

## **Мережевий простір вчителя**

### ***Щоб вчити, потрібно вчитися!***

Особливість сучасного життя – високий темп змін в різних сферах діяльності людини, а отже і в освіті. Система освіти розвивається і перед школою та педагогами ставляться нові і складні завдання. Електронне навчання – вимога часу та крок до вдосконалення і успіху, інноваційна технологія, яка дає можливість організувати освітній процес з урахуванням потреб та можливостей кожного учня. Використання елементів такого навчання урізноманітнить освітній процес та надасть учням альтернативні можливості здобуття якісних знань на уроках та вдома.

Сьогодні спонукає учителя творчо підходити до навчального процесу, шукати нові оригінальні форми проведення занять, які б зацікавили учнів, сприяли кращому засвоєнню матеріалу.

Методику опитування творчий та креативний педагог повинен вдосконалювати, оновлювати.

На просторах інтернету існує безліч надзвичайно корисних безкоштовних сервісів спрямованих на отримання нових навичок та знань.

Пропоную вашій увазі використання на уроках фізики безкоштовного сервісу Quizalize.com (технології Web 2.0) з покроковим його описом.

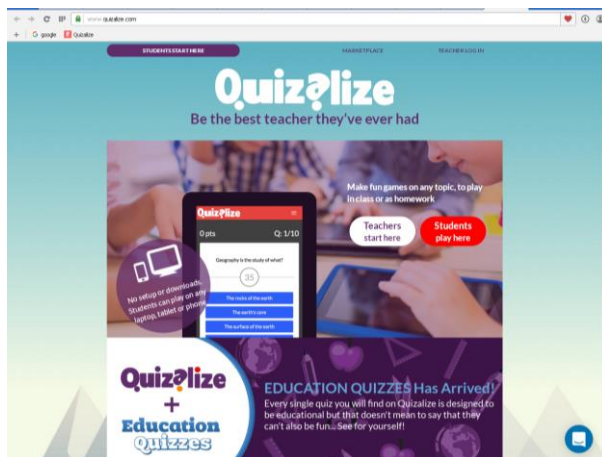
Quizalize – онлайн конструктор інтерактивних тестів, інструмент організації тестування, вікторин в класі. Він дозволяє вчителям створювати захоплюючі завдання в класі або організувати неординарне домашнє завдання.

Вчитель може миттєво побачити результати і легко визначити сильні і слабкі сторони учнів. Процес створення вікторини є простим і легким.

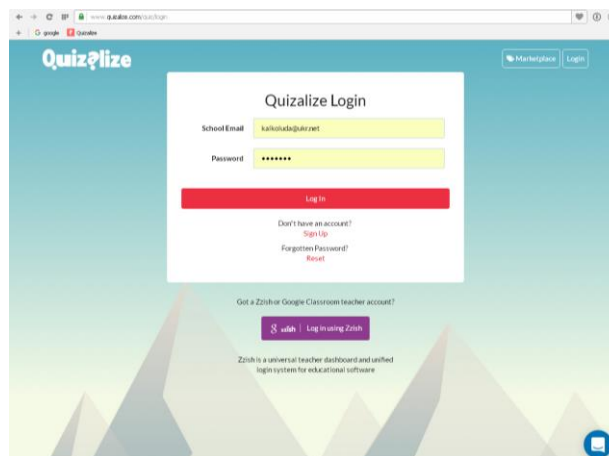
Учні відповідають на питання тестів на своїх ноутбуках, планшетах, смартфонах.

### **Алгоритм створення тестів у додатку:**

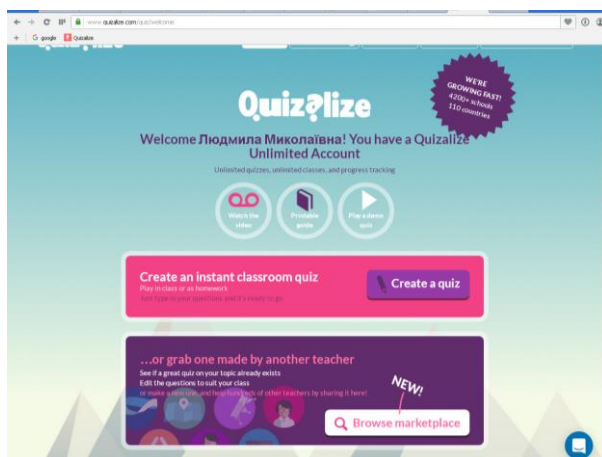
1. Перейти на сайт **<https://www.Quizalize.com>**.



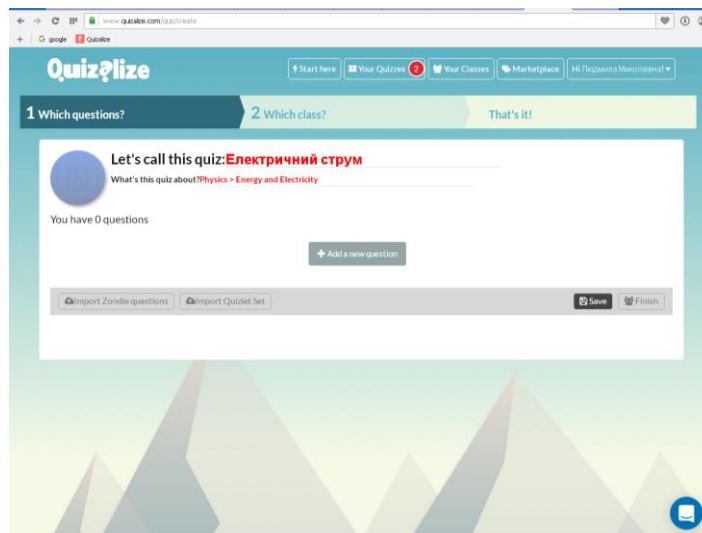
2. Створити свій обліковий запис, натиснувши кнопку **Teacher login**.



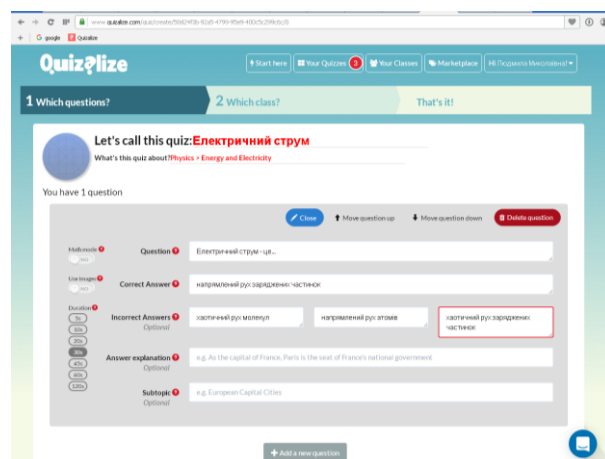
3. Перейти до створення тесту, натиснувши кнопку **Create a quist**.



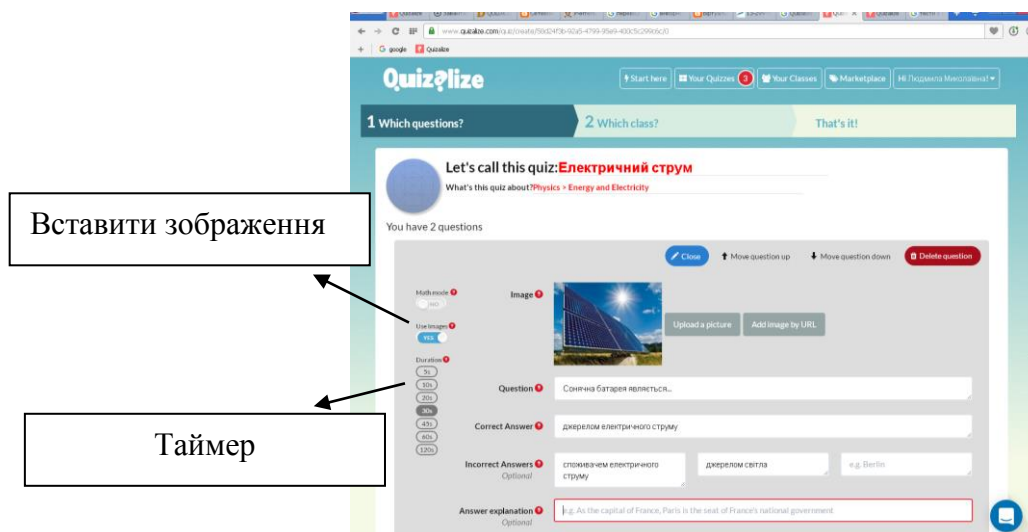
4. Дати назву тесту, вказати предметну належність та натиснути кнопку **+Add a new question**.



5. Створювати тест, вказуючи запитання та до чотирьох варіантів відповідей. Можна добавляти пояснення до правильних відповідей.

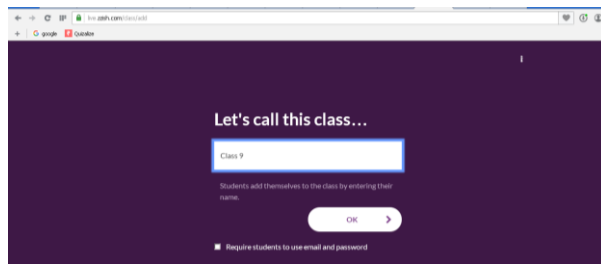


6. В питаннях можна використовувати малюнки, скориставшись перемикачем Use Images.

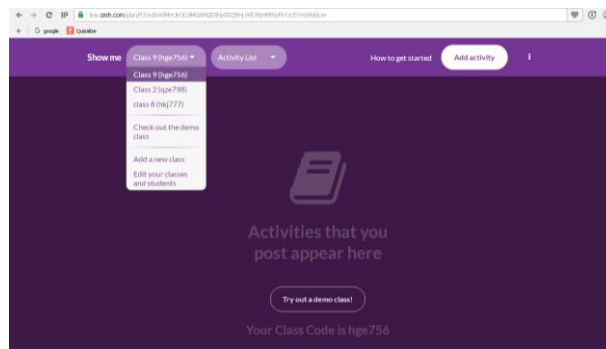


7. Для кожного питання можна змінювати таймер від 5 до 120 секунд в залежності від складності питання. По закінченню створення тесту натиснути послідовно кнопки **Save** та **Finish**.

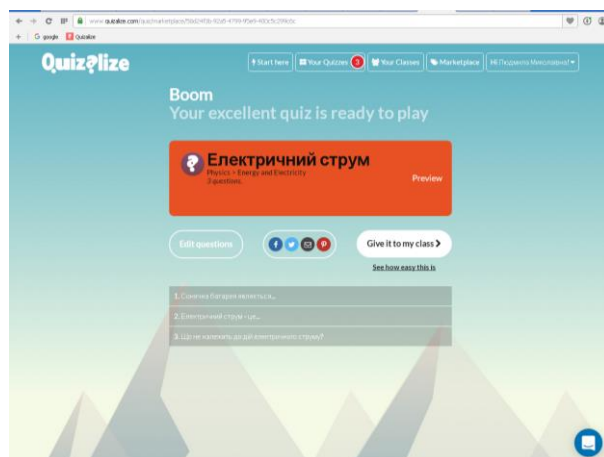
8. Створити клас, натиснувши послідовно кнопки **Your Classes, Add a new class, OK**.



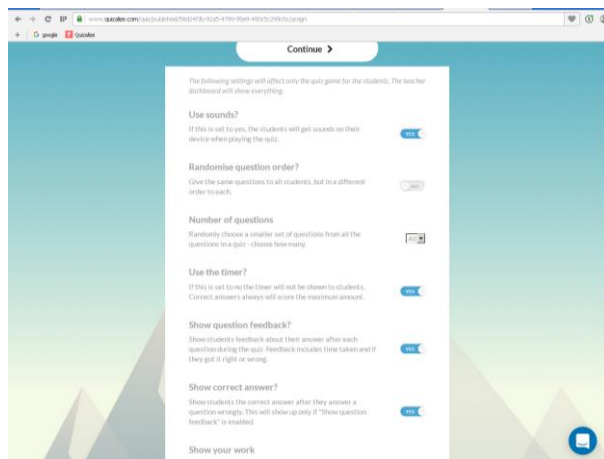
9. Кожен створений клас отримує свій код. Програма генерує код автоматично.



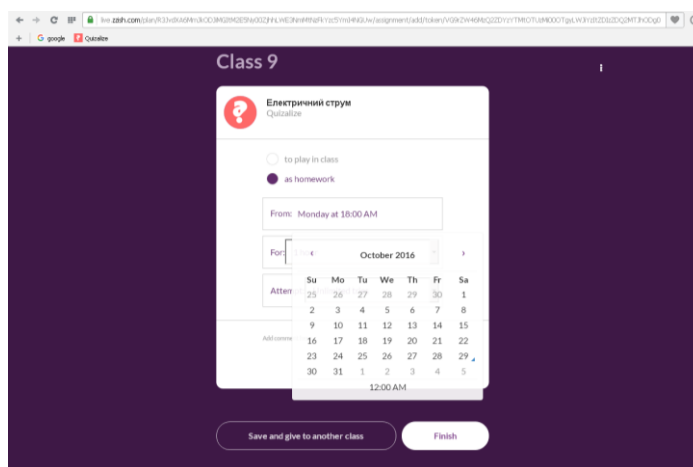
10. Відправити тест кнопкою **Give it to my class** своєму класу.



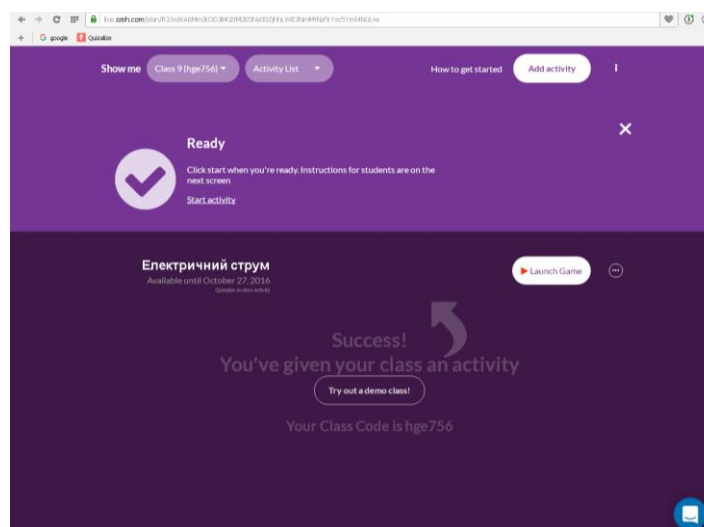
11. При необхідності виконати налаштування тесту.



12. Вчитель може задати виконання тесту як домашнє завдання, виконавши необхідні налаштування. Натиснути кнопку **Finish**.

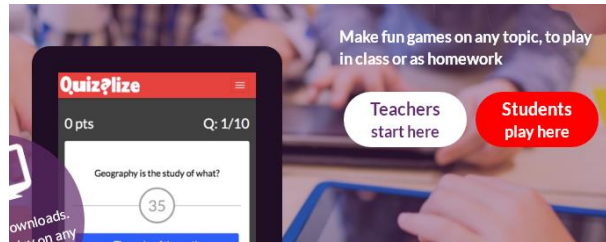


13. У наступному вікні при натисненні кнопки **Start activity** вчитель може бачити результати виконання учнями тестового завдання.

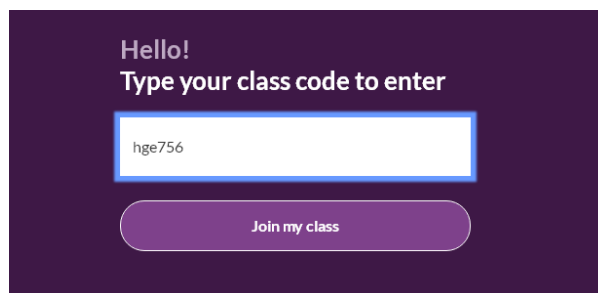


## Алгоритм роботи з тестом для учнів:

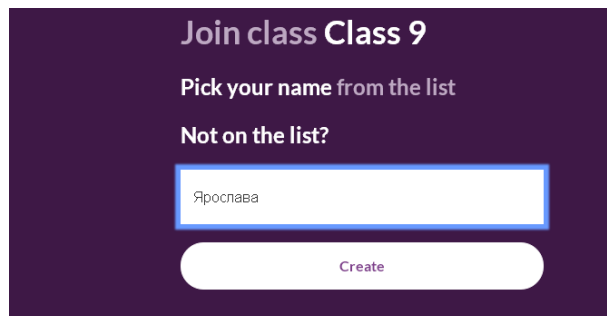
1. В адресному рядку браузера набрати **Quizalize.com** та натиснути кнопку **Students play here**.



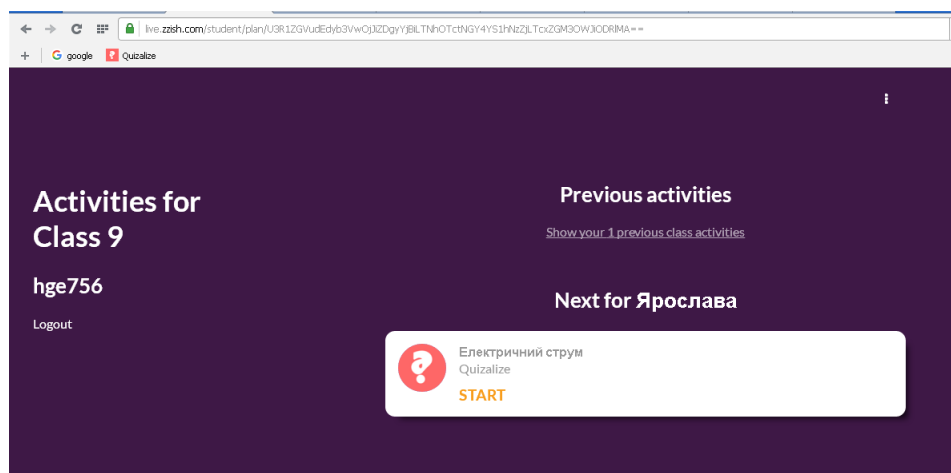
2. В текстовому полі набрати код класу, який вкаже вчитель та перейти до свого класу.



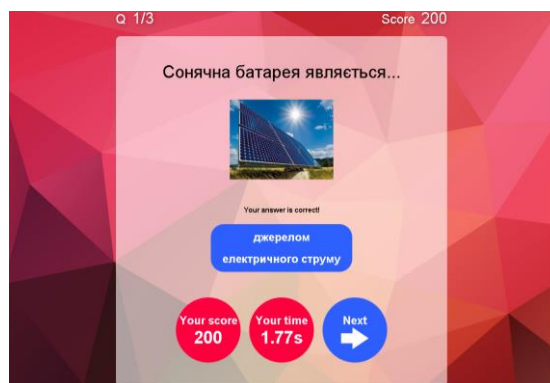
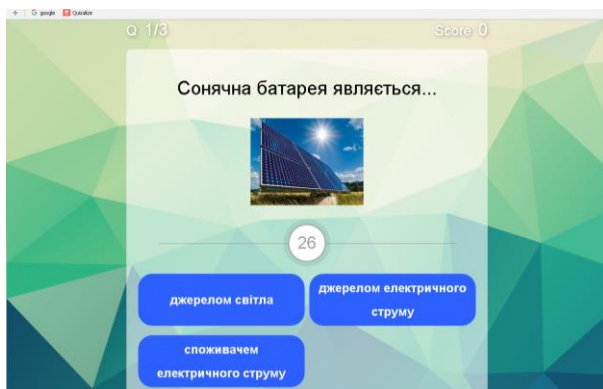
3. В наступному вікні вказати прізвище або ім'я (на вимогу вчителя) та натиснути **Create**.



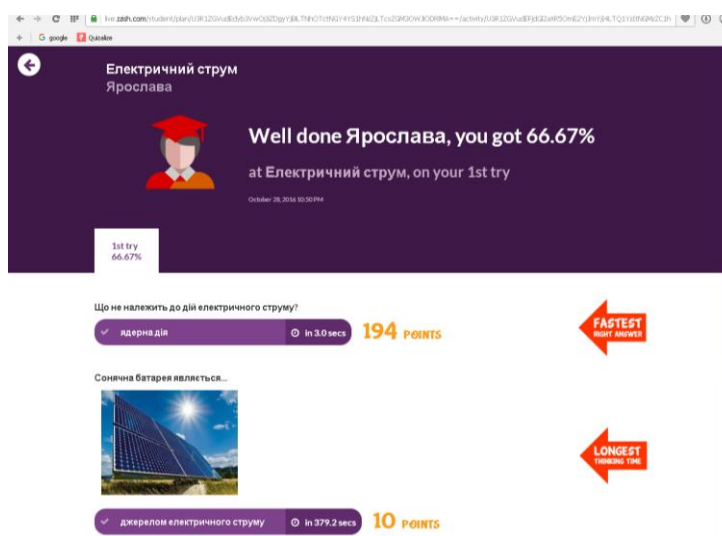
4. Натиснувши **Start**, учень має змогу відповідати на запитання тесту.



## 5. Приклад роботи над тестом.



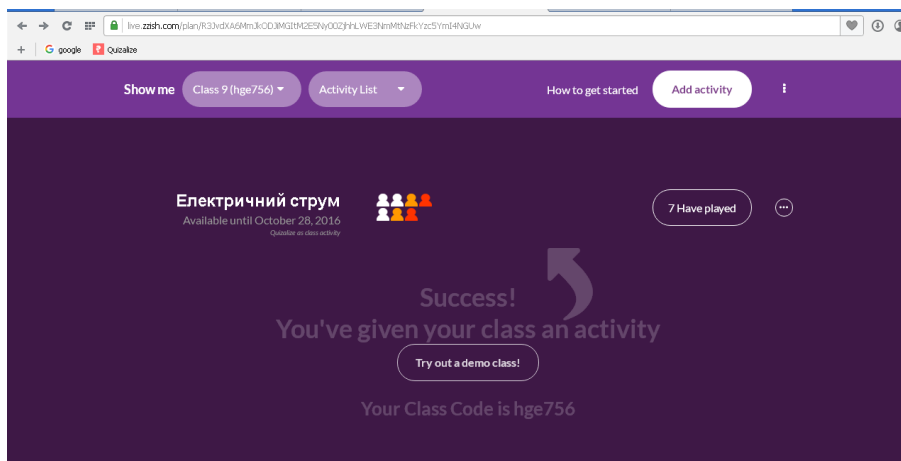
6. По закінченню роботи з тестом кожен учень може переглянути та проаналізувати свій результат кнопкою **Check your results**.



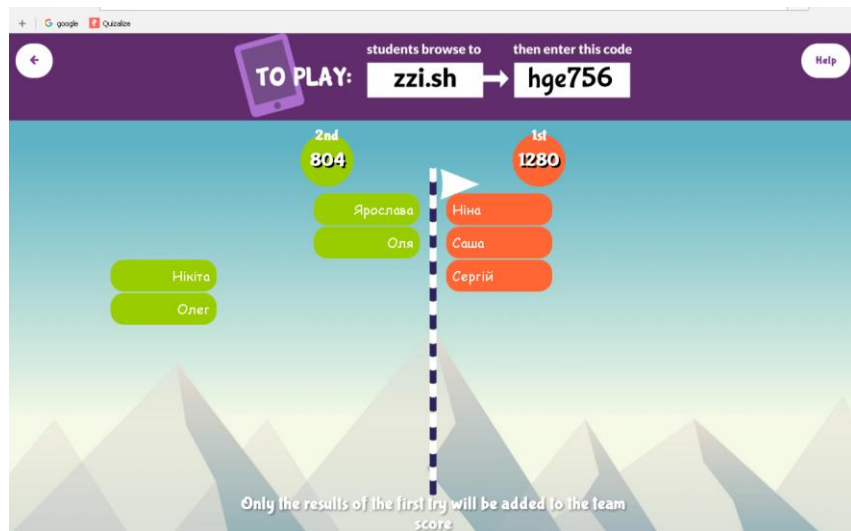
Вчитель бачить результати учнів в реальному часі або може це зробити в будь-який час.

## Алгоритм перегляду результатів учнів:

1. Вчитель натискає кнопку **Your Glasses** та обирає потрібний клас.

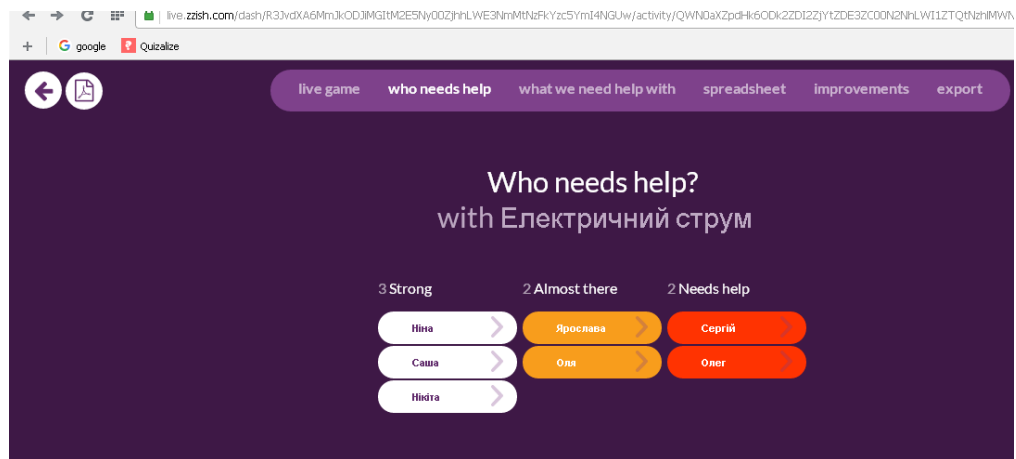


2. Перейти до перегляду результатів – кнопка **Have played**.

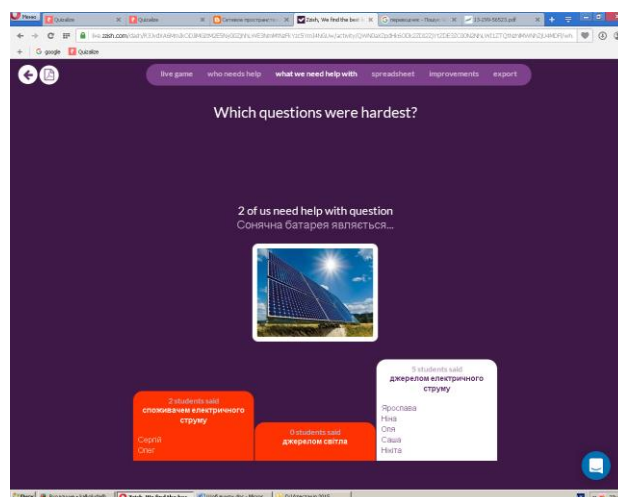


3. Результати тестування можна переглядати у різних режимах:

– *Кому потрібна допомога*

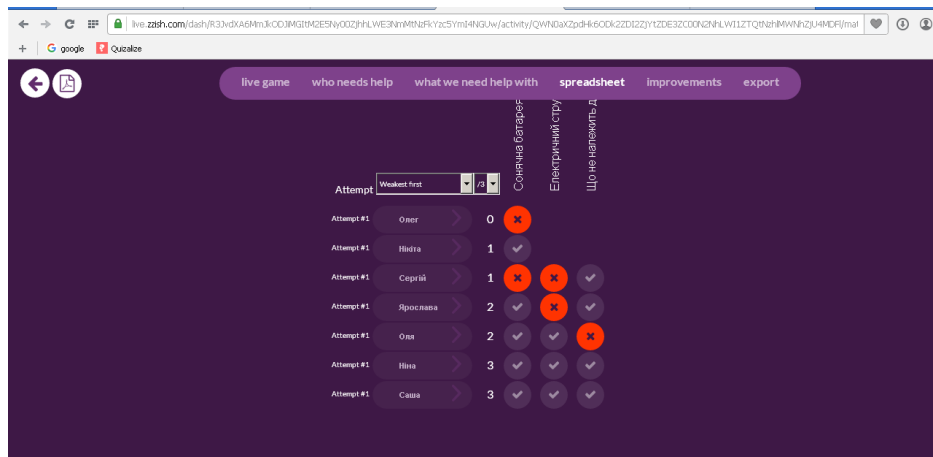


– *З яким питанням допомогти*



– *Переглянути таблицю результатів*





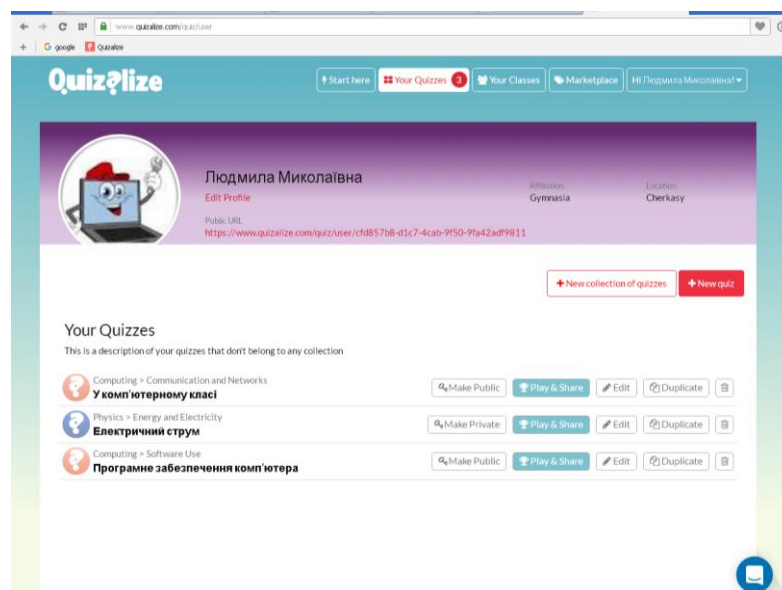
– Експортувати результати в табличний процесор Excel

Microsoft Excel - Quizalize Електричний струм.xlsx

	A	B	C	D	E	F	G	H
1								
2	Attempt	Student name	Correct	Total Score	Сонячна батарея	Електричний струм	Що не належить до дій електричного струму?	
3	1	Олег	0	0	0			
4	1	Нікіта	1	200	200			
5	1	Сергій	1	200	0	0	200	
6	1	Ярослава	2	204	10	0	194	
7	1	Оля	2	400	200	200	0	
8	1	Ніна	3	596	200	197	199	
9	1	Саша	3	484	199	141	144	
10								
11								
12								

Застосування нових інформаційних технологій в школі дозволить підвищити якість і рівень знань, дає можливість застосувати диференційний підхід до навчання, враховуючи їх індивідуальні особливості.

Тож впроваджуйте новітні технології в свою педагогічну практику.



Бажаю успіху в мережевому просторі вчителя!