

Методичні рекомендації

1. Для реєстрації в ClassDojo необхідно перейти на сторінку сервісу (www.classdojo.com). Відкриється головна сторінка (рис. 6.1), в якій необхідно натиснути кнопку **[Зареєструватися]**. Після цього обирається варіант **Вчитель** та заповнюється реєстраційна картка вчителя (рис. 6.2).

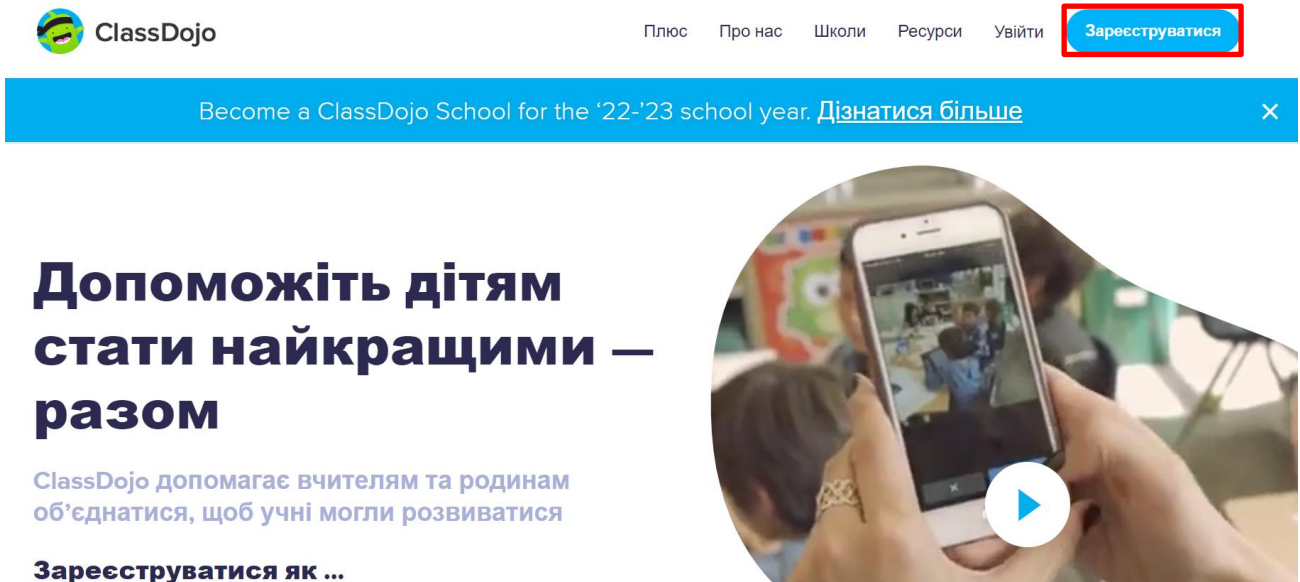


Рис. 6.1. Головна сторінка ClassDojo

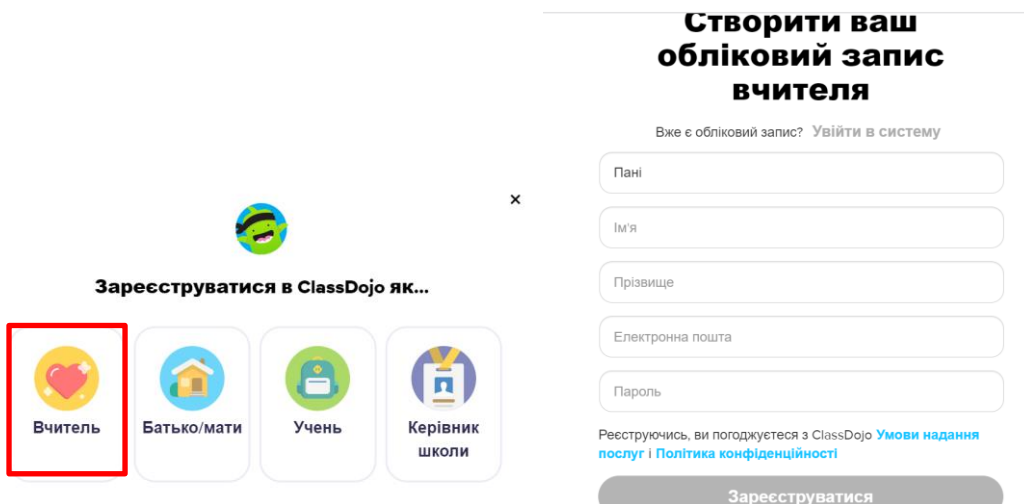


Рис. 6.2. Реєстрація вчителя в ClassDojo

Відкриється сторінка акаунту вчителя (рис. 6.3), в якій в першу чергу необхідно налаштувати профіль. Команда Налаштування профілю з'являється після натискання списку, що розкривається, у верхній стрічці (1). Зверніть увагу на набір декорацій, які можна завантажити і після цього застосовувати на робочих аркушах завдань (2).

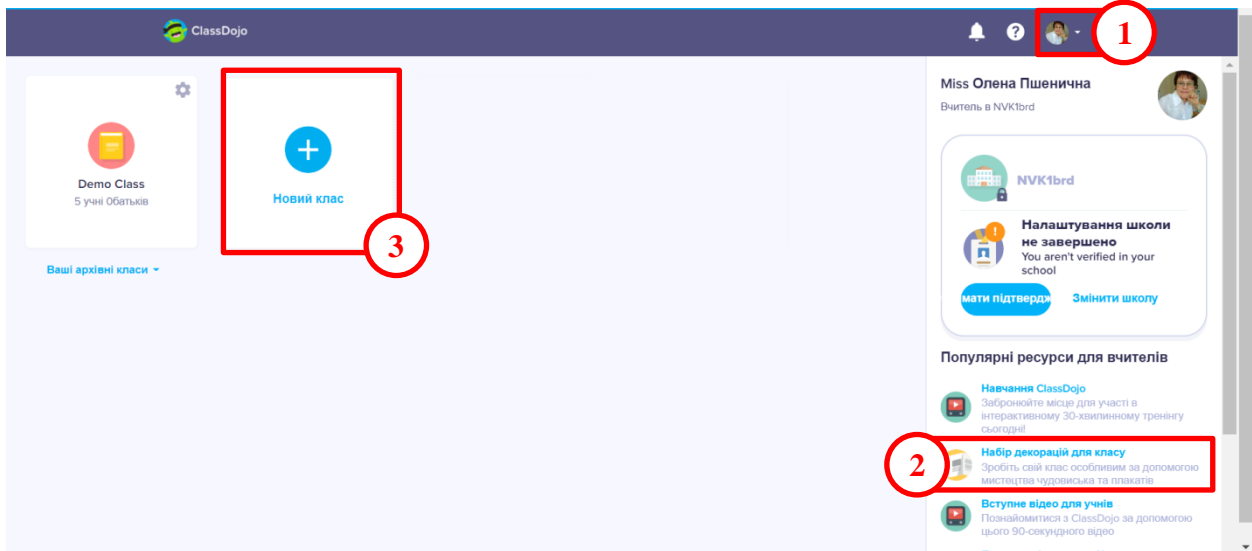



Рис. 6.3. Акаунт вчителя в ClassDojo

2. Посилання на методичні матеріали наведено в завданні лабораторної роботи в MOODLE.
3. Для створення класу необхідно натиснути **Новий клас** (рис. 6.3, 3). Далі вводиться назва класу, обирається клас, при необхідності додаються вчителі (рис. 6.4), які працюватимуть з цим класом, вводяться учні класу (хоча це можна зробити й пізніше).

Хто ще навчає в вашому класі?



Створити новий клас

Крок 1 з 2

Назва класу

Клас

[Скасувати](#)
[Створити](#)

Додати співробітників хто бачить клас напротязі тижня (наприклад, партнери класу, спеціальні вчителі, адміністратор, помічники)

Вчителі, які не зареєстровані у ClassDojo, будуть запрошені електронною поштою.

[Надіслати запрошення](#)

У мене немає співучителів

Рис. 6.4. Створення класу в ClassDojo

4. У результаті отримано клас, в якому для додавання учнів натискається однойменна кнопка (рис. 6.5). Далі учні (ім'я та прізвище) додаються по одному, натисканням **Додати «Ім'я та прізвище»**. Після додавання учнів натискається кнопка **[Зберегти]** (рис. 6.6, а) і далі натискаємо **[Інші варіанти]** (рис. 6.6, б). Після цього відкривається вікно налаштування класу.

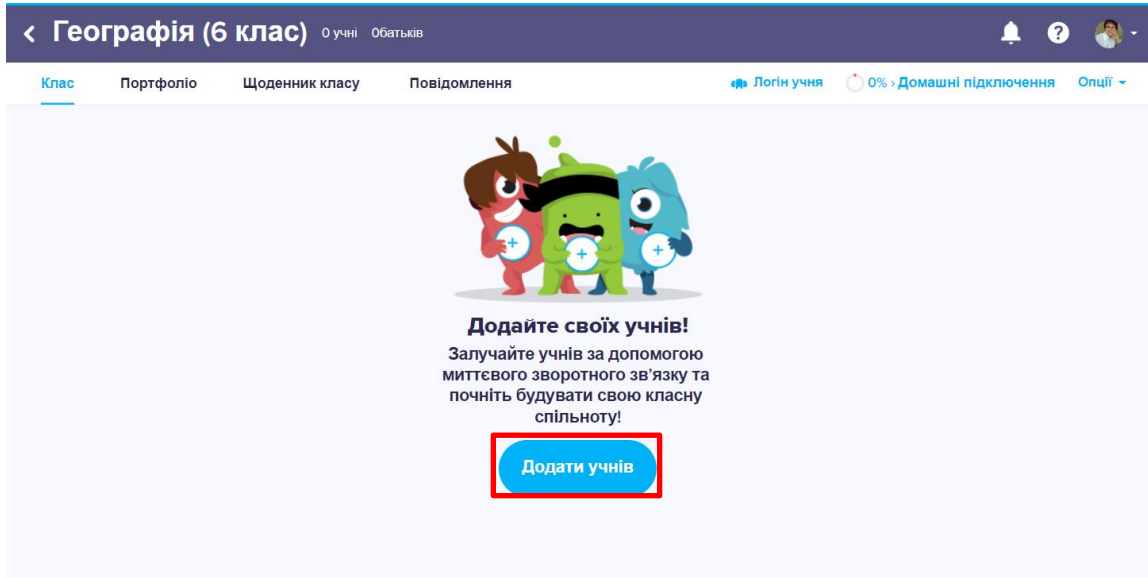
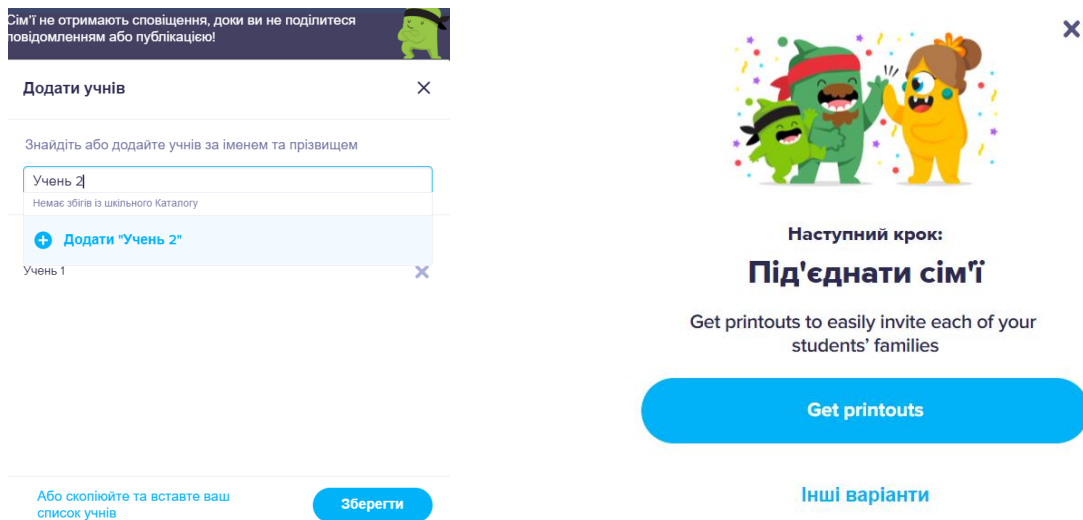


Рис. 6.5. Створений клас в ClassDojo



а)

б)

Рис. 6.6. Додавання учнів до класу

У вікні налаштування класу на вкладці **Інформація** можна змінити значок класу (рис. 6.7).




Рис. 6.7. Налаштування класу

На вкладці **Учні** вчитель отримує логіни для входу до класу – для кожного учня це посилання **Отримати логін** (рис. 6.8) У результаті відкривається вікно (рис. 6.9). Або вчитель може натиснути **Показати інструкції для дому**, у вікні, що відкриється, клацнути по кнопці **[Отримати роздруківки]** (рис. 6.10).


Редагувати **Географія (6 клас)** ×

Інформація **Учні** Сім'ї Навички Вчителі Налаштування

МЕТОД ВХОДУ УЧНЯ



Вхід у клас
Показати інструкції класу



Вхід вдома
Показати інструкції для дому

+ Додати учнів










	Учень 1	Not connected - Отримати логін
	Учень 2	Not connected - Отримати логін
	Учень 3	Not connected - Отримати логін
	Учень 4	Not connected - Отримати логін
	Учень 5	Not connected - Отримати логін
	Учень 6	Not connected - Отримати логін
	Учень 7	Not connected - Отримати логін
	Учень 8	Not connected - Отримати логін


Рис. 6.8. Отримання методу входу до класу



Інструкції для входу з дому для Учень

Авторизуйтеся, використовуючи будь-який із цих варіантів


Перемикач облікового запису
Найкраще для сімейних пристроїв



ClassDojo

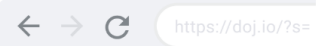
Увійдіть в обліковий запис вашої дитини, натиснувши на спливаюче вікно профілю на будь-якому пристрої

Сканувати QR-код
Найкраще підходить для пристрою з камерою



Відкрийте програму ClassDojo і натисніть "Я учень" або перейдіть на веб-сайт www.dojo.me

Посилання для входу
Найкраще підходить для пристрою без камери



<https://dojo.io/?s=>

Вставте посилання нижче у веб-браузері

<https://dojo.io/s/?s=63024cbdee497b70a5964d7a&t=4mNsZoMWAchNm2nhZwYLzENnoXG3HpNBnuB5r9yVdxeXLxwSsyHssKIQ41yMvkGDu>

Учні не зможуть увійти до системи або побачити роботу інших учнів із цими інструкціями

Рис. 6.9. Інструкції для входу до класу



Логін для дому

Надішліть особисті інструкції щодо входу батькам своїх учнів. Вони унікальні для кожного учня – ставтеся до них як до паролів!

Отримати роздруківки

Учень 1 Подивитися інструкції	НЕ ПІД'ЄДНАНО Поділитися
Учень 2 Подивитися інструкції	НЕ ПІД'ЄДНАНО Поділитися
Учень 3 Подивитися інструкції	НЕ ПІД'ЄДНАНО Поділитися
Учень 4 Подивитися інструкції	НЕ ПІД'ЄДНАНО Поділитися
Учень 5 Подивитися інструкції	НЕ ПІД'ЄДНАНО Поділитися
Учень 6 Подивитися інструкції	НЕ ПІД'ЄДНАНО Поділитися

Рис. 6.10. Отримання методу входу з дому

На вкладці **Сім'ї** можна завантажити роздруківки, щоб потім поділитися ними з батьками (рис. 6.11).

Редагувати **Географія (6 клас)**

Інформація Учні **Сім'ї** Навички Вчителі Налаштування

Запросити сім'ї

Як би ви хотіли запросити сім'ї?

Підключіть батьків із каталогу вашої школи
Щоб користуватися довідником, необхідно пройти верифікацію у своїй школі

Отримати підтвердження

Іспанська (Іспанія) Усі батьки

Завантажити роздруківки

0%
0/8 сім'ї

Запросити електронною поштою або за номером телефону 0 з 8 сімей підключено

Батько/мати Учень 1	Електронна пошта чи ні	Запросити
Батько/мати Учень 2	Електронна пошта чи ні	Запросити
Батько/мати Учень 3	Електронна пошта чи ні	Запросити

Рис. 6.11. Форма запрошення батьків до класу

- За допомогою **Навички** додаються оцінки. Запропоновані Class Dojo позитивні навички можна редагувати (рис. 6.12, 1). Також можна додати позитивну навичку (рис. 6.12, 2). Для навичок з категорії **Треба попрацювати** (рис. 6.13) вказують нульове або від'ємне значення.

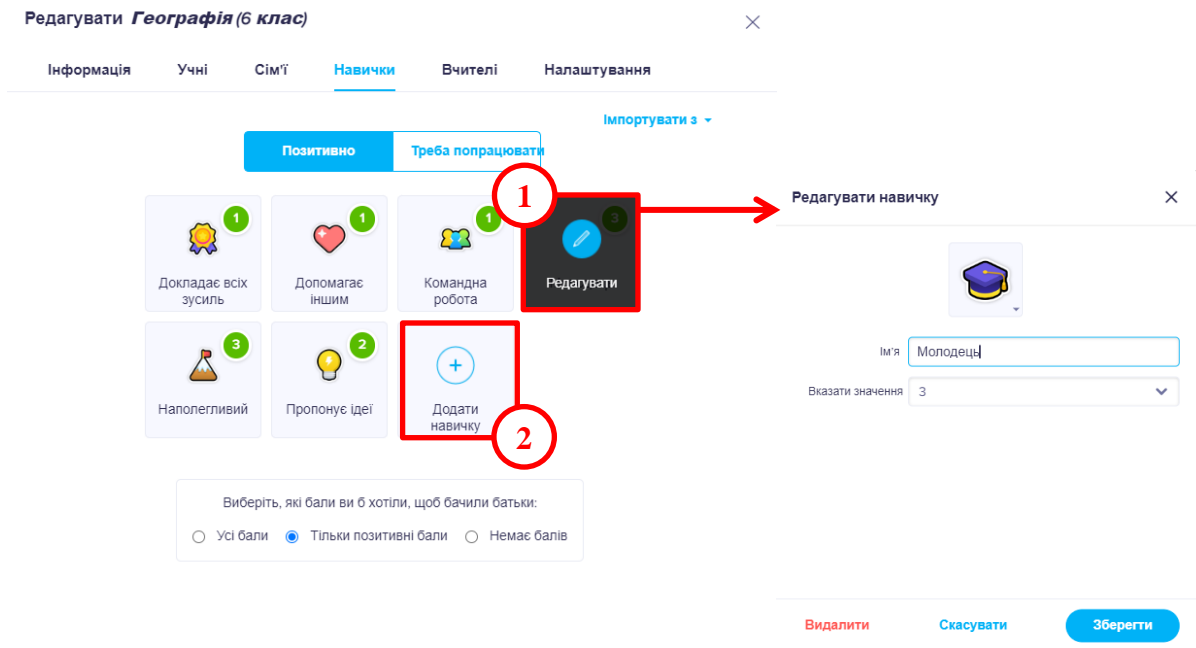


Рис. 6.12. Налаштування позитивних навичок учнів

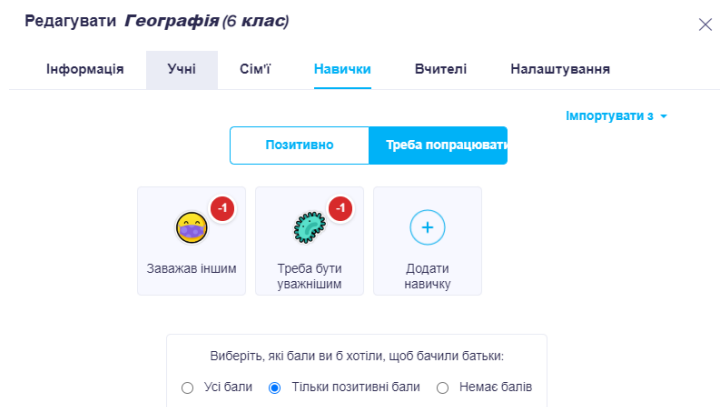


Рис. 6.13. Налаштування навичок з категорії треба попрацювати

6. За допомогою графічного редактора було розроблено картинку для фото-привітання учнів класу. Також до поста було додано текст. Підготовлений пост наведено на рис. 6.14. Для його публікації необхідно натиснути кнопку [Публікація].

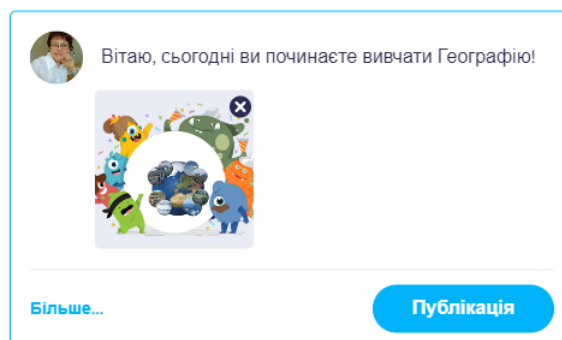


Рис. 6.14. Створення фото-привітання
Для додавання події необхідно клацнути **Більше** → **Подія** (рис. 6.15).

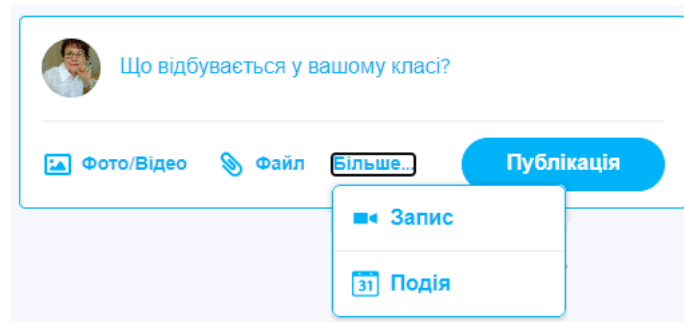


Рис. 6.15. Створення події

У редакторі події вводиться назва теми – поле **Назва**, вказується дата і час цієї події, опис (можна скористатися завданнями та запитаннями перед текстом параграфа). Також обирається параметри теми – рисунок та колір. Після цього натискають кнопку **[Створити]** (рис. 6.16).

Рис. 6.16. Редактор події

Зверніть увагу, що подія орієнтована на батьків.

- Для створення ознайомчого відео застосовувався додаток PowerPoint. У цій презентації застосовувався набір декорацій для класу. Презентація наведена на рис. 6.17. У цій презентації було налаштовано час демонстрації


анімаційних ефектів за допомогою кнопки  стрічки **Показ слайдов**. Після цього файл презентації зберігається у форматі відео .wmv (рис. 6.18).



Рис. 6.17. Розроблена презентація

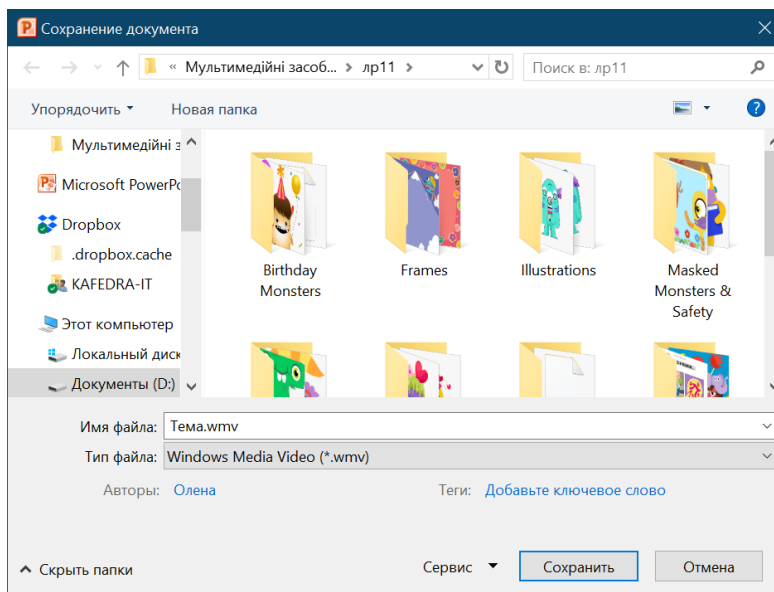


Рис. 6.18. Зберігання презентації у відеоформаті

Після цього в особистому Google-акаунті обираємо YouTube (рис. 6.19).

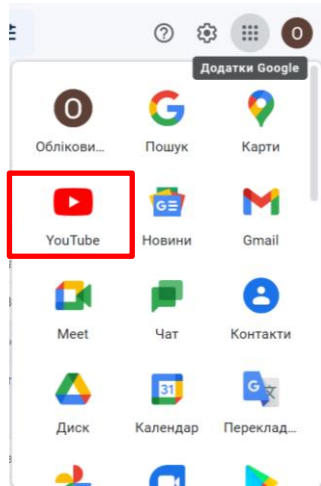


Рис. 6.19. Google акаунт

Відкривається особистий канал вчителя (рис. 6.20), в якому необхідно натиснути кнопку [Створити].

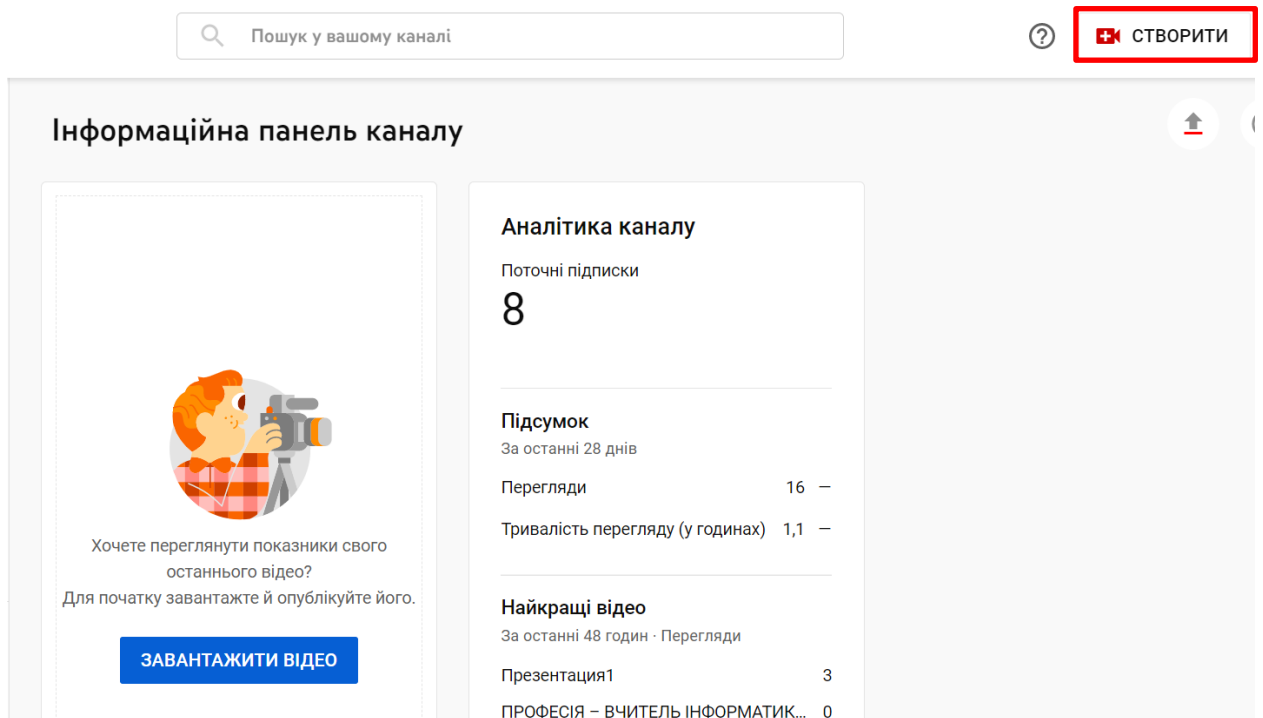


Рис. 6.20. YouTube канал вчителя

Далі завантажуюємо відео з комп'ютера. На першому етапі можна змінити назву відео (рис. 6.21, 1), ввести текст опису (рис. 6.21, 2), скопіювати посилання на відео (рис. 6.21, 3) і натискається кнопка [Далі].

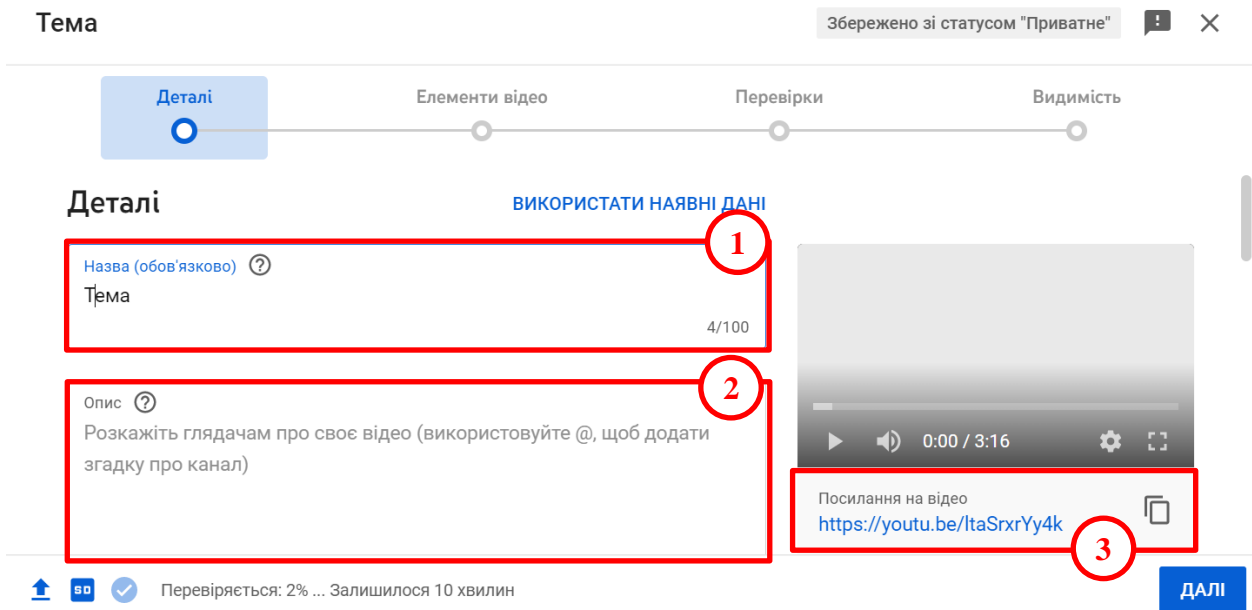


Рис. 6.21. Завантаження відео на YouTube каналі

На наступному етапі встановлюється цільова аудиторія відео (рис. 6.22). Слід пам'ятати, що вчитель створює своє відео для дітей!

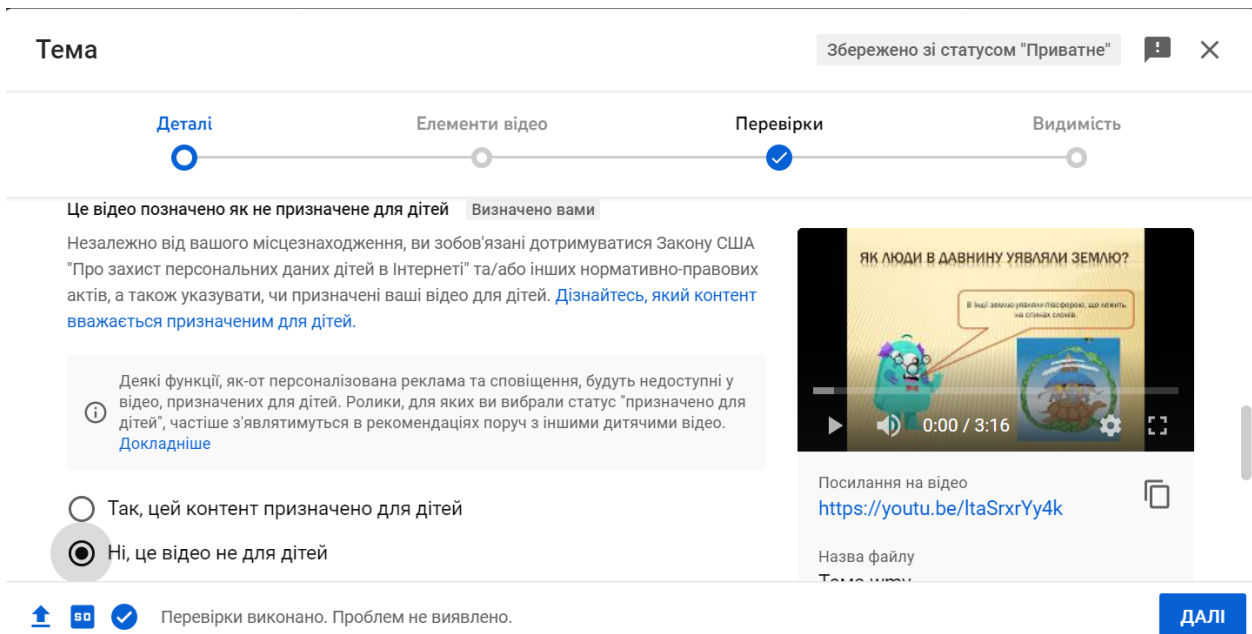


Рис. 6.22. Налаштування відео на YouTube каналі

На останньому етапі налаштовується конфіденційність відео і натискається кнопка [Зберегти] (рис. 6.23).

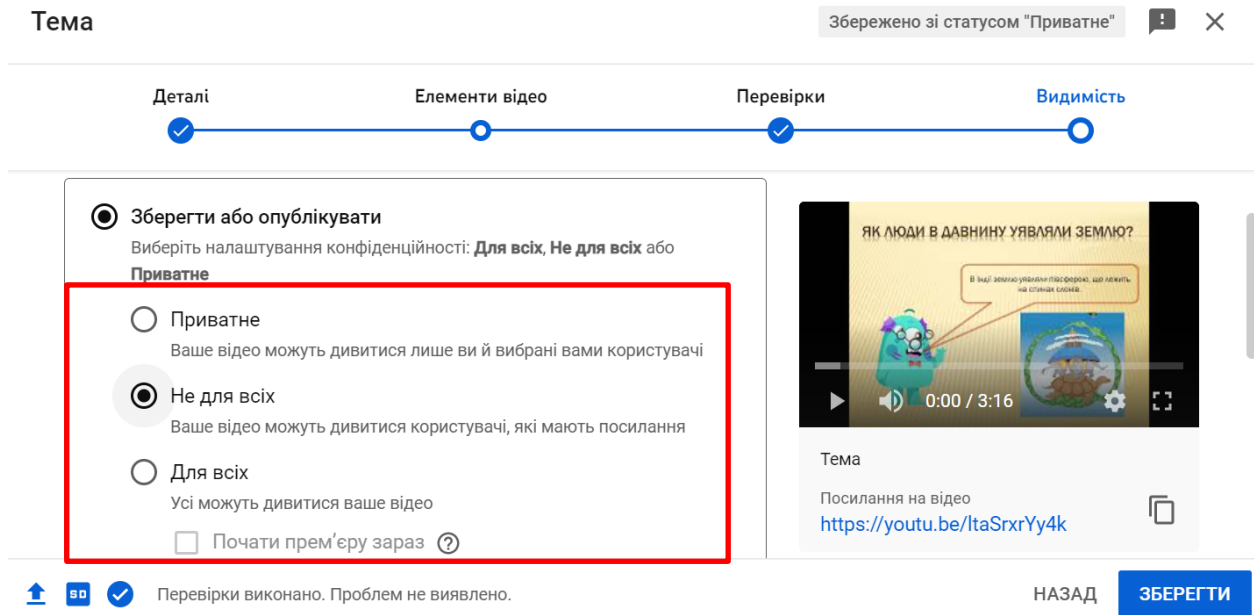


Рис. 6.23. Останній етап публікації відео на YouTube каналі

Після публікації копіюється посилання на відео і вікно закривається (Рис. 6.24).

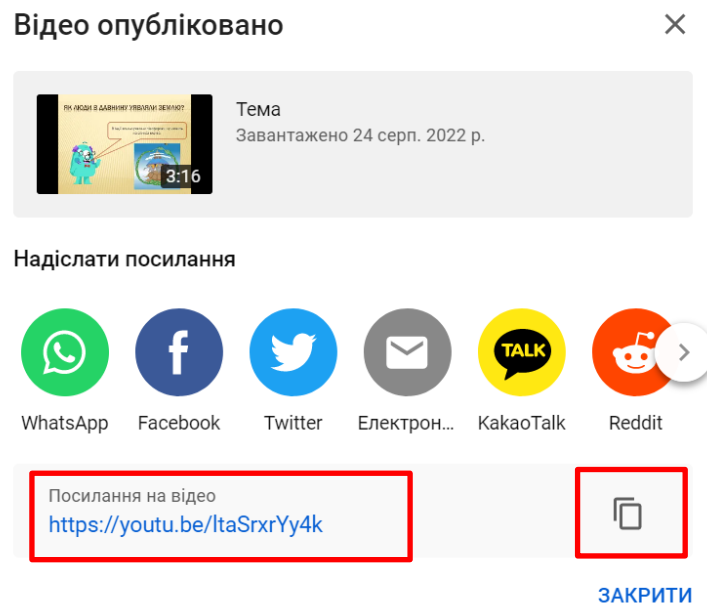


Рис. 6.24. Отримання посилання на відео

У текстовому процесорі було підготовлено аркуш для заповнення учнями після перегляду розробленого відео (рис. 6.25). Цей аркуш бажано зробити ілюстрованим. Далі його зберігають в форматі .pdf.

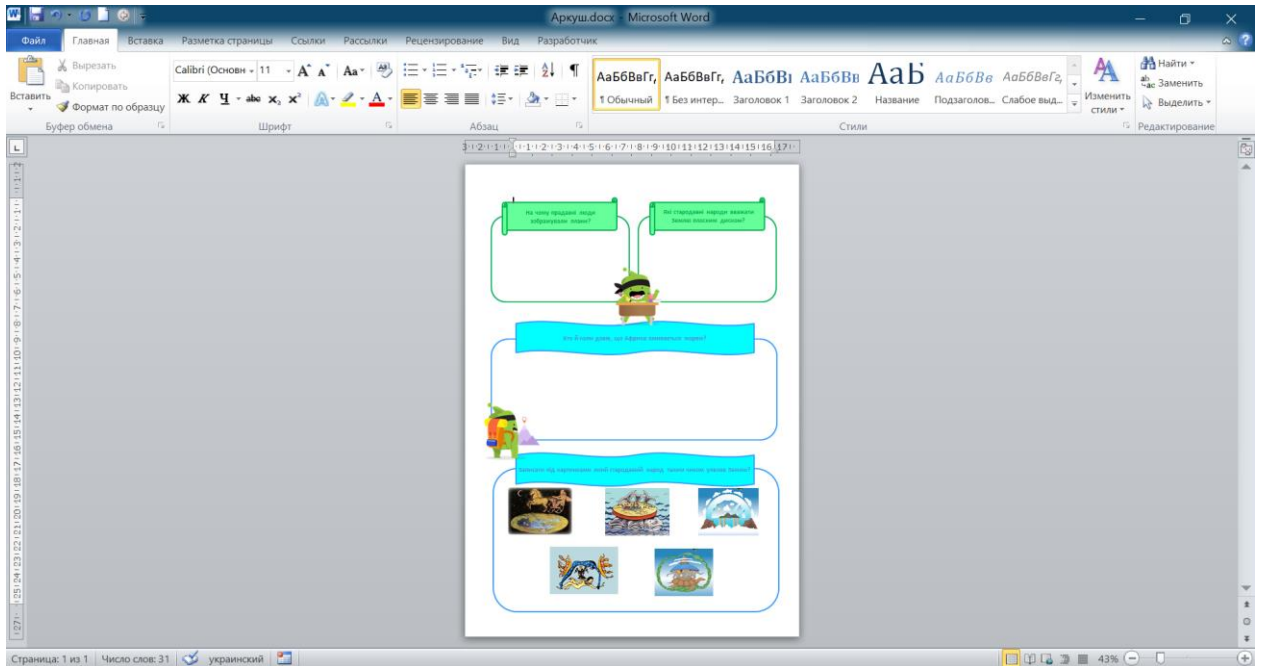


Рис. 6.25. Створений робочий аркуш в MS Word

Далі переходять на вкладку Портфоліо, в якій натискають кнопку [Створити завдання] (рис. 6.26).

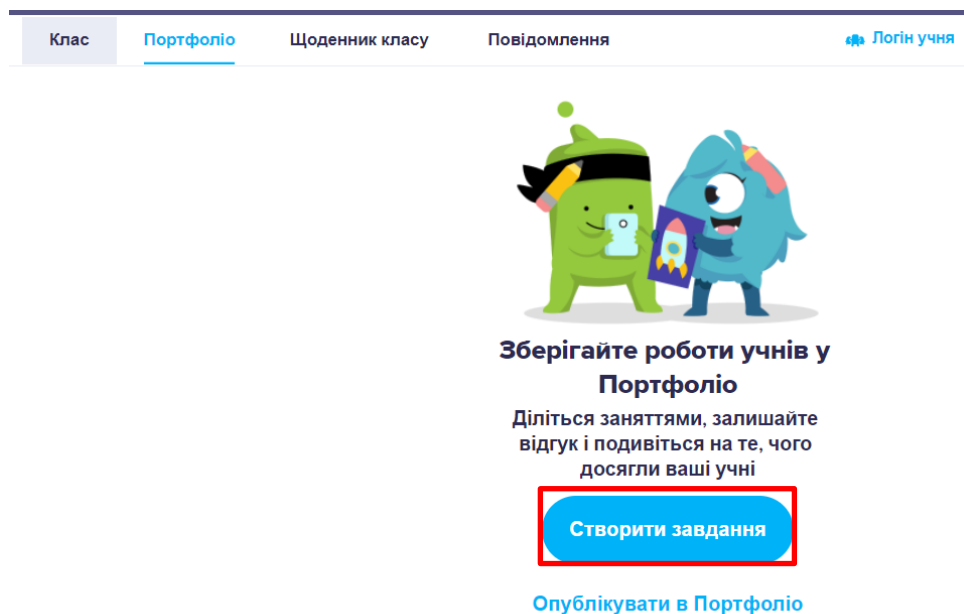


Рис. 6.26. Створений завдання в Class Dojo

Після цього відкривається вікно створення нового завдання, в якому вводиться назва, надруковано інструкції, введено посилання на відео. Далі натискається **Завантажити вкладки** і обирається файл Аркуш.pdf (рис. 6.27). Нарешті натискається кнопка [Призначити до класу].

Створити заняття



Назва

Теоретичний матеріал

Обов'язково

Інструкції

Переглянути відео:

<https://youtu.be/ItaSrXrYy4k>

Надати відповіді на робочому аркуші

Запис

Має бути менше ніж 500 символів.

Призначено всьому класу

Тип відповіді

Текст

Відео

Фото

Малювання

Робочий лист

Завантажити вкладення

Аркуш.pdf

Призначити до класу

Рис. 6.27. Створення завдання з теоретичним матеріалом в Class Dojo

У результаті в портфоліо з'явилося завдання **Теоретичний матеріал** (рис. 6.28). Далі створюється наступне завдання.

Усі публікації

Заняття

Ідеї діяльності

Створити активність

Current

Теоретичний матеріал 0/8

Учні

Логін учня

Учень 1

Учень 2

Теоретичний матеріал Редагувати

0 Затверджено 0 Очікує підтвердження 8 Ще не подано

Переглянути відео:

<https://youtu.be/ItaSrXrYy4k>

Надати відповіді на робочому аркуші

Аркуш.pdf

Заняття встановлені на пристроях учнів! Що далі?

1. Дозвольте учням увійти та виконати вправу
2. Ви схвалюєте відповіді учнів
3. Роботою учнів діляться вдома з родинами!

Рис. 6.28. Теоретичний матеріал в портфоліо Class Dojo

Для створення завдання з посиланням на інтерактивну вправу вводиться інструкція і додається посилання на вправу, тип відповіді – текст (рис. 6.29).

Створити заняття



Назва

Інтерактивна вправа

Обов'язково

Інструкції

Виконати завдання:

<https://learningapps.org/watch?v=pt6e0hyvk22>

Зробити скріншот екрану після виконання завдання і надіслати його

■ Запис

Мас бути менше ніж 500 символів.

Призначено всьому класу ▾

Призначити до класу

Тип відповіді

Текст

Відео

Фото

Малювання

Робочий лист

Завантажити вкладки

Рис. 6.29. Створення завдання з інтерактивною вправою в Class Dojo

Також було створено завдання з посиланням на інтерактивну вправу вводиться інструкція і додається посилання на вправу, тип відповіді – текст (рис. 6.30).

Створити заняття

Назва

Груповий проєкт

Обов'язково

Інструкції

Порівняти карту світу давньогрецького вченого із сучасною картою півкуль.

Група 1 - карта Ератосфена
Група 1 - карта Птолемея

■ Запис

Мас бути менше ніж 500 символів.

Призначено всьому класу ▾

Призначити до класу

Тип відповіді

Текст

Відео

Фото

Малювання

Робочий лист

Завантажити вкладки

Рис. 6.30. Створення завдання Груповий проєкт в Class Dojo

Останнім створено активність з домашнім завданням ().

Домашнє завдання [Редагувати](#)

✔ 0 Затверджено
👤 0 Очікує підтвердження
🛑 8 Ще не подано

1. Прочитати параграф 3 підручника (с. 17-20).
2. Відповісти на запитання наприкінці параграфу.
3. Відповіді на запитання представити в текстовому виді.

Заняття встановлені на пристроях учнів! Що далі?

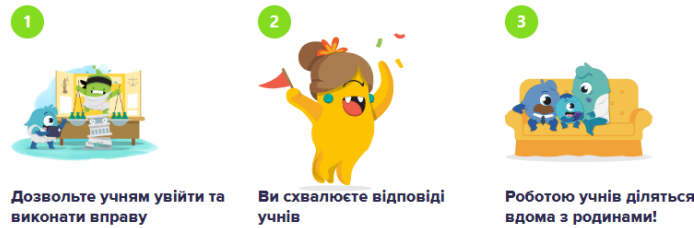


Рис. 6.31. Домашнє завдання в портфоліо Class Dojo

8. Нарешті проводимо урок. На початку уроку вчитель відмічає присутність, для чого переходить на вкладку **Клас** і натискає **Відвідуваність** (рис. 6.32).

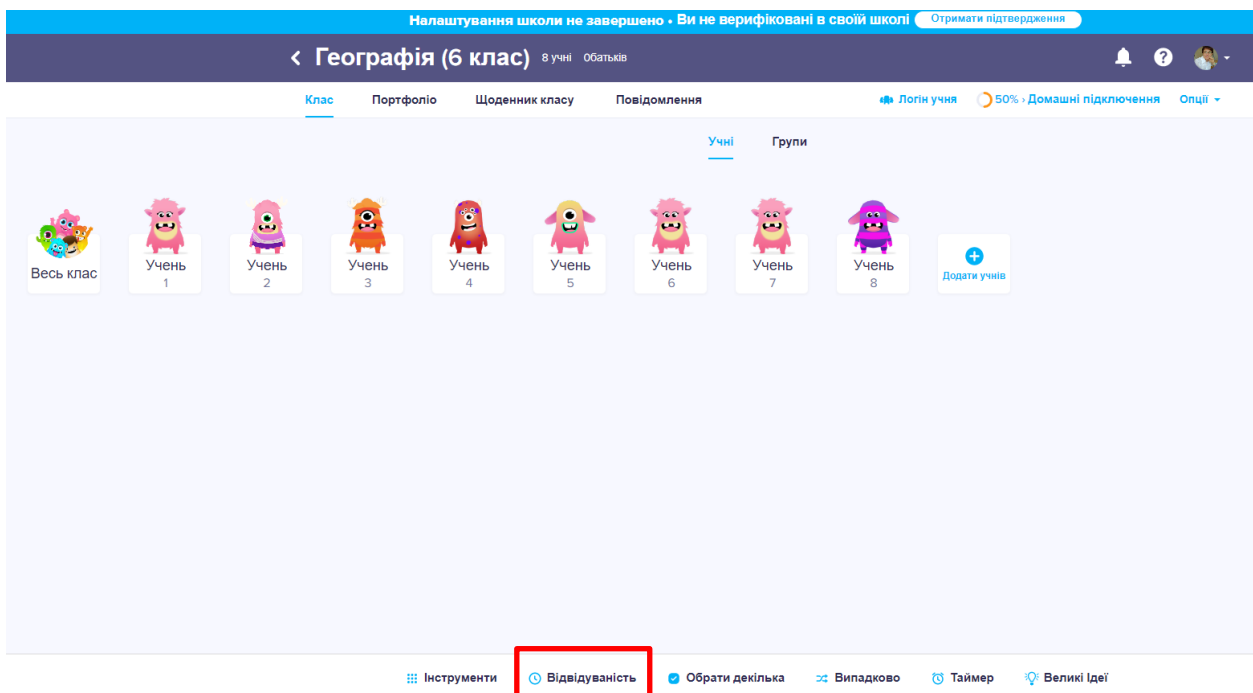


Рис. 6.32. Налаштування відвідуваності в класі Class Dojo

Наприклад, на уроці відсутні Учень 1 і Учень 2, тому їм ставиться відсутність клацанням по значку відвідуваності (рис. 6.33). Червоний значок означає відсутність на уроці, а зелений – присутність. Також є значки, що означають спізнення або прихід заздалегідь. Далі натискається кнопка **[Зберегти відвідуваність]**.



Рис. 6.33. Відвідуваності в класі Class Dojo

Тепер додається таймер на виконання завдання **Теоретичний матеріал**. Для цього натискають **Інструменти** (рис. 6.32), відкривається вікно з набором інструментів (рис. 6.34). У ньому обирається **Таймер**. Потім обирається тривалість роботи таймера і він запускається (рис. 6.35).

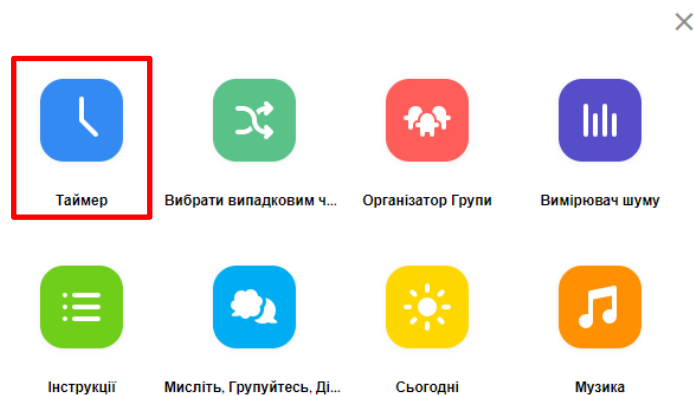


Рис. 6.34. Інструменти класу Class Dojo

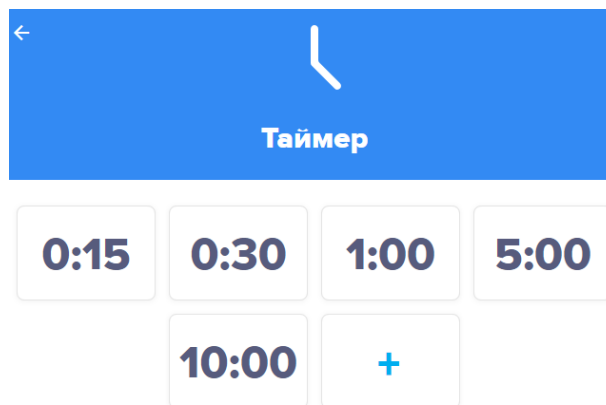


Рис. 6.35. Налаштування таймеру в Class Dojo

Робота таймера відображена на рис. 6.36 (а). По закінченню часу роздається сигнал та з'являється повідомлення, що час вийшов (рис. 6.36, б). У в цей момент учні виконують завдання.



а) б)
Рис. 6.36. Робота таймеру в Class Dojo

На представлено список справ одного з учнів в його акаунті. Учень натискає кнопку **[Почати]** і виконує завдання (рис. 6.37): посилання на відео або на інтерактивні вправи відкриваються в нових вкладках, на робочому аркуші друкується або малюється відповідь.

ClassDojo Home Portfolio Учень 8

Список справ

Домашнє завдання
1. Прочитати параграф 3 підручника (с. 17-20).
2. Відповісти на запитання наприкінці параграфу.
3. Відповіді на запитання представити в текстовому виді.
Fri, Aug 26 · Географія (6 клас) **Почати**

Груповий проєкт
Порівняти карту світу давньогрецького вченого із сучасною картою півкуль.
Група 1 - карта Ератосфена
Група 1 - карта Птолемея
Thu, Aug 25 · Географія (6 клас) **Почати**

Інтерактивна вправа
Відкрити вправу:
<https://wordwall.net/play/34415/448/822>
ввести своє прізвище та фамілію, пройти завдання і
Thu, Aug 25 · Географія (6 клас) **Почати**

Інтерактивна вправа
Виконати завдання:
<https://learningapps.org/watch?v=pt6e0hyvk22>
Зробити скріншот екрану після виконання завдання і надіслати його
Thu, Aug 25 · Географія (6 клас) **Почати**

Теоретичний матеріал
Переглянути відео:
<https://youtu.be/ItaSrXrYy4k>
Надати відповіді на робочому аркуші
Thu, Aug 25 · Географія (6 клас) **Почати**

Моє портфоліо **+**

Рис. 6.37. Клас в акаунті учня

Введені відповіді учень може зберегти, якщо збирається ще доопрацювати свою відповідь або здати (рис. 6.38).

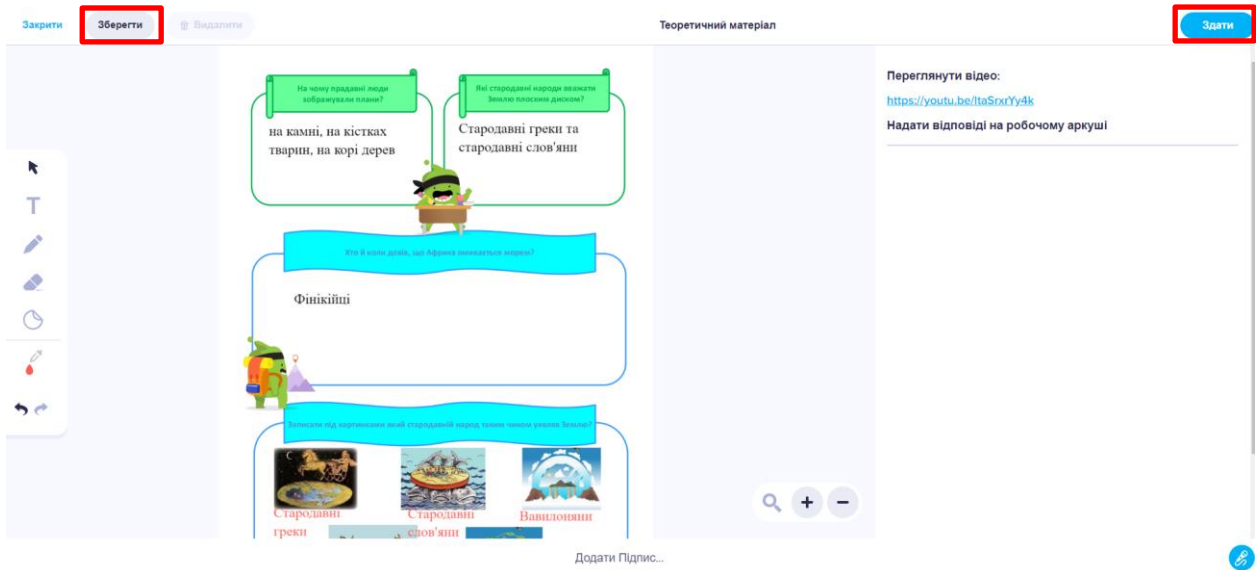


Рис. 6.38. Клас в акаунті учня

В акаунті вчителя на вкладці Портфоліо з'являється інформація (жовтий значок) про те, що необхідно оцінити роботу учня (рис. 6.39). Вчитель клацає по ньому та може переглянути відповідь, затвердити її, повернути на доопрацювання, додати коментар (рис. 6.40).

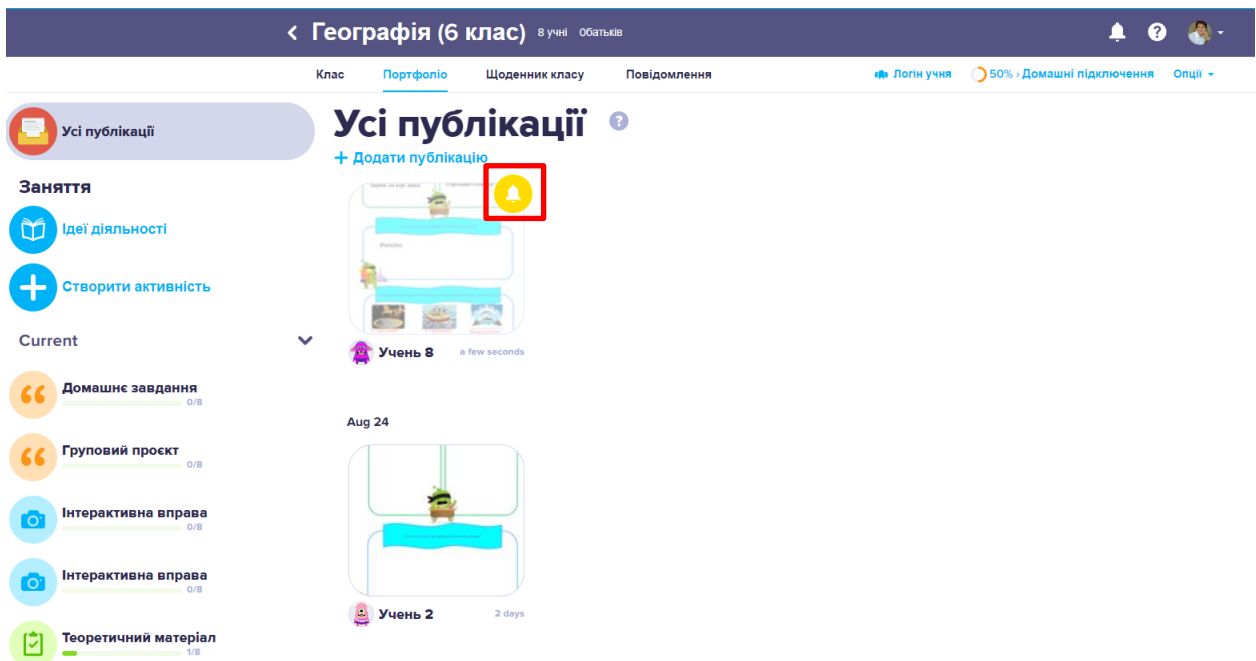


Рис. 6.39. Клас в акаунті вчителя

The image shows two parts of a digital classroom interface. On the left, a student's work is displayed, featuring a cartoon character and several text boxes with questions and answers about ancient civilizations. The questions include: 'На чому прадавні люди зображували плани?' (On what did ancient people draw maps?), 'Які стародавні народи вважали Землю плоским диском?' (Which ancient peoples considered Earth a flat disk?), 'Хто й коли довів, що Африка омивається морем?' (Who and when proved that Africa is surrounded by the sea?), and 'Залісати під картинками який стародавній народ таким чином уявляв Землю?' (Label the pictures with which ancient people perceived Earth in this way?). The answers provided are: 'на камні, на кістках тварин, на корі дерев' (on stone, on animal bones, on tree bark); 'Стародавні греки та стародавні слов'яни' (Ancient Greeks and Slavs); 'Фінікійці' (Phoenicians); and 'Стародавні греки', 'Стародавні слов'яни', 'Вавилоняни', 'Стародавні єгиптяни', and 'Стародавні індійці' (Ancient Greeks, Slavs, Babylonians, Egyptians, and Indians). On the right, a teacher's interface shows a student named 'Учень 8' (Student 8) with a 'Додати коментар...' (Add comment...) button highlighted in red. Below it, there are buttons for 'Затвердити' (Approve) and 'Повернути як чернетку' (Return as draft), also highlighted in red.

Рис. 6.40. Оцінювання роботи учня

Поступово у портфоліо учня буде зменшуватися кількість завдань, які необхідно пройти. А вчитель має не забувати та ставити оцінки учням класу (на вкладці Клас).

За результатами виконання інтерактивних вправ можна провести опитування, обираючи випадково учня серед присутніх (рис. 6.41), після цього учню можна поставити бали за відповідь (рис. 6.42).

The image shows a classroom interface for 'Географія (6 клас)' (Geography, 6th grade) with 8 students and 0 absences. At the top, there are navigation tabs: 'Клас', 'Портфоліо', 'Щоденник класу', and 'Повідомлення'. Below these are buttons for 'Скасувати останню дію' (Cancel last action), 'Додати примітку' (Add note), 'Учні' (Students), and 'Групи' (Groups). A row of student avatars is shown, labeled 'Весь клас' (Whole class) and 'Учень 1' through 'Учень 8'. A large card in the center shows 'Учень 7' (Student 7) with a question mark icon. At the bottom, there are several utility buttons: 'Інструменти' (Tools), 'Відвідуваність' (Attendance), 'Обрати декілька' (Select multiple), 'Випадково' (Randomly), 'Таймер' (Timer), and 'Великі Ідеї' (Big Ideas). The 'Випадково' button is highlighted with a red box.

Рис. 6.41. Випадковий вибір учня

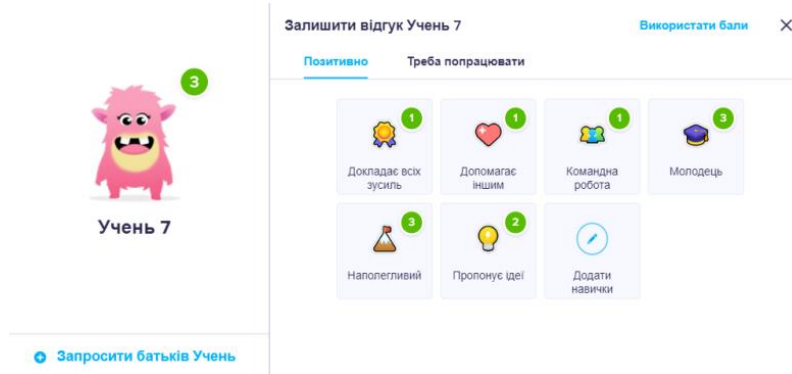
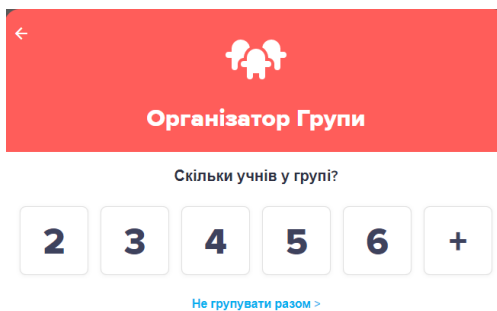
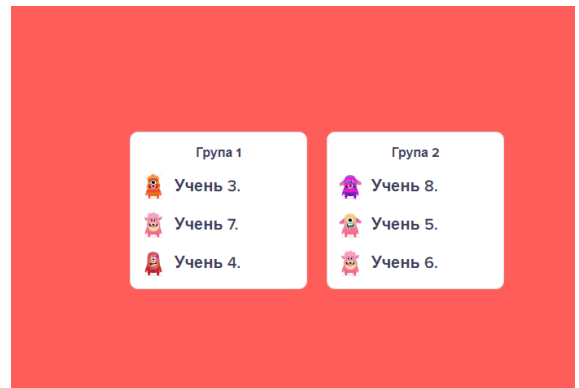


Рис. 6.42. Оцінювання відповіді випадково вибраного учня

Для виконання групового проєкту можна створити групи, для чого застосовується кнопка **[Організатор груп]** (рис. 6.34). Спочатку вказується кількість учнів в групі (рис. 6.43, а), потім з'являється розподіл учнів на групи (рис. 6.43, б).



а)



б)

Рис. 6.43. Робота інструмента організатора груп

Тепер учні можуть в групах і пропонувати свої ідеї, а потім учні вводять свої відповіді.