

4. Vandercruysse S., Vandewaetere M., & Clarebout G. Game-based learning: A review on the effectiveness of educational games. In M. M. Cruz-Cunha (Ed.), *Handbook of research on serious games as educational, business, and research tools*, 2012. pp. 628–647.

ВИКОРИСТАННЯ ІНТЕРНЕТ-СЕРВІСУ QUIZIZZ У СИСТЕМІ ЗАСОБІВ ПЕРЕВІРКИ ТА ОЦІНЮВАННЯ НАВЧАЛЬНИХ ДОСЯГНЕНЬ УЧНІВ

Слободянюк Ірина Юрївна

кандидат педагогічних наук, викладач фізики та інформатики,
Барський гуманітарно-педагогічний коледж імені Михайла Грушевського,
islobodianuk@gmail.com

Цегольник Ліна Петрівна

магістр педагогічної освіти, вчитель фізики,
Комунальний заклад «Загальноосвітня школа І–ІІІ ст. № 12 Вінницької міської ради»,
wadimirz@gmail.com

В умовах сьогодення ефективним та дієвим рішенням для вдосконалення освітнього процесу є впровадження сучасних методів та засобів навчання. Не є виключенням і етап перевірки рівня навчальних досягнень, який зазвичай не викликає захоплення в учнів, а навпаки – сприймається як складний та стресовий. Тому, перед сучасним педагогом постає завдання – пошук інноваційних, цікавих та водночас ефективних способів проведення даного етапу уроку.

Дедалі більшого поширення в освітньому процесі набуває технологія BYOD [1, с. 1] – Bring Your Own Device – «принеси свій особистий пристрій». Дана технологія передбачає використання індивідуальних мобільних пристроїв (смартфон, планшет, ноутбук) з метою організації освітньої діяльності учнів. Серед сервісів, що дають змогу проводити опитування, здійснювати перевірку рівня знань з використанням мобільних пристроїв, а також автоматизують процес оцінювання, є сервіси Kahoot та Quizizz. Особливості використання Internet-сервісу Kahoot! як сучасного засобу моніторингу навчальної діяльності описано в [4]. Зупинимось детальніше на сервісі Quizizz.

Quizizz – це Internet-інструмент для проведення оцінювання рівня знань учнів як під час занять, так і в якості домашньої роботи. Для розробки завдань необхідно перейти за посиланням <https://quizizz.com> та зареєструватися. Даний сервіс є англomовним, однак у посібнику [2] детально описано основні етапи створення завдань та подано покрокові інструкції щодо роботи з online-сервісом.

Серед особливостей сервісу варто відмітити режими роботи: Play Live («гра в реальному часі») та Homework («домашня робота»). Режим *Play Live* вчитель застосовує безпосередньо на уроці, впроваджуючи технологію BYOD. Перевагою сервісу є те, що наявність проектору не обов'язкова, оскільки на екрані пристрою учня відображаються як запитання, так і варіанти відповіді (рис. 1).

Особливістю є те, що, послідовність завдань та варіантів відповідей для кожного учня є індивідуальною, хоча банк запитань однаковий. Це дозволяє кожному працювати в зручному для себе темпі та не створює відволікаючих моментів. Під час проходження тестування результати кожного учня відображаються на екрані вчителя, де зазначається кількість правильних і

неправильних відповідей та загальний рейтинг. Результати виконання зберігаються у вкладці *Reports* та можуть бути завантажені на комп'ютер у файлі електронної таблиці Excel.

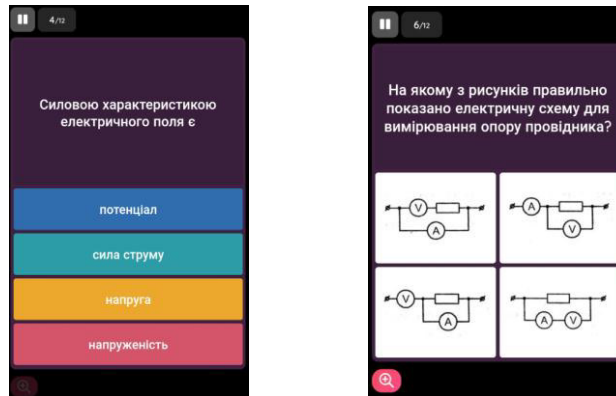


Рис. 1. Вигляд завдання на пристрої учня

Режим *Homework* розрахований на виконання завдання у позаурочний час. Учитель може встановити дату та конкретний час, до якого його можна виконати (рис. 2).

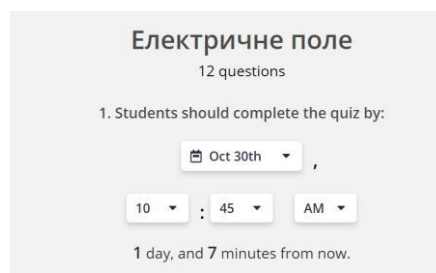


Рис. 2. Встановлення кінцевої дати виконання завдання

Проведення оцінювання навчальних досягнень у такий спосіб може бути як тренувальним, реалізуючи процес самоперевірки, так і контрольним. За необхідності вчитель може роздрукувати завдання та провести контроль у письмовій формі.

Організація перевірки рівня навчальних досягнень з використанням нових форм передбачає реалізацію всіх функцій оцінювання навчальних досягнень [3, с. 418]:

- *контролююча* – забезпечує можливість визначення рівня навчальних досягнень та здійснення неупередженого оцінювання, оскільки перевірка правильності завдань проводиться сервісом автоматично;

- *діагностична*, яка передбачає виявлення прогалин у знаннях. Статистика сервісу Quizizz визначає найскладніші запитання для даного контингенту, а також дає можливість учителю ознайомитися з завданнями, які викликали труднощі у кожного з учнів;

- *коригувальна* – вчитель, на основі результатів тестування та їх аналізу, має змогу вжити заходів щодо усунення прогалин у знаннях;

- *виховна* – забезпечує формування вміння зосереджено та відповідально працювати, здійснювати самоконтроль, розвиває навички роботи з сучасними технічними пристроями;

– *стимулююча* – обумовлюється природним бажанням бути кращим, першим. Сервіс Quizizz надає можливість визначити учнів, які найкраще впоралися з завданням. Такий змагальний ефект з одного боку заохочує кращих учнів працювати над собою і надалі, а з іншого – стимулює решту опрацьовувати навчальний матеріал уважніше, щоб в подальшому показати кращий результат;

– *навчальна* – на основі виявлених прогалин у знаннях, дає змогу їх ліквідувати, стимулюючи у такий спосіб навчально-пізнавальну діяльність;

– *розвивальна* – під час тестування, після відповіді на кожне з запитань, сервіс Quizizz інформує учня правильно він відповів чи ні. У випадку помилки учень правильного варіанту не бачить. Це стимулює його до пошуку відповіді на запитання, зумовлює активізацію пізнавальної діяльності. Разом з тим, перевірка навчальних досягнень у такий спосіб протікає в умовах активної роботи пам'яті та мислення;

– *прогностична* – на основі отриманих результатів учитель може зробити висновки щодо ефективності методики його роботи та визначити можливі шляхи її коригування та вдосконалення.

Перевірка рівня навчальних досягнень учнів є важливим елементом освітнього процесу, оскільки дає змогу вчителю отримати інформацію щодо його ефективності та, за необхідності, вчасно здійснити корегування. З огляду на особливості нинішнього покоління учнів та їх підвищений інтерес до сучасних пристроїв, форми проведення контролю необхідно урізноманітнювати та модернізувати. Ефективним у контексті розв'язання даного питання є впровадження в освітній процес Internet-сервісів та інструментів перевірки рівня навчальних досягнень.

Список використаних джерел

1. Бабич А. З. Використання технології BYOD у процесі навчання в основній школі. *Ukrainian Journal of Educational Studies and Information Technology*. 2017. №2. С. 1–4.
2. Заболотний В. Ф., Мисліцька Н. А., Слободянюк І. Ю. Хмаро орієнтовані технології навчання. Вінниця : ТОВ «Нілан-ЛТД», 2019. 150 с.
3. Кузьмінський А. І. Педагогіка вищої школи: навч. посіб. К.: Знання, 2005. 486 с.
4. Слободянюк І. Ю. Інтернет-сервіс Kahoot! як сучасний засіб моніторингу навчальної діяльності на уроках фізики. Чернігівські методичні читання з фізики та астрономії. 2018: матеріали Всеукр. наук.-практ. конф., 26-28 червня 2018 р. Чернігів, 2018. С. 68–70.

ВИКОРИСТАННЯ КОМП'ЮТЕРНОГО МОДЕЛЮВАННЯ ПРИ ВИВЧЕННІ ПРЕДМЕТІВ ПРИРОДНИЧОГО ЦИКЛУ В ШКОЛІ

Твердохліб Ігор Анатолійович

кандидат педагогічних наук, доцент кафедри інформаційних технологій і програмування,
Національний педагогічний університет імені М. П. Драгоманова,
igtverd@ukr.net

Соціальні зміни та процеси, що відбуваються в сучасному суспільстві, пов'язані з входженням України в європейський освітньо-науковий простір, ключовою стратегією якого є утвердження компетентнісної парадигми. У зв'язку з цим виникає необхідність у фахівцях, здатних орієнтуватися в мінливому