

Київський університет імені Бориса Грінченка
Факультет інформаційних технологій та управління
Кафедра комп'ютерних наук і математики

ІНФОРМАЦІЙНІ ТЕХНОЛОГІЇ – 2019

**Збірник тез
VI Всеукраїнської науково-практичної конференції молодих
науковців**

16 травня 2019 року
м. Київ

Київ – 2019

УДК 004:378(082)
ББК 32.97:74.58я73
І-74

Рекомендовано до друку Вченою радою
Факультету інформаційних технологій та управління
Київського університету імені Бориса Грінченка
(Протокол № 5 від 22 травня 2019 р.)

Відповідальні за випуск:

**М.М. Астаф'єва,
Д.М. Бодненко,
О.М. Глушак,
О.С. Литвин,
В.В. Прошкін**

Інформаційні технології – 2019: зб. тез VI Всеукраїнської науково-практичної конференції молодих науковців, 16 трав. 2019 р., м. Київ / Київ. ун-т ім. Б. Грінченка; Відповід. за вип.: М.М. Астаф'єва, Д.М. Бодненко, О.М. Глушак, О.С. Литвин, В.В. Прошкін.– К. : Київ. ун-т ім. Б. Грінченка, 2019. – 231 с.

УДК 004:378(082)
ББК 32.97:74.58я73
© Автори публікацій, 2019
© Київський університет імені Бориса Грінченка, 2019

ВИКОРИСТАННЯ СЕРВІСУ QUIZALIZE У ПРОФЕСІЙНІЙ ДІЯЛЬНОСТІ

Бодненко Д.М., Борисюк А. А., Дерев'яженко Д. І., Калешук М. А.,
Мозгова А. В., Селецький П. А.

Київський університет імені Бориса Грінченка, м. Київ

Актуальність даної теми полягає у сучасній адаптації учбового процесу до вимог новітнього технологічного прогресу у сфері освіти. Створення і широке використання в повсякденному житті сучасного суспільства новітніх технологій збирання та обробки інформації, різних інформаційно-пошукових, моделюючих, аналітичних і управлінських систем, обумовили виникнення цікавого і значного феномена, характерного для новітньої історії людства. Тому, комп'ютерні технології все глибше проникають в усі сфери людського життя. Сфера освіти не є виключенням. Даний ресурс буде надзвичайно корисним для вчителів, які бажають поєднати технологічний аспект навчання та оптимізувати учбовий процес за допомогою цікавих інтерактивних ігор, привертаючи увагу учнів нового, більш технологічного покоління.

Мета: дослідити ресурс Quizalize, окреслити переваги його використання та довести, чому саме цей ресурс є корисним у діяльності вчителя.

Завдання полягає у розгляді основних можливостей користування ресурсом Quizalize у діяльності викладача.

Quizalize – інструмент для створення он-лайн тестових завдань різного типу. Сервіс зручно використовувати в навчальному процесі, тому що вчитись за допомогою ігрових прийомів дуже ефективно. Атмосфера «конкуренції» забезпечує інтерес та бажання перемогти, отже, набрати більше балів, що виступає черговим стимулом в активізації освітньої діяльності.

Quizalize – веб-сайт для вікторини, створений у 2015 році, на базі освітньої платформи zzish.com. і схожий на Kahoot!, Quizlet, і Quizizz. Quizalize надає можливість створити вікторини з набором питань (однією або декількома відповідями) представлених у вигляді скремблінга слів. Студенти отримують доступ до вікторини з Інтернету, використовуючи код групи/класу, та переглядають повну вікторину на своєму пристрої. Викладачі бачать, як кожен учасник освітнього процесу просувається/прогресує за допомогою поінтів; студенти також можуть показати цей прогрес усій групі. Викладачі можуть з'єднуватися з Google Classroom через ZZish, яка служить в якості панелі/системи стеження за даними студента.

Quizalize – це онлайн-конструктор різноманітних навчальних вікторин, тестів та ігор. Його особливість полягає в тому, що на питання, які завантажив учитель, учні можуть відповідати як в класі, так і вдома. Тобто, немає необхідності, щоб всі діти проходили опитування одночасно. Тому Quizalize можна використовувати і для контрольних робіт, і для домашніх завдань.

Учитель може зайти в тест зі свого комп'ютера в будь-який момент і подивитися на прогрес усього класу або окремих учнів.

Переваги:

- Приємна візуалізація результатів у реальному часі; відстеження прогресу (платно).

- Учень після кожного питання сам бачить, чи правильно відповів і скільки балів отримав за відповідь. При цьому, програма враховує швидкість, з якою він зреагував.

- Щоб учні не боялися помилок або реакції однокласників, кожному учаснику опитування можна використовувати нікнейм або умовний номер. Таким чином можливе забезпечення суб'єктивізації оцінювання.

Недоліки: обмежені типи питань, які не мають опції для відкритої відповіді.

Отже, Quizalize – це онлайн-конструктор, простий у налаштуванні і, здебільшого, безкоштовний спосіб створення вікторин та тестових завдань. Доступний функціонал перевірки компетенцій на репродуктивному рівні зі зручним, але оплачуваним варіантом відстеження прогресу.

ДЖЕРАЛА

1. Bindel A. Common Sense Education / [Електронний ресурс]. — Режим доступу: <https://www.commonsense.org/education/website/quizalize>

2. Сайт Quizalize / [Електронний ресурс]. — Режим доступу: <https://www.quizalize.com/>

ЗМІСТ

Секція 1. ВИКОРИСТАННЯ ІНФОРМАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ В ОСВІТІ ТА НАУЦІ	3
FEATURES OF INTRODUCTION OF INFORMATION TECHNOLOGIES INTO THE EDUCATIONAL PROCESS OF INSTITUTIONS OF HIGHER EDUCATION	
Vakulenko D., Dorenskyi O.	3
ВИКОРИСТАННЯ PLANNER В ОСВІТНЬОМУ ПРОЦЕСІ	
Авраменко І., Євченко Д., Онофрійчук О., Сіренко А.	5
ВЕБ-ДОДАТОК ІНТЕРНЕТ СЕРВІСУ “ВІДКРИТИЙ СПОРТ-МАЙДАНЧИК З Е-СЕРВІСАМИ”	
Амброс С. М., Ковальчук А. М.	6
ВИКОРИСТАННЯ ІНФОРМАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ У ЯКОСТІ СУЧАСНОЇ АЛЬТЕРНАТИВИ ЕКСПЕРИМЕНТАМ НАД ТВАРИНАМИ	
Андрійчук М.Д., Сапсай Т.В.	7
РОЗВИТОК ЛОГІЧНОГО МИСЛЕННЯ ШКОЛЯРІВ ЗА ДОПОМОГОЮ ІТ ТЕХНОЛОГІЙ	
Базилік А.В.	9
ПОНЯТТЯ «СТАДІЇ» ТА «ЕТАПИ» У ПРОЕКТУВАННІ ЕЛЕКТРОННИХ ОСВІТНІХ РЕСУРСІВ	
Балалаєва О. Ю.	11
LEGO-EDUCATIONAL ЯК СКЛАДОВА STEM-ОСВІТИ	
Баркалова Т.	13
ВИКОРИСТАННЯ ЗАСОБІВ ІНФОРМАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ ДЛЯ ФОРМУВАННЯ ПРОФЕСІЙНИХ КОМПЕТЕНТНОСТЕЙ	
Бірюкова Т.В., Олар О.І.	15
ВИКОРИСТАННЯ СЕРВІСУ QUIZALIZE У ПРОФЕСІЙНІЙ ДІЯЛЬНОСТІ	
Бодненко Д.М., Борисюк А. А., Дерев’яженко Д. І., Калещук М. А., Мозгова А. В., Селецький П. А.	16
ВИКОРИСТАННЯ СЕРВІСУ SALAMEO У ПРОФЕСІЙНІЙ ДІЯЛЬНОСТІ	
Бодненко Д.М., Гавриловська О., Дерменжи Н., Павленко Н.	17
ВИКОРИСТАННЯ ОНЛАЙН-ДОШКИ «FLOCKDRAW» В ОСВІТНЬОМУ ПРОЦЕСІ	
Бодненко Д.М., Данилюк Ю., Кравченко А., Приндюк Д., Семененко О.	19
МІСЦЕ ХМАРНИХ ТЕХНОЛОГІЙ В РОБОТІ ВЧИТЕЛЯ (НА ПРИКЛАДІ MOOVLY)	
Бодненко Д.М., Сургай І.О., Рязанов І.Г., Січкач Д.Є., Собко Ю.С.	20