**Видеоурок в Zoom**

[Zoom](https://zoom.us/download) — удобный и простой в использовании сервис онлайн-встреч и конференций. На сайте сначала нужно зарегистрироваться, а потом запланировать урок. После этого учитель получает ссылку, которую может разослать ученикам, чтобы они присоединились к виртуальной встрече в назначенное время. Если делаете это впервые, сервис предоставляет возможность попробовать тестовый вариант, чтобы почувствовать, как все работает.

Бесплатная версия Zoom позволяет проводить 40-минутную онлайн-конференцию с неограниченным количеством участников. Сразу под видео появляется панель с инструментами, которые вам лучше протестировать до урока. Например, сервис предложит проверить ваш микрофон и динамики на компьютере.

Совет: чтобы дети хорошо вас слышали, лучше использовать гарнитуру — наушники и микрофон, или сидеть достаточно близко к компьютеру. Учитель, как организатор конференции, может поставить всех участников на режим Mute на то время, пока будет говорить он. Это удобно, ведь иначе все участники урока будут слышать посторонние шумы каждого пользователя. А когда нужно устроить обсуждение какой-то темы, данный режим следует убрать. Сервис автоматически будет показывать говорящего в этот момент, поэтому важно, чтобы дети слушали друг друга и не перебивали. Если не хотите, чтобы ученики видели ваше личное домашнее пространство, можете поэкспериментировать с виртуальным фоном: эта опция появляется рядом с кнопкой Start Video.

Преимущества:

* Видео- и аудиосвязь с каждым участником. У организатора есть возможность выключать и включать микрофон, а также выключать видео и запрашивать включение видео у всех участников. Можно войти в конференцию как участник с правами только для просмотра.
* Можно делиться экраном (screensharing) уже со звуком. Демонстрацию экрана можно поставить на паузу. Более того, можно делится не всем экраном, а только отдельными приложениями, например, включить демонстрацию браузера. В настройках можно дать всем участникам возможность делиться экранам, либо включить ограничения, чтобы делать это мог только организатор.
* В платформу встроена интерактивная доска, можно легко и быстро переключаться с демонстрации экрана на доску.

Образовательное событие выстраивается в сети в следующей логике:

* Подготовка. Разработка первоначального замысла-сценария, регистрация всех участников на платформе видеоконференций, создание нужного числа кабинетов по числу групп, тайминг.
* Сбор всех участников онлайн в формате видеоконференции, например в Zoom. Краткое установочное устное задание, передача необходимых файлов, совместный просмотр видео. Педагог предлагает проблемную ситуацию, задачу, кейс, материал, на основе которого организуется работа групп. И тут ключевой вопрос – зачем? Интерес появляется, когда очевидна польза от усилий по созданию продукта. Где его можно применить, как развить, для чего он нужен.
* Ученики распределяют роли или самоопределяются по группам, каждая группа берет отдельный блок или элемент общего проекта. Группы разводятся онлайн по кабинетам, это делает учитель через приглашение участников в каждую из групп.
* Работа в группах через онлайн-кабинеты – обсуждение, чаты, создание общих презентаций, текстов, карт, схем (платформы позволяют это делать всем вместе – рисовать и стирать, сохранять результат). Ученики могут отключаться от обсуждения и индивидуально искать материал в сети или выполнять эксперименты, задания дома самостоятельно, а потом собираться вместе онлайн и обсуждать свои результаты. Все это общение происходит в отдельных онлайн-группах, к каждой из которых учитель имеет доступ. Ученики имеют возможность задать вопрос педагогу в чате или через видео.
* Общий сбор в единой видеогруппе всех подгрупп. Представление результатов работы, взаимное обсуждение и взаимная оценка. Плюс среды в том, что здесь можно получать обратную связь не только от учителя, но и других учеников. Можно проводить взаимооценку и экспертизу проектов, разделить учеников на группы экспертов, оценивающих продукт по разным параметрам. Можно ставить оценки не по итогам одного занятия, а по итогам серии событий, по итогам длительных проектов.
* Итоговая рефлексия того, что произошло и что получилось, оценка пользы и перспектив итогового продукта. Важный этап, поскольку событие должно оставить рефлексивный след для каждого участника.

Об этом подробно можно почитать по ссылкам:

1. <https://skyteach.ru/2019/01/14/zoom-platforma-dlya-provedeniya-onlajn-zanyatij/>
2. <https://www.teachaholic.pro/zoom-programma-dlya-provedeniya-onlajn-urokov-anglijskogo-za-i-protiv/>

**Инструмент для создания викторин QUIZIZZ**

Ссылка: <http://quizizz.com/>

Учитель создает тест или викторину на своём компьютере, а ученики могут отвечать на вопросы со своих мобильных устройств. Очки начисляются за правильные ответы. Ученики могут присоединиться к викторине, перейдя по ссылке и введя код, присвоенный игре. Викторины, созданные с помощью Quizizz, можно предлагать в качестве домашнего задания.

Все ученики получают одинаковые задания, но каждый из них на своём мобильном устройстве увидит случайную последовательность вопросов и будет работать с тестом в свойственном для себя темпе. На дисплее ученика появляется весь вопрос с изображением, которое при желании можно увеличить, и символы ответов. Учитель может отслеживать работу каждого ученика и получать полную картину работы класса, а также экспортировать полученные данные в таблицу Excel. При желании учитель может воспользоваться не только своими тестами, но использовать готовые из библиотеки Quizizz (поиск викторин для использования доступен в разделе «Public»).

Учитель может организовать совместную работу с викториной на уроке в классе. С помощью сервиса можно создавать тесты и викторины по различным темам школьной программы, организовывать интеллектуальные игры и экспресс-опросы учащихся на уроке, предлагать тесты в качестве домашнего задания.  Созданной викториной (тестом) можно поделиться по электронной почте и в социальных сетях (Facebook, Twitter, Google+).

Безусловным плюсом для преподавателя при использовании сервиса Quizizz является то, что на проверку работ обучающихся приходятся малые временные затраты. Так как все результаты выводятся моментально в виде отчета о прохождении тестирования и представлены в процентном эквиваленте, которые можно в дальнейшем перевести в бальную шкалу отметок.

Кроме того, сайт имеет яркое цветное оформление, анимацию и звуковое сопровождение. Каждый ребенок при регистрации в тесте получает своё изображение – «аватар».Таким образом, рутинное выполнение заданий превращается в игру, а психологическое напряжение детей спадает и переходит в увлекательное соревнование.

Об этом можно почитать подробнее:

* 1. <https://www.it-pedagog.ru/quizizz>
  2. <http://didaktor.ru/quizizz-eshhe-odna-lyubopytnaya-programma-onlajn-testirovaniya/>
  3. <https://urok.1sept.ru/articles/682499>