Министерство здравоохранения Архангельской области
Государственное автономное образовательное учреждение
среднего профессионального образования
«Архангельский медицинский колледж»

А.Г. Бабаджанян, Н.В. Дресвянина

КОНСТРУКТОР ИНТЕРАКТИВНЫХ УРОКОВ COREAPP

Методическое пособие для преподавателя

Архангельск 2021

Бабаджанян А.Г., Дресвянина Н.В. Методическое пособие для преподавателя. Конструктор интерактивных уроков CoreApp - Архангельск: ГАПОУ АО «Архангельский медицинский колледж», 2021.-28 с.

Рассмотрено и одобрено на заседании цикловой методической комиссии общих гуманитарных и социально-экономических дисциплин.

Методическое пособие разработано на основе справочной информации платформы CoreApp, представляют собой систематизированные материалы для создания интерактивных уроков с описанием инструментов и примерами их реализации.

Рецензент:

Березина И.С., заместитель директора по учебно-воспитательной работе ГАПОУ АО «АМК».

© Бабаджанян А.Г., ДресвяниноаН.В., 2021

© Государственное автономное профессиональное образовательное учреждениеАрхангельской области «Архангельский медицинский колледж»

Усл. печ. л. – 1,8

СОДЕРЖАНИЕ

Введение 4

1. Регистрация аккаунта 5

2. Создание уроков 6

3. Элементы урока 9

3.1. Информационные блоки 9

3.2. Задания и тесты 13

3.3. Рефлексия 18

3.4. Сторонние сервисы 19

4. Постраничное размещение материалов. Режимы и настройки страниц ... 20

5. Как поделиться уроком 23

5.1. Публикация урока, предоставление ссылки 23

5.2. Возможности настроек урока 24

5.3. Регистрация обучающихся 25

5.4. Мониторинг выполнения задания 26

Заключение 27

Список использованных источников 28

ВВЕДЕНИЕ

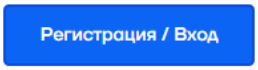
Конструктор уроков CoreApp – это еще один класс информационных сервисов, который, наряду с системами дистанционного обучения, предоставляет возможность преподавателям создавать свой учебный контент. CoreAppрявляется российским конструктором интерактивных средств обучения, был создан Антоном Сажиным в рамках проекта «Национальная Открытая Школа»и одобрен Министерством образования.

Данный конструктор имеет возможность организации обратной связи с обучающимися, автоматической проверки заданий, интегрируется со знакомыми нам сервисами LearninApps, Wordwall, Quizlet, GoogleForms. На CORE легко создавать образовательные материалы онлайн, делиться ими с обучающимися, отслеживать выполнение заданий и анализировать результаты обучения. Платформа бесплатная ипостоянно улучшается.

С помощью конструктора преподаватель может создавать как интерактивные рабочие листы, так и полноценные занятия. Данный конструктор позволяет контролировать время на выполнения любого задания, есть возможность предоставить доступ к материалам в определенное время и дату. Кроме того, данный конструктор позволяет следить за успеваемостью не только группы в целом, но и отдельно взятого обучающегося.

Это не ресурс с готовыми заданиями, а конструктор урока, в котором можно составить целое учебное занятие - от целеполагания до этапа рефлексии. В нём есть самые необходимые инструменты, чтобы смоделировать все этапы урока.

1. РЕГИСТРАЦИЯ АККАУНТА

Для создания учебного контента необходимо зарегистрироваться: перейти по ссылке https://coreapp.ai нажать на 

заполнить обязательные регистрационные поля: *Фамилия, Имя, E-mail*, поставить флажок «*Я ознакомился с пользовательским соглашением и принимаю условия*» (*Рис. 1*)

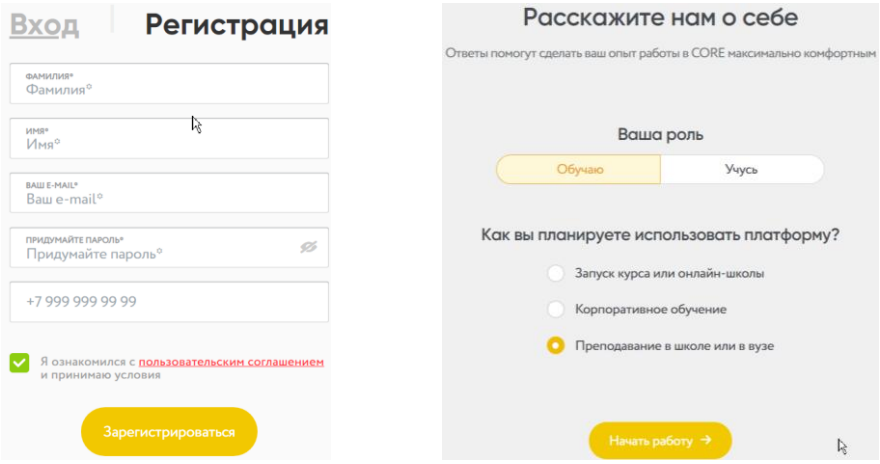


Рис. 1 Регистрационная форма

На зарегистрированный E-mail отправляется письмо со ссылкой для подтверждения адреса e-mail, в котором следует нажать ***«Подтвердить e-mail адрес»***(*Рис. 2*)

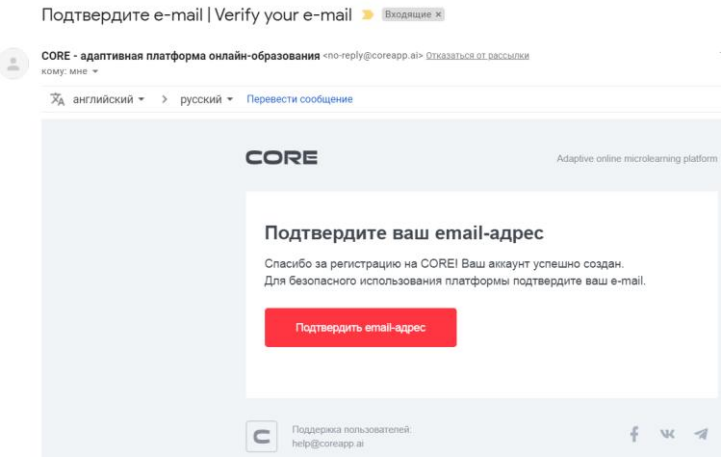


Рис. 2 Подтверждение адреса электронной почты

После создания своего аккаунта преподаватель получает доступ к созданию интерактивного урока.

2. СОЗДАНИЕ УРОКОВ

Остановимся на создании отдельных уроков (вкладка Уроки / Олимпиады). В базовом тарифе невозможно запускать курсы.

Для начала нажимаем на и выбираем из списка **Папка** для систематизации и организации пространства, распределяя уроки (*Рис. 3*). Например, по группам, отделениям, дисциплинам и т.д. (*Рис. 4*)

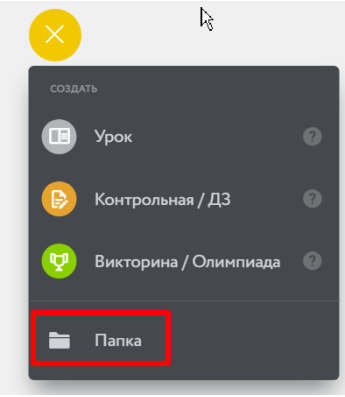


Рис. 3 Создание папки

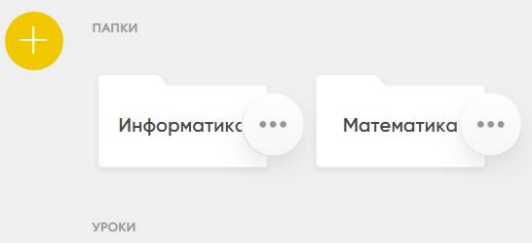
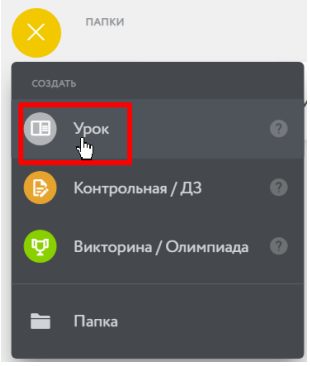


Рис. 4 Пример папок

Созданные уроки можно будет перемещать в эти папки или создавать непосредственно в них.



Чтобы создать первый урок, надо нажать на и выбрать **Создать урок**.

Можно выбирать тип урока – обычный урок, контрольная (с автоматической проверкой), викторина/олимпиада.

Выберите **Урок.**

Вы можете воспользоваться шаблонами (*Рис. 5*) или начать конструирование урока с нуля.

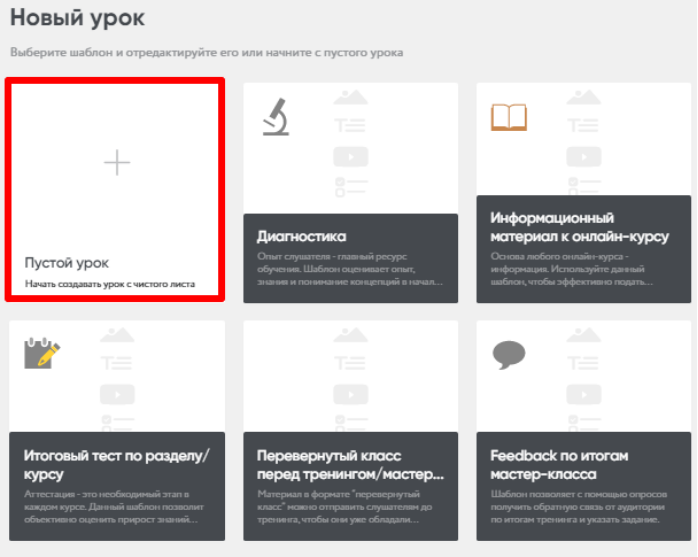


Рис. 5 Шаблоны уроков

Шаблоны задают структуру урока – останется лишь наполнить блоки содержанием. Работая с шаблонами можно править их содержание и структуру. Шаблоны могут решить следующие задачи:

- **Диагностика** – оценить опыт, знания и образовательные цели слушателя.
- **Информационный материал к онлайн-курсу** – для создания информационного подраздела онлайн-курса по принципу получение знаний + мгновенная проверка.
- **Итоговый тест по разделу / курсу** – для оценивания итогов и полученных знаний.
- **Перевернутый класс перед тренингом / мастер-классом** – для «смешанной формы обучения», при которой обучение частично происходит оффлайн (очная встреча преподавателей со слушателями) и онлайн.
- **Feedback по итогам мастер-класса** – узнать общий уровень удовлетворенности после проведенного тренинга.

Если вы создаете урок впервые, лучше начать создавать уроки «с чистого листа», чтобы быстрее научиться пользоваться конструктором.

Введите название урока.

На странице редактирования урока есть несколько полей (*Рис. 6*):

– слева собраны иконки, обозначающие типы электронного контента (блоки);
– в центральной части доступно полотно для создания дидактического материала;
– справа находятся кнопки управления созданным дидактическим материалом.

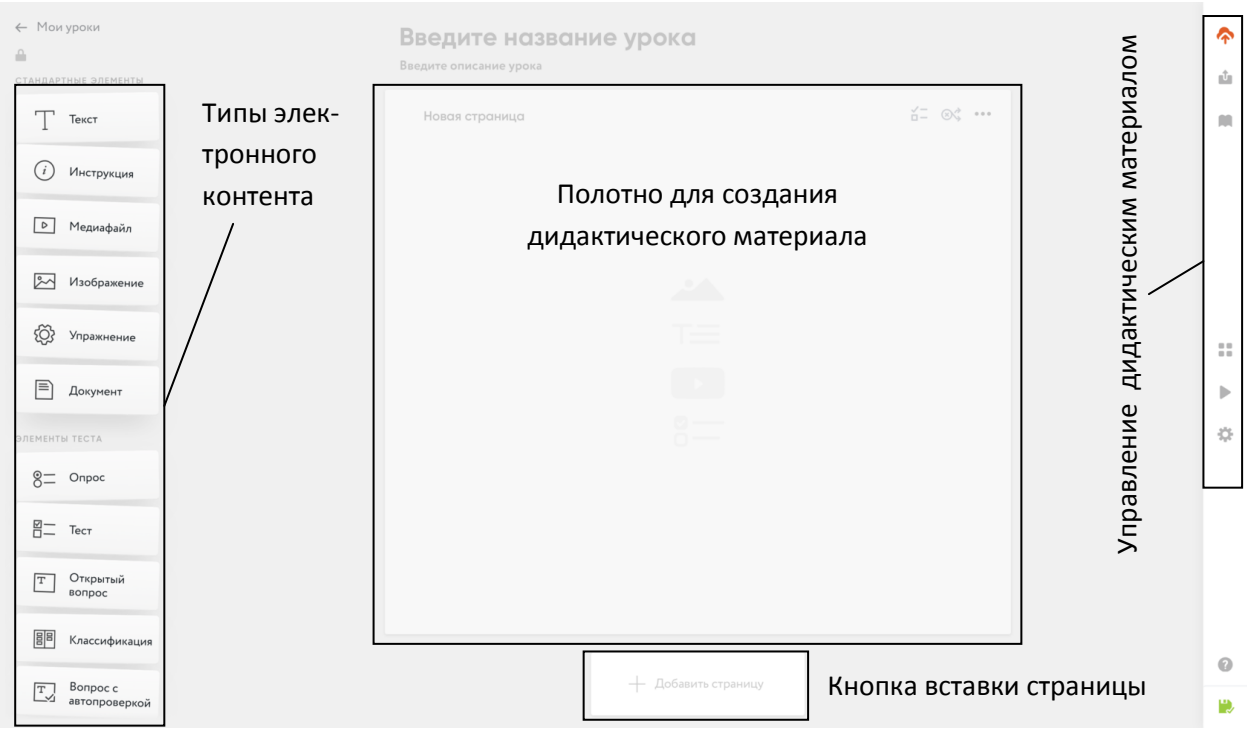


Рис. 6 Интерфейс конструктора урока

В дидактический материал Вы можете вставить контент: текст, изображение, видео, прикрепить документ, ввести тест или организовать опрос.

Для добавления любого элемента на страницу необходимо переместить его из списка слева на центральное полотно в центре, кликнув и удержав левую кнопку мыши.

3. ЭЛЕМЕНТЫ УРОКА

3.1. Информационные блоки

Элементы урока размещаются слева в окне конструктора (*Рис. 6*) и добавляются на полотно перетаскиванием при нажатой левой кнопке мыши.

Элемент **Текст** (*Рис. 7*) позволяет размещать и редактировать текст на странице, а также содержит сервис для форматирования текста.

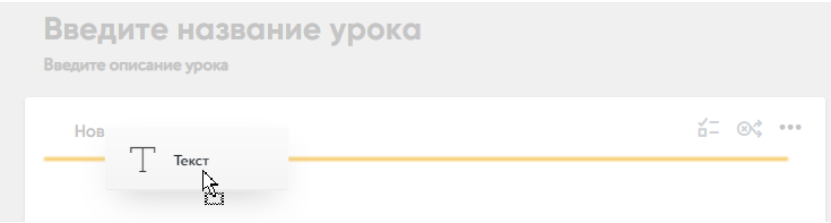


Рис. 7 Элемент «Текст»

Можно набрать текст непосредственно в данной области, а также вставить скопированный текст из буфера обмена. Нажав на кнопку **Быстрая вставка** (*Рис. 8*) можно вставить изображение, таблицу, список, математическую формулу, горизонтальную линию.

Рис. 8 Кнопка «Быстрая вставка» в элементе *Текст*

Если выделить набранный текст, то появится панель для форматирования (*Рис. 9*)

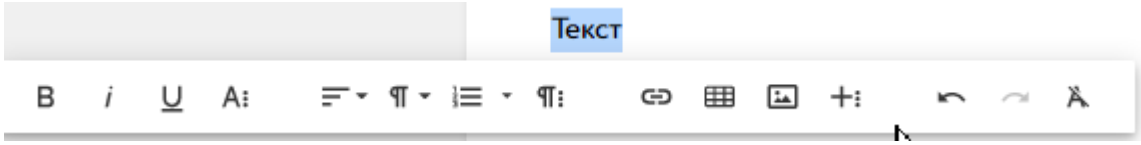


Рис. 9 Панель форматирования текста

Элемент **Инструкция** содержит 5 режимов: «Информация», «Инструкция», «Целеполагание», «Постановка вопроса» и «Тема урока» (*Рис. 10*).

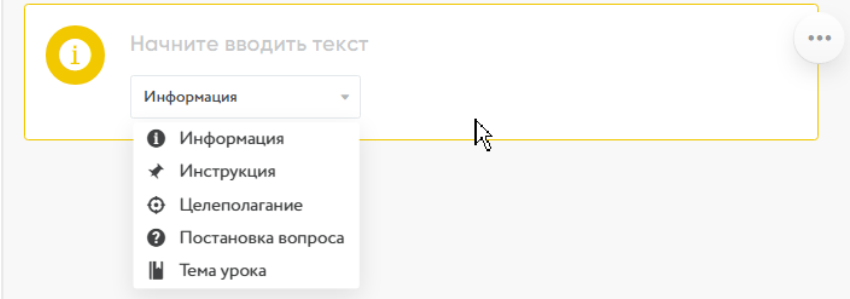


Рис. 10 Режимы элемента «Инструкция»

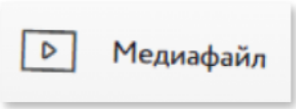
Чтобы их переключить, нужно нажать на выпадающий список и выбрать нужный режим.Используется для визуального выделения составляющих урока. Ниже приведены примеры использования режимов элемента *Инструкции* (*Таблица 1Таблица 1*)

Таблица 1

Примеры режимов элемента *Инструкция*

Тема урока	Процент: применение в профессиональной деятельности Тема урока
Целеполагание	Повторяем понятие процента, типовые задачи и методы решения задач на проценты Целеполагание
Постановка вопроса. Предполагает ввод учащимся ответа на поставленный вопрос	В решении каких профессиональных задач среднего медицинского персонала, фармацевта встречается понятие ПРОЦЕНТ? Постановка вопроса Введите ответ на вопрос Начните вводить текст Поле для ответа (заполняется учениками при прохождении) У ученика будет возможность прикрепить файлы к ответу

Информация	Запишите и запомните: По определению концентрации чистого вещества в растворе - это количество ГРАММОВ вещества в 100 МЛ раствора. Например, раствор 5% - это значит: 1) 5 г вещества в 100 мл раствора; 2) раствор приготовлен в отношении 5:100 или 1:20 Информация
Инструкция	Изучите пример и решите задания тренажера Инструкция



Элемент **Медиафайл** можно добавить двумя способами (*Рис. 11*):

1) Указать URL-ссылку на видео или аудио, загруженное на сторонних сайтах: Youtube, Vimeo, Kinescope, Soundcloud, Facebook, Dailymotion, Twitch

2) Загрузить видео или аудио с компьютера кнопкой , но в этом случае размер файла не должен превышать 100 Мбайт.

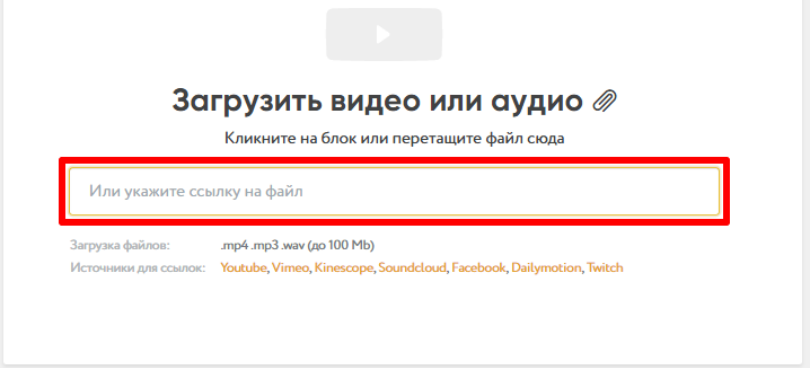


Рис. 11 Загрузка видео или аудио

Элемент **Изображение** можно добавить двумя способами (*Рис. 12*):

1) Загрузить изображение с жесткого диска компьютера, для этого нажмите на кнопку .
2) 2. Указать URL-ссылку на картинку, размещённую на сторонних сайтах.

Количество изображений можно менять, используя переключатель с правой стороны изображения. Таким образом можно расположить в ряд до четырёх изображений.

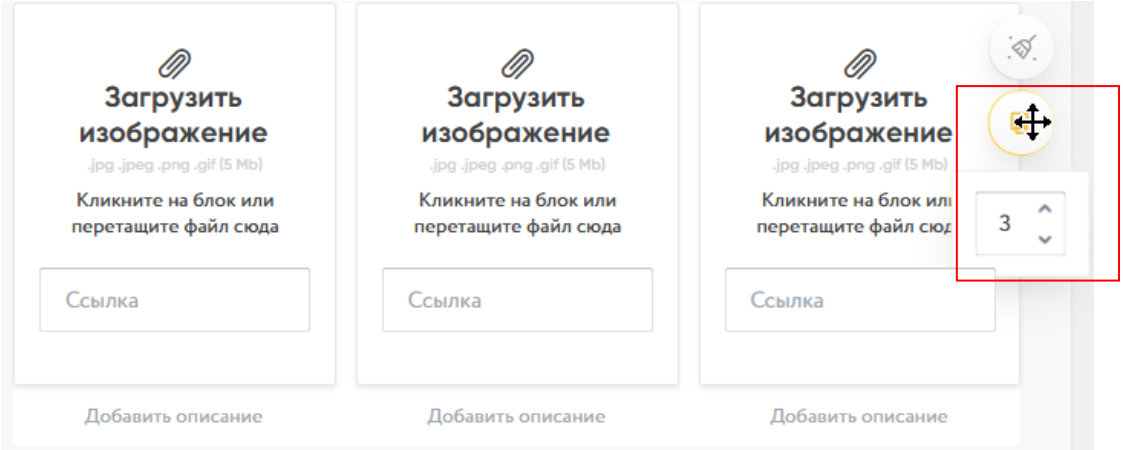


Рис. 12 Вставка рисунков и выбор их количества

Можно изменить размер используемого изображения, регулируя его с помощью стрелочек, появляющихся в правом нижнем углу элемента (*Рис. 13*).

Для увеличения изображения на весь экран имеется лупа, которая находится в правом нижнем углу изображения. При увеличении будет отображен фактический размер изображения.

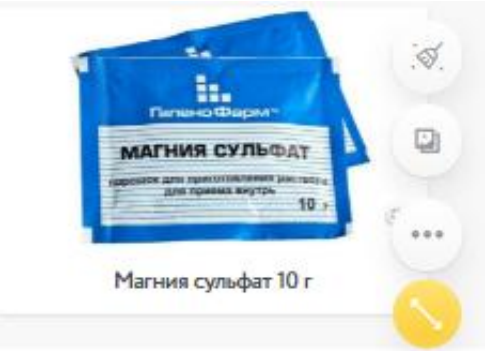


Рис. 13 Изменение размера изображения

Каждое изображение можно подписать. Также можно вставить GIF-анимацию.

Элемент **Документ** можно добавить двумя способами:

1) Загрузить документ с жесткого диска компьютера. Для этого нажмите кнопку . Конструктор поддерживает только следующие форматы документов: .pdf .doc .docx .xls .xlsx .ppt .pptx (до 5 Mb).

2) Указать ссылки на Google-документы, Google-таблицы, Google-презентации и другие ссылки на файлы поддерживаемых форматов сторонних сайтов.

3.2. Задания и тесты

Из группы элементов **Задания и тесты** можно вставить тест, открытый вопрос, классификация, вопрос с автопроверкой, заполни пропуски, диалоговый тренажер.

Элемент **Тест** позволяет быстро осуществлять оценку знаний. Для этого введите вопрос и варианты ответов. Вы можете создать вопрос, с одним или с несколькими правильными ответами, переставляя переключатель около вида теста (*Рис. 14*).

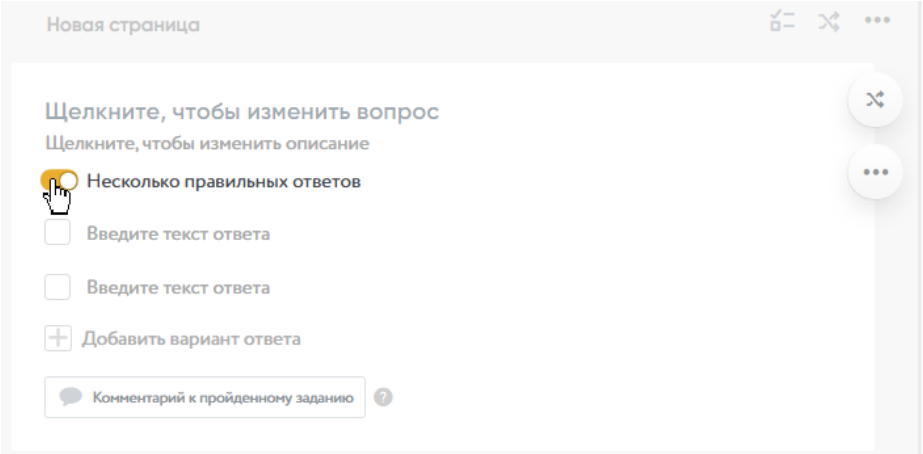
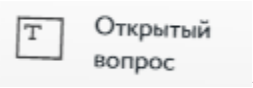


Рис. 14 Переключение вида теста: единственный ответ или множественный выбор



Элемент **Открытый вопрос** позволяет создавать вопрос с ответом в открытой форме. Это наиболее распространенный в педагогической практике тип задания. При размещении такого блока на странице центрального полотна необходимо вписать только вопрос или задание (*Рис. 15*).

Система не сможет проверить правильность открытого ответа, но педагог сможет увидеть всё, что написал обучающийся, в разделе **Прохождения** (о проверке результатов информация ниже). Обучающийся может дать ответ текстом, а может прикрепить фото к заданию.

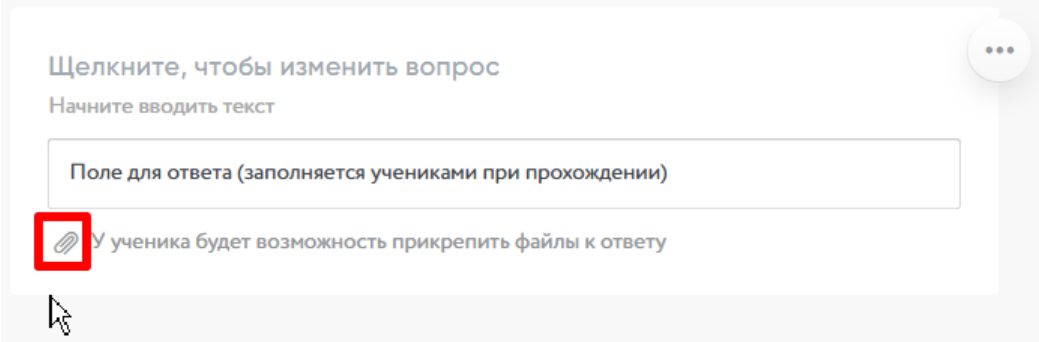
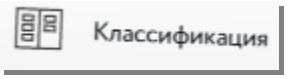


Рис. 15 Открытый вопрос



Элемент **Классификация** позволяет создавать задание на сортировку объектов по категориям. Для начала необходимо назвать **корзины**: они и будут категориями. Можно создать до 4 корзин (*Рис. 16*).

После создания категорий необходимо заполнить их объектами. Педагог вписывает в категории объекты, которые к ним относятся для этого впишите текст и нажмите Enter. Для учащегося все объекты перемешаны, и он распределяет их по категориям.

Обучающийся увидит правильно ли он ответил, как только выберет вариант ответа. Если вы хотите скрыть правильные ответы от обучающегося, то вам необходимо включить режим Контрольная работа.

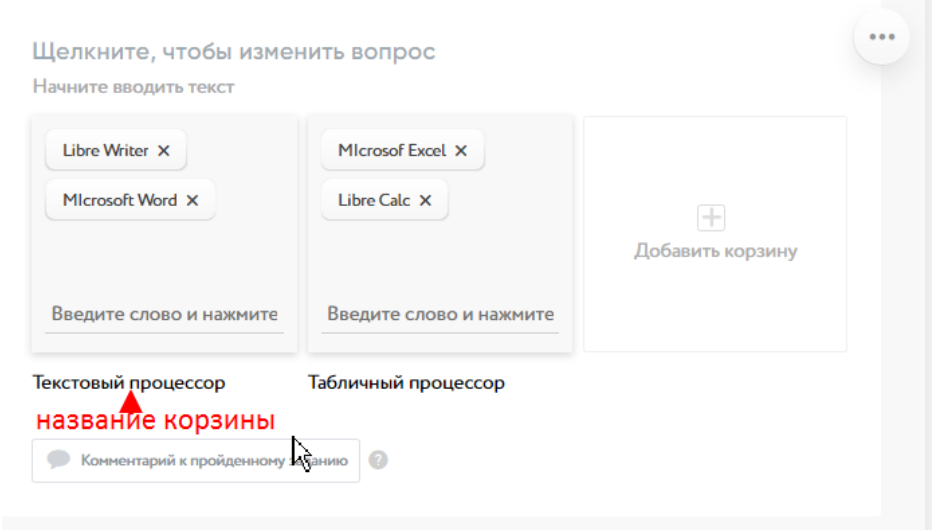
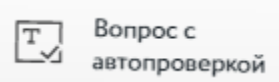


Рис. 16 Элемент *Классификация*



Элемент **Вопрос с автопроверкой** позволяет создавать задание с заданным ответом в виде числа, слова или комбинации слов. При не-

обходимости также можно добавить картинку в описание вопроса благодаря функции форматирования (доступна при выделении текста в описании вопроса).

Для начала введите вопрос и варианты ответов (*Рис. 17*).. Можно задавать от одного до бесконечности вариантов возможных ответов, которые будут восприниматься системой как правильные. Важно предусмотреть всевозможные варианты ответов, которые вероятно может дать учащийся (например, решая задачу, ответ может быть записан учеником в следующих вариантах: 2, 2 мл (с пробелом), 2мл (без пробела), 2 ml) или дать четкую инструкцию, как должен быть записан ответ (например: в ответе введите только число)

Обучающийся увидит, правильно ли он ответил, как только выберет вариант ответа. Если вы хотите скрыть правильные ответы от обучающегося, то вам необходимо включить режим **Контрольная работа**.

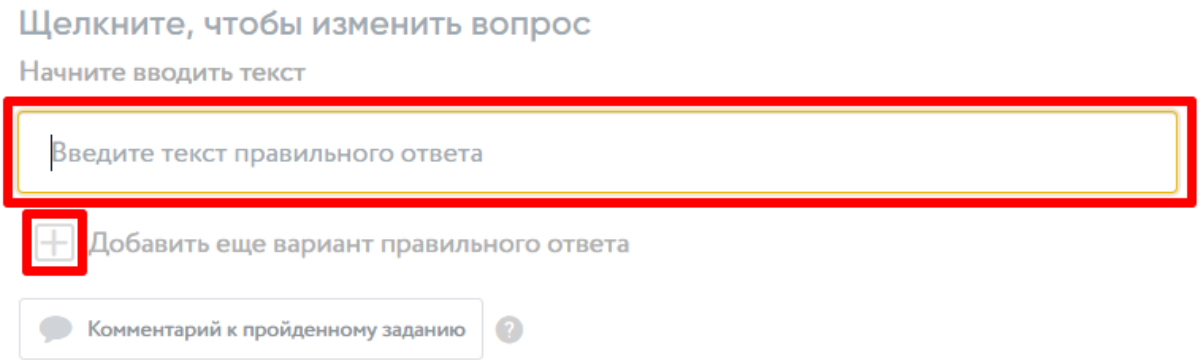
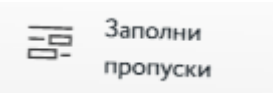


Рис. 17 Элемент *Вопрос с автопроверкой*



Элемент **Заполни пропуски** позволяет добавлять в текст пустые поля для дальнейшего заполнения их обучающимся. Элемент имеет два режима: **вписать пропуски** и **выбрать пропуски**. Чтобы добавить пропуск, необходимо, выделить желаемое слово и нажать **сделать пропуском**, а затем задать правильный ответ - их может быть несколько (*Рис. 18*). При прохождении задания ученику будет необходимо ввести свой вариант ответа вручную или выбрать из списка. В момент, когда обучающийся будет проходить задания, система автоматически проверит результат. Он увидит, пра-

вильно ли ответил, как только введет или выберет вариант ответа. Если вы хотите скрыть правильные ответы от обучающегося, то необходимо включить режим **Контрольная работа**.

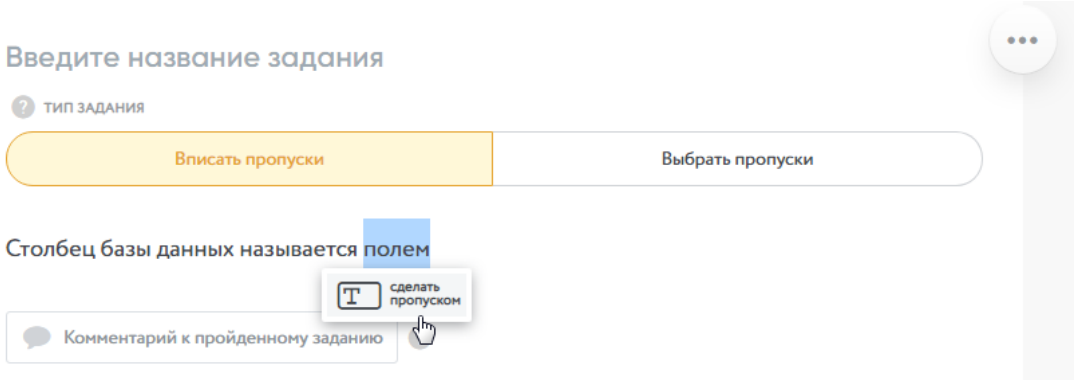


Рис. 18 Элемент *Заполни пропуски*

На *Рис. 19* приведен пример настройки задания с заполнением пропуска. От учащегося ожидается ввод ответа задачи с клавиатуры. Предусмотрены 2 варианта верных ответов (число с разделителем точка, и число с разделителем запятая)

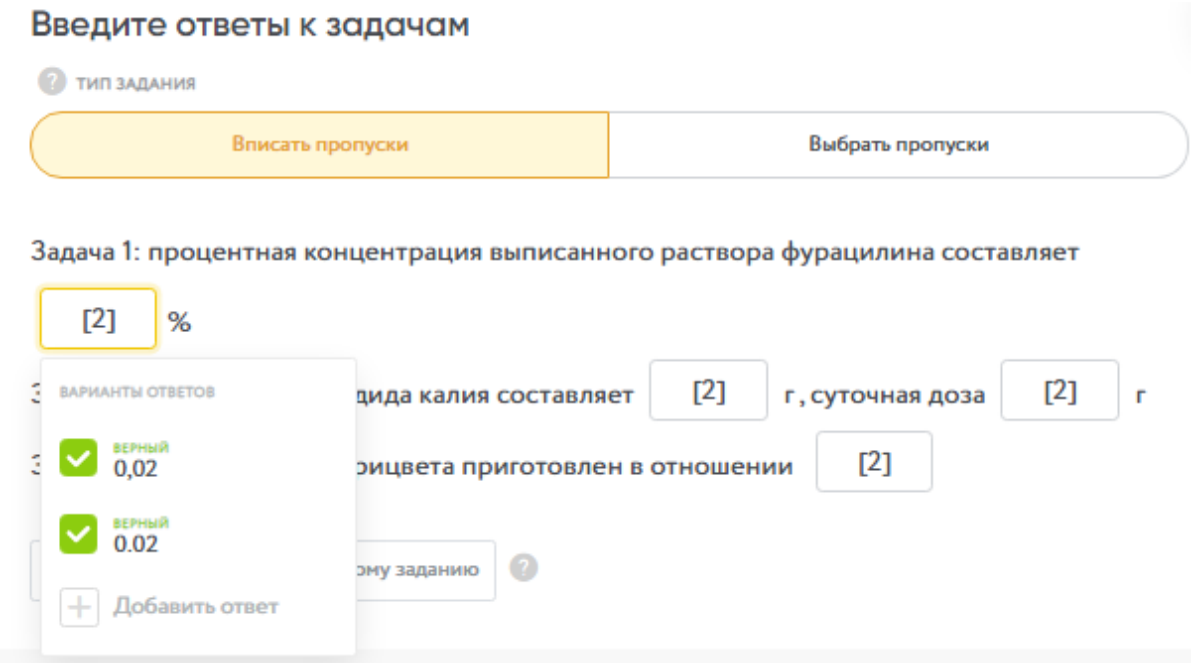
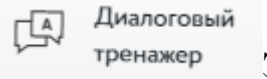


Рис. 19 Пример настройки задания с пропусками

Режим **выбрать пропуски** позволяет предоставить варианты ответа для обучающегося при заполнении пропуска и настраивается по принципу **вписать пропуски.**



Элемент **Диалоговый тренажер** позволит добавить в урок мини-игру: смоделировать ситуацию и погрузить в нее участника в качестве главного героя. Проходящему предстоит выбирать, как поступать в той или иной ситуации. С помощью тренажера вы можете создать текст, где в случае ошибки участнику добавляются дополнительные вопросы или информационное окно. Диалоговый тренажер — это игровой симулятор с ветвящимся сюжетом. От того, как ответит участник, зависит его дальнейший путь в игре. Тренажер идеально подойдет для тех, кто хочет погрузить своих учеников в определенную ситуацию и проверить, насколько хорошо ученик выйдет из нее (*Рис. 20*)

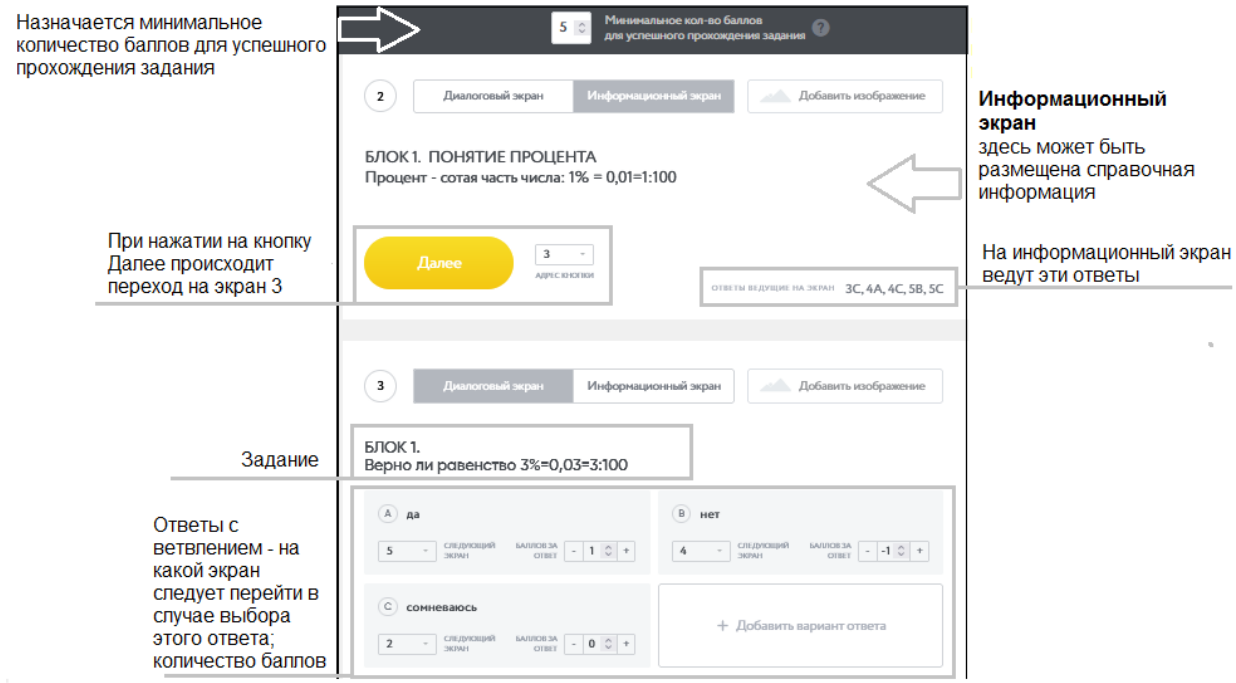
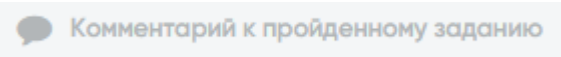


Рис. 20 Фрагмент примера диалогового тренажера с ветвлениями

Все элементы из раздела **Задания и тесты** включают в себя возможность оставлять комментарии кнопкой 

, которые учитель может добавлять к пройденному заданию с целью поощрить работу учащегося при верном ответе или дать указания в случае неверного.

На *Рис. 21* приведен пример комментария при решении задачи по математике.

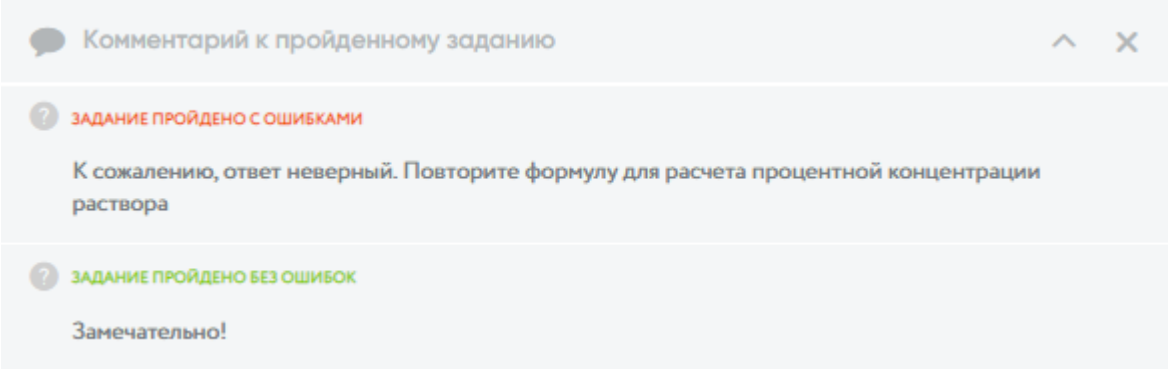


Рис. 21 Комментирование задания тренажера

3.3. Рефлексия

Элемент **Опрос** позволяет собирать обратную связь на конкретный урок. Ответы обучающихся будут отображены только во вкладке **Прохождения**.

Для добавления этого элемента на страницу необходимо переместить его из списка слева на страницу центрального полотна, кликнув и удержав левую кнопку мыши. Запишите вопрос и варианты ответов. Можно выбрать один или несколько вариантов ответа. На *Рис. 22* приведен пример вопроса для рефлексии.

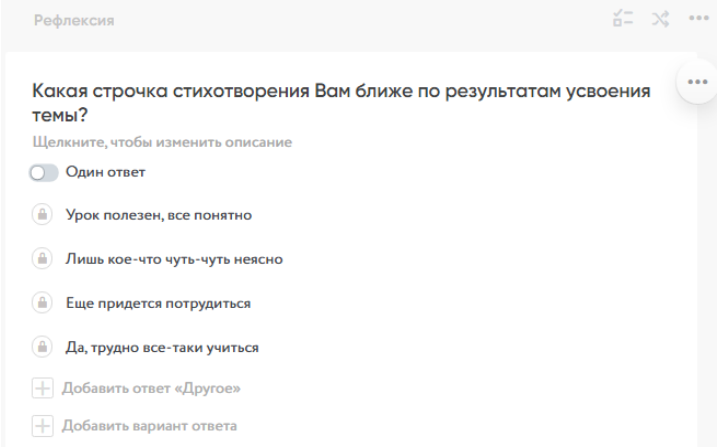


Рис. 22 Пример опроса в разделе *Рефлексия*

Элемент **Обратная связь**. Необходимо только вписать вопрос или задание (*Рис. 23*). Обучающийся может дать развернутый текстовый ответ, а может прикрепить документ/фото к заданию.

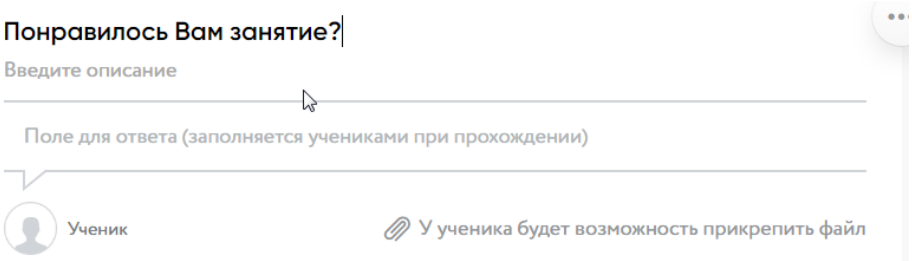


Рис. 23 Элемент *Обратная связь*

3.4. Сторонние сервисы

Элемент **Сторонние сервисы** - это интеграция контента LearningApps, GoogleForms, Quizlet и др (*Рис. 24*).

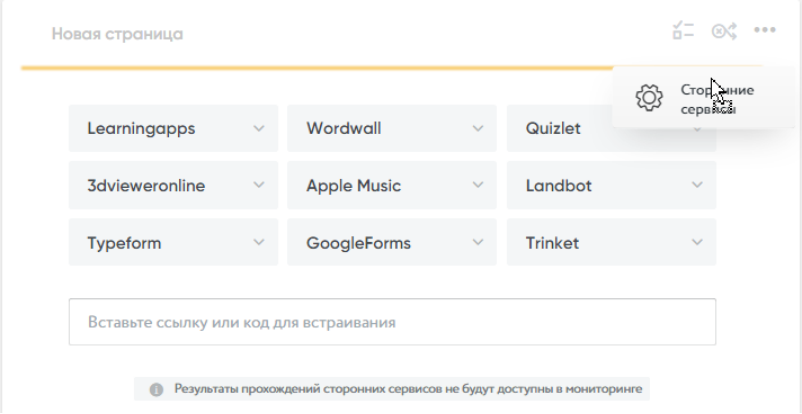


Рис. 24 Список сторонних сервисов, внедряемых в урок

Для того, чтобы добавить приложения с сайта, необходимо скопировать ссылку (*Рис. 25*). **Обязательное условие – тренажер должен быть опубликован в свободный доступ на сервисе.**

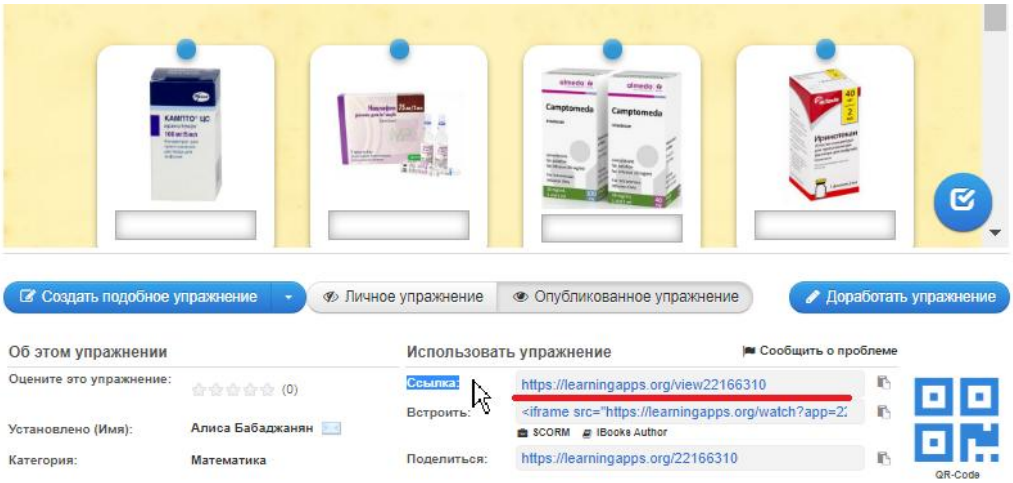


Рис. 25 Ссылка на опубликованный тренажер в LearningApps.org

В мониторинге прохождения урока результаты упражнений с внешних-сайтов, в том числе с сайта learningapps.org отображаться не будут.

4. ПОСТРАНИЧНОЕ РАЗМЕЩЕНИЕ МАТЕРИАЛОВ. РЕЖИМЫ И НАСТРОЙКИ СТРАНИЦ

Дидактический материал можно размещать весь на одной странице или делить его на страницы кнопкой

. Каждая страница при этом имеет свое название. Желательно задать название страницы – так учащийся будет видеть план и этапы занятия (*Рис. 26*). Постраничный вариант размещения контента применяется, например, для выделения этапов занятия.

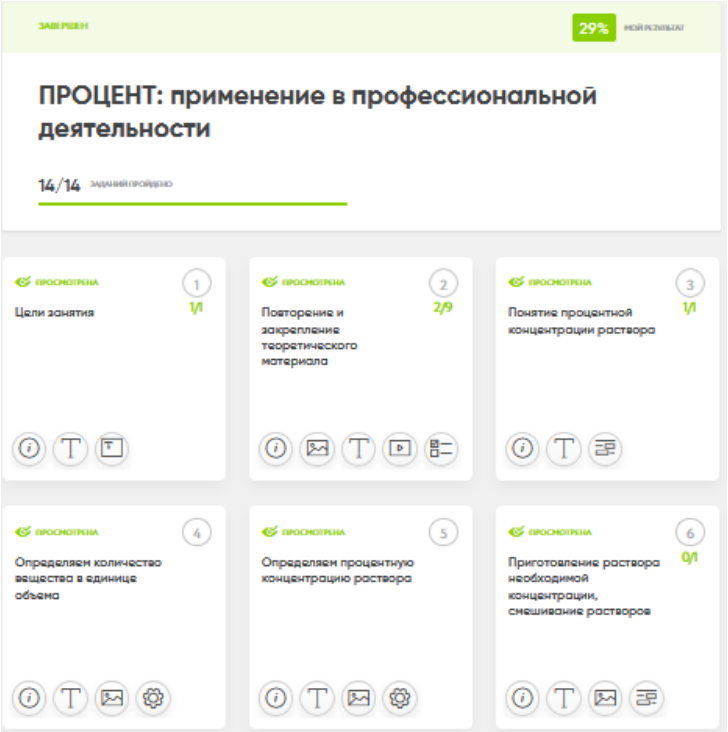


Рис. 26 Пример отображения урока по страницам у учащегося

У страницы существует несколько режимов: контрольная работа, рандомизация и презентация (*Таблица 2*). Нажмите на кнопки в правом верхнем углу страницы, чтобы выбрать один из них (*Рис. 27*).

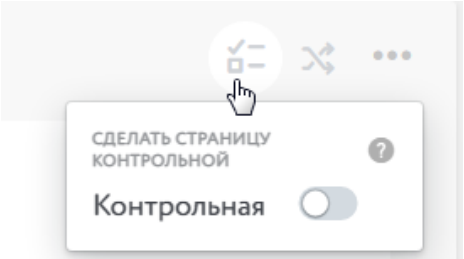


Рис. 27 Выбор режима страницы

Для изучения и отработки материала, тренажеров вставляется страница, на которой происходит автоматическая проверка с моментальной обратной связью (верно введен ответ или нет). Также можно создать страницу с контрольными заданиями (*Рис. 28*). В этом случае учащийся не будет видеть правильность ответов, они будут доступны только преподавателю.

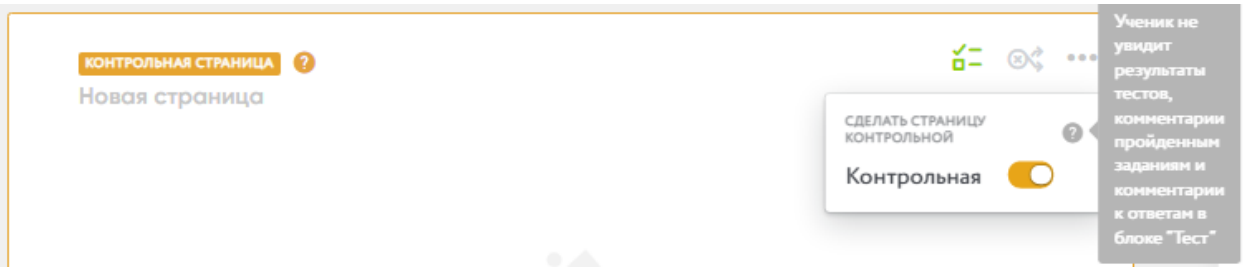


Рис. 28 Настройка контрольной страницы

Для заданий, размещенных на контрольной странице можно включить рандомизацию (*Рис. 29*). При включенной рандомизации заданий ученикам будет показываться не просто разный порядок заданий внутри карточки, но и разный порядок ответов внутри каждого задания. Более того, с помощью режима «Рандомизация» вы можете подгрузить в блок условно 100 заданий, а система будет выдавать каждому ученику, например, только 50. Таким образом, у каждого ученика будет индивидуальная контрольная работа.

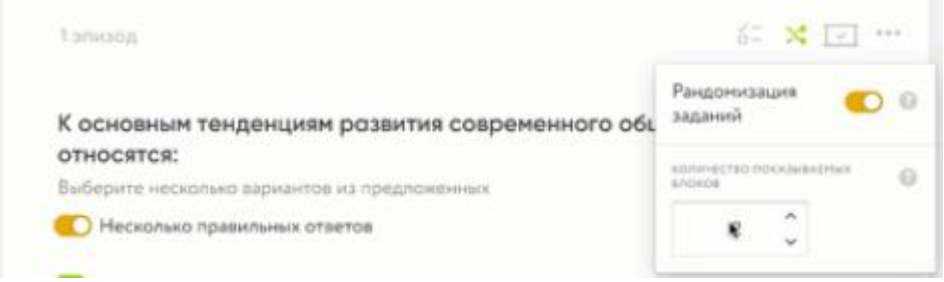


Рис. 29 Рандомизация заданий на контрольной странице

Таблица 2

Режимы страницы

Контрольная работа	Режим позволит сделать невидимыми результаты теста, комментарии к пройденным заданиям и ответам, т.е скрыть от обучающегося правильные ответы.
Рандомизация	При включенной рандомизации заданий каждому обучающемуся будет показываться свой порядок заданий

	внутри карточки. Также можно указать, сколько именно заданий будет отображено.
Презентация	Страницы для презентации включены по умолчанию, за исключением случаев, когда вы включили Контрольную страницу. Это сделано для корректного отображения страницы в режиме презентации.

Дополнительные функции для страницы

Чтобы воспользоваться функциями дублирования, копирования, удаления и печати страницы, кликните на кнопку (...) в правом верхнем углу страницы (*Рис. 30*).

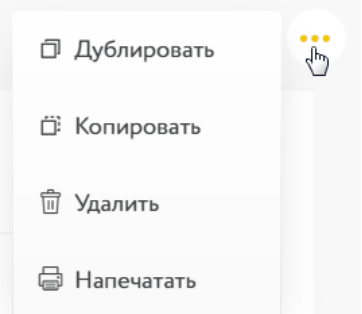


Рис. 30 Дополнительные функции для страницы

Конструктор располагает следующими дополнительными функциями:

Таблица 3

Описание функций для страницы

Дублирование страницы	*Дублирование* поможет создать копию того же блока и вставить его снизу с той же структурой блоков, которая была.
Копирование страницы	*Копировать* - позволит вставлять страницы в другие свои уроки.
Удаление страницы	*Удалить* - уничтожит страницу.
Печать страницы	*Напечатать* - отправит страницу на принтер, подключенный к Вашему компьютеру.

5. КАК ПОДЕЛИТЬСЯ УРОКОМ

5.1. Публикация урока, предоставление ссылки

Когда работа над материалом закончена, урок можно опубликовать. Для этого необходимо нажать на кнопку **Поделиться** в правом меню (*Рис. 31*). Далее необходимо нажать на кнопку **Опубликовать** на всплывающем окне.

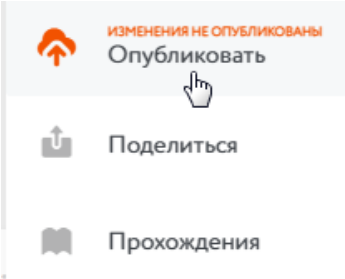


Рис. 31 Кнопка публикации урока

Если Вы опубликовали урок и отправили ссылку учащимся урок редактировать и повторно опубликовывать уже нельзя!

После публикации урока следует поделиться им с учащимися или с учителями.

Способы предоставления доступа учащимся

1) **Поделиться уроком с обучающимися, предоставив им ссылку** (*Рис. 32*). Необходимо скопировать ссылку для обучающихся. В таком случае ссылка будет вести на режим, в котором можно только проходить материал, то есть изучать и выполнять задания. Доступа к правке урока не будет. **При отправке ссылки на конструктор из адресной строки браузера урок отображаться не будет.**

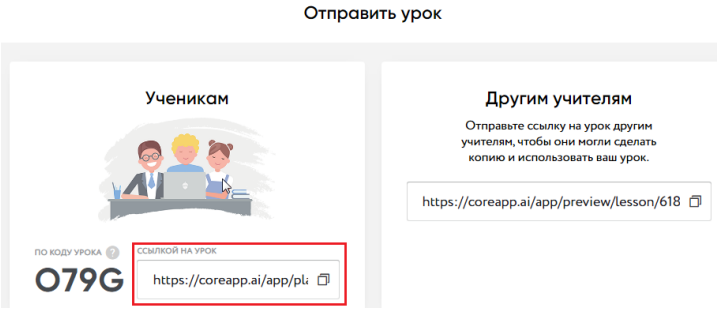


Рис. 32 Ссылка для учащихся

2) **Вход в урок с помощью уникального кода**. Слева от ссылки на урок-версию для обучающихся есть код урока. Это уникальный код урока, который легче передать обучающимся в отличие от URL-ссылки. Для того, чтобы обучающийся воспользовался кодом урока, необходимо сообщить ему сайт **urok.io,** на котором этот код необходимо ввести.

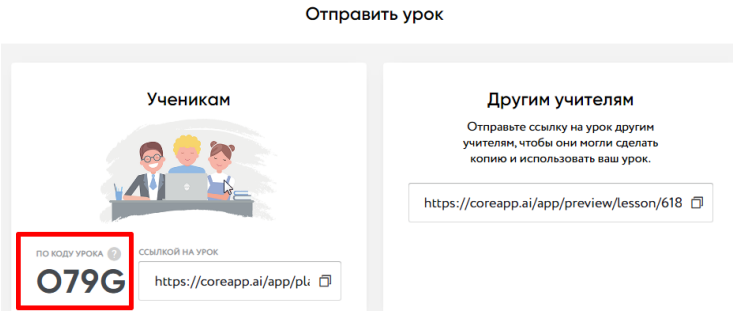


Рис. 33 Доступ по коду

Чтобы поделиться уроком с коллегами, копируем и отправляем ссылку для учителей. В этом случае другие учителя смогут сделать копию урока и использовать его.

5.2. Возможности настроек урока

Откройте вкладку «Настройки урока», которая расположена в меню настроек справа (*Рис. 34*). Здесь вы можете:

1. Указать **время**, за которое ученику необходимо пройти урок (в минутах, работает как таймер). Для этого просто укажите необходимое количество времени;
2. Добавить **срок жизни** урока. Например, для того чтобы ограничить возможность делать домашнее задание к уроку в день проведения урока, можно поставить своеобразный дедлайн. Для этого выберите на календаре день, когда урок должен быть недоступным;
3. Предоставить **доступ по LTI**. Это ограничит доступ для прохождения урока по прямой ссылке.

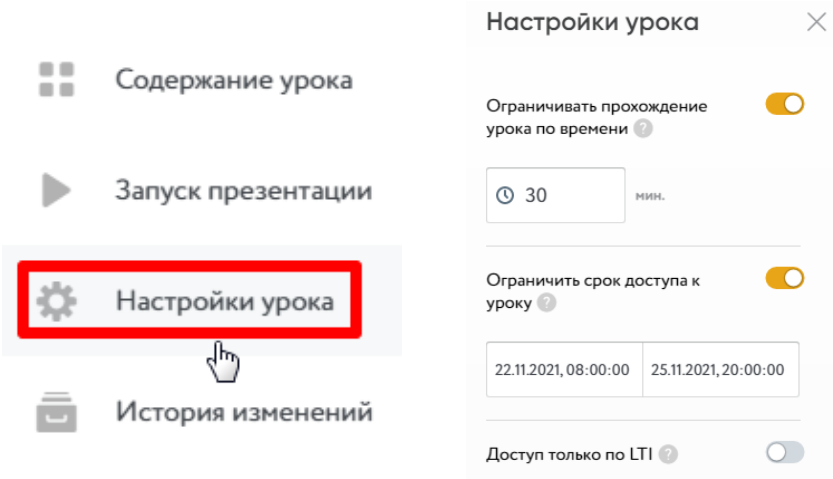


Рис. 34 Настройки урока

5.3. Регистрация обучающихся

Для получения обратной связи от педагога обучающиеся должны быть зарегистрированы.

Для этого учащемуся необходимо нажать на **Создать аккаунт и войти**. Заполнить обязательные поля: адрес электронной почты; задать пароль; ввести фамилию, имя.Обязательно поставить галочку, что ознакомлены с пользовательским соглашением. Нажать **Зарегистрироваться и Войти**.

Для прохождения урока обучающиеся должны пройти по ссылке https://coreapp.ai/app/code (или зайти на сайт urok.io), ввести код.

Обучающийся изучает материалы урока и выполняет задания. После просмотра содержания и выполнения всех заданий обязательно нужно нажать **Завершить урок**. Урок можно проходить повторно.

При регистрации у обучающихся будет личный кабинет (для прохождения урока выбираем «Войти со своим аккаунтом»!), и он сможет в любое время вернуться к уроку (**продолжить прохождение, если до этогоурок не был завершен!**), просматривать результаты прохождения урока, получать комментарии от педагога.

В дальнейшем, для прохождения следующего урока обучающемуся необходимо будет нажать кнопку **Войти со своим аккаунтом** и внести необходимые данные.

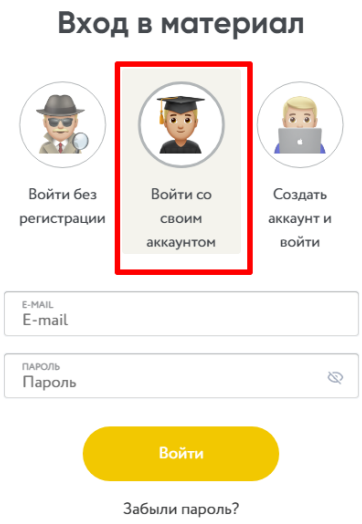


Рис. 35 Вход обучающегося в учебный материал

5.4. Мониторинг выполнения задания

Преподаватель получает оперативную статистику о работе обучающихся и на своей странице урока сможет просматривать результативность как по группе, так и по каждому обучающемуся. Для этого необходимо зайти на вкладку **Прохождения** (*Рис. 36*., *Рис. 37*)

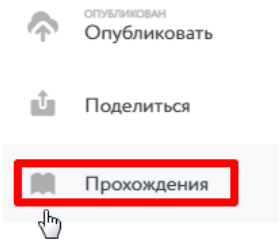


Рис. 36 Вкладка *Прохождения* для просмотра результатов

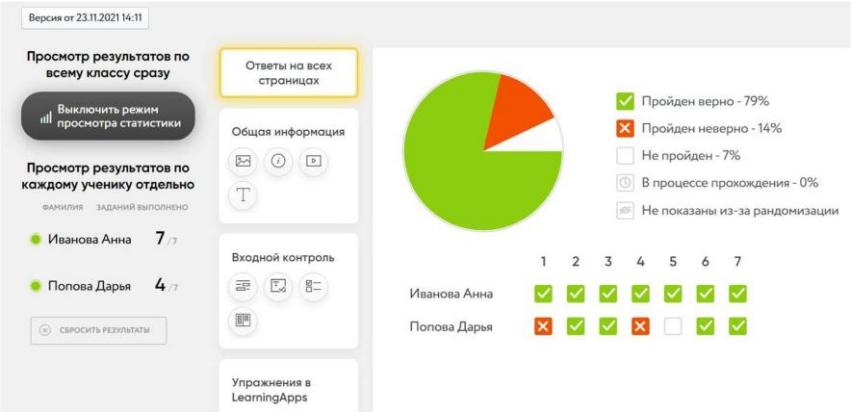


Рис. 37 Результаты прохождения заданий обучающимися

Далее можно выбрать обучающегося, просмотреть его результаты.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В представленной методической разработке систематизированы инструменты онлайн конструктора интерактивных заданий Core с примерами их реализации.

Хорошо продуманная структура урока поможет учащимся повторить и изучить материал, закрепить знания интерактивными заданиями, а преподавателю – осуществить контроль выполнения всех этапов занятия.

Интерактивный урок, разработанный в Core, может быть использован в качестве самостоятельной работы учащихся, организации дистанционного занятия. Также его элементы найдут место в структуре аудиторного учебного занятия. Данная платформа позволяет оживить и разнообразить уроки. Её использование не вызывает больших трудностей и интуитивно понятна для пользователей.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

CORE. Справочный центр [Электронный ресурс]. Режим доступа: https://help-ru.coreapp.ai/ (Дата обращения: 20.11.2021)