

## Новые инструменты в образовании

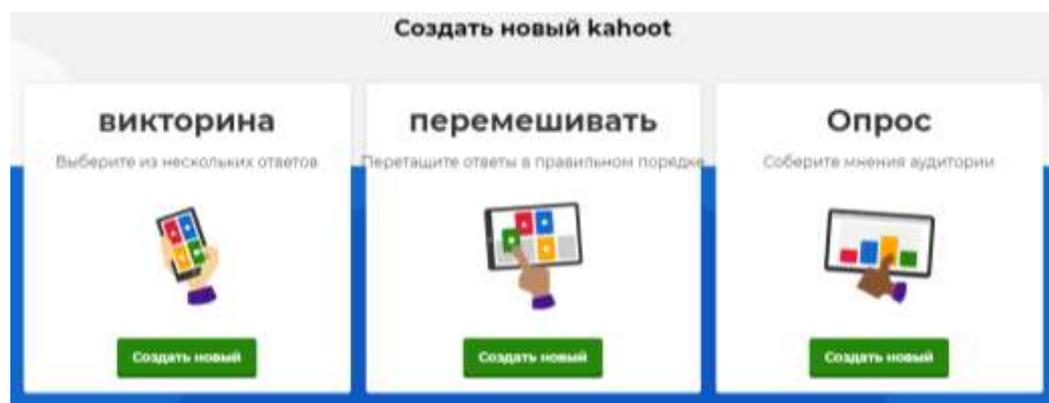
**AnswerGarden** - это новый минималистичный инструмент обратной связи. Его можно использовать для участия аудитории в реальном времени, онлайн-мозгового штурма и обратной связи в классе.



**LearningApps.org** является приложением Web 2.0 для поддержки обучения и процесса преподавания с помощью интерактивных модулей. Существующие модули могут быть непосредственно включены в содержание обучения, а также их можно изменять или создавать в оперативном режиме. Собрание интерактивных блоков и возможность сделать их общедоступным.



**Kahoot** Бесплатная платформа для обучения в игровой форме, которая подходит для любого учебного предмета и любого возраста. Использование это инструмента является прекрасной заменой покупке дорогостоящих пультов для системы обратной связи в классе.



<https://kahoot.it/>



<https://kahoot.com/>

**Learnis** – это электронный набор инструментов для эффективного обучения на основе игровых методов.



Сервис Learnis.ru позволяет создавать **квесты**, в которых перед игроками ставится задача выбраться из комнаты, используя различные предметы, находя подсказки и решая логические задачи. Для создания образовательного квеста, подсказками могут быть ответы на задачи, которые необходимо решить для продвижения по сюжету квеста. Таким образом, педагог, добавляя содержание своей дисциплины, делает квест образовательным и увлекательным.

Ознакомительный квест (на логику): <http://www.learnis.ru/402161>

Пример предметного квеста (один из первых вариантов): <http://pro-informatika.ru/code/>

Сервис Learnis.ru позволяет создавать **викторины**. Макет предусматривает размещение до 5 тем по 5 вопросов в каждой!

Сервис Learnis.ru позволяет создавать **игры со словами** (определениями). Добавьте определения, понятия и законы. Задача учеников - объяснить значение другому без озвучивания слова так, чтобы он догадался о чем идет речь.



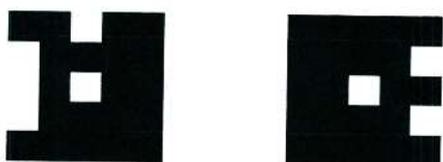
<https://www.learnis.ru/>

**Class Dojo** - приложение для смартфона, которое позволяет школьным преподавателям управлять поведением своих учеников. Очки даются за достижения (к примеру, креативность или упорство) и отнимаются за проступки: опоздание или грубость. Чем больше очков, тем выше уровень. Учитель проецирует интерфейс прямо на доску, так что весь класс видит, как радуются или расстраиваются их аватары. Результат такого подхода мгновенный: первую неделю дети пребывают в восторге от своих профайлов, а потом меняется их поведение.



[www.classdojo.com](http://www.classdojo.com)

**Plickers** – технология современного опроса обучающихся. Основу составляют мобильное приложение, сайт и распечатанные карточки с QR-кодами. Каждому ребенку выдается по одной карточке.



<https://www.plickers.com>