

Методические особенности использования интерактивной системы голосования на уроках информатики

Содержание

Введение.....	3
Глава 1. Теоретические вопросы применения интерактивной системой голосования на уроках информатики как средство повышения интереса учащихся.....	6
1.1 Интерактивные технологии в образовании.....	6
1.2 Интерактивные системы тестирования и голосования.....	7
1.3 Виды интерактивных систем голосования.....	10
Глава 2. Анализ методик использования системы голосования на уроках информатики.....	12
Заключение.....	18
Библиографический список.....	20
Приложение 1.....	22

Введение

Федеральные государственные образовательные стандарты нового поколения определяют приоритеты в области технического оснащения образовательного процесса. Предъявляются серьезные требования к педагогическим работникам, в том числе, и в части использования современных технических средств обучения. В образовательных учреждениях с каждым годом появляется все больше интерактивного оборудования, с помощью которого становится возможным достижение высокой наглядности и интерактивности учебного материала.

МБОУ СШ № 68 города Липецка не стала исключением, в настоящее время большинство учебных классов оборудованы современными интерактивными досками и интерактивными комплексами, позволяющими организовать одновременную работу у доски группы учащихся, демонстрировать презентации, работать с классом в системах голосования. Современная школа с ее проблемами заставляет думать о том, как сделать процесс обучения более результативным. Как учить так, чтобы ребенок проявлял интерес к знанию? Помогают в решении этого вопроса использование на уроках интерактивных комплексов.

Популярность информационных технологий позволяют сегодня сделать обучение более актуальным, интересным, открытым. А их использование на различных этапах урока - существенно повысить интерес учащихся к учебе, а, следовательно, и улучшить качество знаний учащихся.

Владение информационными технологиями ставится в один ряд с такими качествами, как умение читать и писать. В Приказе Министерства здравоохранения и социального развития Российской Федерации (Минздравсоцразвития России) от 26 августа 2010 г. № 761н «Об утверждении Единого квалификационного справочника должностей руководителей, специалистов и служащих, в разделе "Квалификационные

характеристики должностей работников образования"» говорится о том, что учитель осуществляет контрольно-оценочную деятельность в образовательном процессе с использованием современных способов оценивания в условиях информационно-коммуникационных технологий (ведение электронных форм документации, в том числе электронного журнала и дневников обучающихся). ИКТ следует применять не столько для демонстрации учебного материала, наращивания его количества и качества для усвоения школьниками, сколько для активизации и развития учебной самостоятельности младших школьников.

Актуальность данной темы обусловлена, педагогической значимостью интерактивных методов обучения, так же необходимостью всесторонне изучить и применить на уроках информатики. Необходимость постоянного совершенствования системы и практики образования обусловлена социальными переменами, происходящими в обществе. Вопросы повышения качества обученности и уровня воспитанности личности учащегося были и остаются приоритетными в современной методике преподавания информатики.

У учителя информатики есть все возможности для использования на уроках различных видов интерактивной техники. Но как не растеряться в разнообразии новинок, как подобрать для применения на определенных этапах урока такое интерактивное средства, которое бы дало наиболее эффективный результат?

Интерактивной доской в школьном кабинете уже никого не удивишь. Но помимо электронных досок в техническом оснащении школ появляются и другие новинки интерактивного оборудования-системы опроса и голосования.

Цель:

исследование применения одного из видов интерактивного оборудования в рамках дисциплины «Информатика».

Объект:

уроки по дисциплине «Информатика», на которых применяется интерактивная система голосования.

Задачи:

1. Изучение теоретических аспектов применения интерактивного оборудования в образовательном процессе.

2. Анализ аспектов работы с интерактивными комплексами на уроках информатики.

3. Исследование методик работы с интерактивной системой голосования на уроке информатики в МБОУ СШ № 68 города Липецка.

Работа состоит из введения, двух глав, заключения и библиографического списка.

Глава 1. Теоретические вопросы применения интерактивной системой голосования на уроках информатики как средство повышения интереса учащихся

1.1 Интерактивные технологии в образовании

Главная задача современного образования — не просто дать ученику фундаментальные знания, а обеспечить для него все необходимые условия для дальнейшей социальной адаптации, развить склонность к самообразованию. Современную образовательную систему характеризуют: сжатые сроки обучения, большой объем получаемой информации, серьезные требования к уровню знаний, навыков и умений ученика или студента. [5]

Одна из главных задач для нынешнего преподавателя – сделать процесс обучения интересным для учеников, динамичным и современным. И в этом педагогам пришли на помощь интерактивные технологии.

Информационные и коммуникационные технологии (ИКТ) постепенно проникают во все сферы образования. Этому способствует глобальная информатизация общества, распространение в школах и вузах новейшей компьютерной техники и современного программного обеспечения, создание государственных и международных программ, направленных на информатизацию образования. В настоящее время большинство российских педагогов осознают необходимость изучения и освоения современных ИТ, которые можно использовать на уроках (телеконференции, электронная почта, электронные книги, мультимедиа и т.д.). Организационные формы учебного процесса видоизменяются, увеличивается количество самостоятельной работы учеников, количество практических и лабораторных занятий, которые носят исследовательский характер, получают распространение занятия вне аудиторий. Появление

информационных технологий в учебно-воспитательном процессе влечет за собой и значительное изменение привычных функций педагога, который, подобно своим ученикам, теперь выступает в новых для себя ролях: исследователь, организатор, консультант.[5]

Что такое интерактивные технологии? Интерактивность (в контексте информационной системы) — это возможность информационно-коммуникационной системы по-разному реагировать на любые действия пользователя в активном режиме. ИТ являются неременным условием для функционирования высокоэффективной модели обучения, основной целью которой является активное вовлечение каждого из учеников в образовательный и исследовательский процессы. Применение новейших технологий в обучении повышает наглядность, облегчает восприятие материала. Это благоприятно влияет на мотивацию учеников и общую эффективность образовательного процесса.[10]

В настоящее время все большее количество учебных заведений оснащает свои аудитории и классы интерактивными досками. Их использование во время занятия дает учащимся возможность увидеть реалистичные 2-D и 3-D модели объектов изучения, наблюдать за их изменениями и управлять ими, просто касаясь доски руками. Подобная технология позволяет реализовывать принципы развивающего обучения на практике. Педагог с помощью интерактивной доски может взаимодействовать с учащимися в онлайн-режиме в течение всего занятия.

1.2 Интерактивные системы тестирования и голосования

В современной школе появились средства, которые не только помогают учителю представить интересный урок, но и мощные средства, которые дают возможность составить такой урок, а также средства контроля

знаний учащихся, отслеживания успеваемости и проблемных областей в обучении.

Средством контрольно-оценочной деятельности является система интерактивного голосования, которая открывает большие возможности перед преподавателями школ в быстром и нетрудоемком проведении сбора и обработки данных, полученных в результате опроса школьников, а также предоставлении детальных отчетов о проведенной работе.

Система интерактивных опросов предназначена для проведения интерактивного опроса и позволяет организовать объективный динамический контроль и оценку знаний каждого ученика. Тесты для опроса готовит и вносит в компьютер учитель. А проверяет и оценивает работу компьютер. [15]

Интерактивная система опроса и голосования – это мобильный комплект, который хранится в компактном чемоданчике и включает в себя набор пультов для опроса учеников, приемник сигнала и программное обеспечение, устанавливаемое на компьютере. Очевидными плюсами использования системы интерактивного голосования на уроке, на мой взгляд, являются:

- простой и удобный редактор тестов, позволяющий быстро исправить или добавить вопросы;
- простой интуитивно понятный интерфейс всех модулей системы, не требующий много времени на изучение;
- возможность создания вопросов на домашнем компьютере учителя и перенос их в школу;
- автоматическая обработка результатов;
- возможность получать детализированные отчеты, которые позволяют выявить не только уровень знаний каждого ученика, но и моментально оценить, какие темы вызывают наибольшую сложность;

- удобная форма отчётов, позволяющая, например, сравнивать ответы учеников разных классов на одни и те же вопросы и быстро выявлять пробелы в знаниях;
- быстрая регистрация пультов в момент их получения учениками;
- возможность анонимного анкетирования, что важно при проведении различных мероприятий воспитательного характера и для выявления мнения детей по различным проблемам школьной жизни;
- возможность присоединить к вопросу мультимедиа (картинки, видео, музыка);
- вопросы различного типа (один ответ, да/нет, несколько ответов);
- встроенный «классный журнал» и возможность экспорта и печати всех отчетов.

Систему голосования можно использовать для проверки домашнего задания, блиц-опросов учащихся по пройденной теме, промежуточных срезов и проверочных работ, для создания проблемной ситуации при изучении новой темы, при контроле отдельных этапов урока.[12]

Подготовка тестовых заданий не отнимает много времени. Возможности изменения начертания текста, цвета, фона позволяет педагогам активизировать внимание обучающихся. А режим «отчёта» помогает учителям быстро находить затруднения и ошибки, допущенные детьми. Учитель имеет возможность в конце каждого урока с применением данной техники сделать анализ усвоения учебного материала, обратить внимание на пробелы в знаниях.

Интерактивная система голосования заинтересовывает обучающихся воспитанников, вовлекает их в процесс обучения.

Очень удобно тестировать сразу весь класс или даже целую параллель. Исходя из результата, учитель подбирает индивидуальные и дифференцированные домашние задания.

Программа позволяет точно составить индивидуальный общеобразовательный маршрут для каждого обучающегося, умело сочетать коллективные и индивидуальные формы работы.

1.3 Виды интерактивных систем голосования

На сегодняшний день создано большое количество различных интерактивных систем для голосования. В МБОУ СШ № 68 используют следующие системы:

Система голосования – это интуитивно понятная система интерактивного тестирования учащихся, предназначенная для стимулирования совместной работы всего класса и вовлеченности учеников, а также предоставляющая данные о прогрессе учеников в реальном времени. Учитель может использовать систему в начале урока для оценки фоновых знаний учеников в классе, проверять прогресс понимания учеников в ходе урока или мгновенно определить уровень знаний учеников по текущей теме. Кроме того, ученики могут работать в индивидуальном темпе, а учитель получит подробные результаты их работы с помощью режима индивидуального темпа ActivExpression. Колесо экспресс-опроса Express Poll отображается поверх многих компьютерных приложений, таких как веб-обозреватели, Microsoft® Word® и Microsoft® Excel®, и предоставляет быстрый доступ к системе ActivExpression, благодаря чему учителя смогут сократить время на подготовку к уроку и больше времени уделить важной работе в классе. Также учитель может легко экспортировать результаты оценивания в Microsoft® Excel, чтобы сохранять, просматривать и отслеживать тенденции понимания материала учениками. С помощью системы ActivExpression в классе создается интерактивная среда обучения, а возможности для достижения успеха находятся в руках учеников.[13]

Система голосования SMART Response - предназначена для работы с детьми дошкольного и младшего школьного возраста, а также для работы с детьми с ограниченными когнитивными функциями и нарушениями опорно-двигательного аппарата. Пульты управления SMART Response LE имеют интуитивно понятный интерфейс, крупные яркие кнопки и легко различимые символы, что делает процесс работы с ними простым и быстрым. LCD-экран пульта показывает до 3х строк текста: это может быть вопрос, информация о том, отправлен ли ответ, а также результаты тестирования. Кроме того, на экране содержится информация о заряде батареи и наличии сетевого соединения. Можно использовать вопросы со следующими типами ответов: “Да / Нет”, “Истина / Ложь”, “Выбор единственного правильного из нескольких вариантов ответа”.[12]

Глава 2. Анализ методик использования системы голосования на уроках информатики

Совсем недавно у меня появилась возможность при проведении тестирования на уроке информатики использовать современное оборудование - систему интерактивного тестирования и голосования. Сколько было положительных эмоций при первом тестировании. Как детям хотелось скорее взять пульт в руку и прикоснуться к его кнопкам при выборе правильного ответа. С того момента все учащиеся, независимо от успеваемости, с нетерпением ждут следующего тестирования. На уроках стали проявлять большую активность, радоваться успехами одноклассников и гордиться своими. Данная инновационная система используется в школе для проведения опросов мнений и оценки знаний учащихся.

Оценивание и контроль знаний учащихся являются составными частями процесса обучения. Некоторые учителя традиционно подходят к организации контроля, используют его в основном ради отметочных показателей уровня обученности. Правильно поставленный контроль учебной деятельности учащихся позволяет учителю оценивать получаемые ими знания, умения, навыки, вовремя оказать необходимую помощь и добиваться поставленных целей обучения. Все это в совокупности создает благоприятные условия для развития познавательных способностей учащихся и активизации их самостоятельной работы на уроках. Современные технические, интерактивные, программные средства контроля разнообразны, но все они должны быть направлены на повышение качества

успеваемости учащихся. В последнее время все большее применение находит тестирование. Многие признают тесты качественным и объективным способом оценивания, рассматривают тесты как средство радикального преобразования учебного процесса в сторону снижения его трудоемкости. Использование тестов в обучении является одним из рациональных дополнений к методам проверки знаний, умений и навыков учащихся. Оно оптимально соответствует полной самостоятельности в работе каждого ученика и является одним из средств индивидуализации в учебном процессе

Систему голосования можно использовать не только на уроке информатики, но и на любом предмете и в любом классе. Для подготовки опроса с использованием этой системы необходимо создать тест по особому алгоритму и завести классный журнал. Процесс использования прост: учитель раздает пульты ученикам, демонстрирует им вопросы, на которые они отвечают, с помощью клавиш на пульте (выбирая вариант ответа), после чего система за считанные секунды автоматически проверяет и систематизирует результаты опроса, представляя их преподавателю в форме таблицы или гистограммы. В таком отчете, отображенном на интерактивной доске, проекционном экране или мониторе компьютера, учитель видит, как на тот или иной вопрос ответил каждый ученик, какие варианты ответа предпочли большинство присутствующих в классе, сколько всего правильных и неправильных ответов. Результаты автоматически добавляются в электронный журнал успеваемости и сохраняются в одном файле, что помогает оперативно систематизировать и обрабатывать данные. Система голосования дает учителю возможность быстро протестировать учеников и получить результаты мгновенно в режиме реального времени. Детальные отчеты помогают преподавателю анализировать ответы учащихся и наиболее полно и объективно оценить уровень их знаний.

Интерактивная система опроса и голосования – это мобильный комплект, включающий в себя набор пультов для опроса учеников, пульт

преподавателя, приемник сигнала и программное обеспечение, устанавливаемое на компьютере, как правило ноутбуке.

Хочу поделиться опытом использования голосования на уроках информатики в нашей школе на различных этапах.

1.Урок . Информатика в 5 классе МБОУ СШ № 68. Тема «Хранение информации» Проверка домашнего задания, актуализация знаний.

Хочется отметить, что при проведении тестирования можно использовать различные режимы: оценка, опрос, соревнование, голосование, демонстрация, индивидуальный тест.

Для того чтобы понять, усвоили ли ученики материал, в начале урока можно провести тестирование в режиме «Опроса» с помощью ActivExpression2.

При составлении теста можно использовать графику, аудио-файлы, видео-файлы, Интернет - странички и флеш – анимации, что, безусловно, повышает заинтересованность и вовлеченность учеников в учебный процесс, делает урок более наглядным и понятным при объяснении материала. (Приложение 1)

Подробные отчеты системы ActivExpression2 помогут учителю отследить, кто из учеников разобрался с материалом, а кто отстал, и на основе полученных данных учителю будет легче строить урок. Ниже представлен фрагмент (ответ на один из вопросов) проверки домашнего задания с помощью системы голосования:

Ряд 1	Ответ	Правильный ответ
ученик 1	материальный	материальный
ученик 2	материальный	материальный
ученик 3	из материала	материальный
ученик 4	из материала	материальный
ученик 5	материальный	материальный
ученик 6	материальный	материальный

Рис. 1 Режим голосования. Текстовый ответ.

Проблема объективности оценки знаний при таком тестировании будет решена – проставляя оценки по результатам тестирования в системе

ActivExpression2, учитель опирается на результаты сводных таблиц, полученные в результате тестирования, не принимая во внимание свое субъективное отношение к ученику.

Каждый учитель сталкивался с ситуацией, когда на вопрос по теме несколько учащихся поднимают руки и перед учителем становится выбор, кого спросить.

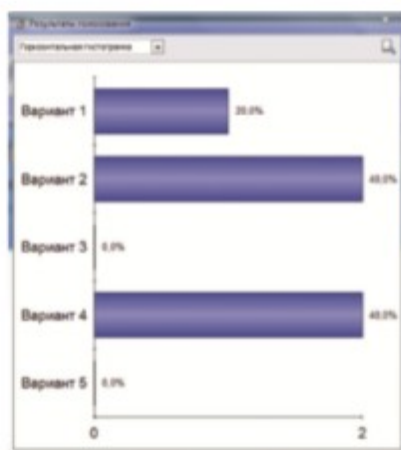
В таком случае можно использовать режим «Текстовый ответ», при котором на экран выводятся все варианты ответов учащихся, а также определяется кто первым нажал на кнопку устройства.

2. Урок. Информатика в 6 классе МБОУ СШ № 68. Тема «Информационные системы»

Ученики лучше осваивают и запоминают материал в процессе дискуссии.

Обсуждение темы не повышает его интерес к материалу, но усвоение.

Объясняя материал, учитель ставит проблемный вопрос и спрашивает, что об этом думают ученики. В этом случае целесообразно использовать режим «Голосование».



только повышает его

учитель ставит спрашивает, что об этом случае использовать режим Обсуждение

результатов так же повышает участие и вовлеченность учеников. (Рис. 2)

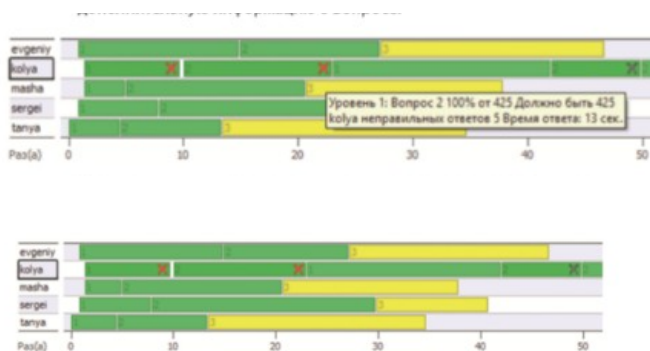
Рис. 2 Фрагмент результатов голосования на уроке по дисциплине «Информатика» в 6 классе.

3. Закрепление.

В этом случае ActivExpression2 помогает учителю определить, понятен ли новый материал ученикам, какая область оказалась трудной для ребят, а с какой частью ученики справились.

4. Тестирование, контрольные работы, экзамены. Тестирование в 9 Б классе. Блок «Кодирование и измерение информации» [5]

В настоящее время актуальным является проведение работ и тестовом обусловлено ГИА и ЕГЭ.



время стало контрольных экзаменов в режиме. Это введением Для

проведения такого контроля в ActivExpression2 есть режим «Индивидуальный тест», с помощью которого можно протестировать учеников в зависимости от индивидуальных способностей учащихся. В этом режиме каждому ученику назначаются свои вопросы определенной сложности. Такое построение теста позволит избежать «списывания» учениками, а так же следить за процессом выполнения заданий каждым из учащихся. (Рис. 3)

Рис. 3 Диаграмма прохождения теста учащимися на уроке информатике в 9 классе

5. Классные часы, родительские собрания

Система голосования может использоваться не только для тестирования и контроля знаний на уроке, но и для других целей, например, проведение анкетирования среди учащихся, опросов родителей на общешкольных родительских собраниях, проведение голосования и анкетирования педагогов по различным организаторским вопросам и т.п.

6. Проведение игр, соревнований

Для проведения в учебном процессе таких игр, как «Своя игра», «Самый умный», «Брэйв-Ринг», «Такси», «Что? Где? Когда?», «Кто хочет стать миллионером?», ActivExpression удобен тем, что ведется автоматический подсчет баллов и быстрое определение победителей.

7. Рефлексия

Ну и конечно, в конце любого занятия нам интересно узнать мнение зала. Мгновенную оценку успешности проводимого занятия даст опрос в режиме «Голосования». Причем результат можно увидеть в реальном времени и в процентном соотношении в виде диаграммы.

Заключение

В настоящее время одна из основных задач образования - это вхождение в современное информационное общество. Одновременно происходит информатизация образования - внедрение новых информационных технологий: на уроках используются компьютерные обучающие программы, создаются компьютерные презентации силами учителей и учеников, проводится компьютерное тестирование и моделирование, поиск необходимого материала в Интернете. Государство вкладывает значительные ресурсы в информатизацию образования. Компьютеры имеются в достаточном количестве не только в кабинетах информатики, но и кабинетах других предметов. Многие учащиеся используют компьютеры как вспомогательное средство при подготовке домашних заданий, сообщений, рефератов и других работ. Компьютерная техника очень хорошо подходит для активизации учащихся на занятиях по любому предмету. Преподаватели самых различных дисциплин все шире и шире используют компьютеры в своей повседневной практике. Это и

подготовка карточек, методических раздаточных материалов, использование средств ИКТ в качестве наглядности при объяснении нового материала, а также различные способы закрепления и проверки усвоенных знаний.

Анализ педагогической, методической, и специальной литературы позволил сделать следующие выводы:

Чтобы идти в ногу со временем, учитель информатики должен хорошо владеть информационных технологий, владеть наиболее распространенной в настоящее время операционными системами, уметь работать в распространенных компьютерных программах, и рядом специализированных программ, связанных с предметной деятельностью учителя, пользоваться Интернетом, а также использовать на уроках интерактивные системы. Современные информационные технологии позволяют полно и интересно проиллюстрировать содержание учебного материала с помощью интерактивных комплексов. Программы таких комплексов помогут учителю сделать свои уроки насыщенными, яркими, запоминающимися. Урок с использованием интерактивного голосования, становится наиболее увлекательным для учеников и более простым для преподавателя.

Мною были получены следующие теоретические результаты:

- Современные технические, интерактивные, программные средства контроля разнообразны, но все они должны быть направлены на повышение качества успеваемости учащихся.
- Использование тестов в обучении является одним из рациональных дополнений к методам проверки знаний, умений и навыков учащихся.
- С помощью систем голосования учащиеся проявляют большую активность, радуются успехам одноклассников и гордятся своими.

Было проведено исследование методик работы с интерактивной системой голосования на уроке информатики в МБОУ СШ № 68 города Липецка, на основании которых можно сделать выводы:

1. Системы голосования доступны для изучения и применения на любых уроках.
2. Учащиеся, которые могут проверить свои знания, умения с помощью интерактивных систем, с большим интересом относятся к работе на уроке.
3. Интерактивные системы голосования применимы к различным типам уроков, и в образовательном процессе на любых ступенях обучения

Библиографический список

1. Босова Л.Л. Информатика и ИКТ. Учебник для 5 класса [текст]. – М.: БИНОМ, Лаборатория знаний, 2013. – 184 с.
2. Босова Л.Л. Информатика и ИКТ. Рабочая тетрадь для 5 класса [текст]. – М.: БИНОМ, Лаборатория знаний, 2010. – 144 с.
3. Босова Л.Л. Информатика и ИКТ. Учебник для 6 класса [текст]. – М.: БИНОМ, Лаборатория знаний, 2013. – 193 с.
4. Босова Л.Л. Информатика и ИКТ. Рабочая тетрадь для 6 класса [текст]. – М.: БИНОМ, Лаборатория знаний, 2013. – 125 с.
5. Босова Л.Л. Информатика и ИКТ. Учебник для 9 класса [текст]. – М.: БИНОМ, Лаборатория знаний, 2012. – 204 с.
6. Босова Л.Л. Информатика и ИКТ. Рабочая тетрадь для 5 класса [текст]. – М.: БИНОМ, Лаборатория знаний, 2010. – 131 с.

7. Бочкин А.И. Методика преподавания информатики [текст] Учеб. пособие. - Мн.: Высш. шк., 2004. – 431 с
8. Велихов Е.П. Новая информационная технология в школе [текст] // ИНФО, 2006.-№ 1. – 140 с.
9. Данилов, М.А. Теоретические основы обучения и проблемы воспитания познавательной активности и самостоятельности [текст] / М.А. Данилов. – Казань, 2005. – 163 с.
10. Клейман Г. Возможности использования информационных технологий [текст]: / Г. Клейман. - М: Просвещение, 2006. – 398 с.
11. Кузнецов А.А. Проблемы компьютеризации [текст]: / А.А. Кузнецов. – М: Просвещение, 2005. – 217 с.
11. Кривошеев О.А. Информационные технологии [текст] / О.А. Кривошеев. – М: Просвещение, 2006. – 259 с.
12. Лихачев Б.Т. Педагогика. Курс лекций: учебное пособие для студентов педагогических учебных заведений и слушателей ИПК и ФПК [текст]: / Б.Т. Лихачев. - М.: Прометей; Юрайт, 2004. – 464 с.
13. Примерная программа общеобразовательной учебной дисциплины «Информатика» для профессиональных образовательных организаций / М. С. Цветкова, И. Ю. Хлобыстова. — М. : Издательский центр «Академия», 2015. — 27 с. [Электронный ресурс] – Режим доступа: http://www.firo.ru/wp-content/uploads/2015/08/10_Informatika.pdf (Дата обращения 16.11.2015).
14. Строганов И.В. Система опроса ActivExpression2. Методические материалы по использованию в учебных заведениях. 2014 – 86 с.
15. Охотина Л.Н. Компьютерное тестирование знаний студентов по математике. Педагогическая информатика № 3 2007 – 56 с.

16. Федеральный закон от 29 декабря 2012 г. N 273-ФЗ "Об образовании в Российской Федерации" (с изменениями и дополнениями) [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://base.garant.ru/70291362/#ixzz3rmNN8a5I>

(Дата обращения 16.11.2015).

17. Федеральный государственный образовательный стандарт начального общего образования (1-4 КЛ.) [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://минобрнауки.рф/документы/922> (Дата обращения 16.11.2015).

18. Федеральный государственный образовательный стандарт основного общего образования [Электронный ресурс] – Режим доступа <http://минобрнауки.рф/проекты/413/файл/749/приказ%20Об%20утверждении%201897.rtf> (Дата обращения 16.11.2015).

Приложение 1.

Как запустить систему голосования в программе ActivInspire?



Здесь мы рассмотрим, из каких этапов состоит сеанс тестирования (голосования) в программе ActivInspire. Работаем с уже созданным тестом.

I. Устройства для голосования

Если интерактивную доску устанавливали поставщики оборудования, система голосования уже должна быть готова к работе. К устройствам для голосования относятся

пульты и хаб.

Пульты для голосования, они уже должны быть зарегистрированы в программе и готовы к работе. На фотографии модель **ActiveExpression** : с большим экраном. По умолчанию, пульты отключаются автоматически через 5 минут.



Хаб (ActivHub) — устройство для обмена данными между пультами и компьютером; как правило, подключается в один из USB-разъемов интерактивной доски:





Виднеется антенка хаба.



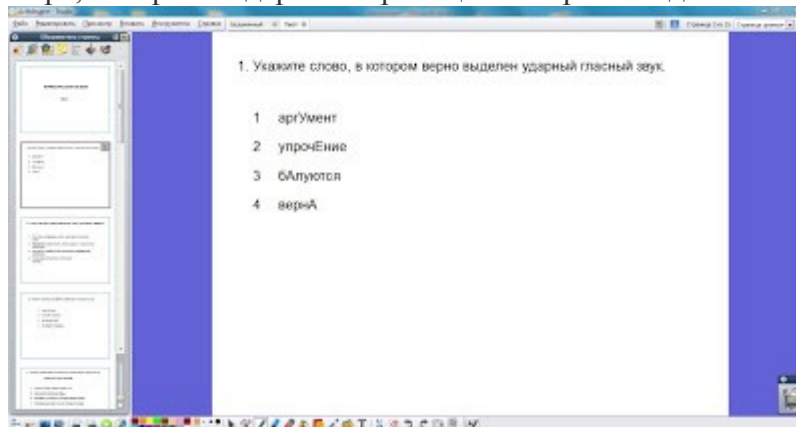
Сам хаб "спрятался" сюда (на верхней панели интерактивной доски есть USB-разъем).

Можно подключить и к самому компьютеру; драйвер устройства устанавливается автоматически за несколько секунд, пульты заново регистрировать не надо:



II. Работаем с готовым тестом в режиме ГОЛОСОВАНИЯ

1. Открыть флипчарт, который содержит страницы с вопросами для тестирования:



2. Включить пульта.

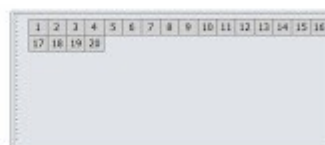


3. Перейти к странице с вопросом и запустить тест, для этого надо нажать на эту кнопку на Панели инструментов (она становится активной только на тех страницах, где есть тест).

4. Как только запустите тест, на странице флипчарта появятся две «плавающие» панели: на первой указаны имена пультов, вторая содержит кнопку для остановки тестирования:

1. Укажите слово, в котором верно выделен ударный гласный звук.

- 1 аргУмент
- 2 упрочЕние
- 3 бАлуются
- 4 вернА



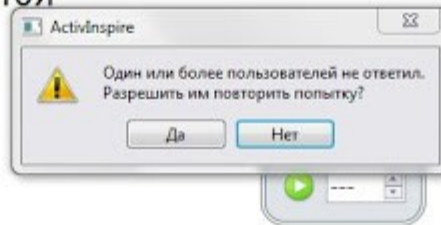
Плавающими они названы потому, что их можно перемещать по окну программы, чтобы они, например, не перекрывали текст задания.

5. Участники тестирования выбирают вариант ответа, на панели с перечнем пультов имя пульта ответившего участника будет выделено желтым цветом:

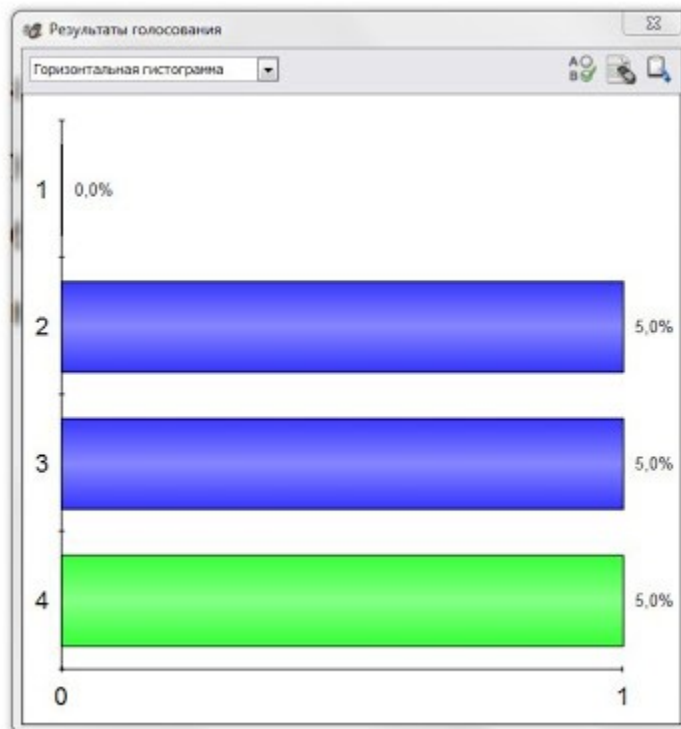
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20												

5. Чтобы завершить решение теста, надо нажать на красную кнопку остановки. Появится окно с разрешением ответить тем, кто не успел. Можно нажать на кнопку «Нет».

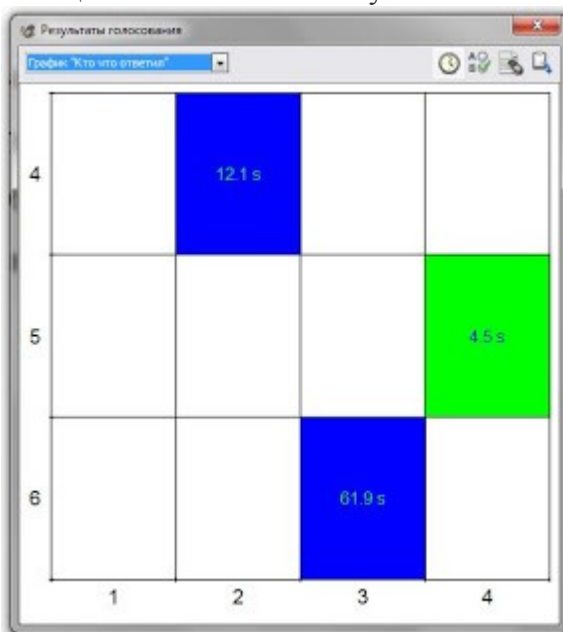
- 1 аргумент
- 2 упрочение
- 3 балуются
- 4 верна



6. После этого возникнет окно с результатами голосования:



7. Есть несколько вариантов представления результатов тестирования (чтобы их увидеть, нужно выбрать в раскрывающемся списке окна Результаты тестирования):



Результаты голосования

График: "Кто что ответил"

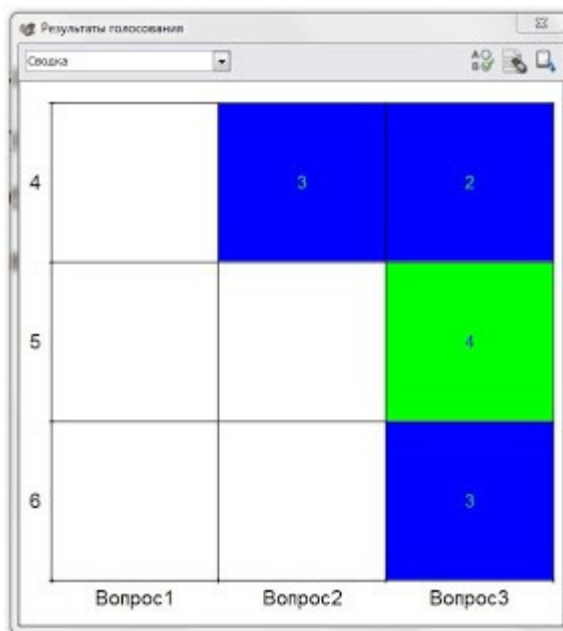
Имя	Отклик	Время
4	2	12.1 s
5	4	4.5 s
6	3	61.9 s

Результаты голосования

Сумма баллов по оценке учителя

Всего вопросов: 3

Пользователь	Очки	%
4	0	0.0
5	1	33.0
6	0	0.0



Результаты голосования

Текстовый отчет

1	0	0.00%
2	1	5.00%
3	1	5.00%
4	1	5.00%
Не отвечено	17	85.00%

Если предполагается, что за один сеанс будет дано несколько тестовых заданий, то подробно изучить результаты теста, например, для выставления оценки, можно после ответа на последний вопрос.

8. Закрывать окно с результатами голосования и перейти к следующей странице с вопросом.

III. Что в этот момент происходит на пультах?

1. Как только запускаете тестирование, на экранах пультов появляются варианты ответов:



2. Участник тестирования с помощью большой навигационной клавиши (в центре пульта) выбирает вариант ответа, нажимает на кнопку «Выбрать».

3. Затем нажимает на кнопку «Готово»:



IV. Общая последовательность действий

Итак, последовательность действий следующая:

- 1) открыть страницу с тестовым заданием, запустить тест (нажать на зеленую кнопку на Панели инструментов);
- 2) остановить тестирование — нажать на красную кнопку на «плавающей» панели или на Панели инструментов;
- 3) в открывшемся окне нажать на кнопку «Нет»;
- 4) закрыть результаты голосования (если они в данный момент не требуются);
- 5) см. п. 1).

V. Как быстро установить время для голосования?

Если автор теста не указал время для решения задания, его можно выставить в момент голосования. Как это сделать? На «плавающей» панели с кнопкой остановки голосования в окошке, нажимая на кнопки вверх — вниз, установить требуемое время. Сразу же пойдет обратный отсчет. Как только время выйдет, голосование прекратится.

