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:

Направление подготовки:

Выполнил:

студент

Проверил:

доцент

Информационные системы в образовании

4 курс

ИСТ-341

Информационные системы и технологии

И.А. Цветков

И.И. Мирошниченко

Ростов - на - Дону

2023

1. Сравнительная характеристика функциональных возможностей интернет-сервисов для создания интерактивных упражнений.

Таблица 1 – Сравнительная характеристика

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Критерии | LearningApps.org | Wizer.me | Kahoot |
| Возможность обмена материалами с другими пользователями и использования созданных ранее заданий | LearningApps.org предлагает платформу, на которой преподаватели могут создавать интерактивные образовательные мероприятия и делиться ими. Пользователи могут создавать свои собственные действия или использовать существующие, созданные другими пользователями. Все мероприятия организованы по категориям, что позволяет легко найти мероприятия, соответствующие конкретным целям обучения. | Water.me это интерактивная онлайн-платформа, которая позволяет преподавателям создавать тесты, анкетирования и опросы общественного мнения в целях преподавания. Пользователи могут создавать свои собственные тесты и опросы или использовать существующие, созданные другими пользователями. | Kahoot - это интерактивная обучающая платформа, которая позволяет преподавателям создавать викторины, опросы, дискуссии и головоломки в учебных целях. Kahoot предназначен для групповой игры и позволяет преподавателям проводить игры с несколькими игроками. |
| Сферы применения в образовательном процессе | LearningApps.org это универсальная платформа, подходящая для широкого спектра предметов и уровней подготовки. Он предлагает различные виды занятий, включая викторины, головоломки, кроссворды, игры на память и многое другое. Преподаватели могут создавать мероприятия по изучению языка, математики, естественных наук, обществознания и других предметов. | Water.me это платформа, подходящая для различных видов образовательной деятельности. Он предлагает тесты, анкетирования и опросы общественного мнения, которые преподаватели могут использовать для формирующей оценки, обратной связи и размышлений. Преподаватели могут использовать Water.me для тематических викторин или опросов, но они также могут использовать его для неакадемических мероприятий, таких как ледоколы, упражнения по сплочению команды или сбор обратной связи. | Kahoot - это платформа, подходящая для проведения викторин, опросов и игр в классе. Она предназначена для игры в групповой обстановке, где учащиеся могут соревноваться друг с другом или работать сообща. Преподаватели могут создавать игры Kahoot для различных целей, таких как формирующая оценка, обзор или обратная связь. |
| Интеграция с другими инструментами | LearningApps.org может быть интегрирован с различными системами управления обучением (LMS) и платформами, такими как Moodle, Blackboard и WordPress. Он также поддерживает стандарт для интеграции с другими образовательными инструментами. Это позволяет преподавателям использовать LearningApps.org деятельности в рамках их существующей педагогической практики и делиться своей деятельностью с другими преподавателями. | Water.me интегрируется с различными системами управления обучением (LMS), платформами и инструментами социальных сетей, такими как Canvas, Moodle, Google Classroom, Facebook и Twitter. Это позволяет преподавателям использовать Water.me деятельности в рамках их существующей педагогической практики и делиться своей деятельностью с другими преподавателями. | Kahoot интегрируется с различными системами управления обучением (LMS), платформами и инструментами социальных сетей, такими как Canvas, Schoology, Microsoft Teams и Slack. Он также предлагает интеграцию с инструментами презентации, такими как PowerPoint и Google Slides, что позволяет преподавателям включать игры Kahoot в свои презентации. |
| Инструменты для совместной работы | LearningApps.org позволяет пользователям совместно выполнять действия с другими пользователями, делясь своими действиями с другими и позволяя им делать копии и модификации. Однако нет функций совместной работы в режиме реального времени, которые позволяли бы пользователям работать над одним и тем же действием в режиме реального времени. | Water.me поддерживает живое сотрудничество и обратную связь между учащимися с помощью функции "совместного создания". Это позволяет учащимся одновременно работать над одним и тем же тестом или опросом и видеть ответы друг друга в режиме реального времени. Эту функцию можно использовать для совместной учебной деятельности, такой как групповые проекты, экспертная оценка или мозговой штурм. | Kahoot поддерживает живое сотрудничество и обратную связь между учащимися с помощью своей функции "командный режим". Это позволяет учащимся работать в командах и соревноваться с другими командами в режиме реального времени. Эту функцию можно использовать для совместной учебной деятельности, такой как групповые викторины, игры или симуляции. |
| Поддерживаемые мероприятия | LearningApps.org предлагает широкий спектр видов деятельности, включая викторины, кроссворды и интерактивные диаграммы. Он предоставляет множество шаблонов, которые преподаватели могут использовать для создания своих собственных занятий, а также библиотеку занятий, созданных другими преподавателями. | Water.me фокусируется на создании интерактивных викторин, опросов и оценок, которые могут быть использованы для формирующих или суммирующих оценок. Он предоставляет множество шаблонов, которые преподаватели могут использовать для создания своих собственных оценок, а также библиотеку оценок, созданных другими преподавателями. | Kahoot фокусируется на создании игровых викторин и опросов, которые можно использовать для формирующих оценок или обзорных мероприятий. Он предоставляет множество шаблонов, которые преподаватели могут использовать для создания своих собственных игр, а также библиотеку игр, созданных другими преподавателями. |

1. Основные характеристики скринкастов различных жанров

Таблица 2 – Основные характеристики скринкастов

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Жанр скринкаста | Основные характеристики | Направления использования скринкаста в процессе обучения |
| Запись лекций | Запись живых лекций, включая аудио, видео и захват экрана слайдов презентации или другого содержимого | Позволяет студентам просматривать лекции в своем собственном темпе, предоставляет альтернативу личному посещению, размещает студентов, которые, возможно, пропустили занятие или нуждаются в дополнительном рассмотрении определенной темы |
| Наставнический | Демонстрирует, как выполнить определенную задачу или использовать определенное программное обеспечение или инструмент | Предоставляет пошаговые инструкции, визуальные демонстрации и позволяет учащимся учиться в своем собственном темпе, может использоваться для обучения программному обеспечению, кодированию или другим техническим навыкам |
| Обратная связь | Обеспечивает обратную связь по заданиям или проектам, часто с экранными записями мыслей автора отзывов | Обеспечивает персонализированную обратную связь со студентами, позволяет студентам лучше понять свои сильные и слабые стороны, а также предоставляет студентам возможность задавать дополнительные вопросы и разъяснять свое понимание обратной связи |
| Презентация студенческого проекта | Демонстрирует студенческие проекты, часто с экранными записями проекта в действии или с комментариями студента | Предоставляет платформу для студентов, чтобы поделиться своей работой со своими сверстниками и преподавателями, позволяет проводить экспертную оценку и обратную связь, а также предоставляет студентам возможность размышлять о своем собственном обучении. |

1. Обоснование выбора сервиса

При сравнении трех сервисов, был выбран Kahoot. Kahoot - популярная платформа для создания интерактивных викторин и игр в классе. Вот его преимущества:

* Интерактивный. Kahoot позволяет учащимся взаимодействовать с материалом в увлекательной и интерактивной форме, способствуя активному обучению.
* Удобный интерфейс. Интерфейс Kahoot удобен для пользователя и прост в использовании даже для тех, кто не имеет технических знаний.
* Параметры настройки. Пользователи могут настраивать свои викторины и игры, добавляя изображения, видео и другие носители, а также настраивая уровень сложности и подсчет очков.
* Аналитика. Kahoot предоставляет аналитику, помогающую отслеживать вовлеченность студентов и их прогресс, что облегчает определение областей, которые могут потребовать дальнейшего внимания.
* Доступность. Kahoot доступен с любого устройства, подключенного к Интернету, что позволяет пользователям получать доступ к викторинам и играм и создавать их из любого места.

1. Интерактивные упражнения в сервисе LearningApps.org

https://learningapps.org/user/ilyata

1. Интерактивные упражнения в сервисе Wizer.me

https://app.wizer.me/learn/WTPMEW