**«ИНСТРУМЕНТЫ» ФОРМИРУЮЩИЕ ОЦЕНИВАНИЯ**

**Аннотация**. Вы знаете, что существует огромное количество приложений и инструментов, созданных для того, чтобы облегчить и разнообразить работу учителя. Какие веб-сервисы помогают учителю быстро и легко получать обратную связь и предоставлять ее обучающимся? Ответить на этот вопрос поможет наш обзор веб-инструментов, которые используются в МБОУ «СОШ №10» г.Чебоксары

**Ключевые слова**. Kahoot, Quizizz, Quizalize, Triventy, Plickers

**Kahoot.** Сделайте обучение увлекательным! Kahoot - это бесплатная платформа для обучения в игровой форме, которая подходит для любого учебного предмета и любого возраста. В этот инструмент не возможно не влюбиться. Все, что вам понадобится это свой компьютер, проектор и наличие смартфонов у ребят в классе. Процесс проверки понимания, или обсуждение какого-то вопроса превратится в настоящую увлекательную игру! Как создать свой Kahoot? Пройдите по этой ссылке <https://getkahoot.com> и создайте аккаунт (или войдите, если аккаунт уже имеется); выберите какой из видов Kahoot Вам подходит: тест, дискуссия или анкетирование; добавляйте вопросы (есть возможность добавить видео или картинку к каждому вопросы); добавляйте варианты ответов; когда Kahoot готов сохраните его. Как запустить Kahoot для обучающихся? Выберите тест для запуска и нажмите Play. Ребята со своего компьютера или мобильного телефона переходят по этой ссылке kahoot.it; вводят код игры, который генерируется автоматически, когда учитель запускает игру и вводят свое имя. Как только все обучающиеся вошли под своим именем в игру, учитель запускает тест, нажав Lunch. Вопросы теста и варианты ответа появляются на экране учителя, а отмечаются ребятами со своих мобильных телефонов или компьютеров. С какой целью можно использовать Kahoot в учебной работе? Возможности платформы: проверка понимания учебного материала учениками; получение обратной связи на протяжение всего учебного процесса; коррекция знаний и планирование учебной работы, на основании полученных результатов; проведение дискуссии; проведение анкетирования; проведение голосования.

**Quizizz.** Тесты и викторины для всего класса. Функционал этого инструмента напоминает Kahoot, но есть два существенных отличия. Во-первых, при запуске теста в классе учащиеся отвечают на вопросы, двигаясь в своем темпе и не зависят от скорости ответов других участников. Во-вторых, выполнение теста, созданного в Quizizz можно запланировать. А это значит, что его можно предлагать в качестве домашней работы. Начало работы с Quizizz пройдите по адресу http://quizizz.com/ нажмите на кнопку Login и создайте аккаунт, выбрав вкладку Sign Up; приступайте к созданию своего теста, выбрав команду “Create your own quiz"; задайте название для теста и укажите язык, на котором тест будет создан; добавьте вопросы (могут быть представлены в виде картинок) и варианты ответов (максимум 4); сохраните свой тест. Как запустить тест для работы с обучающимися? Для выполнения теста в классе: откройте свой тест и нажмите Play Live. При использовании теста в качестве домашней работы: выберите Homework и установите срок, до которого домашняя работа должны быть выполнена. Как отследить результаты выполнения теста? При режиме Live (когда тест выполняется в классе) мониторинг осуществляется мгновенно. Учитель видит продвижение каждого ученика. При режиме Homework результаты выполнения теста будут видны на вкладке My Reports.

**Quizalize** в учебной работе –это поддержка процесса обучения и учения; проведение игр и викторин; организация соревнований; проведение тестов; выполнение домашней работы; отслеживание результатов каждого учащегося; автоматическая обратная связь. Как начать работу с Quizalize? Перейдите по ссылке <https://www.quizalize.com/>. Нажмите "Teachers Start Here". Создайте аккаунт, указав e-mail или войдя через аккаунт Google Classroom. Укажите свой учебный предмет, возраст учащихся, учебную программу или образовательные стандарты и школу. Задайте название для Вашего класса. В чем основное отличие Quizalize от Kahoot? Есть возможность «проиграть» тест дома. Каждый ученик решает сам, когда начинать тест (даже в классе при одновременном запуске теста для всех учеников). При совместной игре Quizalize автоматически разбивает весь класс на две команды, устраивая, тем самым, соревнование между ними. Статистика отражается в виде километража для каждого участника (кто сколько пробежал :)

**Quizalize** - платформа для создания тестов, которая сделана учителями для учителей. При помощи Quizalize можно создать тесты для проведения их в режиме онлайн. Учитель запускает тест со своего компьютера, а обучающиеся отвечают на вопросы, используя планшеты, смартфоны или компьютеры. Как запустить тест? Запуск теста можно запланировать, например, для выполнения дома или осуществить прямо в классе для совместной игры. Выберите свой тест. Нажмите Play in Class (чтобы играть в классе). Нажмите As Homework (чтобы дать тест как домашнее задание). Как создать тест? Нажмите Start Quiz. Задайте название теста и впишите его цель. Добавляйте вопрос (можно представить в виде картинки), ОДИН правильный ответ и несколько неправильных. Задайте время ответа в секундах для каждого вопроса. Сохраните тест. Как ученики приступают к игре? Обучающиеся проходят по ссылке quiz.al и вводят пароль, который автоматически генерируется системой.

**Triventy** Совместное создание тестов Чем отличается Triventy от Kahoot, Quizizz, Quizalize? Викторины Triventy можно создавать в совместной работе с другими пользователями. Есть возможность во время «игры» выбрать подсказку, убрать ответы 50/50 и посмотреть как ответило большинство участников викторины. Поддерживается русскоязычный интерфейс. Интегрирован с Google Classroom. Как начать работать с Triventy? Перейдите на сайт <http://www.triventy.com/>, создайте аккаунт (можно войти через Facebook и Google аккаунт). Нажмите «Мот викторины» и найдите опцию «Создай новую викторину». Вводите вопросы и несколько вариантов ответов, помечая который из них верный. Добавьте, если необходимо, картинку к вопросу и сохраните. Предоставить доступ редактирования викторины можно через ссылку, Facebook, e-mail. Как использовать Triventy в учебной работе? Как инструмент обратной связи; для проведения тестов/опросников/викторина; в качестве задания для обучающихся - совместное составление вопросов по заданной теме и затем непосредственно выполнение теста всем классом. Как ребята приступают к игре? Ученики проходят по ссылке triv.in и вводят пароль, который автоматически генерируется системой. Либо считывают QR код. Вводят свое имя и ждут подключения всех участников. Запуск викторины осуществляет учитель.

**Plickers**  - очень хорошо и наглядно было показано на семинаре в МБОУ «СОШ №12» г.Чебоксары. Подробную инструкцию можно изучить по ссылке <https://ikt.ipk74.ru/upload/iblock/38c/38c327a8a55fbdacf70d473b8ff39c29.pdf>

Таблица1. Сравнение функциональных возможностей веб-сервисов.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | K a h o o t | Q u i z z i z | Q u i z a l i z e | T r i v e n t y | P l i c k e r s |
| Подойдет для домашней работы |  | + |  |  |  |
| Можно играть командой | + |  | + |  |  |
| Требует WiFi у обучающихся | + | + | + | + |  |
| Подойдет для классной работы | + | + | + | + | + |
| Автоматически генерируется QR код для входа |  |  |  | + |  |
| Наличие смартфона или компьютера у обучающихся | + | + | + | + |  |
| Наличие смартфона у учителя при запуске викторины в классе |  |  |  |  | + |
| Наличие компьютера и проектора у учителя при запуске викторины в классе | + | + | + | + | + |

Список литературы.

1. 68 потрясающих онлайн-инструмента для учителей <https://dyjalog.by/68-potryasayushhix-onlajn-instrumenta-dlya-uchitelej/>
2. Кочеткова О.А. Возможности применения интернет сервисов на уроках информатики. /О.А.Кочеткова, Пенза: ПГИ, 2019 – 156с