

2. Генсерук Г., Мартинюк С. Розвиток цифрової компетентності майбутніх учителів в умовах цифрового освітнього середовища закладу вищої освіти. *Інноваційна педагогіка*. 2019. Вип. 19., т. 2. С. 158–162.

3. Скасків Г. М. Використання проектно-ігрових технологій при навчанні інформатики. *Збірник наукових праць Уманського державного педагогічного університету імені Павла Тичини*. Умань : ПП Жовтий, 2011. Ч. 3. С. 231–238.

4. Черненко В. П., Онуфрієнко Є. М., Козицька Ю. В. Використання технологій активного навчання інформатики щодо розвитку творчих здібностей учнів. *Освіта для XXI століття: виклики, проблеми, перспективи*: матеріали I Міжнародної науково-практичної конференції, м. Суми, 29–30 жовтня 2019 р. Суми : Вид-во СумДПУ ім. А. С. Макаренка, 2019. Т. 1. С. 104–106.

5. Skaskiv H. Gamification technologies in the educational process of SMART-TNPU in the computer science teaching. *Наукові записки Тернопільського національного педагогічного університету імені Володимира Гнатюка*. Серія : Педагогіка, 2023. № 1(1), Р. 170–177.

## ЗАСТОСУВАННЯ ОНЛАЙН ПЛАТФОРМ ТЕСТУВАННЯ В УМОВАХ СЬОГОДЕННЯ

**Дундюк Артем Юрійович**

кандидат педагогічних наук, викладач спецдисциплін,

Рівненський автотранспортний фаховий коледж Національного університету водного господарства та природокористування,  
artdy@ukr.net

Теперішній світ мобільний та динамічний в якому кожна людина прагне до нових знань. Завдання сучасного педагога організувати сучасне навчальне середовище, яке проявить творчі здібності кожної дитини. Аналізуючи нинішній стан викладання розуміємо, що поряд є два аспекти – викладання і перевірка засвоєних знань. В українських реаліях осмислюємо, що перевірка знань має бути лояльною і справедливою. В нагоді викладачу стануть онлайн платформи тестування.

Сьогодення впроваджує нові вимоги та правила до освітнього процесу. Нині педагогу не достатньо лише володіти знаннями з власного предмету і бути особистістю з сформованою професійною компетентністю. Варто розуміти, що студенти-міленіали це люди нового тисячоліття і їх складно зацікавити викладанням у класичному стилі. Тому процес навчання і викладання має змінюватись і осучаснюватись. Нові можливості і перспективи можна впровадити шляхом використання інформаційно-комунікаційних технологій.

В умовах воєнного стану освітні заклади України працюють використовуючи різні форми навчання – дистанційну, змішану, очну. Організація навчання передбачає дотримання всіх етапів: мотивації, актуалізації опорних знань, вивчення нового матеріалу, удосконалення раніше опрацьованого та контроль знань.

Перевірка знань є потрібною складовою одиницею освітнього середовища студентів. Вона має місце на кожному етапі навчання але найбільшої актуальності набуває після вивчення певної теми чи розділу. Постійна перевірка рівня знань допоможе зробити навчання ефективнішим.

На сучасному етапі важливо впроваджувати тестування не в класичному форматі, а за допомогою онлайн платформ. Адже, це сприятиме підвищенню якості навчання.

Безкоштовним та одним з найпростіших сервісів для створення опитувальників є Google forms. Використовувати даний сервіс може кожен хто має зареєстрований обліковий запис у Gmail.

Google forms дозволяє розробляти тести несхожі між собою. Вони можуть бути з однією або декількома відповідями; з короткою або розгорнутою відповіддю; з визначенням відповідності або множинним вибором. Зроблена форма може бути відправлена одному студенту або одночасно цілій групі шляхом розміщення посилання в навчальному середовищі.

Даний сервіс зберігає результати у формі таблиці, яка міститиме точний час, дату проходження та відповіді. Викладач має змогу переглядати і аналізувати поіменно результати, що приводить до аналізу також діяльності викладача.

Сучасна наука виокремлює ще один безкоштовний сервіс для створення тестових завдань – це Kahoot.

Kahoot є навчальною платформою яка дозволяє створювати тести для повторення матеріалу та для організації підсумкового і проміжного оцінювань.

Безкоштовна версія дає можливість створити лише вікторину (quiz) з запитаннями та декількома варіантами відповідей або «вірно-невірно» (true or false) з двома взаємовиключними варіантами відповіді [1].

Для проходження тестування студентам потрібно мати власний гаджет і перейти на сторінку kahoot.it. Далі ввести код наданий викладачем і своє ім'я. Запитання з'являтимуться лише на екрані педагога, студенти бачитимуть на своїх екранах варіанти відповідей серед яких обиратимуть правильну. Результатом є рейтинг наданих відповідей.

Використання Kahoot стане у нагоді викладачу та студентам як в дистанційному так і очному форматах навчання.

Тестування в освіті дає змогу самоаналізу і самоконтролю, що стає підґрунтям для індивідуалізації і самоосвіти.

Отже, сучасний освітній процес можна якісно організувати за допомогою інформаційно-комунікаційних технологій навчання. Контроль діяльності студента на занятті є важливою складовою всього процесу навчання. Його якісно та персоналізовано можна провести за допомогою онлайн платформ.

### **Список використаних джерел**

1. Шандра Р. Використання платформи «Kahoot!» для дистанційного навчання. URL: [https://osvita.ua/vnz/high\\_school/73080](https://osvita.ua/vnz/high_school/73080) (дата звернення: 05.03.2024).