**Лабораторна робота 13**

**Онлайн-інструменти для організації зворотного зв’язку та оцінювання**

[**Google Форми**](https://www.google.com/intl/uk_ua/forms/about/)**.**

Через цей інструмент вчитель може створити різного типу завдання навіть із додаванням зображень та відео з YouTube і подивитись відповіді в загальній електронній таблиці.

[Classtime](https://www.classtime.com/uk/) - Платформа для створення інтерактивних навчальних вправ, яка дозволяє вести аналітику навчального процесу і реалізовувати стратегії індивідуального підходу. Це україномовний онлайн–сервіс для миттєвих тестів, які можна проводити під час заняття, простий і зручний у користуванні. Для успішного використання у класі, потрібний Інтернет, комп’ютер/ноутбук/планшет/смартфон у вчителя та планшет/смартфон у учнів.

[Відеоуроки](https://www.youtube.com/playlist?list=PLiV2fvk3BKHV6--yAvdmbFfNJGkdYYxBP) з роботи в сервісі. [Презентація](https://docs.google.com/presentation/d/1Quj8Z8FA7Y55fSwq3_cCXmmHGmgpxR0xZChbAnsxIcA/edit?usp=sharing) про можливості платформи.

[**Kahoot.com**](https://kahoot.com/) – додаток для освітніх проектів. Дає змогу створювати інтерактивні навчальні ігри, що складаються з низки запитань із кількома варіантами відповідей.

**Алгоритм роботи з сервісом Kahoot!:**

• створюємо опитування (тест) з можливістю додавання фото і відео;

• даємо номер віртуальної кімнати (його генерує система);

• демонструємо завдання через проектор на екран в класі;

• учні заходять з мобільних пристроїв;

• на екрані їх мобільних гаджетів починає відображатися завдання і йде зворотний відлік часу;

• на загальному екрані після відповіді на питання виводяться імена учнів, які правильно відповіли - хто швидше відповів, той переможець;

• учні відповідають - їм нараховують очки за правильне виконання завдання.

[**Mentimeter**](https://www.mentimeter.com/) **–** сервіс для створення та проведення опитувань. Вчитель у кілька кліків може завантажити на сайт одне чи декілька запитань. А потім дає учням посилання з кодом доступу чи можливість сканувати QR-код.

Вчитель визначає, скільки часу клас має на те, щоб відповісти. А також обирає, у якому вигляді хоче отримати відповіді від аудиторії:

* просто кількість голосів,
* процентне співвідношення,
* діаграма,
* «хмара слів»,
* графік.

Далі учні відповідають зі своїх смартфонів та планшетів.

Сервіс не персоніфікований (вчитель не бачить, хто з учнів як відповів). Тому для оцінювання успішності не підійде. Однак може допомогти відслідкувати динаміку засвоєння матеріалу, оскільки результати кожного опитування зберігаються.

[**Quizizz**](https://buki.com.ua/news/7-servisiv-dlya-stvorennya-navchalnykh-testiv-ta-zavdan-onlayn/) дозволяє проводити оцінювання знань учнів різного віку у веселій і захоплюючій формі. Розглянемо основні особливості сервісу:

1.    Студентський темп. Запитання з’являються на екрані кожного студента, тому вони можуть відповідати на запитання у своєму власному темпі, а в кінці переглянути свої відповіді.

2.  BYOD. Учні можуть грати на будь-якому пристрої з браузером: комп’ютері , ноутбуку, планшеті та смартфоні, що має операційну систему iOS/Android, Windows або Linux. Має російськомовну версію.

3. Тисячі публічних вікторин. Багато вчителів по всьому світу щодня створюють тисячі чудових вікторин, уроків в Quizizz. І кожен зареєстрований користувач може ними скористатися. Реєстрація за допомогою електронної пошти або акаунта Google.

4. Простий і зручний редактор вікторин Quizizz. Можливість створення тестів і вікторин різної тематики, організація вікторин та опитувань на уроці, а також використання тестів для домашнього завдання. В свою вікторину можна додати декілька запитань з іншої, навіть не власної вікторини. До завдань і варіантів відповідей легко додавати зображення, відео, наявний редактор формул та багато інших функцій.

5. Звіти. Звіти по проведених вікторинах дають детальну інформацію про класи та студентів щодо кожної проведеної вікторини. Можемо бачити рейтинг кожного учасника, правильні і неправильні відповіді по кожному учню. Звіти допомагають отримати дані в режимі реального часу, зрозуміти сильні та слабкі сторони учнів класу. При потребі виставляю бали учням за відповіді на питання вікторини. Звіти можна завантажити у вигляді електронної таблиці Excel та роздрукувати. Також можна використовувати ці дані, щоб спланувати свої уроки на основі їх результативності.

6.   Налаштування вікторини. Вчителі мають багато варіантів, щоб налаштувати свою сесію вікторини. Спочатку обирається режим проведення гри: командний, класичний або контрольна робота. В налаштуваннях гри задається таймер запитань, їх порядок, показ таблиці лідерів, мемів (смішних картинок та відео), нарахування бонусів, дозволів на повторну відповідь на неправильні запитання та ін.

**Он-лайн конструктор Quizizz** постійно оновлюється розробниками, з’являються нові функції. Реєстрація і використання основних можливостей без оплати. Тому на мою думку можна саме використовувати цей сервіс в навчально-виховному процесі при вивчені різних предметів.

**Типи ігрових режимів**

1. Проведення вікторини в реальному часі
2. Гра у командному режимі
3. Режим рецензування
4. Призначення гри у вигляді домашнього завдання

**Звіти по проведеним вікторинам**

Звіти дають детальну інформацію про класи та студентів щодо кожної проведеної вікторини. Звіти допомагають отримати дані в режимі реального часу, зрозуміти сильні та слабкі сторони учнів класу. Увійшовши в систему, на панелі меню ліворуч потрібно обрати вкладку Звіти. Натискання цієї кнопки перенесе вас на екран Звіти. Тут ви можете переглянути детальний хід гри за її назвою.

Обравши результат гри, можна її роздрукувати з результатами усього класу або для кожного учня окремо з запитаннями і відповідями. Також існує функція відправки звіту успішності учня його батькам електронною поштою. За допомогою відповідної кнопки завантажити звіт можна завантажити у вигляді електронної таблиці Excel на свій пристрій.

Покрокова [інструкція створення Quizizz.](https://docs.google.com/presentation/d/1JDSJGhhXolkXoe-k_lKVDMom52dDtzIR/edit?usp=sharing&ouid=104956712776839657990&rtpof=true&sd=true)

**Хід роботи**

1. Опрацювати теоретичний матеріал.
2. Переглянути можливості сервісів Quizizz, [Mentimeter](https://www.mentimeter.com/), [Kahoot.com](https://kahoot.com/), Classtime використовуючи інструкції.
3. Опрацюй матеріали статті [«6 креативних ідей для самооцінювання на уроці»](https://osvitanova.com.ua/posts/3293-6-kreatyvnykh-idei-dlia-samootsiniuvannia-na-urotsi).
4. Створити завдання для оцінювання використовуючи сервіси Quizizz, [Mentimeter](https://www.mentimeter.com/), [Kahoot.com](https://kahoot.com/), Classtime.
5. Надати посилання для редагування (викладачу) та посилання для перегляду (для учнів) на створені завдання.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Сервіс** | **Посилання для редагування (викладачу)** | **Посилання для перегляду**  **(для учнів)** |
| Classtime |  |  |
| Quizizz |  |  |
| [Mentimeter](https://www.mentimeter.com/) |  |  |
| [Kahoot.com](https://kahoot.com/) |  |  |