

Список использованных источников

- 1 Информационные технологии в обучении, управлении и научных исследованиях. Материалы научно-методической конференции «Университетская наука – региону» / Редкол.: В.А. Шаповалов и др. – Ставрополь: Изд-во СГУ, 2001. – 147 с.
- 2 Адлер Ю. Мотивация в системах качества // Стандарты и качество, 1999. № 5.
- 3 Башмаков А.И., Башмаков И.А. Разработка компьютерных учебников и обучающих систем. М.:Синтег,2002.
- 4 Вуль В.А.Электронные издания. СПб.: Петербургский институт печати, 2001.
- 5 Ивановский В.С. Открытое образование и модульная система обучения //МГОУ – XXI – Новые Технологии. 2001. № 3.
- 6 Норенков И.П. Концепция модульного учебника // Информационные технологии. 1996. № 2.
- 7 Норенков И.П., Зимин А.М. Информационные технологии в образовании. – М.: Изд-во МГТУ им. Н.Э.Баумана, 2004.
- 8 Пухальский В. Определение качества // Стандарты и качество, 2001 № 3.
- 9 Современные проблемы информатизации в прикладных задачах: Сб. трудов. Вып. 11/ Под редакцией д.т.н., проф. О.Я.Кравца. - Воронеж: Издательство "Научная книга",2006. С.94-96.

УДК 004

ВОЗМОЖНОСТИ ТЕХНОЛОГИЙ ВУОДВ ДИСТАНЦИОННОМ ОБУЧЕНИЕ И ОЦЕНИВАНИИ УЧЕБНЫХ ДОСТИЖЕНИЙ

Байганова Аксана Сериковна, Байганова Сания Сериковна

Актюбинский региональный государственный университет им К.Жубанова
Международный университет информационных технологий, Алматы, Казахстан
Научный руководитель – Байганова А.М.

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, а так же доходчиво разъяснить учебный материал, особенно при помощи технологии ВУОД через которое мы можем закрепить наши знания. ВУОД (англ. «bringyourowndevice», 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.



Рисунок 1. Вход в Kahoot



В.

Рисунок 2. Тест вKahoot

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 студентами. 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;
- студенты заходят с мобильных устройств в комнату;
- на экране их мобильных устройств начинает отображаться задание и идет обратный отчет времени;
- вы начинаете соревнование - кто быстрее ответил, тот победитель;
- студенты отвечают - им присваиваются очки за правильное выполнение задания.

Мобильное приложение Socrative - бесплатная система сбора ответов студентов через любое подключенного к Интернету устройство.



Рисунок 3. Вход в Socrative

Сервис Socrative предназначен для организации 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, преподаватель может легко оценить прогресс студента и всей группы. Данный сервис позволяет быстро просмотреть результаты тестирования каждого студента в реальном времени. Запустить его можно в качестве приложения IOS, Android приложения или на любом браузере. Одновременно можно тестировать до 50.

Идеи по использованию мобильных приложений в образовании:

1. Для создания и работы с опросниками, голосованиями в исследовании или соц. опросе, проектной деятельности студентов.
2. Для использования в аудитории и при дистанционном обучении для быстрого опроса и тестирования по ходу материала.
3. Для использования технологии BYOD на уроках (Bringyourowndevise - 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 SMARTResponsePE. Охват большого количества студентов (до 50 человек);

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

- Интерактивность. Студенты отвечают на вопросы онлайн, результаты тестирования видны на экране преподавателя мгновенно

- Полезность. Преподаватель 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.

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 студентов в данной сфере. BYOD (BringYourOwnDevice – «принеси свое собственное устройство») может заинтересовать студентов. У них появляются свои личные мобильные устройства, которые они приносят в учебное заведение. Они не только учатся работать с электронными инструментами, а также 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.

Список использованных источников

1. 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
2. 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
3. Ковальчук С.П. Дистанционное обучение. – М., 2005. – 156 с.
4. Тихонов А.Н. Управление современным образованием. – М., 2006. . – 176 с.
5. Усков В.Л. Информационные технологии в образовании. – М., 2008. – 184 с.
6. <https://getkahoot.com/> (Официальный сайт приложения Kahoot)
7. <http://www.socrative.com/> (Официальный сайт приложения Socrative)

ЭОЖ 004.4

МОБИЛЬДІ WEB САЙТ ЖӘНЕ МОБИЛЬДІ ҚОСЫМША

Алимова Айдана Талгатовна

Л.Н. Гумилев атындағы ЕҰУ Ақпараттық технологиялар факультетінің Инф.б-41 тобының студенті, Астана, Қазақстан

Ғылыми жетекшісі – ф.-м.ғ.к., доцент Г.Қ. Абдрашева

Мобильді құрылғыларға арналған техникалық жобалардың екі бағыты бар: мобильді веб-сайт және мобильді қолданбаны әзірлеу. Мобильді веб-сайт мобильді құрылғыдағы көру және пайдалану үшін бейімделген арнайы веб-сайт болып саналады. Сайт сіздің браузеріңізде JavaScript, HTML5, жаңа API элементтерін пайдаланып интерактивті