



Методичні рекомендації

Розглянемо принципи роботи з сервісом ClassFlow.

1. Цей сервіс розроблено виробником інтерактивних дошок Promethean, тому його можна застосовувати як додаток для роботи з цим видом інтерактивного обладнання. Принцип його роботи відповідає моделі «1 студент – 1 комп'ютер». В ньому можна створювати заняття, матеріали для інтерактивної дошки, створювати ігрові заняття та опитування. На картки заняття можна вбудовувати матеріали, створені в інших сервісах: Scrumblr, Popplet, LearningApps.org. Перспективи ClassFlow в тому, що він дає змогу візуалізації повноцінне заняття, з теоретичними матеріалами, завданнями і контрольним блоком.
2. Аккаунт цього сервісу повністю безкоштовний. Викладач може:
 - створювати матеріали для інтерактивної дошки або заняття;
 - розробляти різні види контрольних заходів – опитування або тести;
 - зараховувати слухачів до ресурсу;
 - поділяти їх на групи;
 - зберігати в наборі своїх ресурсів не тільки заняття, а й графічні та інші матеріали.
3. Після реєстрації та входу на головну сторінку на сервіс¹ та обирається варіант **Создать урок** (рисунок 1).

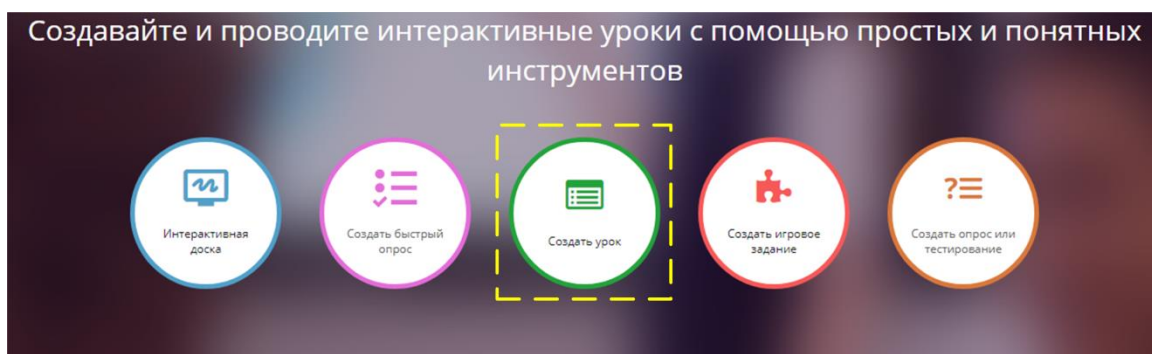


Рисунок 1 – Початок роботи в ClassFlow

Автоматично створюється матеріал «**Безымянный урок**», який утримує дві картки – розділ і сторінка. Для збереження заняття достатньо в верхньому полі ввести ім'я заняття (рисунок 2).

¹ Посилання для входу <https://classflow.com/>

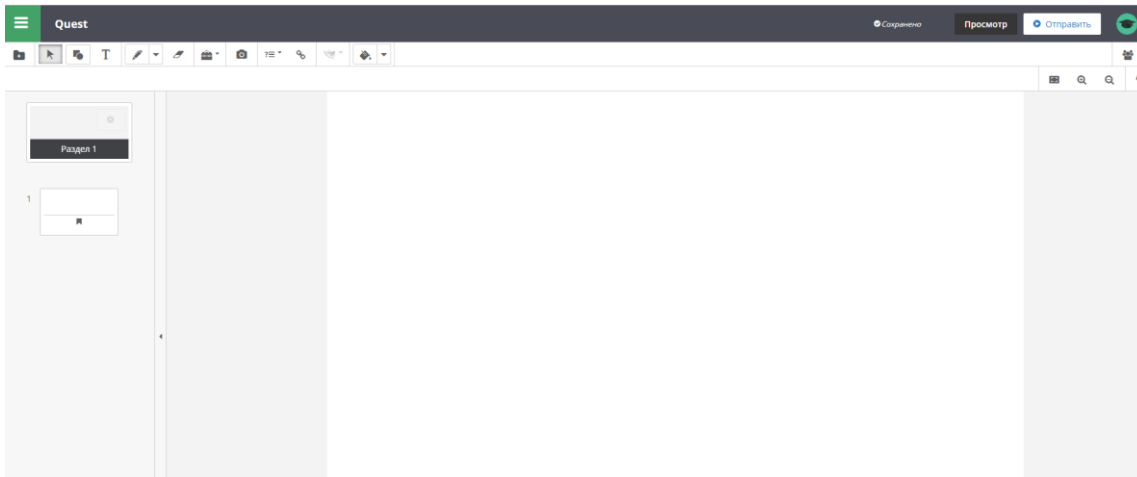


Рисунок 2 – Интерфейс ClassFlow

На титульній сторінці вводиться назва Web-квест «Комп'ютерні мережі» і додається фон, який завантажено до ресурсів ClassFlow. На другій сторінці представлений перелік завдань (рисунок 3).

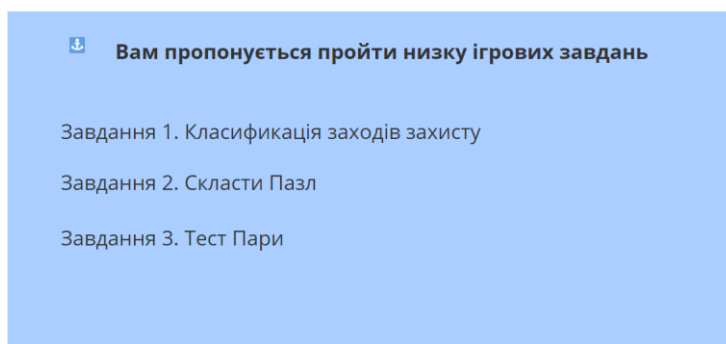



Рисунок 3 – Друга сторінка заняття ClassFlow

Далі на картці 1 натискається  і в меню, що відкрилося, обирається «Добавить карточку» (рисунок 4).

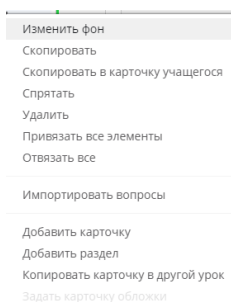



Рисунок 4 – Меню картки

На наступну картку додається посилання (), переходять до LearningApps, відкривають вправу і копіюють посилання Вбудувати (рисунок 5).

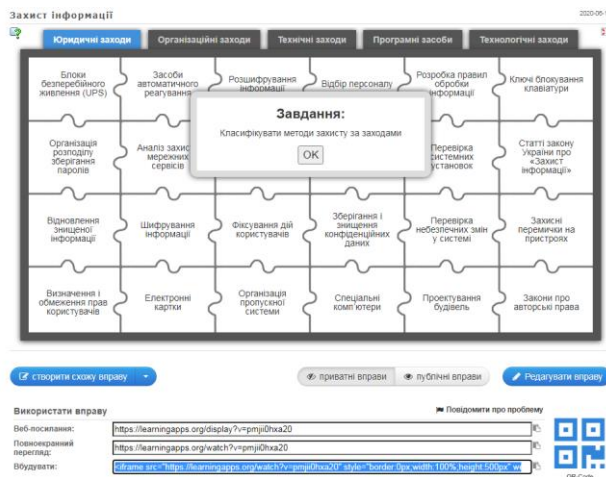


Рисунок 5 – Вправа в LearningApps

У полі «Добавить ссылку на веб-сайт» обрати «Пользовательский HTML-код» і вставити фрейм (рисунок 6).

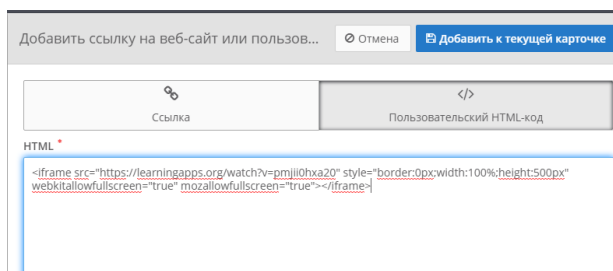


Рисунок 6 – Впровадження фрейма завдання LearningApps в ClassFlow

Після натискання «Добавить к текущей карточке» буде отримана сторінка з вбудованим в неї завданням (рисунок 7).



Рисунок 7 – Картка з впровадженням завданням LearningApps

В ресурсі Jigsaw Planet було розроблено завдання картинка пазл. Для того щоб його можна було вмонтувати до сторінки обирається «Поделиться» → «Вставить» (рисунок 8).

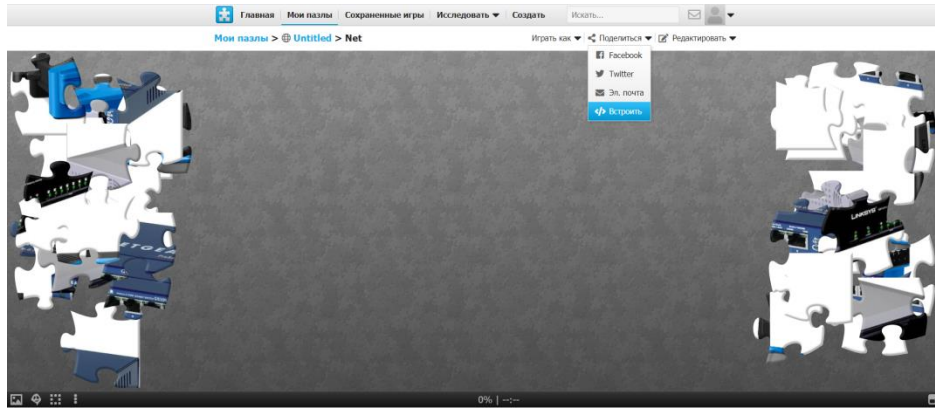


Рисунок 8 – Пазл в ресурсі Jigsaw Planet

Аналогічно на картку 3 вбудовується посилання на завдання. І на картку 4 вбудовується завдання Знайти пару LearningApps. В результаті отримано заняття, яке складається з титульної картки і 4 сторінок (рисунок 9).

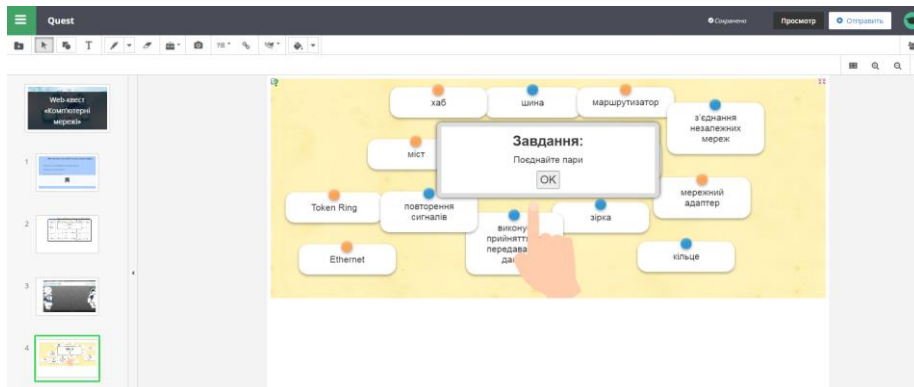


Рисунок 9 – Завершений квест в ClassFlow

Для перегляду квесту достатньо натиснути кнопку **Просмотр**.