

УДК 811.111:378.147.091.3

Применение технологий BYOD на занятиях английского языка

Острейко С.В., Пискун О.Ф.

Государственное учреждение образования «Гимназия №31г. Минска»,
Белорусский национальный технический университет

Аннотация:

Рассматриваются возможности использования в обучении иностранному языку интернет приложений Kahoot, Quizizz, Quizalize, Plickers, Mentimeter. Представлены алгоритмы работы с данными сервисами.

Текст доклада:

Занятие английского языка является обширным полем деятельности для применения технологий BYOD (bringyourowndevice). Процесс овладения иностранным языком проходит эффективнее, если учащиеся видят практическое применение языка: просмотр видео или прослушивание песен на английском языке, общение с носителями иностранного языка в социальных сетях, возможность чтения иностранных журналов и книг или просмотр фильмов с любимыми актёрами в оригинале. Все эти ресурсы можно использовать на разных этапах учебного занятия, используя различные формы работы. Задания необходимо адаптировать под цель занятия или определенной его части. При желании выполнение домашней работы можно также организовать в режиме онлайн и сделать его дифференцированным, изменив допустимое время для выполнения заданий.

Kahoot – приложение, с помощью которого можно создать тест, опрос, учебную игру или устроить марафон знаний. Это викторины со множественным выбором, которые позволяют генерировать пользователей и доступны через веб-браузер. «Kahoot!» может использоваться для проверки знаний учащихся, для оценивания или в качестве перерыва в учебных занятиях. Приложение работает как в настольной версии, так и на смартфонах.

Алгоритм работы с сервисом:

1. Педагог создает опрос (тест) с возможностью добавления фото, изображений и видео фрагментов, при желании можно назначить баллы за скорость выбора правильного ответа.
2. Каждому тесту присваивается номер, который отображается на экране при запуске программы.
3. Учащиеся запускают приложение на своем смартфоне, педагог дает номер виртуальной комнаты (его генерирует система).

4. Учащиеся заходят с мобильных устройств в комнату приложения, вводят номер (GamePIN) и свои фамилии, после чего педагог видит их данные. Когда все обучающиеся выполнили вход, можно начинать тестирование.

5. Педагог демонстрирует задание через проектор на экран в классе.

6. На большом экране отображается вопрос и 4 варианта ответа к нему, отмеченные разными цветами и геометрическими фигурами.

7. На экране мобильных устройств, обучающихся начинается отображаться задание и идет обратный отсчет времени.

8. Каждый учащийся на своем устройстве отвечает на вопросы, ему присваиваются очки за правильное выполнение задания.

9. На общем экране после ответа на вопрос отображается количество правильно ответивших. Педагог также видит, сколько заданий выполнили учащиеся и сколько времени осталось для теста. На своих смартфонах участники викторины видят только символы вариантов ответа.

10. После того как все ответили на вопрос, на экране появляется промежуточная рейтинговая таблица, отображающая баллы команд или обучающихся в порядке убывания. После теста на экран выводится таблица результатов, по которой педагог может выставить отметки [1, с.38-39].

Quizizz – веб-сервис для создания тестов, викторин и экспресс-опросов учащихся на занятии и в качестве домашнего задания.

Алгоритм работы с сервисом: регистрация; создание теста\викторины на quizizz.com; учащиеся отвечают на вопросы перейдя на сайт www.join.quizizz.com, где они вводят свои имена и код игры; анализ результатов.

Quizalize – сервис, с помощью которого можно создавать тесты и викторины, организовывать интеллектуальные игры и экспресс опросы учащихся на занятии, предлагать им прохождения викторины в качестве домашнего задания.

Алгоритм работы с сервисом:

1. Регистрация.

2. Создание тест\викторину на quizalize.com.

3. Добавление дифференцированных заданий.

4. Учащиеся отвечают на вопросы перейдя на сайт zzi.sh, где они вводят свои имена и код класса.

5. Анализ результатов.

Plickers – это приложение, позволяющее проводить опрос аудитории за 30 секунд при отсутствии интернета на мобильных устройствах учащихся.

Алгоритм работы с сервисом:

1. Скачайте приложение.

2. Скачайте карточки с сайта.
3. Зарегистрируйтесь на Plickers.com.
4. Создайте классы и добавьте учеников.
5. Создайте вопросы в Library на Plickers.com.
6. Запустите вопросы PlayNow.
7. Просканируйте ответы учащихся через приложение.
8. Проанализируйте результаты в Reports.

Mentimeter – сервис, позволяющий задавать вопросы классу и получить мгновенную обратную связь через любые мобильные устройства, имеющие доступ в интернет.

Алгоритм работы с сервисом:

1. Регистрация.
2. Создание презентации на сайте mentimeter.com
3. Выбор варианта голосований (форма презентации).
4. Формулирование вопроса с вариантами ответа или без вариантов ответа.
5. Учащиеся в режиме реального времени отвечают на вопросы, перейдя на сайт www.menti.com.
6. Анализ результатов.

Создание тестов в режиме онлайн и викторин не ограничивается вышеперечисленными ресурсами. Чтобы разнообразить рабочий процесс, можно воспользоваться такими сервисами как master-test.net, quizlet.com, Myquiz.ru, Socrative, Wizer.me, WebAnketa, Edpuzzle, LearningApps.org, Visia.co, classmarket.com, ClassMarket, Google формы (онлайн-сервис для создания форм обратной связи, онлайн-тестирования и опросов) [2].

Литература

1. Демичева, Ю. А. Использование сервисов Web 2.0 в образовательной деятельности. /Ю. А. Демичева, Ю.А. Родионова, - Петропавловск-Камчатский.: Камчатский ИРО, 2018. – 83 с.
2. Обзор интернет-сервисов для оценки качества знаний учеников [Электронный ресурс] // Фоксфорд: сайт. — URL: <https://foxford.news/post/obzor-internet-resursov-dlya-ocenki-kachestva-znaniy-uchenikov> (дата обращения: 25.03.2020).