

Тема:

Цифрова компетентність та DigCompEdu

1. Вибір правильної відповіді

Завдання:

Оберіть правильне твердження.

Питання:

- Що таке цифрова компетентність?
 - Уміння працювати з цифровими технологіями
 - Лише користування телефоном
 - Робота тільки з текстом
- Яка платформа використовується для онлайн-вікторини?
 - Kahoot
 - Paint
 - Excel
- Що входить до DigCompEdu?
 - Оцінювання
 - Водіння автомобіля
 - Спортивна підготовка

2. Співставлення

Завдання:

Співставте сервіс і його призначення.

Сервіс	Призначення
Canva	Створення дизайну
Kahoot	Онлайн-вікторини
Google Classroom	Організація навчання
Quizizz	Інтерактивні тести

3. Встав пропущене слово

Завдання:

Доповніть речення.

1. DigCompEdu — це рамка цифрової _____ педагогів.
2. Canvas використовується для створення _____.
3. Безпечна робота в інтернеті належить до цифрової _____.

4. Правда / Неправда

Завдання:

Визначте правильність твердження.

1. Wordwall використовується для створення інтерактивних вправ.
2. DigCompEdu пов'язана лише з програмуванням.
3. Онлайн-сервіси можуть підвищувати мотивацію учнів.



Цифрова компетентність та DigCompEdu

1. Вибір правильної відповіді

Завдання: **Оберіть правильне твердження.**

Питання:

1. Що таке цифрова компетентність?
 - Уміння працювати з цифровими технологіями
 - Лише користування телефоном
 - Робота тільки з текстом
2. Яка платформа використовується для онлайн-вікторин?
 - Kahoot
 - Paint
 - Excel
3. Що входить до DigCompEdu?
 - Оцінювання
 - Водіння автомобіля
 - Спортивна підготовка

2. Співставлення

Завдання: **Співставте сервіс і його призначення.**

Canva	Створення дизайну
Kahoot	Онлайн-вікторини
Google Classroom	Організація навчання

3. Встав пропущене слово

Завдання: **Доповніть речення.**

DigCompEdu — це рамка цифрової _____ педагогів.

Canva використовується для створення _____.

Безпечна робота в інтернеті належить до цифрової _____.

4. Правда / Неправда

Завдання: **Визначте правильність твердження.**

1. Wordwall використовується для створення інтерактивних віправ
2. DigCompEdu пов'язана лише з програмуванням.
3. Онлайн-сервіси можуть підвищувати мотивацію учнів.

Кінець