

Таммсааре школа г. Пярну

Тимофей Смирнов

Интернет - сервис [Goconqr](http://Goconqr.com)

Руководство работы

2017

Содержание

О сервисе Gosonqr	3
Описание основных инструментов конструктора	4
Флеш карточки.....	5
Принцип работы с флэш- карточками: (Flashcards)	5
Описание работы с викториной	7
Как можно увидеть результаты ответов	10

О сервисе **Goconqr**

Интернет - сервис [Goconqr](https://www.goconqr.com/) представляет много полезных инструментов для создания интерактивных учебных упражнений.

Конструктор [Goconqr](https://www.goconqr.com/) позволяет рисовать интерактивные ассоциативные карты для запоминания, создавать тесты, викторины.

В этом руководстве дано описание создания флэш-карт и тестов-викторин.

Регистрация на сайте

Электронный адрес сайта: <https://www.goconqr.com/>

Можно зарегистрироваться на сайте или войти с помощью Google аккаунта, аккаунта Facebook или электронную почту. (рис.1)

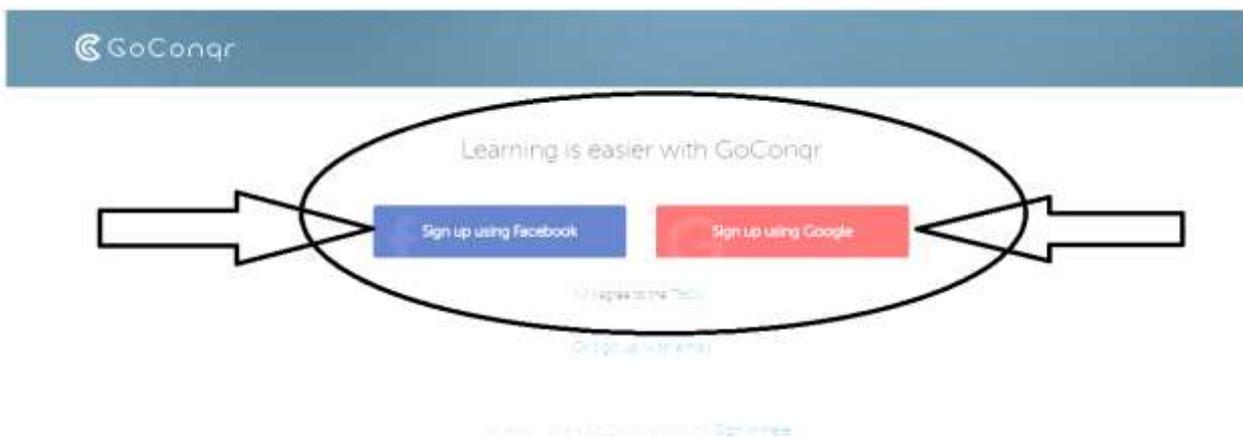


Рис. 1

Описание основных инструментов конструктора

Ментальные карты (Mind map)

В считанные минуты можно создать свой конспект, сопроводив его не только текстом, но и изображением.

Тесты (Quiz)

1. Множественный выбор. (Multiple Choice)
2. Истина - ложь. (true or false)
3. Вставка пропусков. (Fill-The-Blanks with)
4. Метка изображения. (Label image with)

Флэш – карточки (Flashcards)

С одной стороны вставляется вопрос, с другой ответ. Помимо текста можно разместить и изображение. Имеется возможность листать карточки.

Презентации (Slide set)

Записная книжка (Note)

Небольшое интерактивное учебное пособие. Для этого есть: текст, прикрепленные картинки и видеофайлы, ссылки на другие образовательные ресурсы.

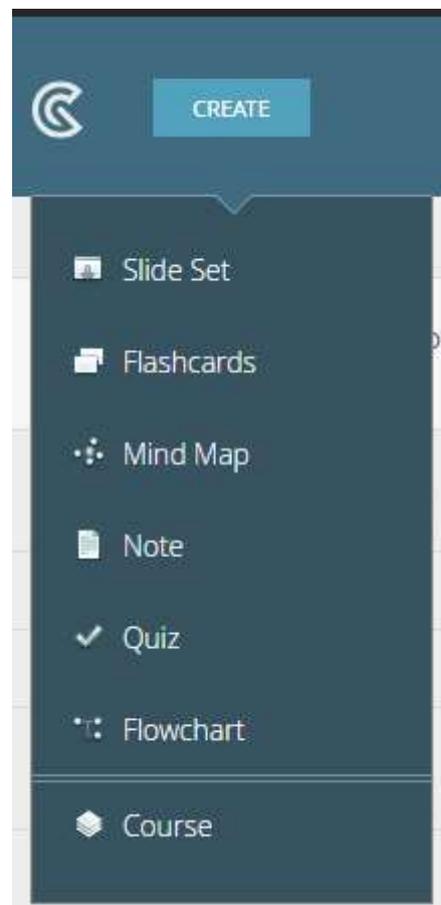


Рис. 2

Флеш карточки

Метод работы флэш- карточек известен давно. Методику разработал профессор Шичида, для развития ускоренного обучения детей. Эта методика основана на том, что левое и правое полушарие мозга имеют особые возможности- правое имеет возможность запоминать, а левое может с огромной скоростью обрабатывать информацию, которую получил человек, изображая её в картинках.

Принцип работы с флэш- карточками: (Flashcards)

1. В разделе Create выбираем электронный инструмент «флеш карты». (Flashcards) (рис.3)



Рис. 3

2. Даём название нашей работе и краткий комментарий. (рис.4)

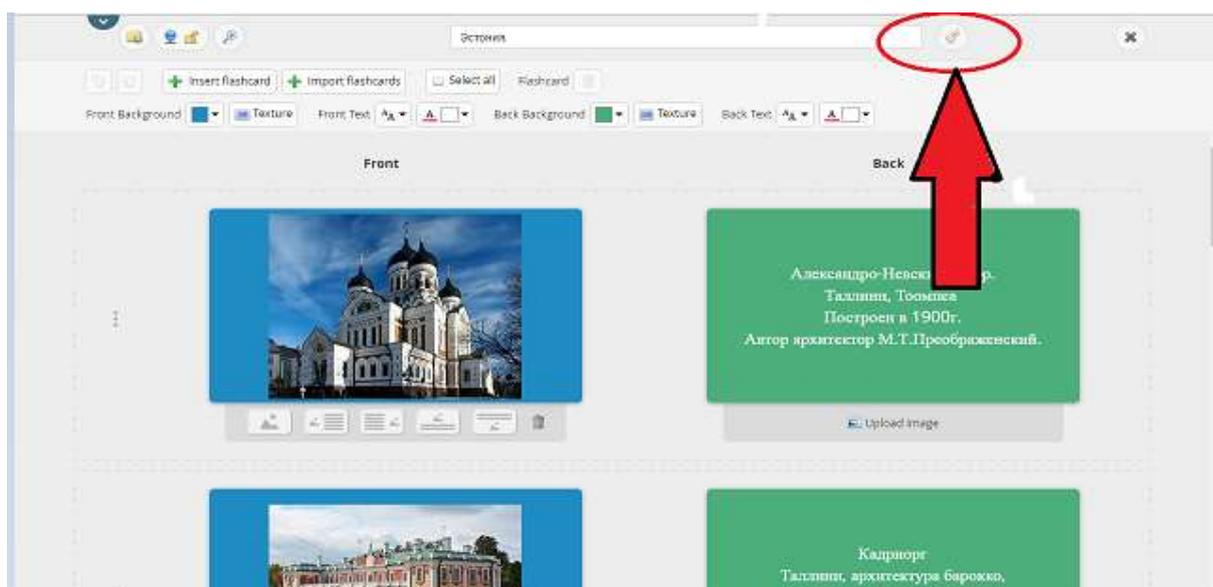


Рис. 4

3. У флэш-карточек две стороны, на каждую сторону можно загрузить картинку или сделать надпись. (рис 4)

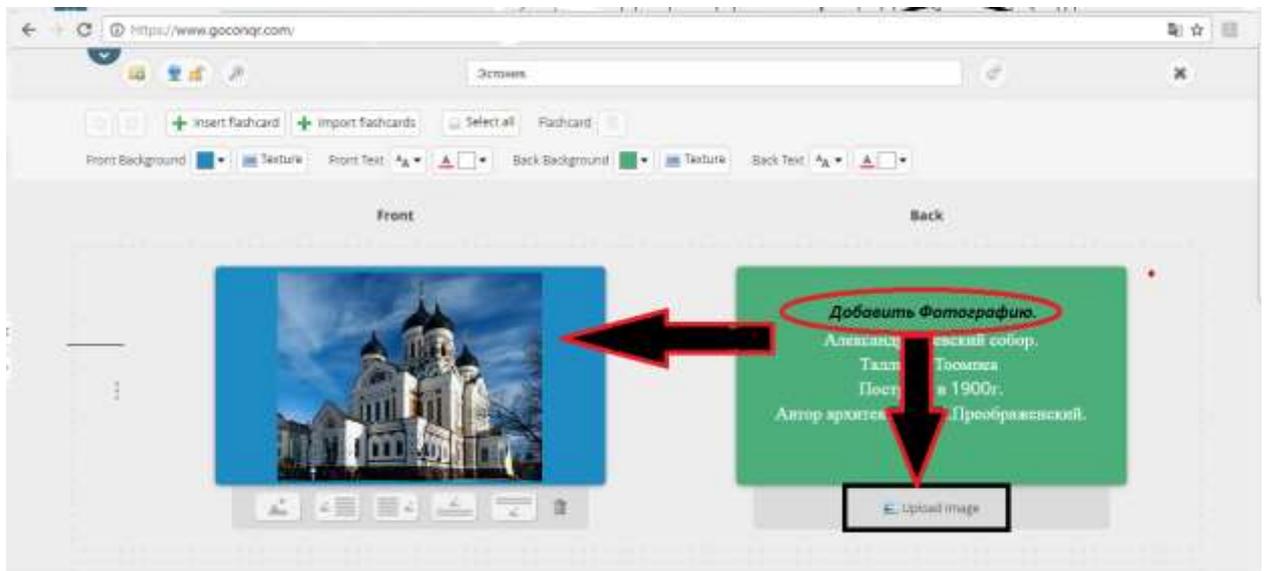


Рис. 5

4. Поделиться своими флэш-картами (Flashcards) можно через электронную почту. (рис 6)

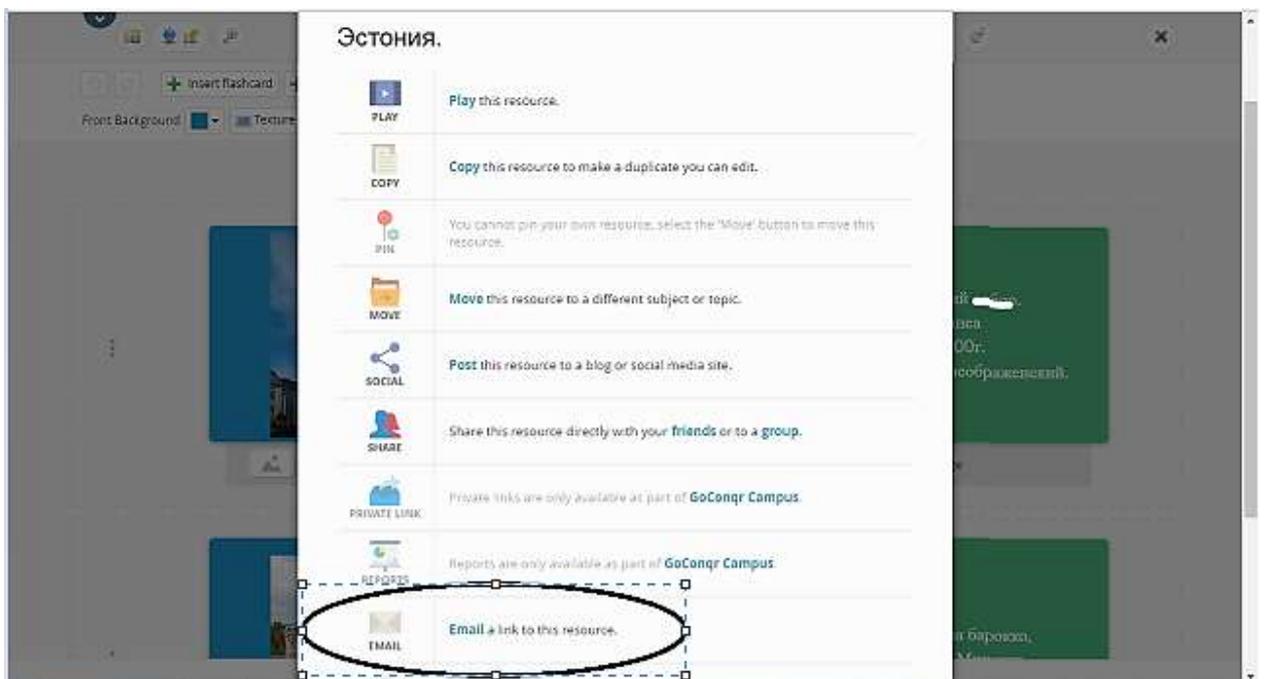


Рис. 6

Описание работы с викториной

1. В меню выбираем тест/викторину (Quiz) (рис 7)

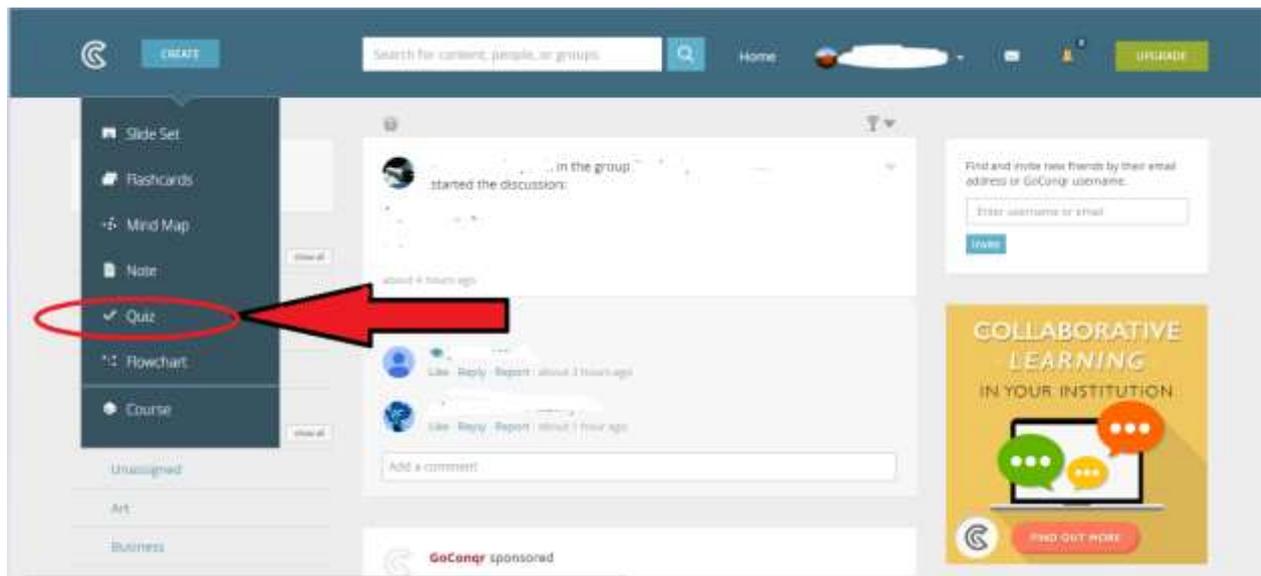


Рис. 7

2. Рассмотрим первые три вида теста/викторин. (рис 8)

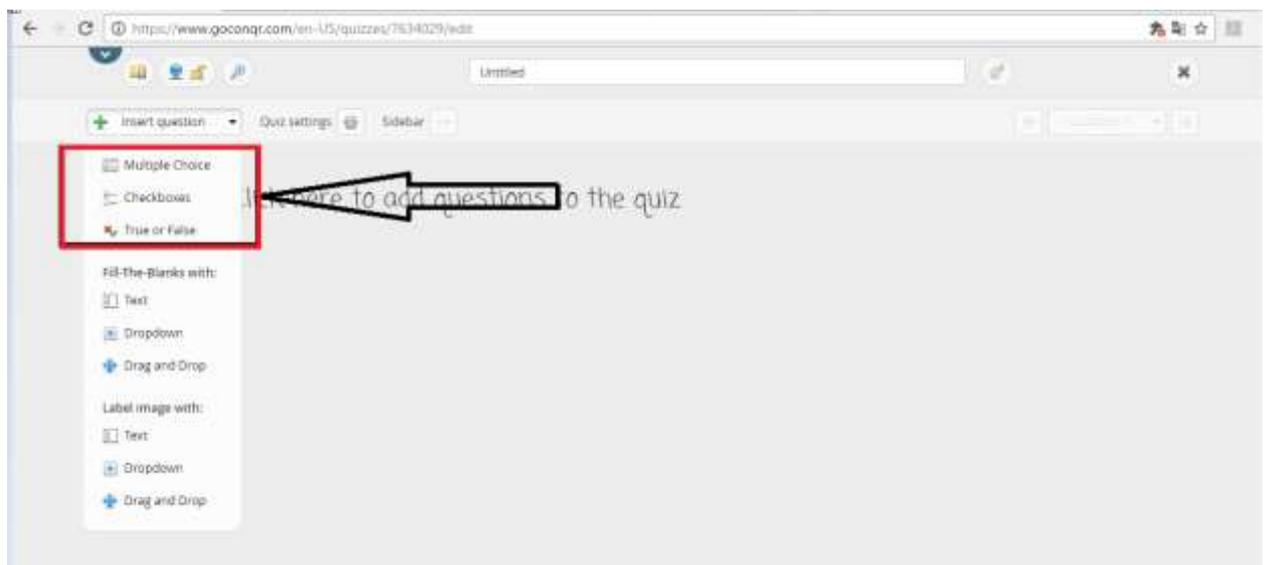


Рис. 8

- Первый вид викторины- «Множественный выбор» (Multiple Choice), состоит из вопроса, и нескольких вариантов ответов и маленького объяснения. (рис 9)
- Задаем вопрос, прилагаем несколько вариантов ответа и отмечаем правильный ответ. (рис 9)

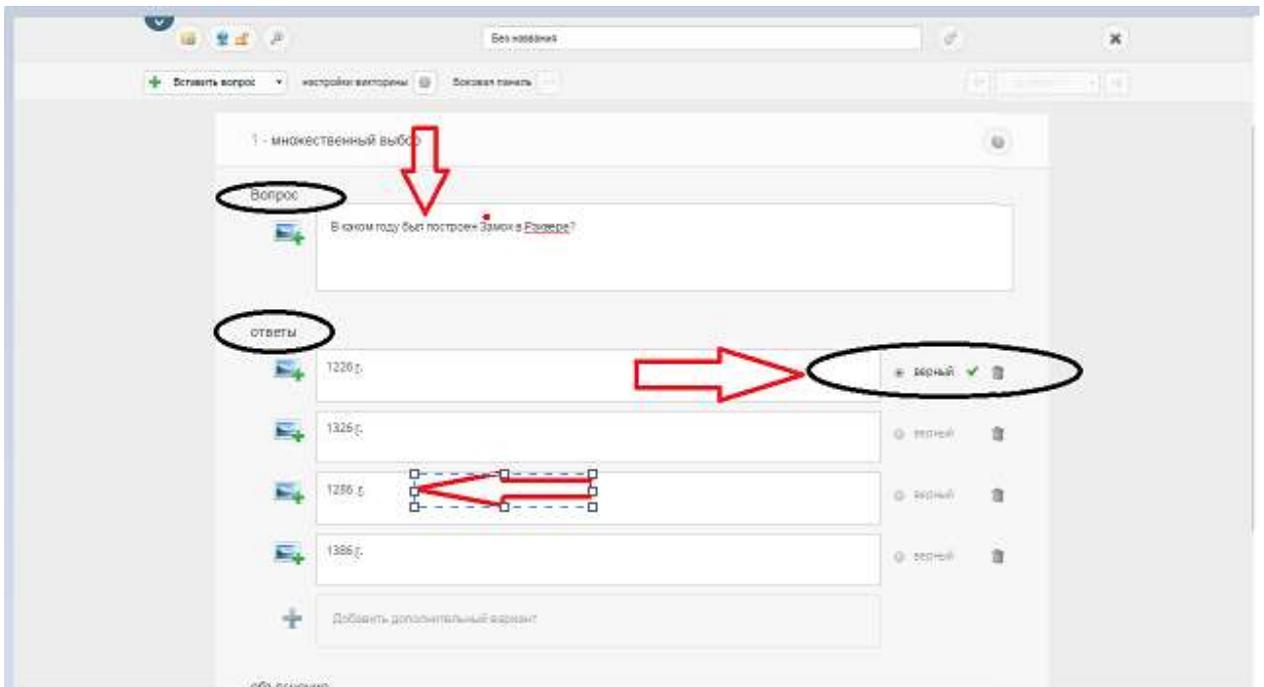


Рис. 9

- Второй вид викторины «Флажки». Отличается только тем что правильных вариантов ответов может быть несколько. (рис 10)

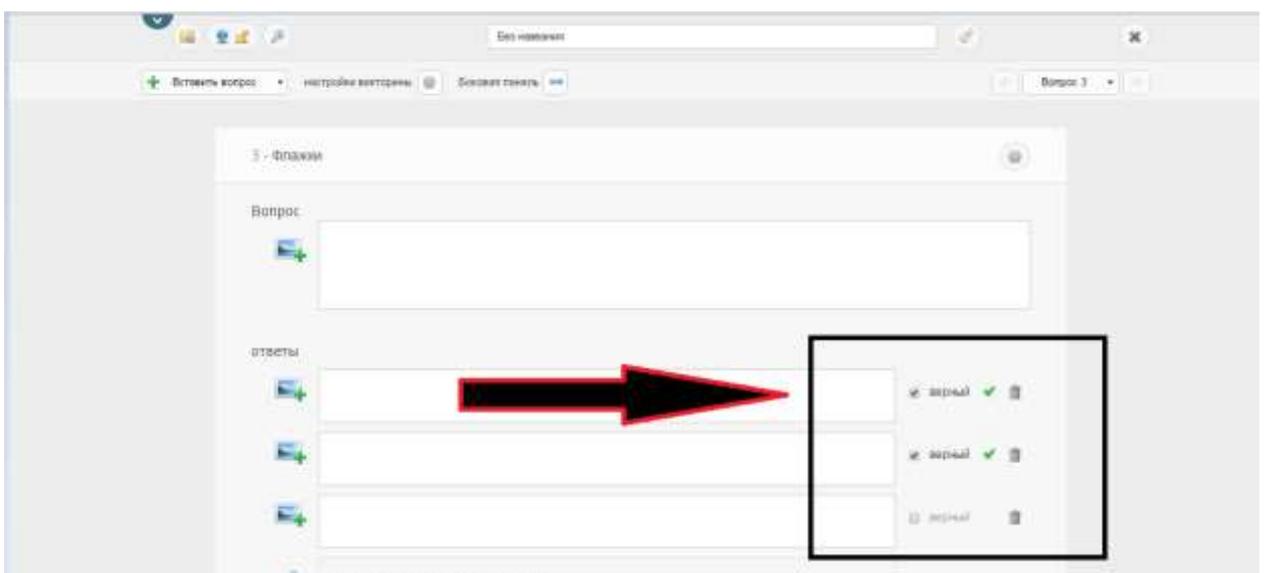


Рис. 10

6. Третий вид викторины «Ложь или правда» (true or false). От предыдущих отличается только тем, что нужно написать только вопрос. А ответ нужно выбрать кнопкой «правда» или «ложь». (рис 11)

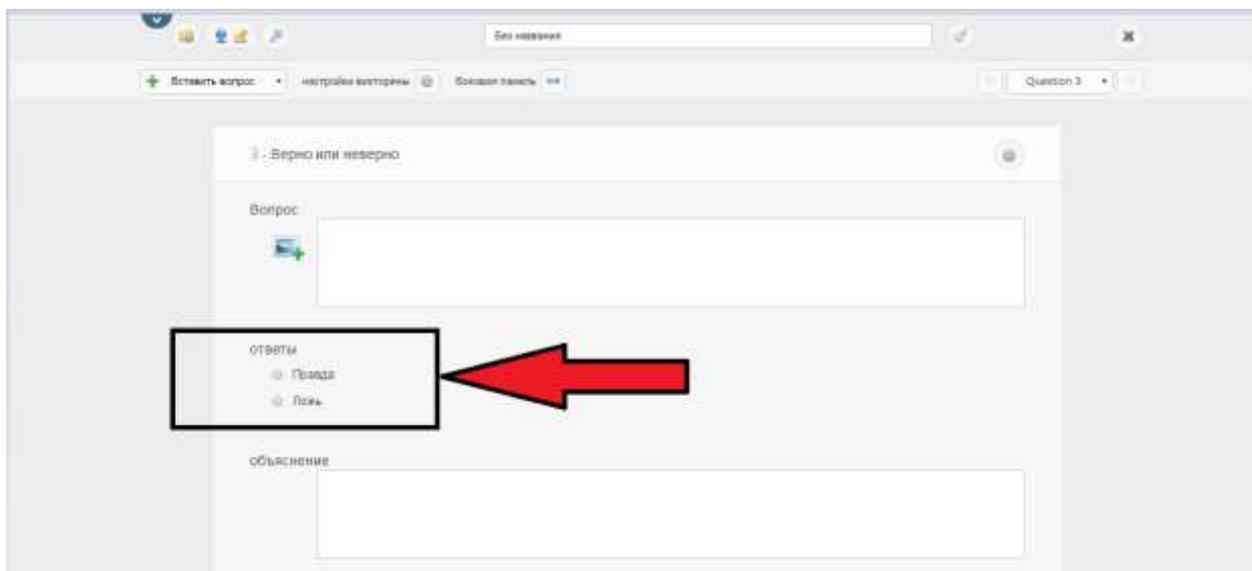


Рис. 11

7. Четвёртый вид викторины включает в себя предложение с пропущенным словом, которое нужно выбрать из списка. (рис 12)

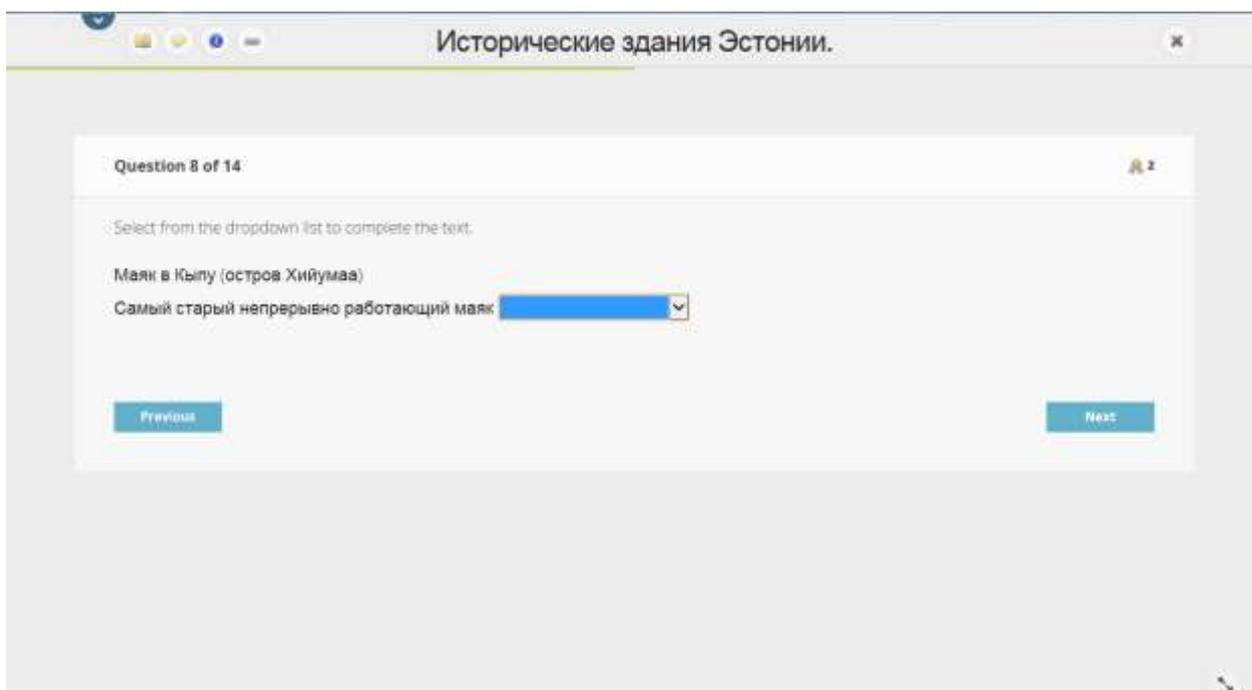


Рис. 12

8. Пятый вид викторины. Отличается от предыдущего тем, что в пропуск нужно самому напечатать пропущенное слово. (рис 13)

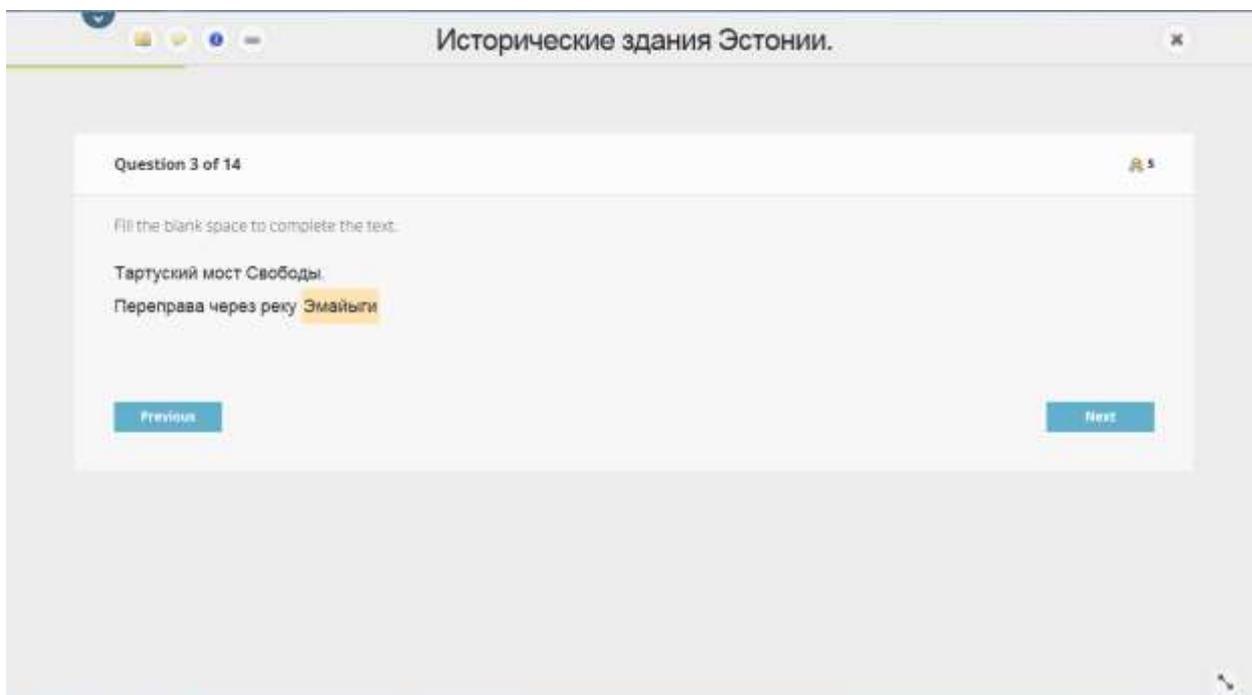


Рис. 13

Как можно увидеть результаты ответов



Рис. 14

1.Просмотреть все ответы. (Review All Answers)

2.Просмотреть неправильные ответы.(Review Incorrect Answers)

3.Просмотреть статистику по эффективности. (View Performance Stats)