



**Трансформація методів  
оцінювання навчальних  
досягнень учнів через  
використання  
хмарних ігрових сервісів**

**Від «контрольної на листочках» до захопливого  
освітнього батлу.**

**Пашко М.П.**



# Чому традиційне оцінювання потребує змін?



Сучасна освіта вимагає гнучкості та відповідності потребам учнів. Класичні методи оцінювання часто не забезпечують повного розуміння знань та навичок, а також не завжди мотивують до навчання.

- Понад 60% учнів втрачають мотивацію через нудні одноманітні тести, що знижує їх зацікавленість у навчанні
- Відсутність інтерактивності та адаптивності знижує ефективність навчання.



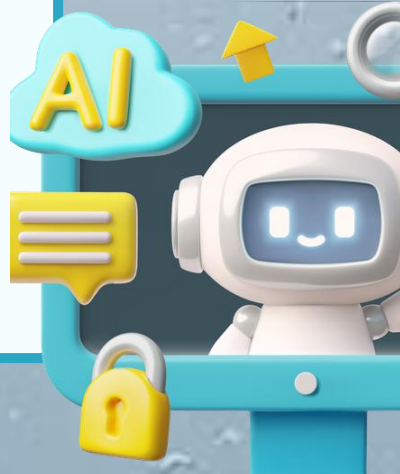
# Гейміфікація як інструмент розвитку учня

Традиційна система оцінювання часто фіксує помилки учня, коли вже пізно щось змінювати.

Використовуючи хмарні сервіси, я реалізую модель **формуваального оцінювання**.

Учень бачить результат своєї роботи миттєво. Якщо він помилився в тесті, він одразу розуміє — чому.

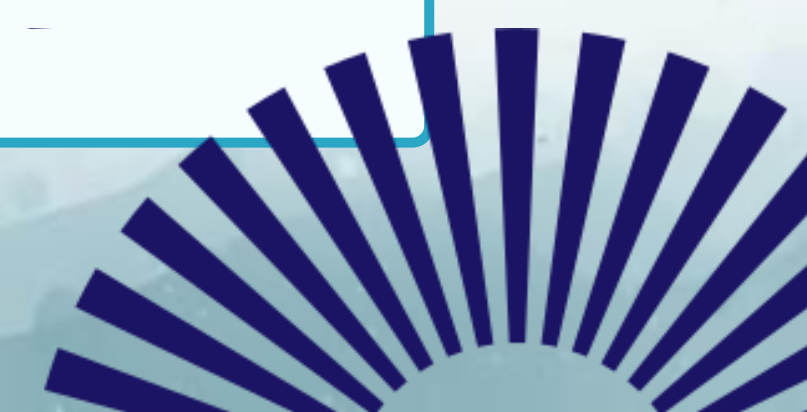
Це перетворює оцінювання з інструменту тиску на інструмент розвитку, де помилка стає не приводом для низького бала, а кроком до кращого розуміння теми.





# Моя «Цифрова валіза» інструментів

- **Kahoot!** — сервіс для динамічних вікторин та перевірки знань у реальному часі.
- **На Урок** — українська платформа для тестування та дистанційних олімпіад
- **Wordwall** — багатофункціональні вправи (колесо фортуни, відповідності, лабіринти).
- **LearningApps.org** — конструктор інтерактивних модулів для самоперевірки.
- **Code.org** — ігрові рівні для розвитку логіки та алгоритмічного мислення.



# Kahoot! – Коли контрольна стає святом

- Живі вікторини з миттєвими результатами підвищують залученість учнів та стимулюють їх до активної участі.
- Наприклад, одна зі шкіл у Львові відзначила збільшення середнього балу на 15% після систематичного впровадження Kahoot у навчальний процес.

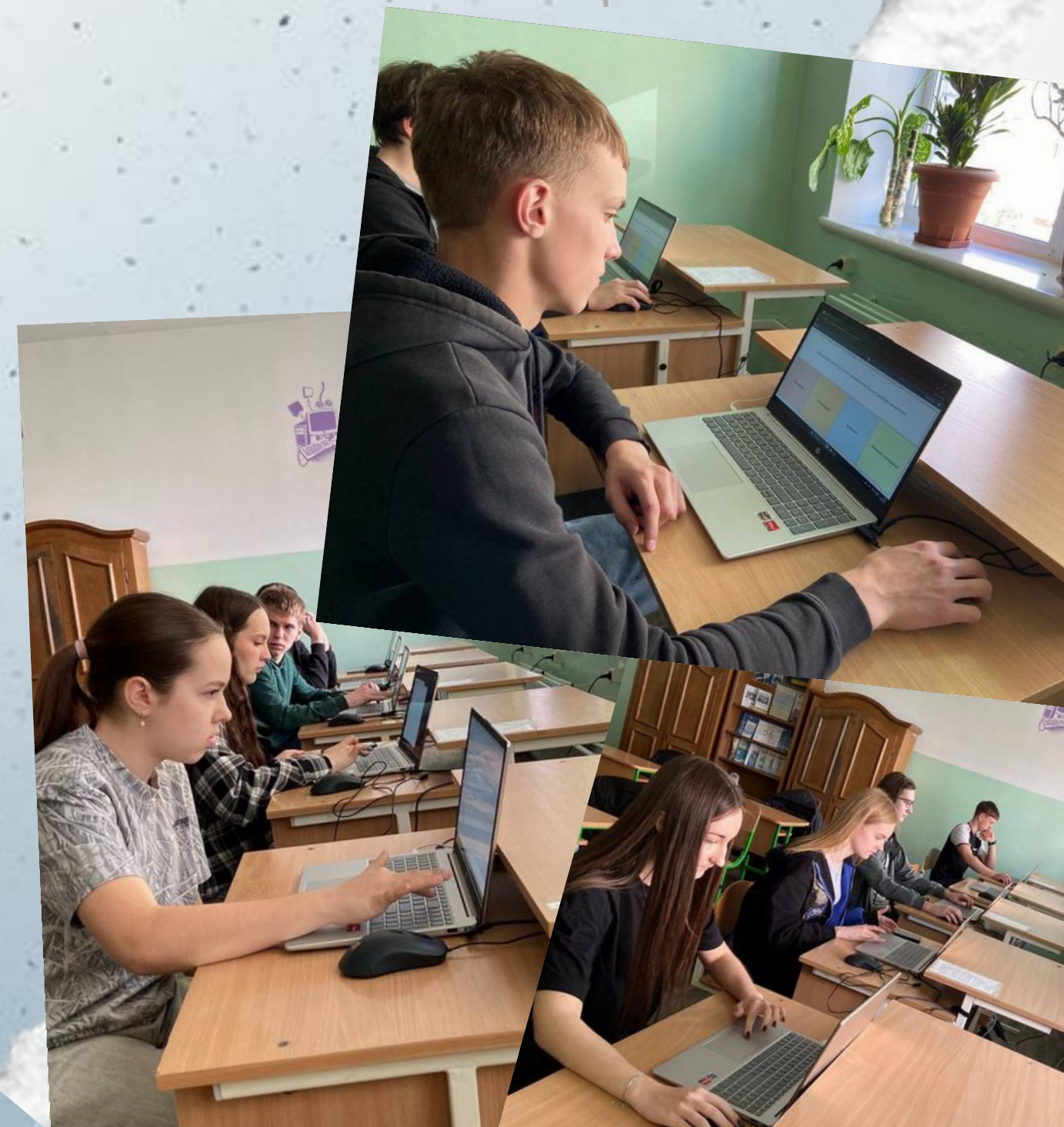


# «На Урок» — український інструмент для комплексного оцінювання

- **Фішка:** Повна адаптація під державні стандарти України. Можливість проводити як онлайн-тести, так і роздруковувати паперові варіанти.
- **Перевага:** Величезна база тестів від вчителів-практиків. Зручний інструмент для дистанційних олімпіад та конкурсів.
- **Оцінювання:** Автоматична конвертація результатів у 12-бальну систему. Детальна аналітика помилок по кожному учню та по класу загалом.

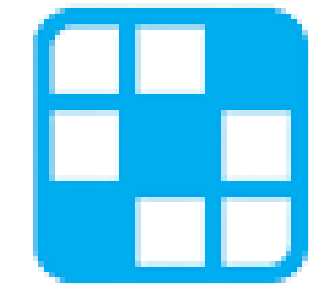


**На Урок**  
освітній-проект

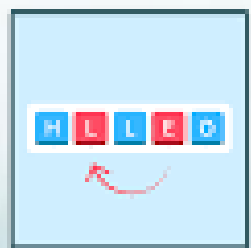
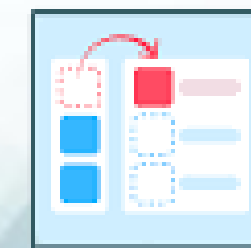
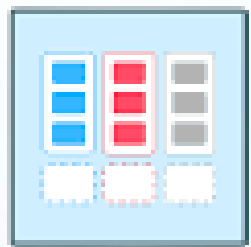
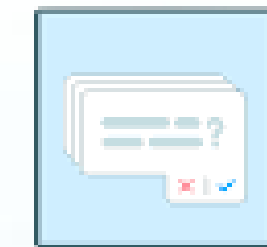
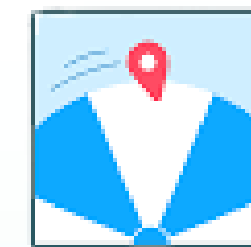


# Wordwall: створення інтерактивних вправ без програмування

- **Фішка:** Універсальність. Один набір завдань можна миттєво перетворити на 10+ різних ігрових форматів (лабіринт, вікторина, "погоня", літак).
- **Перевага:** Ідеально підходить для візуалізації складних термінів та розминки на початку уроку. Велика база готових шаблонів. Можливість вставити гру прямо в дистанційний курс або Google Classroom.
- **Оцінювання:** Фіксація часу проходження та кількості помилок. Можливість встановити обмеження за часом для кожного рівня.



Wordwall



# LearningApps – мультимедійні навчальні блоки для гнучкого оцінювання

- **Тисячі готових вправ**

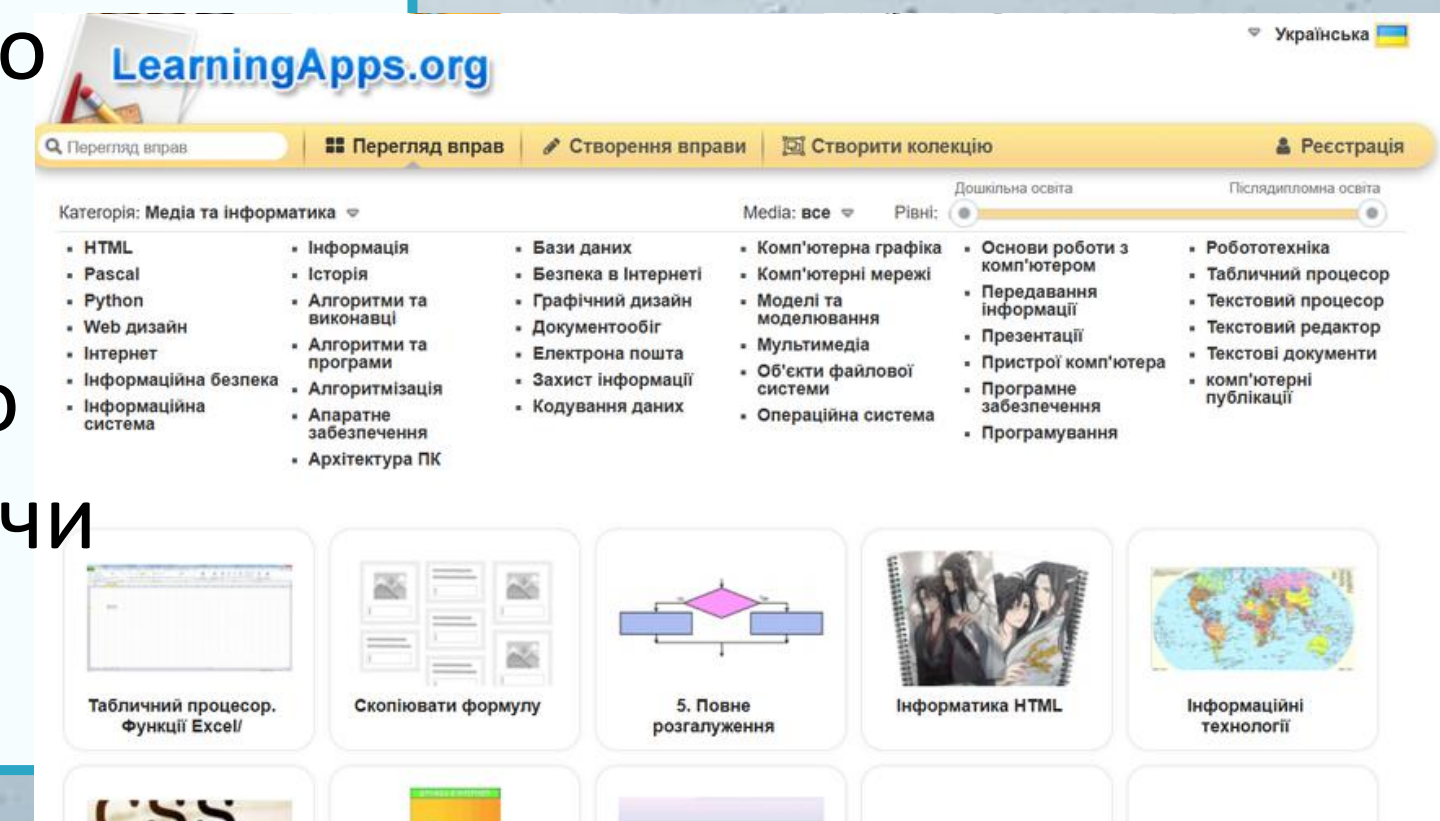
LearningApps.org – це безкоштовна платформа з великою бібліотекою інтерактивних завдань, створених спільнотою вчителів.

- **Локалізація та підтримка**

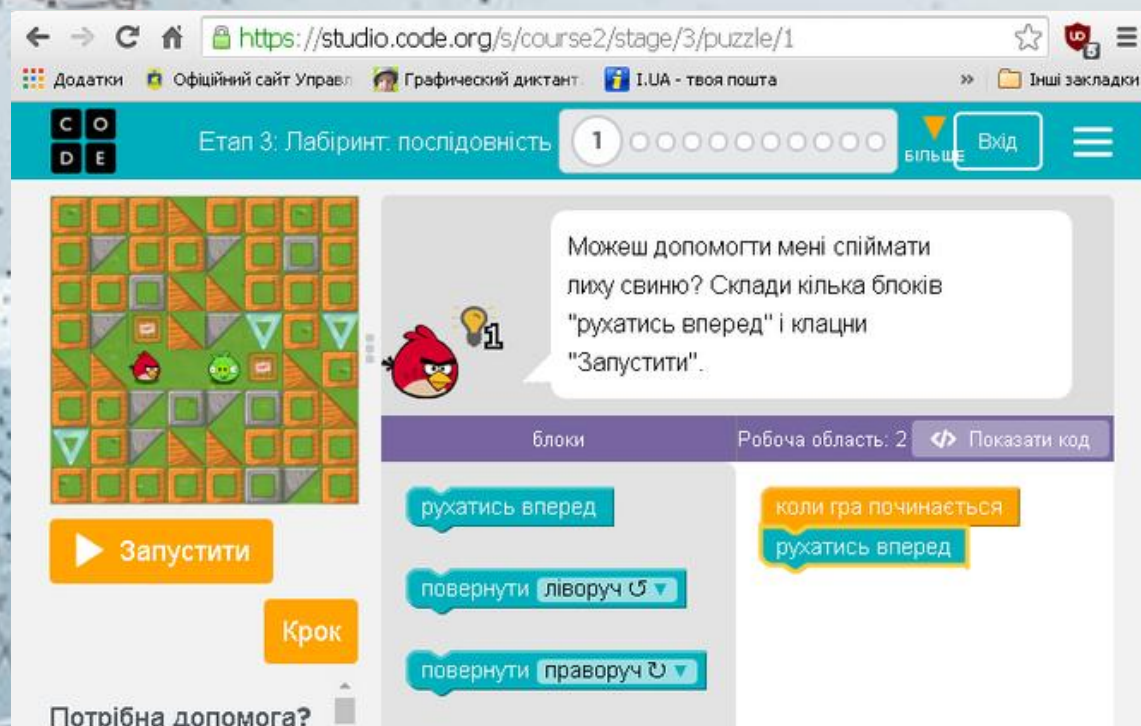
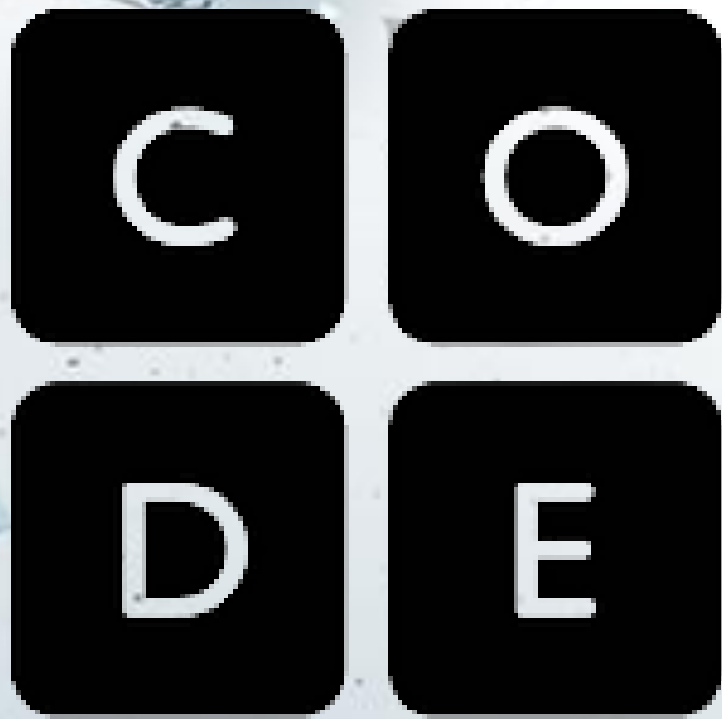
Платформа активно підтримує українську мову, що робить її незамінною для національного освітнього простору.

- **Досвід дистанційки**

Під час карантину 2024 року, LearningApps активно інтегрувався у дистанційне навчання, демонструючи свою ефективність.

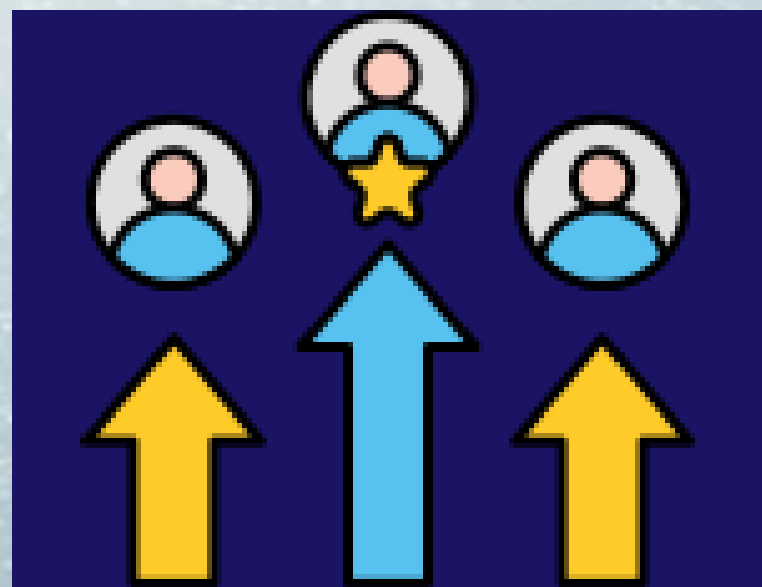


# Code.org – Оцінювання логіки через гру



- Це сервіс для інформатиків. Система оцінювання:
  - Зелений колір — рівень пройдено ідеально.
  - Світло-зелений — завдання виконано, але код можна оптимізувати.
- Платформою користуються 107 мільйонів студентів та 3 мільйони вчителів по всьому світу, що свідчить про її глобальний вплив.
- Висновок: Учень сам бачить свій результат і прагне його покращити без зауважень вчителя.

# Переваги для вчителя



- **Підвищення мотивації:** Гейміфікація та інтерактивність роблять процес оцінювання цікавим, а не стресовим.
- **Економія часу:** Більше не треба перевіряти стоси зошитів вечорами.
- **Адаптивність:** Система оцінювання автоматично підлаштовується під індивідуальний рівень знань кожного учня.
- **Моніторинг прогресу:** Вчителі можуть відстежувати прогрес у реальному часі та отримувати детальні аналітичні дані.

# Висновки

- Хмарні ігрові сервіси докорінно змінюють ставлення учнів до навчання, перетворюючи його на цікавий і захопливий процес.
- Збільшується активність учнів на уроках.
- Відсутність «прогулів» у дні перевірочних робіт.
- Якісний ріст успішності завдяки швидкій корекції помилок.

RESULTS

# Поради

- Не бійтеся смартфонів на уроці — перетворіть «ворога» на інструмент.
- Почніть з готових вправ (у цих сервісах мільйони шаблонів від інших вчителів).
- Впроваджуйте ці інноваційні підходи вже сьогодні, щоб забезпечити сучасну освіту для наших дітей!





**Дякую**

**за увагу!**

