеграция с видео и инструменты рисования. | Kahoot специализируется на создании интерактивных викторин и игр с акцентом на вопросы с множественным выбором. |
| Настройка | Все три платформы позволяют пользователям в некоторой степени настраивать свои упражнения. LearningApps.org и Wizer.me предлагайте множество вариантов настройки, таких как различные цвета, шрифты и изображения. Kahoot также позволяет пользователям настраивать внешний вид своих тестов, включая возможность добавления изображений и видео. | | |
| Оценка | Все три платформы предоставляют инструменты оценки для отслеживания прогресса учащихся. LearningApps.org включает в себя возможность для учителей просматривать результаты упражнений своих учеников, в то время как Wizer.me включает в себя функцию зачетной книжки для отслеживания результатов учащихся. Kahoot обеспечивает мгновенную обратную связь с учащимися и позволяет преподавателям просматривать результаты по каждому вопросу в режиме реального времени. | | |
| Цена | LearningApps.org и Kahoot бесплатны в использовании, а некоторые премиум-функции доступны для покупки. Wizer.me имеет модель, с некоторыми функциями, доступными бесплатно, а для других требуется платная подписка. | | |
| Доступность | Все три платформы предлагают специальные функции, такие как возможность регулировать размер шрифта, цвет и цвет фона для учащихся с нарушениями зрения. Wizer.me имеет более обширный набор специальных функций, включая преобразование текста в речь и перевод. | | |

5 задание

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Жанр | Основные характеристики | Направления использования скринкаста в процессе обучения |
| Учебное пособие | Учебные пособия - это скринкасты, предназначенные для обучения определенному навыку или задаче. Как правило, они содержат четкое и сжатое изложение, пошаговые инструкции и примеры или демонстрации. Продолжительность учебных занятий может варьироваться от нескольких минут до часа, в зависимости от сложности изучаемой задачи. | Скринкасты можно использовать для предоставления пошаговых инструкций по определенному навыку или задаче. Они могут быть использованы для обучения студентов использованию программных средств, выполнению конкретной задачи или решению конкретной проблемы. Учебные пособия могут быть особенно полезны для студентов, которые предпочитают визуальное и слуховое обучение. |
| Демонстрация | Демонстрационные скринкасты демонстрируют продукт или процесс и демонстрируют, как это работает. Их можно использовать для демонстрации программного обеспечения, обзоров продуктов или даже кулинарных руководств. Эти скринкасты обычно короткие и по существу, часто продолжительностью менее пяти минут. | Скринкасты можно использовать для демонстрации продукта или процесса и демонстрации того, как это работает. Они могут быть использованы для демонстрации определенной техники или стратегии, демонстрации продукта или проведения виртуального тура. Демонстрационные скринкасты могут быть особенно полезны для таких предметов, как наука, где может быть трудно или небезопасно проводить живую демонстрацию. |
| Практическое руководство | Обучающие видеоролики содержат пошаговое руководство о том, как выполнить конкретную задачу или проект. Они часто включают повествование, текстовые наложения и изображения, чтобы за процессом было легко следить. Обучающие скринкасты, как правило, короче учебных пособий и составляют от трех до десяти минут. | Скринкасты можно использовать для предоставления пошаговых инструкций о том, как выполнить конкретную задачу или проект. Они могут быть использованы для обучения студентов написанию эссе, созданию презентации или проведению исследования. Обучающие скринкасты могут быть особенно полезны для студентов, изучающих визуальные эффекты. |
| Игра | Игровые скринкасты демонстрируют игровой процесс и стратегию в видеоиграх. Эти скринкасты часто включают повествование, комментарии в прямом эфире и реакции на игру. Продолжительность игровых скринкастов может составлять от пяти до двадцати минут. | Скринкасты можно использовать для демонстрации игрового процесса и стратегии в видеоиграх. Они могут быть использованы для обучения студентов тому, как играть в ту или иную игру, демонстрации различных стратегий или предоставления обзоров. Игровые скринкасты могут быть особенно полезны студентам, интересующимся играми или геймдизайном. |
| Образование | Образовательные скринкасты используются в дополнение к обучению в классе или для обеспечения доступного образования. Их можно использовать для лекций, презентаций или поясняющих видеороликов. Образовательные скринкасты часто включают в себя четкое повествование, наглядные пособия и примеры. Они могут длиться от десяти до тридцати минут. | Скринкасты могут использоваться в дополнение к обучению в классе или для обеспечения доступного образования. Их можно использовать для лекций, презентаций или поясняющих видеороликов. Образовательные скринкасты могут быть особенно полезны для таких предметов, как математика, естественные науки или история, где наглядные пособия и примеры могут улучшить усвоение учащимися. |
| Обучение | Обучающие скринкасты предназначены для обеспечения профессионального развития сотрудников, такого как обучение программному обеспечению, соблюдению нормативных требований или технике безопасности. Они, как правило, длиннее, чем другие жанры скринкастов, от пятнадцати до шестидесяти минут, и включают интерактивные элементы, такие как викторины или оценки. | Скринкасты могут использоваться для обеспечения профессионального развития сотрудников, такого как обучение программному обеспечению, обучение соблюдению нормативных требований или обучение технике безопасности. Они могут быть использованы для обучения сотрудников использованию нового программного обеспечения, соблюдению нормативных актов или поддержанию стандартов безопасности. Обучающие скринкасты могут быть особенно полезны для компаний с удаленными или рассредоточенными сотрудниками. |

7 задание

[LearningApps.org - создание мультимедийных интерактивных упражнений](https://learningapps.org/user/%D0%90%D0%BD%D0%B4%D1%80%D0%B5%D0%B91626125)

PIN-код папки: **8352**

8 задание

[https://app.wizer.me/learn/ILFK1N](https://vk.com/away.php?utf=1&to=https%3A%2F%2Fapp.wizer.me%2Flearn%2FILFK1N)