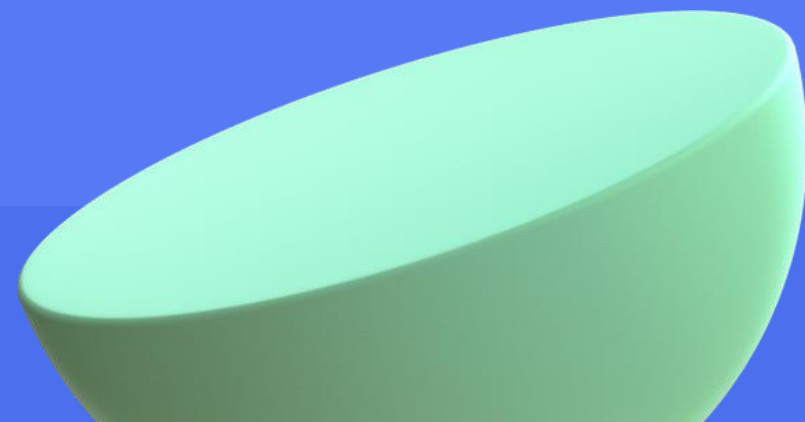


**Використання
сервісів для
перевірки рівня
знань**



В сучасному світі, де освіта є ключовим елементом розвитку, вчителям доводиться стикатися зі значними викликами в процесі навчання. Одним з таких викликів є забезпечення ефективності та результативності навчання, а також виявлення рівня знань учнів. Саме з цією метою використовуються сервіси для перевірки рівня знань.



Загальні переваги використання сервісів для перевірки рівня знань полягають у підвищенні ефективності навчання і зростанні мотивації учнів до навчання. Такі сервіси дозволяють вчителям більш ефективно контролювати процес навчання.

Окрім того, сервіси для перевірки рівня знань дозволяють вчителям швидко і зручно оцінювати знання учнів, що дає змогу зробити вчасні корективи в навчальному процесі і допомагає учням краще зрозуміти матеріал.

Також вони забезпечують збір статистики процесу навчання, що дозволяє аналізувати та вдосконалювати навчальний процес.

Нарешті, сервіси для перевірки рівня знань є корисним інструментом для дистанційного навчання, що дозволяє учням отримувати знання з будь-якого місця з доступом до Інтернету.



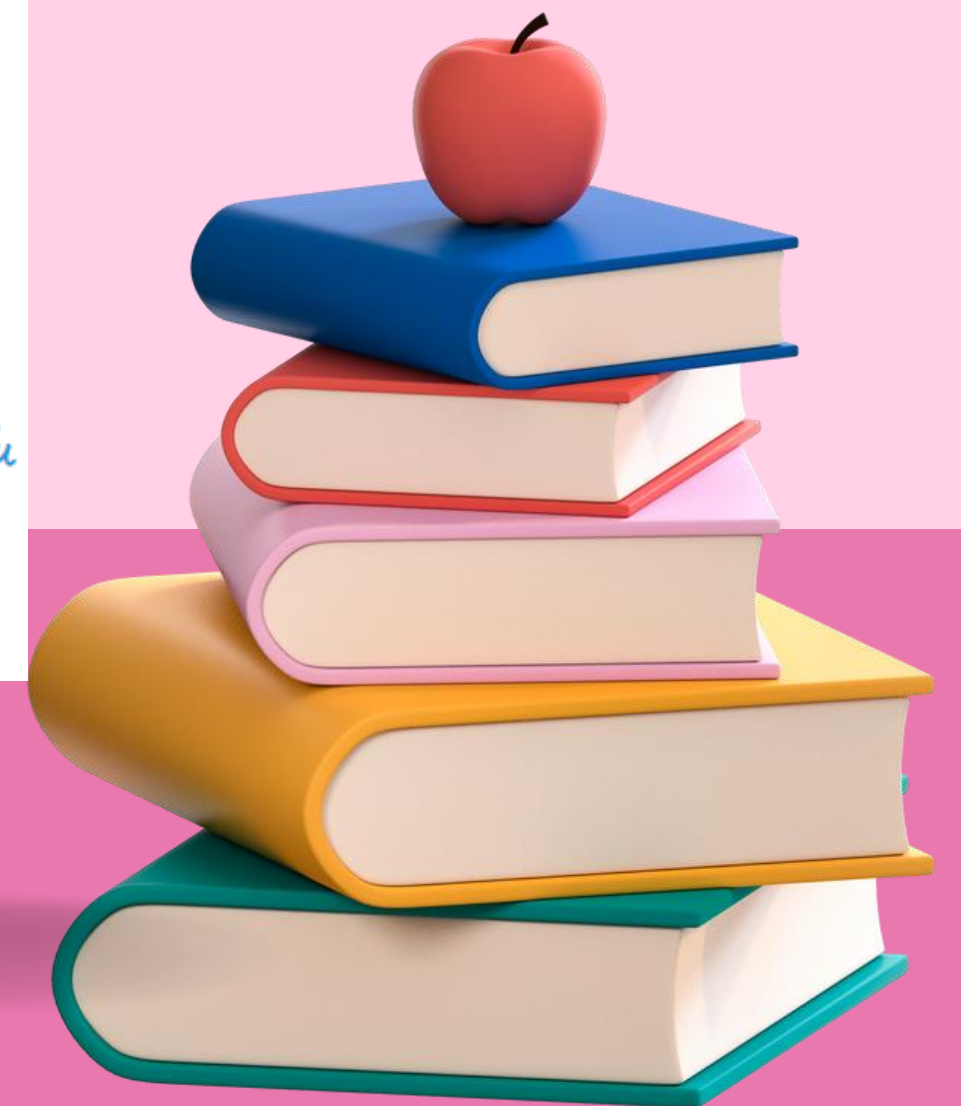
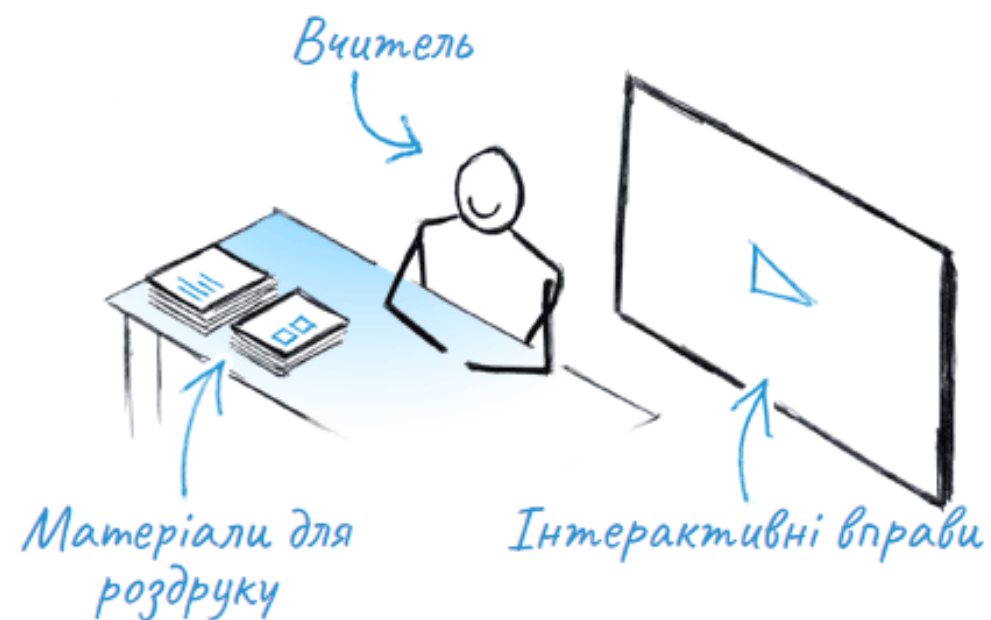
Сервіс **Wordwall**



Простий спосіб для створення власних навчальних ресурсів.

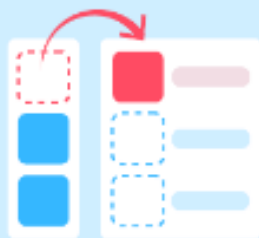
Створюйте власні вправи для свого класу.

Вікторини, вправи на співставлення, ігри зі словами і багато іншого.




ІНТЕРАКТИВНІ ВПРАВИ

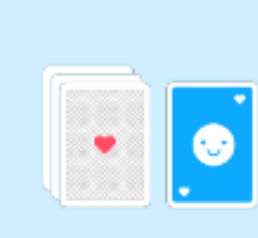
Сортувати за: НАЙПОПУЛЯРНІШІ В АЛФАВІТНОМУ ПОРЯДКУ




Відповідники
Перетягніть усі ключові слова до їх визначень.




Вікторина
Серія запитань з кількома варіантами відповіді. Торкніться правильної відповіді, щоб продовжити.




Випадкові карти
Роздавайте карти з перетасованої колоди.




Відкрийте вікно
Торкніться кожного вікна по черзі, щоб відкрити його і побачити елементи, що знаходяться всередині.




Флеш-карти
Перевірте себе за допомогою карт з підказками на передній панелі і відповідями на задній панелі.



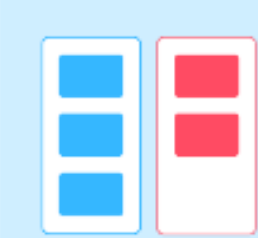
Випадкове колесо
Крутіть колесо, щоб побачити, який елемент з'явиться наступним.




Відсутнє слово
Вправа, у якій необхідно перетягувати слова на місце пробілів у тексті.




Анаграма
Перетягніть літери в правильне положення, щоб розшифрувати слово або фразу.




Сортування за групами
Перетягніть кожний з елементів у правильну групу.




Відповідники
Натискайте на відповідні варіанти, щоб використати їх. Повторюйте, поки всі варіанти не будуть використані.



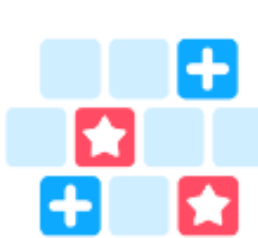
Наведіть порядок
Перетягніть слова, розмістивши їх у реченні у правильному порядку.




Шибениця
Допишіть слово, обираючи правильні літери.



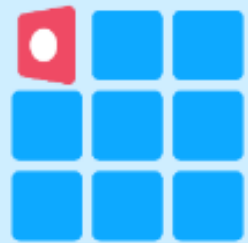
Діаграма з мітками
Перетягуйте шпильки у правильне місце на зображенні.



Відповідні пари
Торкніться пари плиток одночасно, щоб виявити, чи вони одна одній відповідають.



Пошук слів
Слова приховані у сітці з літерами. Знайдіть їх якомога швидше.



Двосторонні плитки

Перегляньте серію двосторонніх плиток. Торкніться, щоб збільшити і проведіть пальцем, щоб перевернути.



Правильно, неправильно

Елементи пролітають на швидкості мимо вас. Перевірте, скільки з них ви зможете відгадати до того, як вийде час.



Кросворд

Використовуйте підказки, щоб розгадати кросворд. Торкніться слова та введіть відповідь.



Ігрова вікторина

Вікторина з кількома варіантами відповіді на час, з розвитком подій та бонусним раундом.



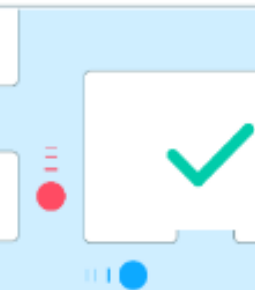
Вікторина із зображеннями

Зображення повільно розкриваються. Натисніть, як тільки будете готові відповісти на питання.



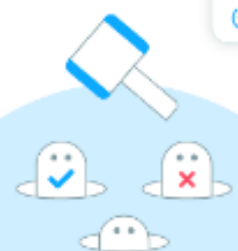
Повітряні кулі

Тріскайте повітряні кулі так, щоб ключові слова впали на визначення, що їм відповідають.



Погоня в лабіринті

Вам потрібно забігти у зону, що містить правильну відповідь, й уникати при цьому ворогів.



Полювання на кротів

Кроти з'являються по одному, вдаряйте лише правильних для того, щоб перемогти.



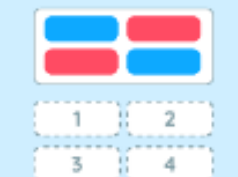
Літак

Використовуйте сенсорну панель або клавіатуру, щоб залітати у правильні відповіді і уникати неправильних.



Розділити за категоріями

Перетягніть елементи у стовпець відповідної категорії.



Правильний порядок

Перетягуйте елементи для того, щоб розмістити їх у правильному порядку.



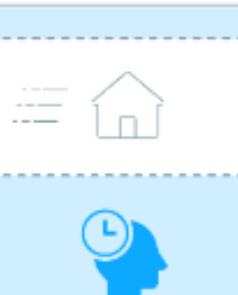
Правильне розміщення

Перетягніть ключові слова, розмістивши їх поруч із правильним описом.



Виграти або програти вікто...

Вікторина, де ви вибираєте, скільки очок коштує кожне питання.



Конвеєр

Запам'ятайте елементи. Коли конвеєр зупиниться, ви повинні торкнутися тих елементів, які побачили.



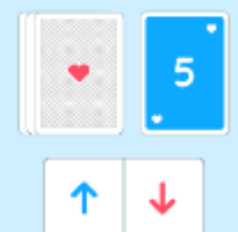
Магніти зі словами

Перетягніть слова або букви, щоб об'єднати їх у речення.



План розсадження

Перетягніть, щоб упорядкувати місця, оберіть випадкового учня чи ученицю або перетасуйте, щоб змінити місця.



Більше чи менше

Визначте: наступна плитка є більшою чи меншою? Шра продовжуватиметься, якщо оберете правильний варіант.

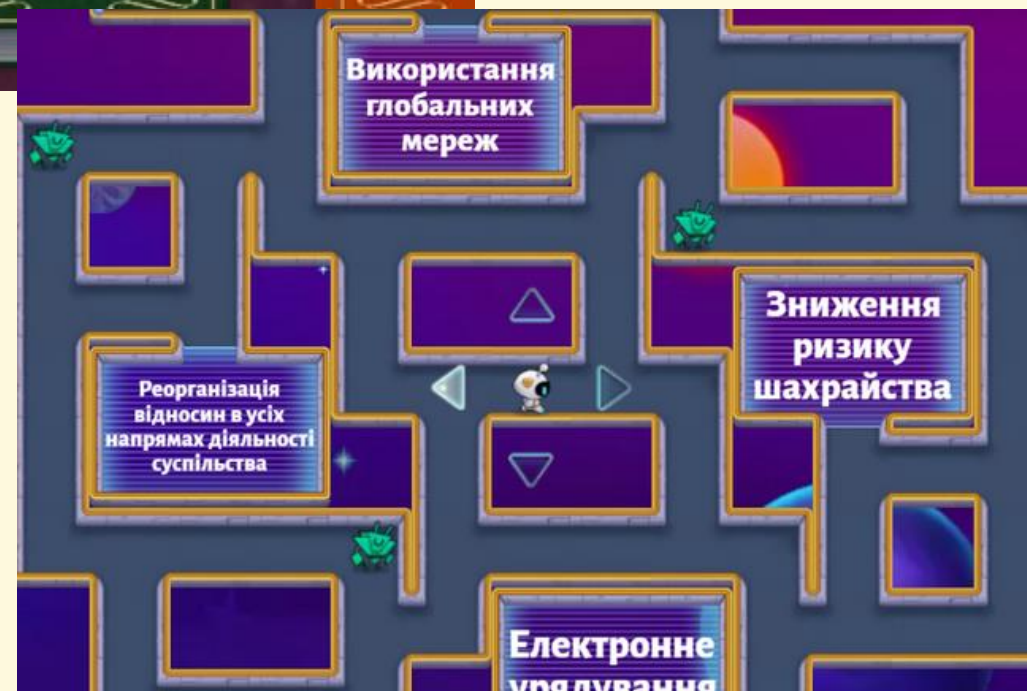


Математичний генератор

Оберіть тему і генератор створить серію математичних запитань.



<code><p align="right"></code>	<input type="checkbox"/>	елемент встановлює UTF-8 кодування документа, що включає в себе більшість символів з усіх відомих людських мов.
<code><h1></code>	<input type="checkbox"/>	рисунок з мережі
<code> </code>	<input type="checkbox"/>	новий абзац без міжрядкового відступу вкінці абзацу
<code><head> </head></code>	<input type="checkbox"/>	маркований список
<code><title> </title></code>	<input type="checkbox"/>	доктап, призначений для вказівки типу поточного документа – DTD (document type definition)
<code><div></code>	<input type="checkbox"/>	заголовок
<code><html> </html></code>	<input type="checkbox"/>	нумерований список
<code><p></code>	<input type="checkbox"/>	вирівнювання по праву сторону
<code><meta charset = "utf-8"></code>	<input type="checkbox"/>	заголовок сторінки
<code><!DOCTYPE html></code>	<input type="checkbox"/>	елемент наповнений контентом, який не відображений користувачам веб-сторінки.
<code><body> </body></code>	<input type="checkbox"/>	тег, всередині якого зберігається заголовок (<head>) і тіло документа (<body>).
<code> </code>	<input type="checkbox"/>	тіло документа, призначений для розміщення тегів і змістовної частини веб-сторінки.



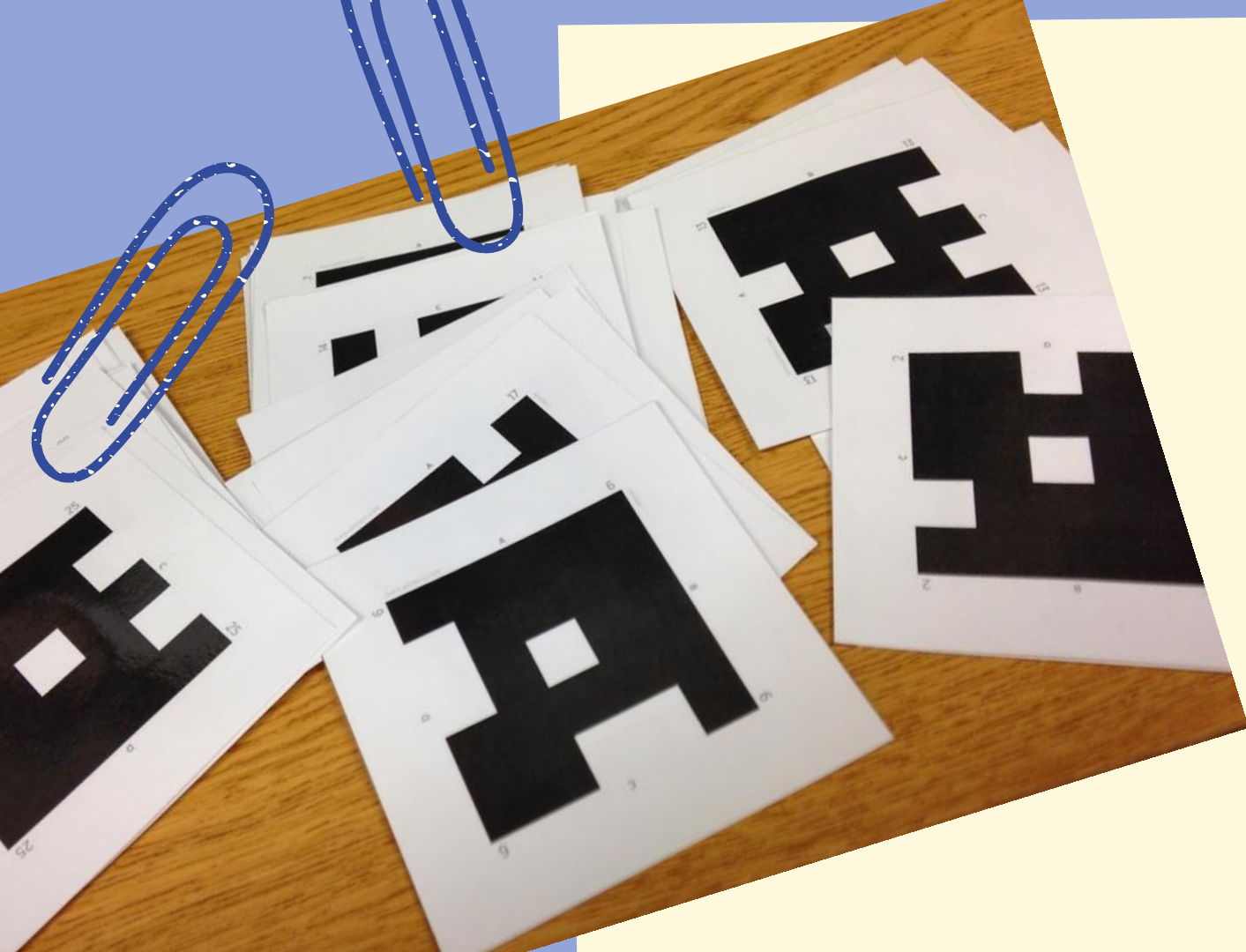
	A	B	C	D	E
1	1	2	3	4	= A1+C1
2	9	8	6	6	
3	5	4	1	2	
4	= A2+\$B\$2		= B2/B\$1	= D1/D\$3	
5		= C2-A3			
6					

#ДЕЛ/0! 15 14

Сервіс **Plickers**

це сервіс, який дозволяє викладачам проводити тестування в класі з використанням спеціальних карток, які викладачі роздають учням. Кожна картка містить унікальний **QR**-код, який дозволяє системі автоматично розпізнати відповіді студентів. За допомогою мобільного пристрою, викладач може швидко та легко оцінити рівень знань учнів.





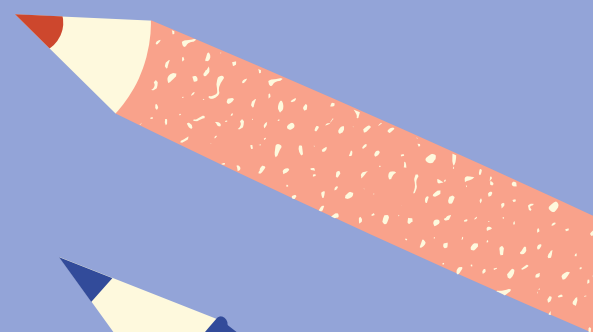
Prepare Classes & questions



Scan answers

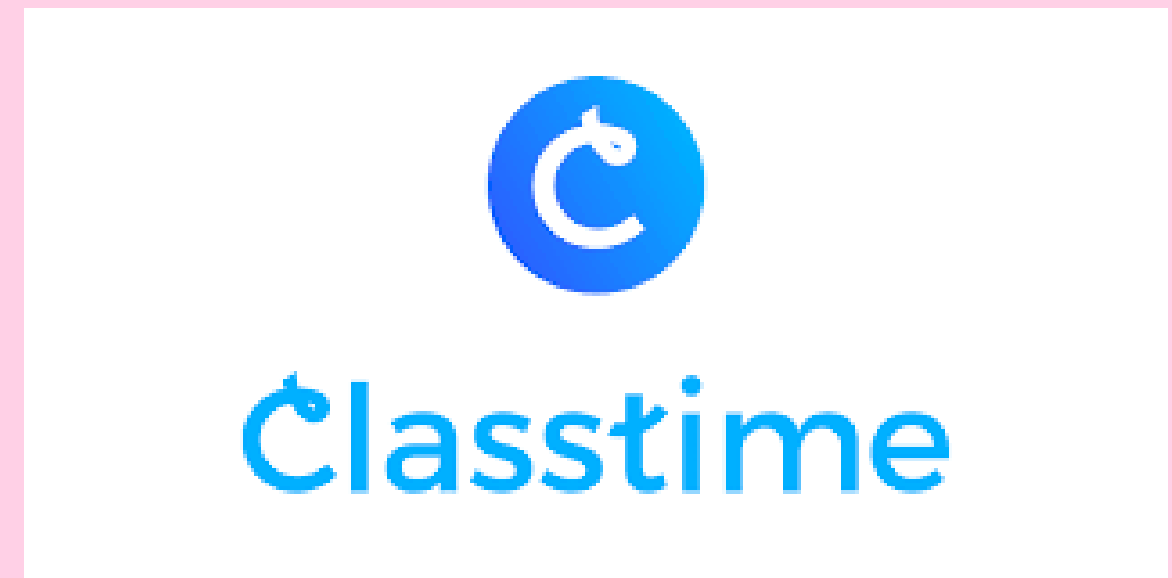


Review results



Сервіс **Classtime**

сервіс, який дозволяє викладачам проводити тестування та опитування в режимі реального часу. Студенти можуть відповідати на запитання з будь-якого пристрою з підключенням до Інтернету, а результати опитування відображаються в режимі реального



Сортувати за Алфавіт

Дії

12 балів

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Димов Нікіта	8.00	✓	✓	✓	✓	✓	✗	✓	✓	✓	✓	✓
Димова Поліна	7.50		✗	✓	✓	✓	✗	✓	✓	✓	✓	✓
Диянчук Лілія	8.00		✓	✗	✓	✓	✗	✓	✓	✓	✓	✓
Єдноралюк Олександр	8.50	✓	✗	✗	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✗
Жигун Альона	8.50	✓	✓	✓	✗	✓	✗	✓	✓	✓	✓	✓
Завадський Олександр	6.00	✗	✓	✗	✓	✓	✗	✓	✗			
Зозуля Олександр	9.00	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✗		
Ковальчук Олександр	11.00	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		
Косаківський Іван	7.00	✗	✓	✓	✓	✓	✗	✓	✓			
Маньківська Маріна	9.00	✓	✓	✓	✓	✓	✗	✗	✓	✓		
Марченко Данііл	11.00	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		

Ваше питання

Введіть Ваше питання тут 0 / 170

Опційно, додайте більше деталей тут...

1 бал

	Приклад категорії 1	Приклад категорії 2	+ Додати категорію
Приклад позиції 1	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="checkbox"/>
Приклад позиції 2	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="checkbox"/>
+ Додати позицію	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	

Додайте роз'яснення (опційно)

Сервіс **Kahoot!**

Цей сервіс надає можливість створювати інтерактивні тести та опитування для учнів. Користувачі можуть відповідати на запитання через свої смартфони або комп'ютери, тож це зручно та доступно для будь-якого класу чи аудиторії. **Kahoot!** дозволяє викладачам отримувати швидку зворотну інформацію про рівень знань учнів.

Kahoot!



Алфавіт якої системи числення складається з двох цифр 0 та 1?

Пропустити

25



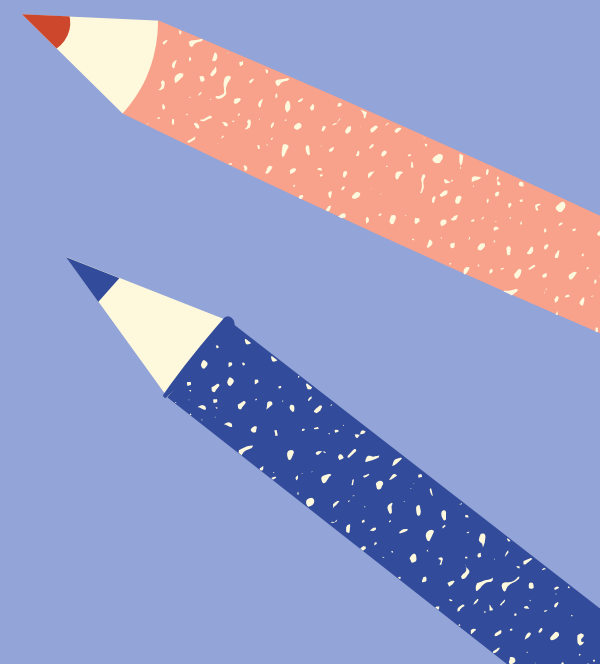
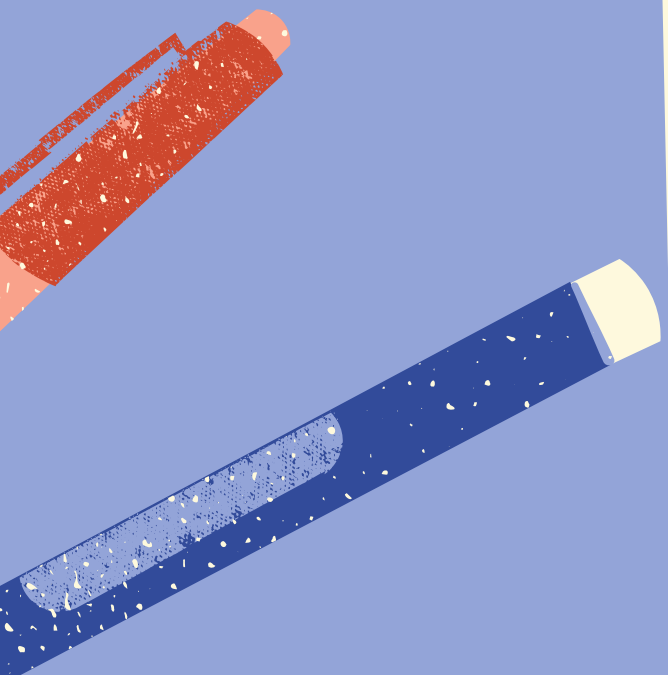
0
Відповіді

▲ Десяткова

◆ Двійкова

● Трійкова

■ Шістнадцяткова

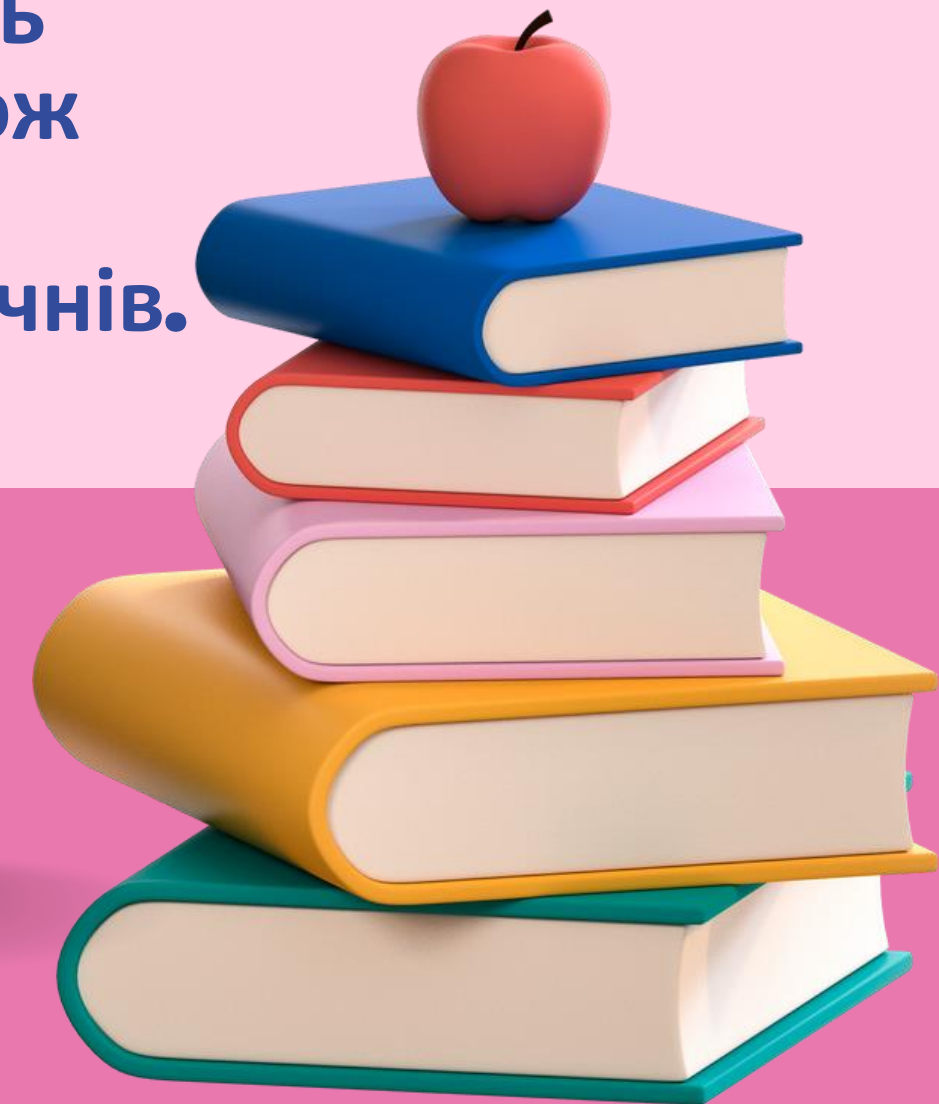


Сервіс **Wizer.me**





















це сервіс для створення і проведення інтерактивних уроків та тестів. Цей сервіс дозволяє вчителям створювати інтерактивні завдання для своїх учнів, які можуть бути використані в класі або як домашнє завдання.

Однією з переваг **Wizer.me** є те, що він простий у використанні і має інтуїтивний інтерфейс. Крім того, він дозволяє вчителям створювати різні типи завдань, такі як тестові завдання, завдання на відповідь короткою відповіддю, завдання на співставлення та інші. Він також має можливість вбудовування відео, зображень та аудіофайлів в завдання, що дозволяє робити уроки більш захоплюючими для учнів.



Add Activities

 Open Question	 Multiple Choice	 Blanks	 Fill On An Image	 Matching	 Table
 Sorting	 Draw	 Text	 Image	 Video	 Link
 Embed	 Discussion	 Reflection	 Word Search Puzzle	 Import a Canva design	 Import worksheet

Проектування та верстка вебсторінок

1. Заповни пропуски

Ергономічний сайт – це сайт, що забезпечує необхідні зручності відвідувачеві, зменшує фізичну та психологічну втому, зберігає здоров'я та працездатність.

2. Заповни пропуск

Контент – це інформаційне наповнення сайту – ті повідомлення, які розробник складає самостійно або запозичує з дотриманням відповідних норм законодавства.

3. Запиши які властивості контенту ти знаєш?

B U **T** **I** **Ω** **x₂** **x²** **↺** **↻** **↵**

10 Students

Search students Sort

Олександр Ковальчук	SCORE	WORK TIME	LAST SEEN	PROGRESS	RETAKE WORKSHEET	FORGOT TO SUBMIT?
Альона Жигун null	16.28	✓	16.67/28	16 minutes	an hour ago	Submitted
Віталій Дуник	8.86/28	✓				
Лілія Диянчук	19.14/...	✓				
Марія Любич	17.29/...	✓				
Наталія Осіна		✓				
Олександр Ковальчук	16.67/...	✓				
Тамара Кемска		✓				
mariy.klymenko@gmail...		✓				
katacerepanina9@gma...	19.14/...	✓				
shtivovichm@gmail.co...		✓				

Олександр Ковальчук

SCORE: 16.67/28 | WORK TIME: 16 minutes | LAST SEEN: an hour ago | PROGRESS: Submitted

RETAKE WORKSHEET: Locked | FORGOT TO SUBMIT?: Call it in

OPEN QUESTION / 1

2. Яке розширення мають імена файлів створених за допомогою табличного процесора Microsoft Office Excel?

.xls (у старих версіях екселю)
.xlsx

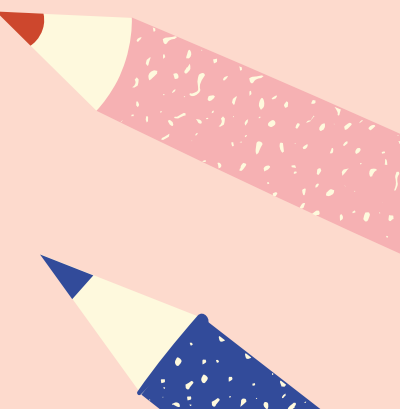
MULTIPLE CHOICE 1/1

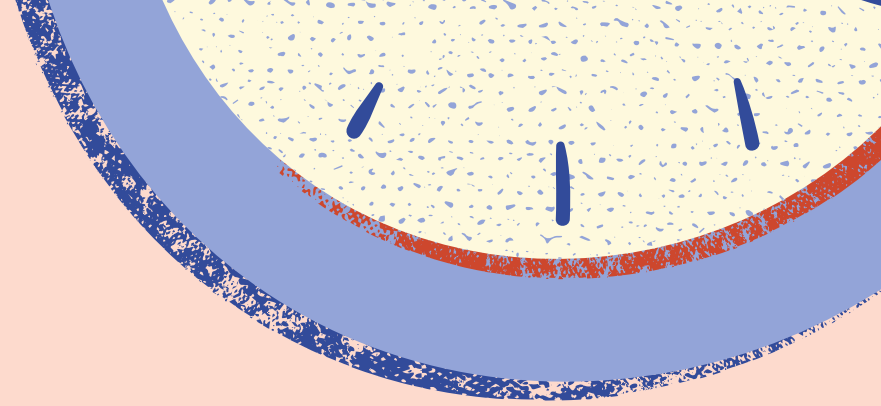
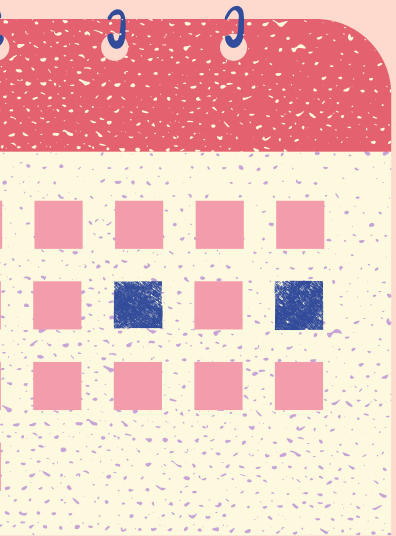
3. Укажіть вигляд формули =B3+C3 після копіювання її з клітинки E3 у клітинку D3 у середовищі електронної таблиці.



Висновок

Використання сервісів для перевірки рівня знань є дуже важливим у сучасній освіті. Вони дозволяють вчителям зробити уроки більш цікавими та ефективними, а також збільшити інтерактивність та залученість учнів до навчального процесу. Крім того, сервіси також допомагають вчителям збирати та аналізувати дані про рівень знань учнів, що може бути корисним для подальшого вдосконалення методів навчання та вивчення предметів. Використання цих сервісів є невід'ємною частиною модернізації освіти та дозволяє підвищувати її якість та результативність.





Дякую за увару!

