

Секция «Педагогическое образование и образовательные технологии»
Технология BYOD в дистанционном обучении и оценивании учебных достижений

Байганова Сания Сериковна

Студент (бакалавр)

Международный университет, Москва, Россия

E-mail: saniyabaiganova@gmail.com

Технология BYOD в дистанционном обучении и оценивании учебных достижений

Байганова Сания Сериковна

Студент

Международный университет информационных технологий, Алматы, Казахстан

E-mail: saniyabaiganova@gmail.com

Мы живем в современном мире. Наш век - век информации и nano технологий. Методы обучения, что лет пять назад были новшеством, на данный момент уже не столь актуальны. Вследствие чего был разработан новый инновационный метод обучения как дистанционный. Обучение через интернет позволит сэкономить массу времени и средств, и так же доходчиво разъяснить учебный материал, особенно при помощи технологии BYOD через которое мы можем закрепить наши знания.

BYOD (англ. «bring your own device», что дословно означает «принеси свое собственное устройство») - политика использования личных устройств, таких как компьютеры, смартфоны или планшеты, для рабочих нужд, в том числе на рабочем месте.

Это возможность работать с ресурсами компании с помощью любого своего мобильного устройства, будь то ноутбук, нетбук, планшет или смартфон, иметь доступ к необходимым для работы папкам и данным. В рамках данной технологии были разработаны мобильные приложения как Socrative и Kahoot для оценивания учебных достижений [1,2].

Рисунок.1-вход в Kahoot

Сервис Kahoot позволяет создавать опросы, тесты и задания в выборе ответа однако с Одним небольшим дополнением. Вы можете сделать из этих опросов соревнование между своими учениками. Алгоритм, как и в некоторых рассмотренных выше сервисах прост:

· создаем опрос (тест) с возможностью добавления фото и видео;

· даем номер виртуальной комнаты (его генерирует система);

· демонстрируем задание через проектор на экран в классе;

· ученики заходят с мобильных в комнату;

· на экране их мобильных устройств начинает отображаться задание и идет обратный отчет времени;

· вы начинаете соревнование - кто быстрее ответил, тот победитель;

· ученики отвечают - им присваиваются очки за правильное выполнение задания.

Рисунок.2-Тест в Kahoot

Мобильное приложение Socrative - бесплатная система сбора ответов учеников через любое подключенного к Интернету устройство[2]. Сервис Socrative предназначен для ор-

ганизации и использования системы голосования с использованием любых гаджетов, компьютеров, планшетов, мобильных устройств на которых возможно работать с опросниками. Тестирование или статистический опрос возможен с любого устройства, подключенного к Интернет. Более того, учитель может легко оценить прогресс ученика и всего класса. Данный сервис позволяет быстро просмотреть результаты тестирования каждого ученика в реальном времени. Запустить его можно в качестве приложения IOS, Android приложения или на любом браузере. Одновременно можно тестировать до 50.

Рисунок.3-вход в Socrative

Идеи по использованию мобильных приложений в образовании[3]:

1. Для создания и работы с опросниками, голосованиями в исследовании или соц. опросе, проектной деятельности учащихся.

2. Для использования в аудитории и при дистанционном обучении для быстрого опроса и тестирования по ходу материала.

3. Для использования технологии BYOD на уроках (Bring your own device - Принесите свои собственные устройства). Сервис Socrative как инструмент реализации технологии BYOD в урочной и внеурочной деятельности

4. Для обучения по технологии смешанного обучения «Вне стен классной комнаты».

Преимущества использования сервиса Socrative и Kahoot в дистанционном обучении:

· Доступность сервиса. Сервис абсолютно бесплатный. В этом его преимущество, так как не нужны дорогостоящие системы тестирования, например, система голосования SMART Response PE. Охват большого количества учеников (до 50 человек);

· Совместимость. Возможность использования для любых устройств (с любыми ОС и браузерами);

· Интерактивность. Ученики отвечают на вопросы онлайн, результаты тестирования видны на экране учителя мгновенно;

· Полезность. Учитель создает опросы на любую тему, что расширяет его возможности. Использование сервиса на уроках, внеклассной работе, исследовательской деятельности, проектной деятельности;

· Актуальность. Создаём опросы на актуальные темы.

·

Рисунок.4-тест в Socrative

В заключение можно отметить, что при помощи данной технологии BYOD мы расширяем, рамки возможностей дистанционного обучения включая, в него данные приложения, которые способствует быстрой работоспособности учеников в данной сфере. BYOD (Bring Your Own Device - «принеси свое собственное устройство») может заинтересовать школьников. У детей появляются свои личные мобильные устройства, которые они приносят в школу. Дети не только учатся работать с электронными инструментами, они учатся исследовать, у них развиваются метапредметные навыки, стремительно формируются Универсальные Учебные Действия (познавательные, коммуникативные, личностные и регулятивные, что особо важно - комплексно), расширяется информационная среда для познавательной и образовательной деятельности.

Литература:

1. <https://getkahoot.com/> (Официальный сайт приложения Kahoot)
2. <http://www.socrative.com/> (Официальный сайт приложения Socrative)
3. Андреев А. А. К вопросу об определении понятия «дистанционное обучение» [Электронный ресурс]. Режим доступа: http://www.e-joe.ru/sod/97/4_97/st096.html
4. Полат Е. С., Бухаркина М. Ю., Моисеева М. В. Теория и практика дистанционного обучения: Учеб. пособие для студентов высших педагогических учебных заведений / Под ред. Е. С. Полат. М.: Издательский центр «Академия», 2004
5. Ковальчук С.П. Дистанционное обучение. - М., 2005. - 156 с.
6. Тихонов А.Н. Управление современным образованием. - М., 2006. . - 176 с.
7. Усков В.Л. Информационные технологии в образовании. - М., 2008. - 184 с.

Источники и литература

- 1)
- 2)

Слова благодарности

Я хочу выразить огромное спасибо создателям данной конференции!

Иллюстрации



Рис. 1. Рисунок.1-Вход в Kahoot



Рис. 2. Рисунок.2- Тест в Kahoot

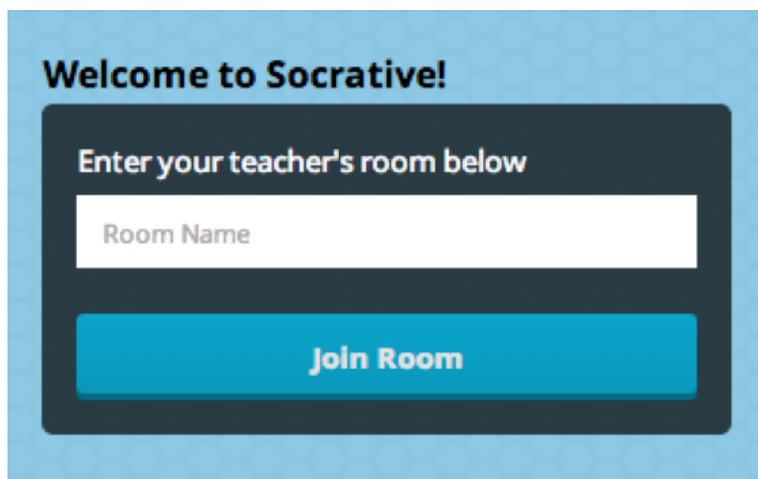


Рис. 3. Рисунок.3- вход в Socrative

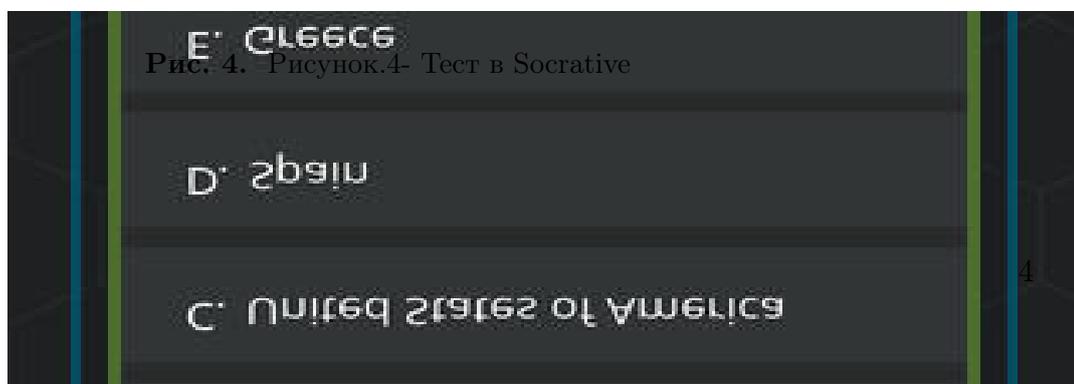


Рис. 4. Рисунок.4- Тест в Socrative