

Государственное бюджетное профессиональное
образовательное учреждение Иркутской области
«Братский политехнический колледж»
(ГБПОУ ИО «БрПК»)

**МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ
ПО РАБОТЕ С ВЕБ-ПЛАТФОРМОЙ SOCRATIVE.COM**

Автор разработки:

Скоблова Наталия Игоревна,
преподаватель ГБПОУ ИО «БрПК»

Братск, 2018

Скоблова Н. И. Методические рекомендации по работе с веб-платформой Socrative.com – Братск, 2018. – 25 с.

Актуальность данных методических рекомендаций состоит в том, что веб-платформа Socrative.com позволяет организовать различные опросы, тесты, квесты, викторины, игры в онлайн режиме для определения уровня знаний студентов. Ресурс подходит для работы как на уроке, так и проверки самостоятельной внеаудиторной работы, так как обладает большими функциональными возможностями.

Методические рекомендации предназначены для преподавателей.

Цель данных методических рекомендаций: оказание помощи преподавателям в изучении ресурса Socrative.com.

В рекомендациях описаны все возможности ресурса, подробно изложены методы и принципы работы.

Одобрено предметно-цикловой комиссией информатики и
вычислительной техники

Протокол № 5 от 11.01.2018 г.

СОДЕРЖАНИЕ

Введение	4
1. Регистрация на ресурсе Socrative.com.....	6
2. Основные возможности ресурса.....	8
3. Создание опроса/викторины	9
4. Запуск опроса/викторины.....	15
5. Мониторинг результатов.....	18
6. Вход для студента	19
7. Создание командного соревнования	20
8. Создание открытого голосования.....	21
9. Обратная связь со студентами	23
Список использованных источников	25

ВВЕДЕНИЕ

Socrative - это веб-платформа, которая помогает преподавателям создавать онлайн-викторины, тесты, квесты, опросы для определения уровня знаний студентов. Доступна на операционных системах Macintosh, Windows и Chrome. Установка аппаратного обеспечения не требуется. Все, что вам нужно - это веб-браузер, совместимый с HTML5, и настольный компьютер, ноутбук, нетбук, мобильное устройство или планшет. Версия: 4.4.1. Разработчик: Socrative Inc. Категория: образование. Тип распространения: бесплатная.

Количество обучающихся ограничено 50-ю пользователями. Сервис англоязычный, но поддерживает кириллицу.

С его помощью преподаватель может создавать опросники с открытыми вопросами и тесты с вариантами ответов. Задания студентам могут быть представлены в трёх вариантах: выбор нескольких правильных ответов, вариант *верно/неверно*, и вопросы, предполагающие краткий письменный ответ. Есть возможность встраивать в вопросы графику.

При подведении итогов преподаватель может просматривать интерактивные отчеты на экране в виде таблицы google или получить по электронной почте файл Excel.

Варианты использования Socrative:

1. Тестирование в классе: повторение пройденного материала, текущее оценивание (быстрый опрос и тестирование по ходу материала), итоговое оценивание.
2. Дистанционное обучение.
3. Смешанное обучение. Домашние задания обучающимся.
4. Социологические опросы студентов. Возможно организовать и опрос родителей.

Ответы участников викторины помогают преподавателю анализировать, насколько успешно усвоен материал, и оценивать объёмы их знаний для того, чтобы преобразовать и улучшить учебную программу.

Можно сделать выводы о наличии преуспевающих и отстающих студентов, об успеваемости группы в целом и проследить изменение этих показателей с течением времени. Приложение Socrative получает положительные отзывы как от студентов, так и от преподавателей. Первые отмечают тот факт, что занятия становятся интереснее и веселее, а вторые — простоту в использовании и большой объём данных, которые собираются не вручную, а автоматически самой программой.

1. Регистрация на ресурсе Socrative.com

1. Заходим на сайт <http://www.socrative.com/> и проходим регистрацию. Для этого нажимаем кнопку «Create account»




Teacher Login

Email

Password

SIGN IN

[Reset password](#) [Create account](#)

 Sign in with Google

Регистрация

2. В открывшейся форме для регистрации указываем следующие данные:

- имя;
- фамилию;
- адрес электронной почты (2 раза);
- пароль (2 раза);

Нажимаем кнопку «Next».

NEW TEACHER ACCOUNT

1 ————— 2 ————— 3

Profile

First Name <input type="text" value="Имя"/>	Last Name <input type="text" value="Фамилия"/>
Email <input type="text" value="Электронная почта"/>	Confirm Email <input type="text" value="Электронная почта"/>
Password <input type="text" value="Пароль"/>	Confirm Password <input type="text" value="Пароль"/>

CANCEL
NEXT

3. Далее необходимо из списка выбрать страну, затем выбрать тип организации, написать название учебного заведения и выбрать роль преподавателя. Ставим галочку напротив «I agree to the Terms» и нажимаем «Next».

1 ✓ ————— 2 ————— 3

Demographics

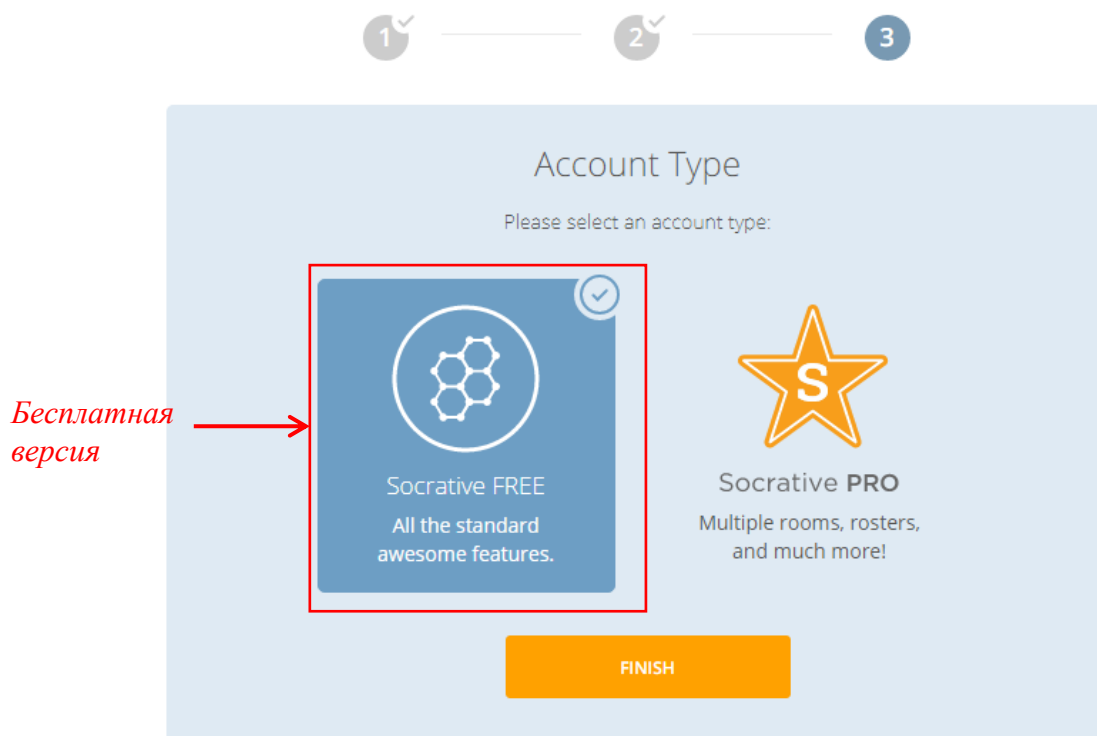
Country <input style="border: 1px solid #ccc;" type="text" value="Russia"/> <i>Страна</i>	Organization Type <input style="border: 1px solid #ccc;" type="text" value="University"/> <i>Тип организаций</i>
Organization Name <input style="border: 1px solid #ccc;" type="text" value="ГБПОУ ИО " брпк"=""/> <i>Название</i>	Role <input style="border: 1px solid #ccc;" type="text" value="Teacher"/> <i>Роль</i>

☒ I agree to the [terms](#).

PREVIOUS
NEXT

← *Согласие с условиями*

4. Выбираем бесплатную версию программы и нажимаем «Finish».

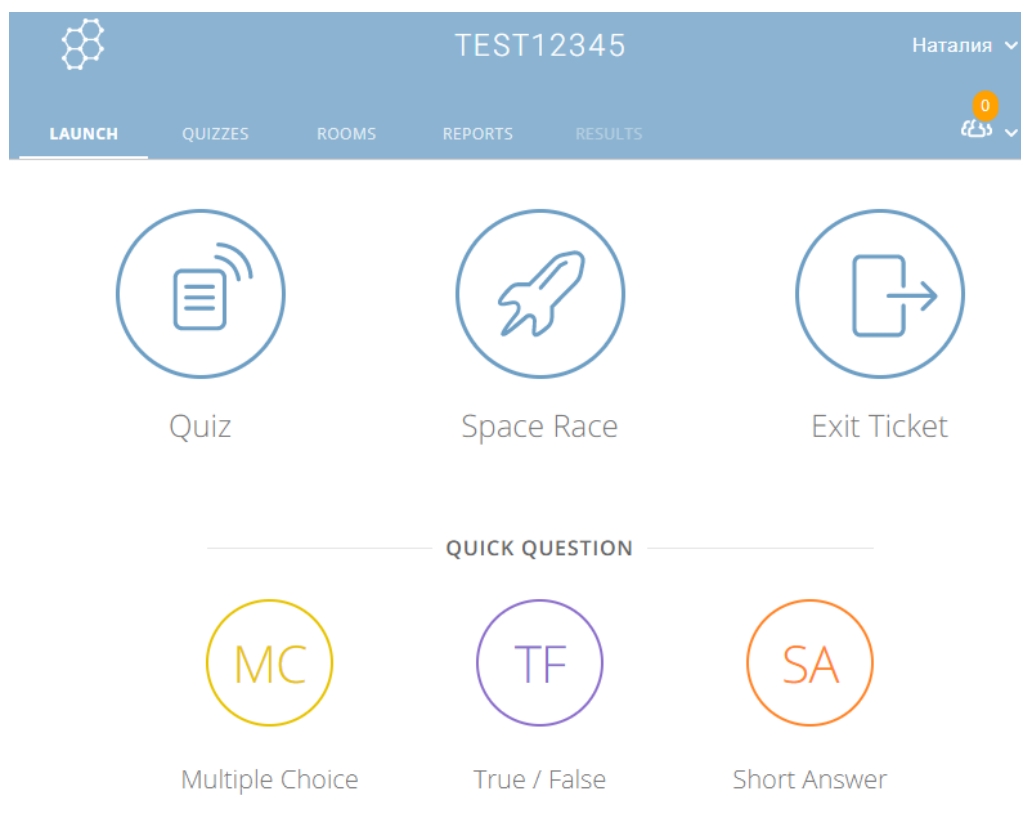


2. Основные возможности ресурса

После регистрации и входа в систему открывается окно виртуальной комнаты, где расположено несколько вкладок:

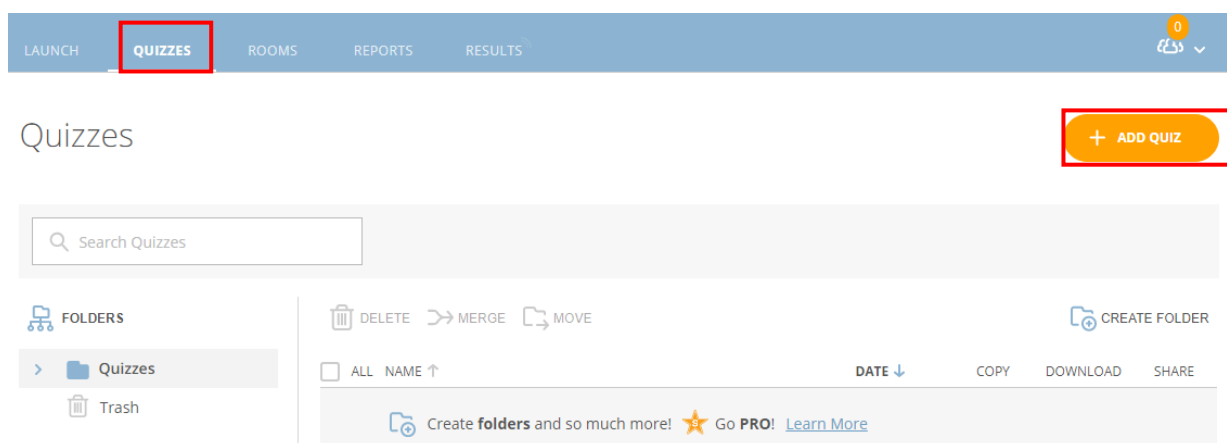
- **LAUNCH** (Запуск) – предоставляется выбор между запуском теста, командного соревнования, открытого голосования и обратной связи.
- **QUIZZES** (Викторины) – представлен список имеющихся викторин, можно удалить или добавить новые викторины.
- **ROOMS** (Комнаты) – представлена информация о вашей виртуальной комнате, ее статус и название, которое можно поменять при желании.
- **REPORTS** (Доклады) – представлены итоги пройденных и запущенных викторин.
- **RESULTS** (Результаты) – представлен результат активной викторины.

Сверху в середине окна показан номер комнаты, справа вверху - имя владельца и количество студентов, отвечающих на тест.



3. Создание опроса/викторины

1. Для создания теста выбираем вкладку «Quizzes». Здесь содержатся все опросы, созданные в сервисе, а также статистика по каждому из них. Для создания теста нажимаем «ADD QUIZ/Create new».



2. Вверху появляется шестизначный код будущей викторины. Даём название тесту и начинаем добавлять вопросы. В тест можно добавить три типа вопросов:

- вопрос с выбором правильного ответа;
- вопрос «Правда или ложь?»;
- вопрос, требующий короткого ответа.

Create Quiz

SAVE & EXIT

Код теста

Enable Sharing
SOC-32875697



Untitled Quiz

Название

☐ Align quiz to standard

QUESTIONS

+ MULTIPLE CHOICE

+ TRUE / FALSE

+ SHORT ANSWER

*Вопрос с выбором
правильного
ответа*

*Вопрос «Правда
или ложь?»*

*Вопрос,
требующий
короткого ответа*

3. Чтобы создать вопрос с выбором правильного ответа, нажимаем «MULTIPLE CHOICE». В открывшуюся форму вписываем формулировку вопроса и варианты ответа на него. Дополнительные варианты ответа добавляем нажатием «ADD ANSWER». Правильный ответ отмечаем справа «галочкой» (он окрашивается в зеленый цвет). После создания вопроса нажимаем «Save».

Удалить, поднять вверх, опустить вниз, копировать

Сохранить

#1 *Добавить изображение*

Formatting: ☐

SAVE

Вопрос

К устройствам вывода графической информации относится?

Правильный ответ

ANSWER CHOICE

CORRECT?

A	сканер	<input type="checkbox"/>
B	принтер	<input checked="" type="checkbox"/>
C	клавиатура	<input type="checkbox"/>
D	модем	<input type="checkbox"/>

Варианты ответов


Добавить вариант ответа

+ ADD ANSWER

Explanation:

Объяснение


4. К вопросу можно прикрепить изображение, загрузив его с ПК,

для этого нажимаем кнопку  и выбираем картинку. Также можно добавить объяснение, которое будет показано игроку после того, как он даст ответ. После создания вопроса нажимаем «Save».

#2

Formatting: ☐

SAVE



Что изображено на картинке?

ANSWER CHOICE

CORRECT?

A

мышь

✕

☐

B

дигитайзер

✕

☐

C

трекбол

✕

☒

D

сканер

✕

☐

+ ADD ANSWER


Explanation:

5. Чтобы задать вопрос, на который требуется давать краткий ответ, нажимаем «SHORT ANSWER». Вписываем формулировку вопроса и добавляем по желанию правильный ответ - для этого нажимаем «ADD». В открывшееся окошко вписываем правильный ответ на вопрос. Здесь также можно прикрепить изображение. После создания вопроса нажимаем «Save».

#3

Formatting: ☐

SAVE



Что изображено на картинке?

Вопрос

Correct Answers (Optional)

плоттер

Правильный ответ

+ADD

-DELETE

Удалить

Добавить правильный ответ

Explanation:

6. Чтобы создать вопрос «Правда или ложь?», нажимаем «TRUE/FALSE». Вписываем формулировку вопроса, выбираем правильный ответ («Правда» или «Ложь» - «True» или «False») - он окрашивается в зелёный цвет. После создания вопроса нажимаем «Save».

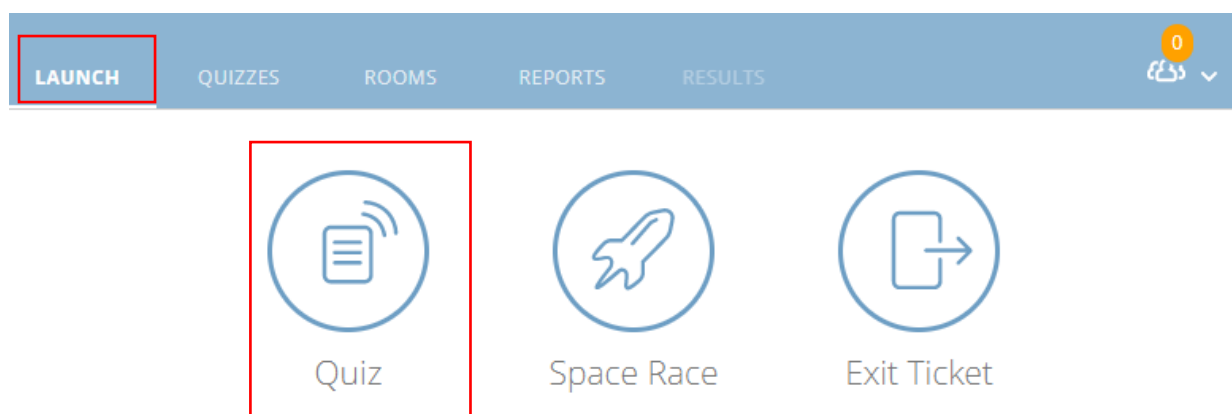
The screenshot shows a quiz editor interface. At the top left, it says '#4'. To the right is a 'Formatting:' toggle switch (currently off) and an orange 'SAVE' button. Below these is an image icon with a plus sign. A text input field contains the question: 'Разрешение принтера измеряется в dpi' followed by the word 'Вопрос' in red. Below the question field is the 'Correct Answer:' section. It has two buttons: 'True' (highlighted in green) and 'False' (light blue). A red arrow points from the word 'Правда' to the 'True' button, and another red arrow points from the word 'Ложь' to the 'False' button. At the bottom is an 'Explanation:' label and an empty text input field. On the right side of the interface, there is a vertical toolbar with icons for deleting, moving up, moving down, and duplicating.

7. Когда все вопросы будут добавлены, возвращаемся к началу викторины и нажимаем в правом верхнем углу «SAVE & EXIT». Викторина сохранена.

This screenshot shows the top and bottom sections of the quiz editor. The top bar is blue and contains a hexagonal icon on the left, the text 'D2UPBRZ' in the center, and a hamburger menu icon on the right. Below the top bar, on the left, is the text 'Edit Quiz'. On the right, there is an orange 'SAVE & EXIT' button highlighted with a red rectangle. Below this button, the text 'Enable Sharing' is followed by the ID 'SOC-32872886' and a toggle switch that is currently turned on.

4. Запуск опроса/викторины

1. Чтобы запустить викторину, открываем вкладку «LAUNCH» и нажимаем «QUIZ».



2. Далее выбираем необходимую викторину и нажимаем «NEXT».

Launch Quiz ×

1 Choose Quiz Step 1 of 2

QUIZZES

NAME ↑	DATE ↓
<input checked="" type="radio"/> Устройства ввода\вывода ПК	2/14/18
<input type="radio"/> Видеосистема ПК	2/14/18
<input type="radio"/> World Facts Quiz	2/12/18

2 Choose Delivery Method and Settings Step 2 of 2

PREVIOUS

NEXT

3. Открывается окно с настройками викторины. Есть возможность выбора трех режимов:

- Instant Feedback (Мгновенная обратная связь) - обучающиеся получают немедленную обратную связь и объяснения (если применимо) после каждого вопроса. Студенты отвечают на вопросы по порядку и не могут пропустить или изменить свои ответы. Можно отслеживать их прогресс в таблице мониторинга.

- Open Navigation (Открытая навигация) - у студентов есть возможность пропустить вопросы, отредактировать их ответы и провести викторину в своем собственном темпе. Как только они закончат, они могут увидеть свой результат. Можно отслеживать их прогресс в таблице мониторинга.

- Teacher Paced (Учитель шаг за шагом) - вы контролируете поток вопросов, можно отправлять один вопрос и одновременно наблюдать за ответами. Можно пропустить и пересмотреть вопросы.

Есть дополнительная настройка викторины в окне слева. После настройки нажимаем «START».

Launch Quiz

1 Choose Quiz Устройства ввода\вывода ПК [Change](#)

2 Choose Delivery Method and Settings Step 2 of 2

Мгновенная обратная связь

Открытая навигация

Учитель шаг за шагом

Instant Feedback

Open Navigation

Teacher Paced

Require Names *Требовать имя*

Shuffle Questions *Перемешать вопросы*

Shuffle Answers *Перемешать ответы*

Show Question Feedback *Показывать ответ*

Show Final Score *Показать итог*

One Attempt *Одна попытка*


PREVIOUS START

4. Открывается окно, где преподаватель в режиме реального времени может отслеживать результаты обучающихся. Преподаватель сообщает студентам номер виртуальной комнаты, чтобы они могли подключиться к тесту.



TEST12345

Номер виртуальной комнаты



Устройства ввода\вывода ПК

FINISH

☒ Show Names
☒ Show Answers

Name ↑	Progress (%) ▼	1	2	3	4
Class Total					

Click question numbers or class total percentages for detailed views.

5. В итоге опроса преподаватель на своём экране видит, кто из студентов справился с заданием и дал правильные ответы, а также кто закончил работу с тестом, а кто ещё нет.

Устройства ввода\вывода ПК -

Wed Feb 14 2018

☒ Show Names
☒ Show Answers

Name ↑	Score (%) ▼	1	2	3	4
Ron	75%	C	C	плоттер	True
Class Total		0%	100%	100%	100%

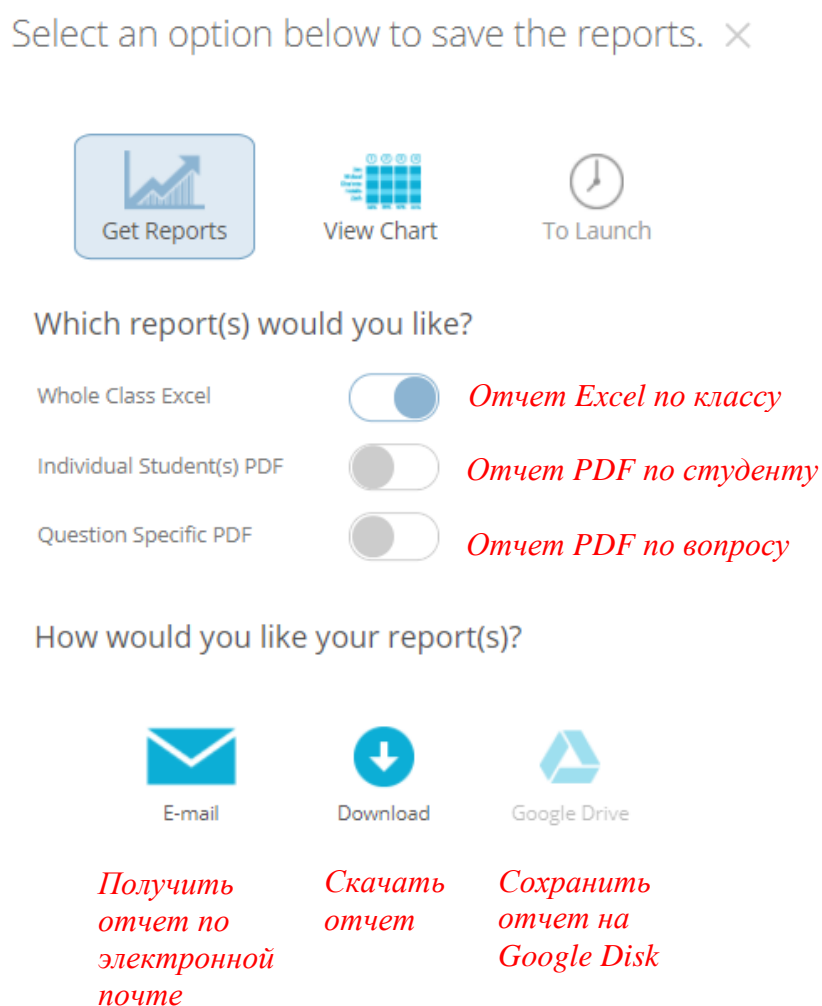
Чтобы завершить тест, нажимаем в правом верхнем углу «FINISH».

5. Мониторинг результатов

1. После завершения теста можно выбрать тип статистики, который необходим.

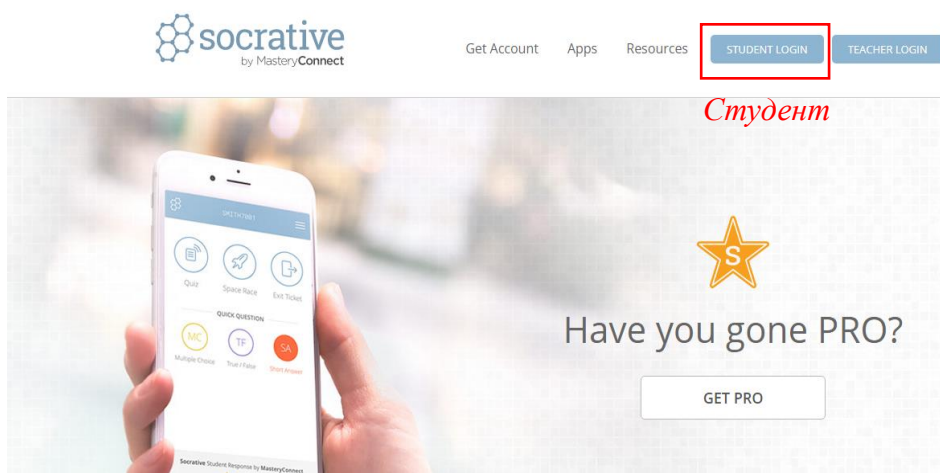


2. Можно получить статистику разных видов.



6. Вход для студента

1. Студенты заходят на сайт сервиса <http://www.socrative.com/> и нажимают «STUDENT LOGIN».



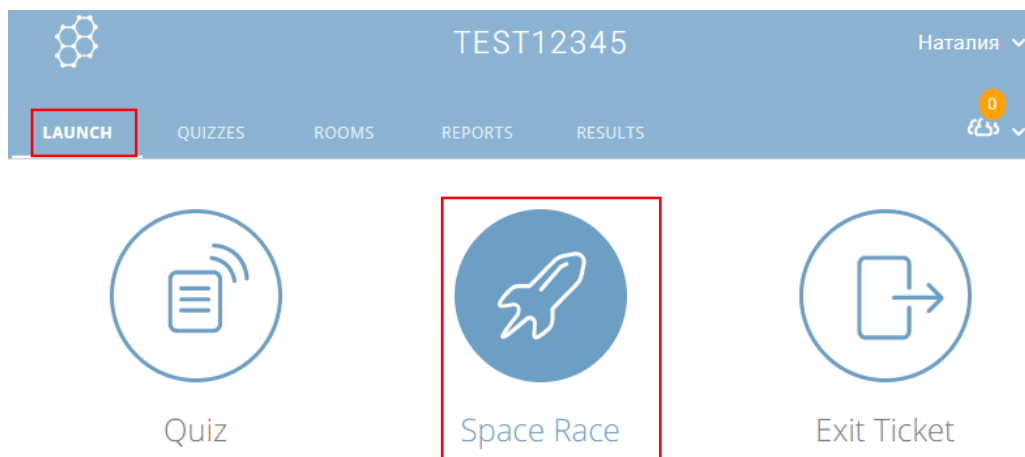
2. В открывшееся окно они вводят номер или название виртуальной комнаты и нажимают «JOIN».

3. Чтобы присоединиться к игре, студентам необходимо представиться (вписать в окошко свои имя и фамилию). Далее они нажимают «Done».

4. Открываются вопросы, и студенты могут приступить к ответам. Ответ подтверждается нажатием клавиши «SUBMIT ANSWER».

7. Создание командного соревнования

1. С помощью сервиса можно устроить командное соревнование по вопросам викторины. Для этого во вкладке «LAUNCH» выбираем «SPACE RACE».



2. Затем необходимо выбрать нужную викторину из списка. После этого открывается окно, где необходимо настроить викторину. Выбирается из списка количество команд, способ набора в команду (автоматическое или по выбору студента), тип значка. Также есть возможность дополнительной настройки соревнования по аналогии с запуском викторины.

Launch Space Race ×

1 Choose Quiz Устройства ввода\вывода ПК [Change](#)

2 Choose Settings Step 2 of 2

Teams

Number of Teams *Количество команд* ▾

☒ Auto-assign ☐ Student Choice

Icon

Rocket ▾

Countdown

None ▾

☒ Require Names

☐ Shuffle Questions

☐ Shuffle Answers

☒ Show Question Feedback

☐ Show Final Score

☐ One Attempt ?

PREVIOUS

Начать соревнование

START

3. У преподавателя на экране появится изображение, какая команда лидирует в соревновании.



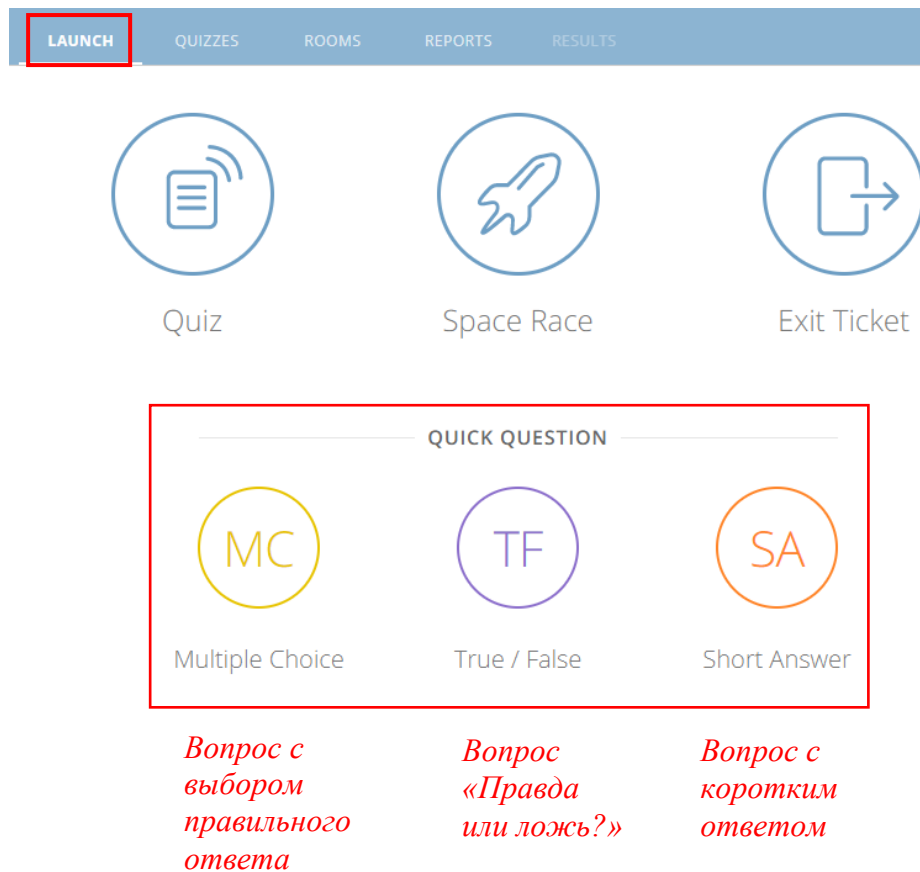
В итоге соревнования можно посмотреть таблицу с результатами команд.

8. Создание открытого голосования

1. С помощью сервиса можно организовать быстрое голосование в классе по ходу урока. Преподаватель запускает на своем компьютере голосование в разделе «QUICK QUESTION» на вкладке «LAUNCH».

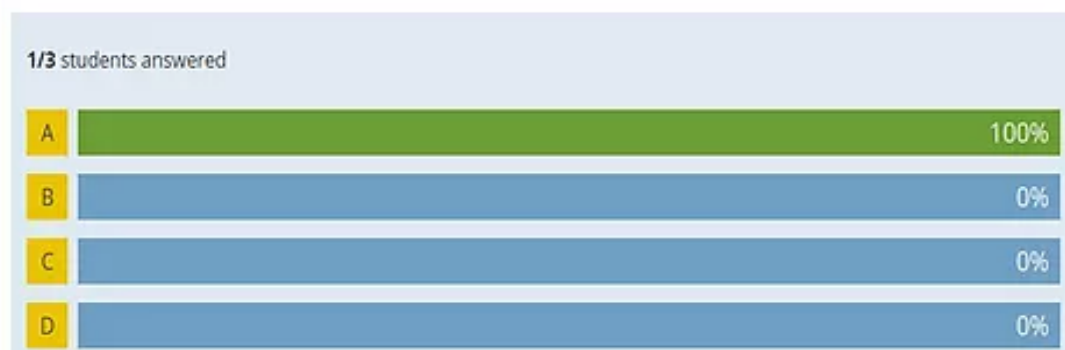
Далее выбирается тип голосования:

- вопрос с выбором правильного ответа,
- вопрос «Правда или ложь?»,
- вопрос с коротким ответом.



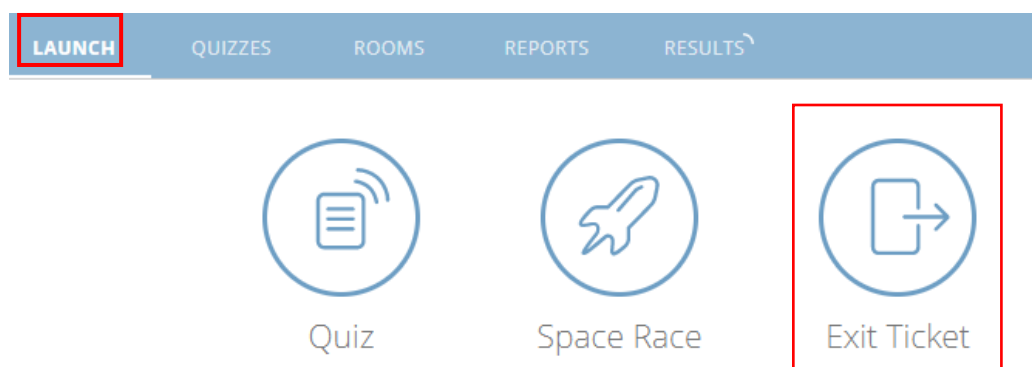
2. Преподаватель вслух озвучивает вопрос, обучающиеся заходят на сайт сервиса, вводят номер виртуальной комнаты и голосуют со своих компьютеров или других устройств. Результаты голосования преподаватель видит у себя на компьютере.

Quick Question



9. Обратная связь со студентами

1. Кнопка «EXIT TICKET» во вкладке «LAUNCH» позволяет получить обратную связь от учащихся: как им понравился урок, какие трудности возникли в процессе обучения и т.д. Опрос на английском языке. Ответы можно вводить кириллицей.



2. Студентам необходимо ответить на 3 вопроса:

- How well did you understand today's material? (Насколько хорошо ты усвоил сегодняшний учебный материал?) – ответ выбирается из предложенных вариантов.
- What did you learn in today's class? (Что ты узнал сегодня на уроке?) – ответ необходимо ввести в пустое поле.
- Please answer the teacher's question (Задай вопрос учителю) – вопрос необходимо ввести в пустое поле.

1 of 3

На сколько хорошо ты усвоил материал?

How well did you understand today's material?

- ☐ A Totally got it *Очень хорошо*
- ☐ B Pretty well *Достаточно хорошо*
- ☐ C Not very well *Не очень хорошо*
- ☐ D Not at all *Совсем не усвоил*

SUBMIT ANSWER

3. Результат опроса преподаватель видит в таблице.

Exit Ticket Quiz



Show Names



Show Answers

Name	Progress (%)	1	2	3
Рома	100%	A	много ин	:)
Class Total		100%		

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

Использованные электронные ресурсы:

1. <https://b.socrative.com>
2. <http://window.edu.ru>