

## Технологическая карта цифрового инструмента

### Диалоги, тесты, опросы, кроссворды, уроки Online Test Pad

Организационная форма занятий и учебных мероприятий	ЛР, СР.
Ключевые особенности (отличия) цифрового инструмента	Типы заданий диалог и кроссворд. Возможность составления комплексных уроков.
Виды контроля обучения	ВК, ТК, ИК.
Методы контроля	СР, Т.
Форматы обучения	ДО.
Этапы занятия	ЗЭз.
Этапы серии занятий в смешанном обучении	ПОЭ.
Образовательные технологии	ДО, АО (кейс-стади).
Форма социального взаимодействия на занятиях	ИР, ПАР.
Формы наглядности учебного материала	Оформленные диалоги, кроссворды.

Смысло-содержательная направленность занятия	Помогает обобщать и делать выводы, осуществляет контроль знаний.
Рекомендуемые дисциплины	Наибольший упор на изучение лингвистики; подходит для теоретического закрепления материала любых дисциплин.

### **Перечень методических единиц и их сокращения:**

#### Организационная форма занятий и учебных мероприятий:

1. Лекция - Л.
2. Практическое занятие - ПЗ.
3. Семинар - С.
4. Лабораторная работа - ЛР.
5. Самостоятельная работа - СР.
6. Консультация – К.

#### Виды контроля обучения:

1. Входной (предварительный) - ВК.
2. Текущий - ТК.
3. Итоговый - ИК.

#### Методы контроля:

1. Опрос – О.
2. Контрольная работа – КР.
3. Самостоятельная работа – СР.
4. Тестирование - Т.

#### Форматы обучения:

1. Аудиторное – АО.
2. Смешанное – СО.
3. Гибридное – ГО.
4. Дистанционное – ДО.

#### Этапы занятия:

1. Подготовительный этап – ПЭз.
2. Основной – ОЭз.
3. Заключительный этап – ЗЭз.

Этапы серии занятий в смешанном обучении:

1. Преаудиторный этап - ПРЭ.
2. Аудиторные этап - АЭ.
3. Постаудиторный этап - ПОЭ.

Образовательные технологии:

1. Проблемное обучение - ПО.
2. Дифференцированное обучение - ДО.
3. Активное (контекстное) обучение (анализ ситуаций (case-study), дискуссия, коллективное обучение (сменные пары обучающихся) - АО.
4. Деловая игра – ДИ.
5. Концентрированное обучение - КО.

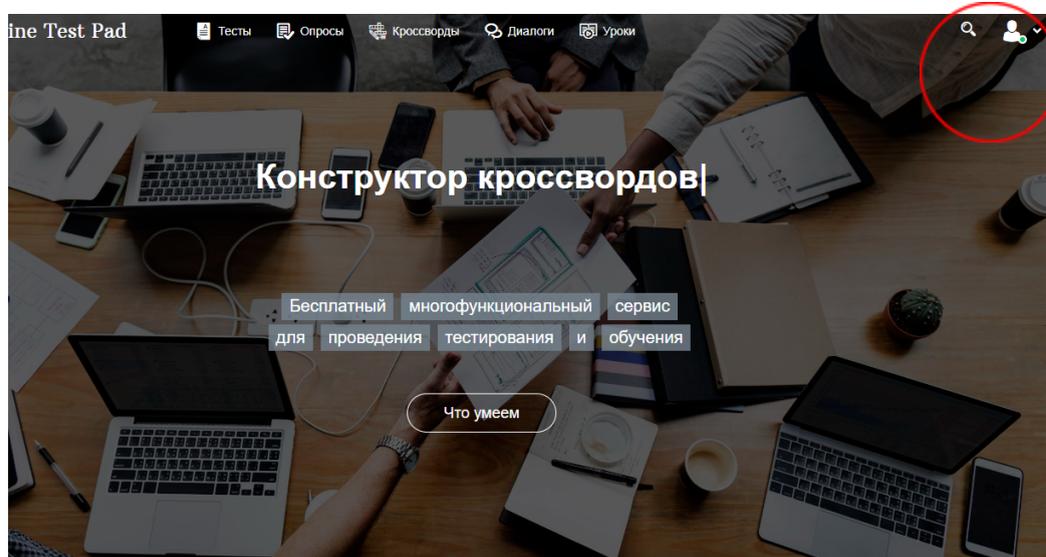
Форма социального взаимодействия на занятиях:

1. Групповая работа - ГР.
2. Индивидуальная работа - ИР.
3. Фронтальная работа - ФР.
4. Проектная работа - ПРР.
5. Парная работа - ПАР.

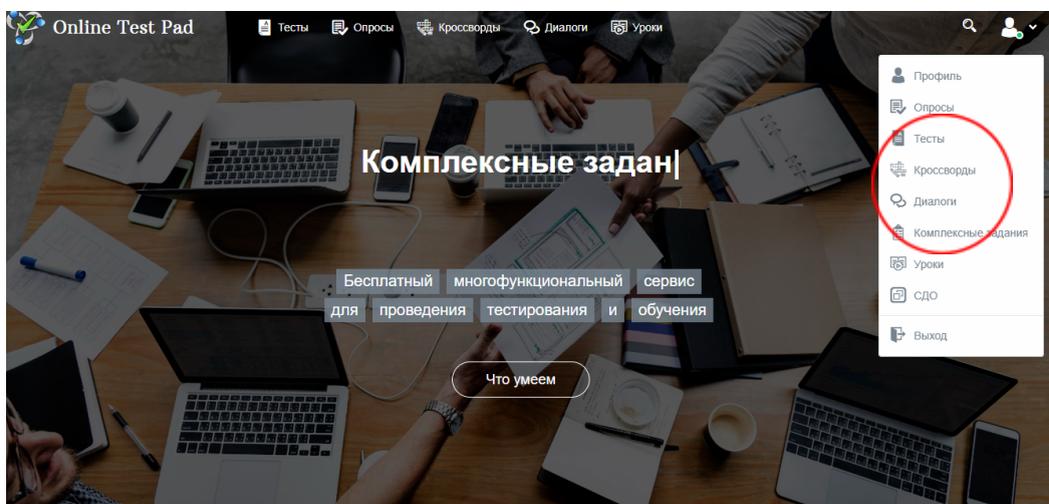
## Диалоги, уроки, кроссворды, комплексные задания Online Test Pad

### 1. Рекомендации по настройке

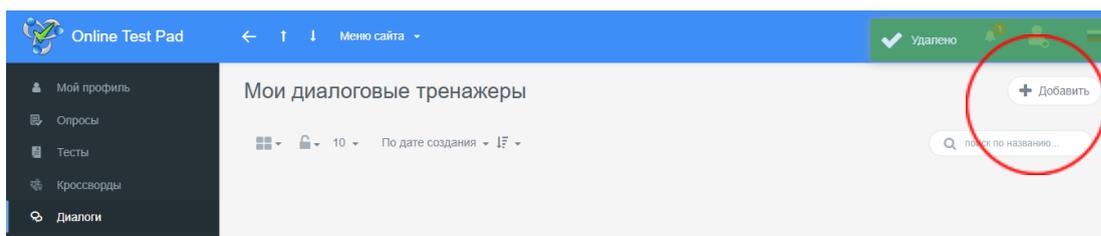
1. Заходим в личный кабинет в левом верхнем углу страницы.



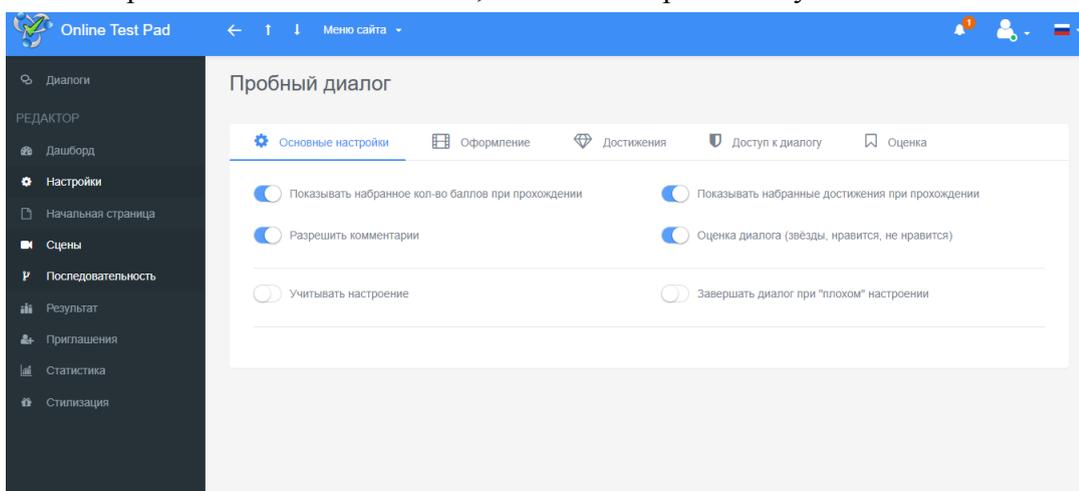
2. Выбираем нужную категорию. Рассмотрим диалог.



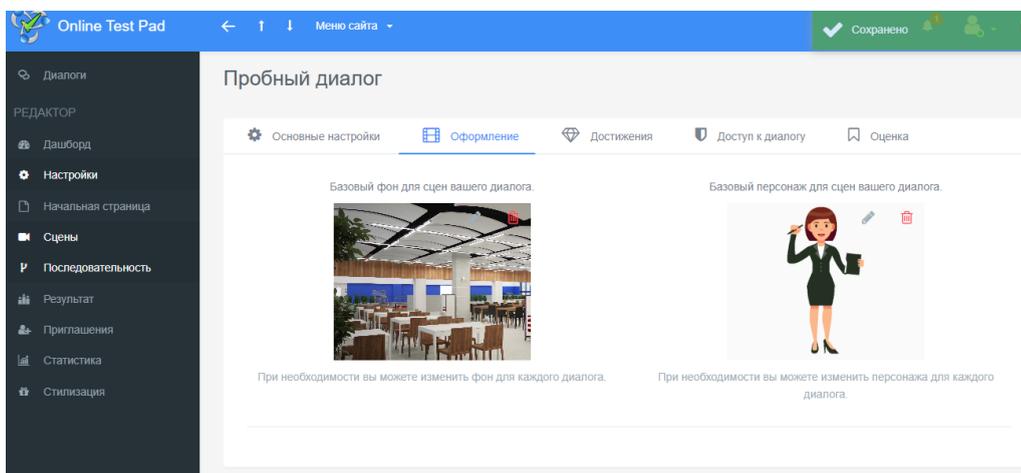
3. В левом верхнем углу кликаем ДОБАВИТЬ



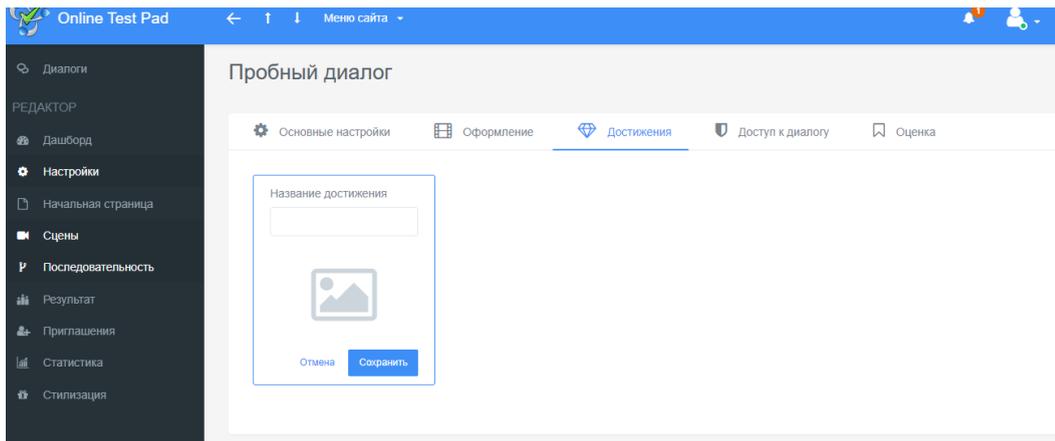
4. Первым делом перейдем в настройки. Здесь можно настроить показ правильных вариантов ответов и баллов, а также настроить визуал.



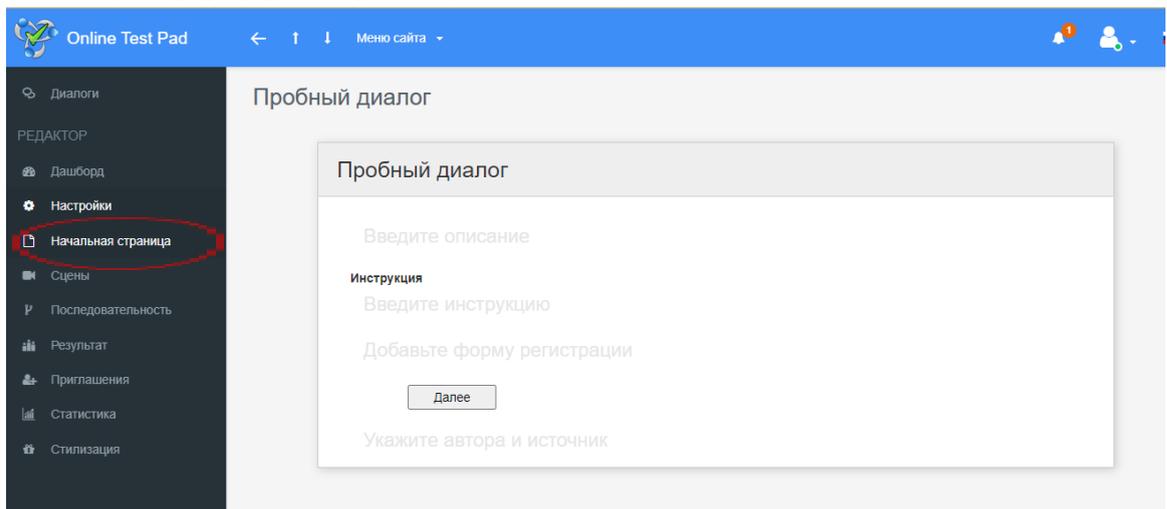
5. Во вкладке ОФОРМЛЕНИЕ выбираем фон диалога и персонажа, который ведет диалог.



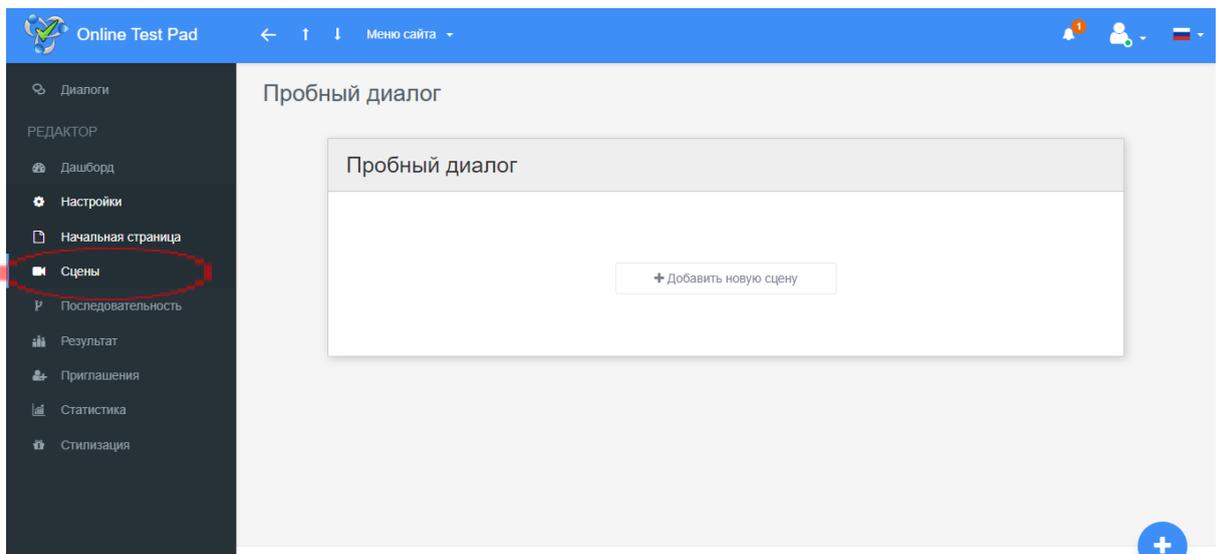
6. Переходим в достижения и добавляем мини-награду. Ей можно дать название и вставить картинку награды.



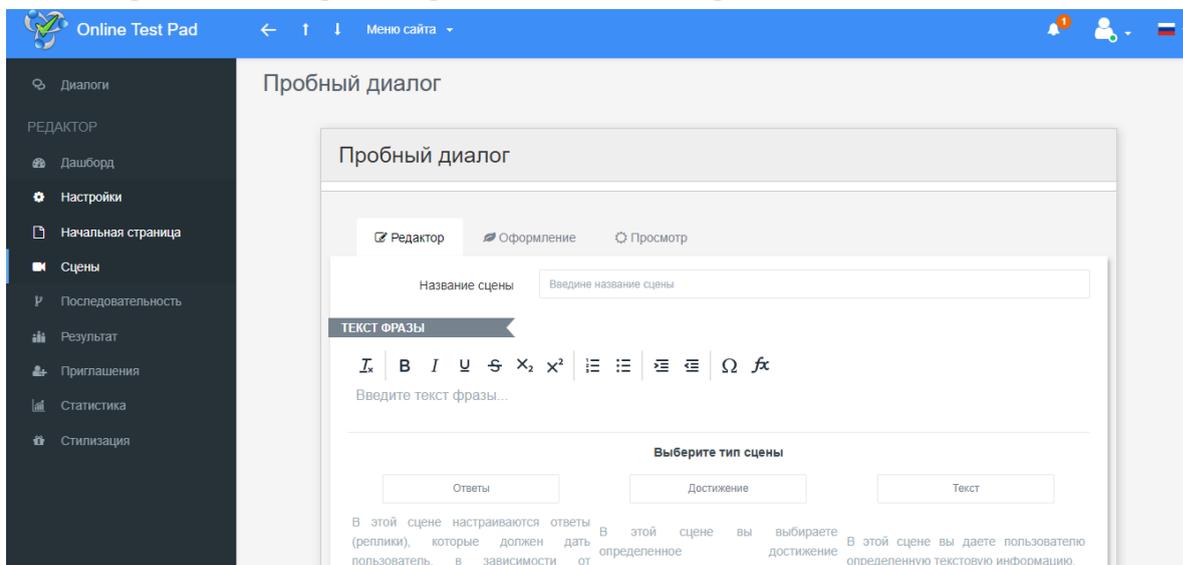
7. Вводим название диалога и переходим в следующее окно. На панели слева находятся все возможные функции редактирования диалога. Сразу перейдем во вкладку НАЧАЛЬНАЯ СТРАНИЦА. Здесь мы вводим название, инструкцию (по необходимости), и форму регистрации (по желанию).



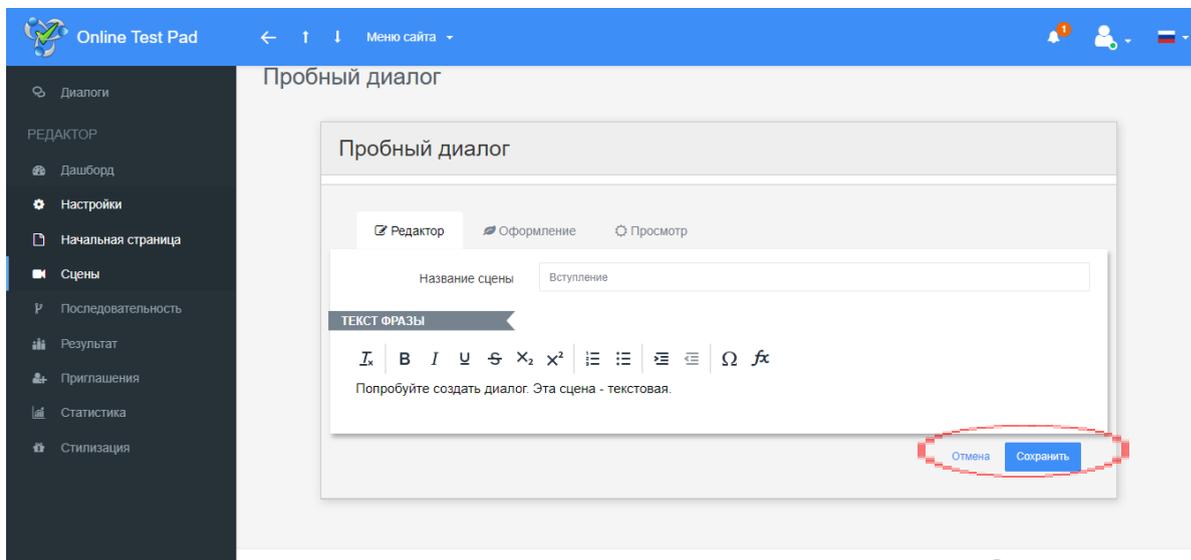
8. Переходим в раздел СЦЕНЫ и добавляем сцену.



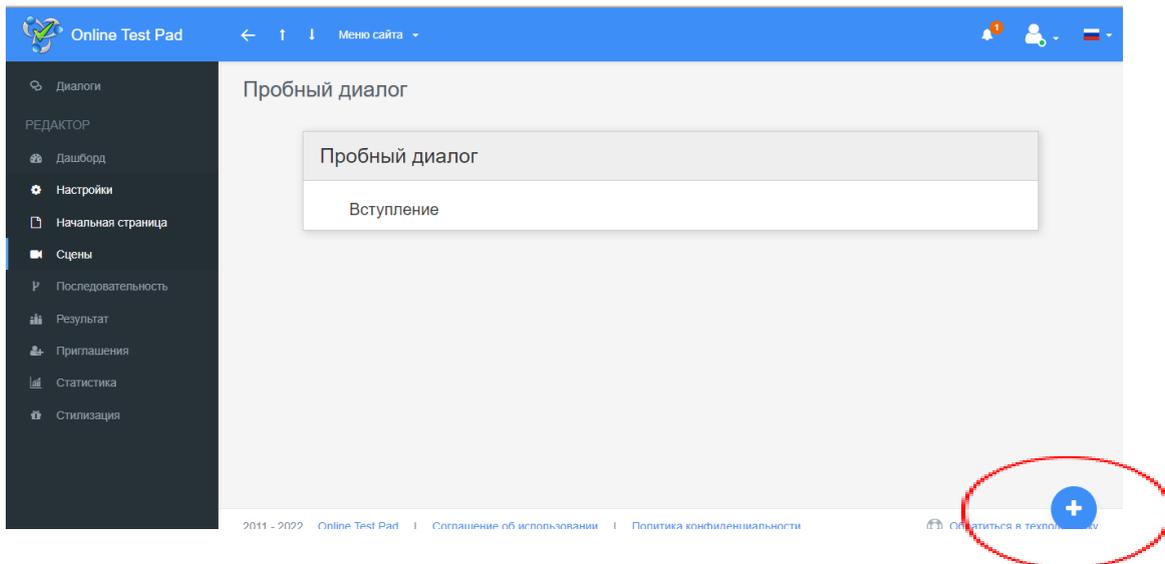
9. Теперь нужно создать первую сцену. Мы должны ввести ее название и придумать необходимую фразу, которая будет служить началом диалога. Также необходимо выбрать тип, которые подробно описаны на странице.



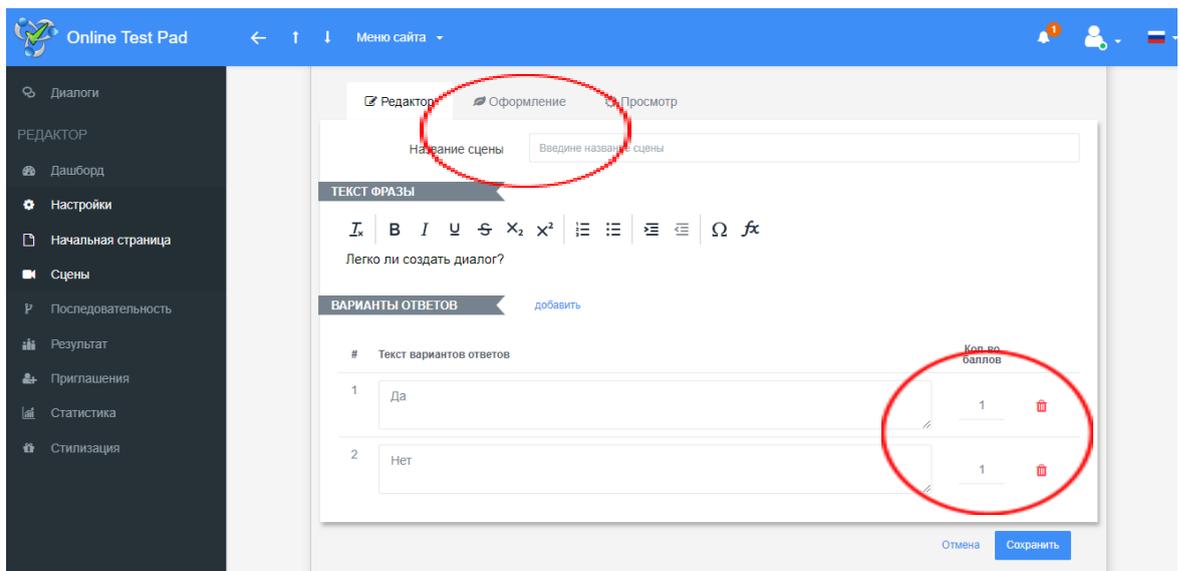
10. Мы выбрали тип диалога “текст”, и вот так выглядит первая заполненная сцена. По необходимости в диалог можно вставлять формулы и специальные символы, а также настраивать визуал текста. Вы можете посмотреть ее, нажав ПРОСМОТР. Когда сцена готова, нажимаем СОХРАНИТЬ.



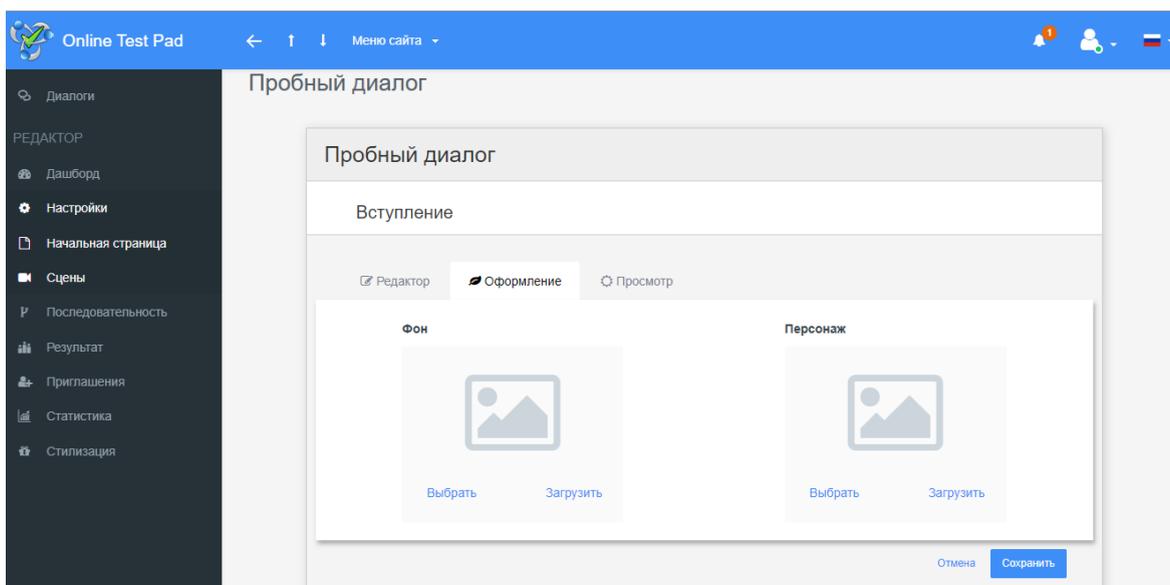
11. После сохранения добавляем следующую сцену, нажав на плюс справа внизу экрана.



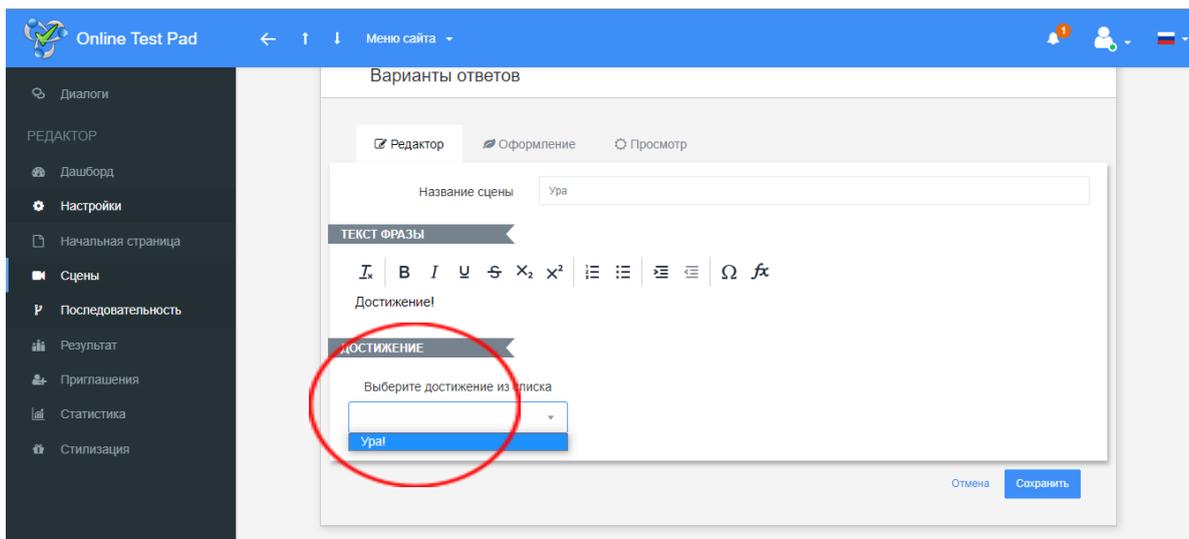
12. Теперь выберем тип ОТВЕТЫ. Мы вводим название сцены, вопрос и варианты ответов, также назначаем баллы за каждый вариант ответа. Возле вкладки с вариантами ответов можно добавить дополнительный ответ, если двух пунктов не достаточно. Затем перейдем во вкладку ОФОРМЛЕНИЕ.



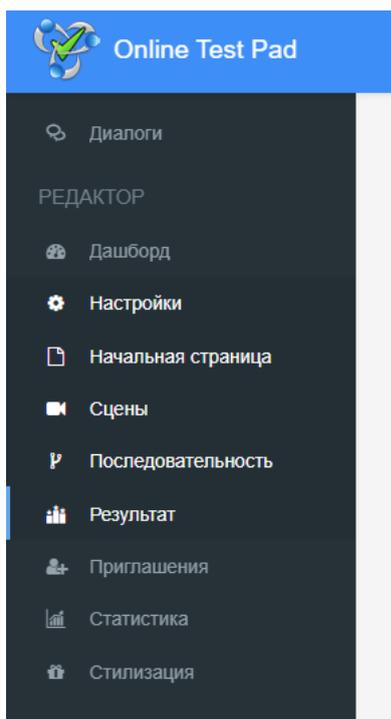
13. Мы можем выбрать персонажа и фон. Персонаж - виртуальный помощник в сцене. Мы можем выбрать имеющиеся варианты из галереи или загрузить свои. После чего нажимаем СОХРАНИТЬ.



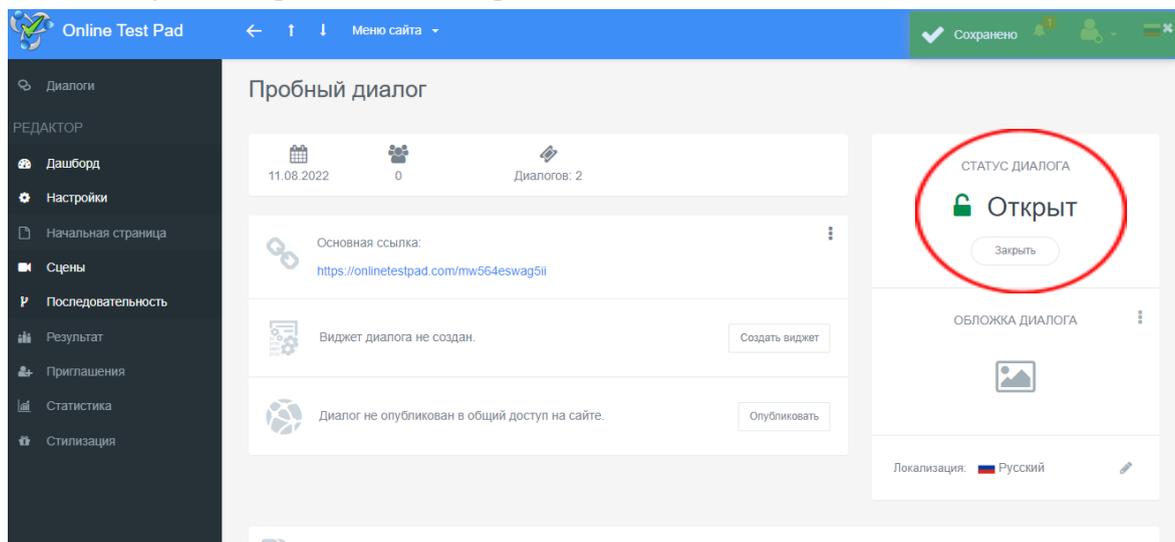
14. Снова нажимаем на плюсик внизу экрана и на этот раз добавляем ДОСТИЖЕНИЕ. Достижение будет доступно только в том случае, если вы предварительно создали его в настройках. Оно выбирается из выпадающего списка.



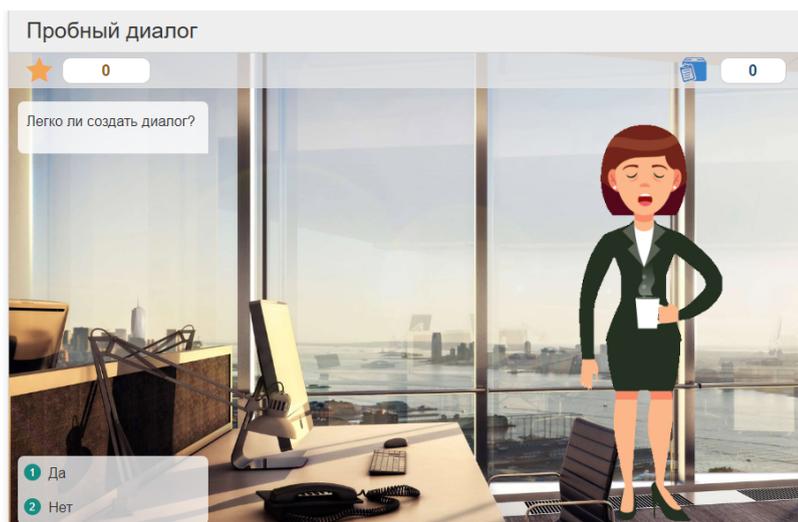
15. Далее мы можем более подробно настроить функции диалога в колонке слева. Во вкладке ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ можно перемешать этапы диалога. Во вкладке РЕЗУЛЬТАТ - настроить количество баллов.



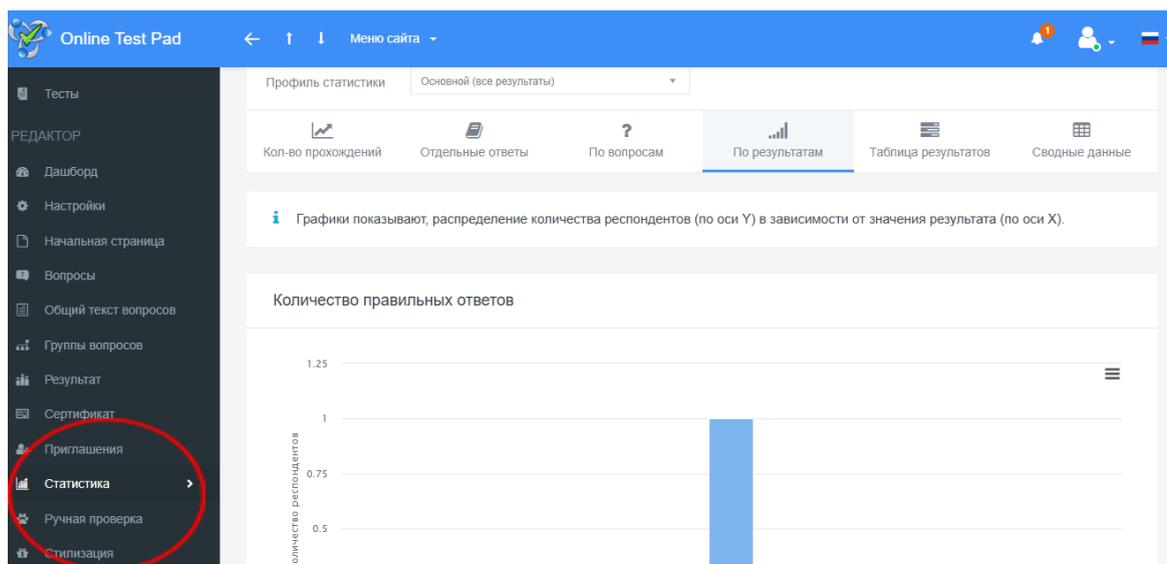
16. Возвращаемся в раздел ДАШБОРД и открываем доступ к диалогу. После чего ссылку можно рассылать для прохождения.



17. Готовый к прохождению диалог выглядит следующим образом.



18. В разделе СТАТИСТИКА можно посмотреть разные параметры прохождения Диалога.



**ВАЖНО!** раздел кроссворды, опрос, тест и урок настраиваются аналогичным образом.

### *2. Пример занятия с использованием диалога*

1. Преподаватель создает тест по своей дисциплине и предлагает пройти его прямо на занятии.
2. Студенты переходят по ссылкам и на своих мобильных устройствах отвечают на вопросы диалога.

23.08.2022 ОМСЭО

3. Когда студенты завершают диалог, преподаватель может продемонстрировать статистику прохождения на общем экране и вместе со студентами проанализировать усвоенные знания.

4. Мгновенная статистика также позволяет увидеть, какой материал был усвоен хуже всего.

### *3. Пример самостоятельной работы*

1. Преподаватель создает диалог по своей дисциплине<sup>1</sup> и раздает ссылки студентам.

2. В индивидуальном порядке студенты проходят диалог.

3. Преподаватель выставляет оценки по результату прохождения задания.

### *4. Результаты обучения*

Усвоение знаний, навыков: посредством интерактивных опросов и мгновенной статистики обучающиеся видят свои результаты.

Посредством диалога можно осваивать навыки в режиме общения с виртуальным персонажем (например в случае изучения иностранного языка).

Реализованы принципы геймификации обучения, что создает дополнительное эмоциональное вовлечение в изучение материала.

---

<sup>1</sup> Инструмент универсален и подходит как теоретическим основам естественно-научных дисциплин, так и социально-гуманитарных  
23.08.2022 ОМСЭО