Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение

«Пахомовская основная общеобразовательная школа»

Азовского немецкого национального муниципального района

Омской области

**Тема: «Лучшая форма контроля знаний, через онлайн приложение Quizizz.»**

Автор :

Кайль Елена Алексеевна

учитель химии и биологии
МБОУ « Пахомовская ООШ»

 2021г.

Содержание:

1.Что такое геймификация, цели и задачи игрофикации в формировании навыков XXI века.

2.[Игровые рычаги воздействия на учеников;](https://proudalenku.ru/gejmifikaciya-v-obrazovanii/#2)

3.Цифровая игра как средство оценивание промежуточного и итогового контроля, через приложение Quizizz.

4.Алгоритм проведения контроля качества знаний по темам биологии.

Заключение

Литература

**1.Что такое геймификация, цели и задачи игрофикации в формировании навыков XXI века.**

 «Если мы будем учить сегодня так,

 как мы учили вчера, мы украдем у детей завтра.»

 Джон Дьюи

 Современные стандарты предъявляют к процессу обучения новые требования, главное отличие стандартов второго поколения — это ориентированность на результат обучения. В соответствии с этим знания детям нужно предъявлять в виде нестандартных текстов, подлежащих дальнейшему исследованию, чтобы ученик в ходе учения изменил себя, приобрел новые знания, умения, способности — что является результатом его учебной деятельности.

 На сегодняшний день существует множество возможностей, которые могут помочь учителю в планировании и оценивании его работы. Они позволяют мгновенно получить обратную связь от учеников и адаптировать свою работу в соответствии с индивидуальными потребностями учащихся. А многообразие платформ и приложений, названия которых все чаще встречаются в российском образовании, отвечают многим требованиям педагогов. Раньше основной функцией оценивания было определение уровня усвоения полученных знаний учеником.

 В рамках новой парадигмы образовательных стандартов цель оценивания — стимулировать учение. Следовательно, перед учителем стоит задача поиска такой формы оценивания достижений, которая бы способствовала повышению учебной мотивации, индивидуализации учебного процесса и развивала самостоятельность в обучении. Для этого используется понятие формирующего оценивания, под которым понимается оценивание в процессе обучения, а также анализ знаний, умений, ценностных установок, оценки и поведения учащегося; устанавливается обратная связь учитель — ученик.

 Формирующее оценивание помогает каждому учителю получить информацию о том, как много и насколько успешно учатся его ученики. Педагоги могут на основе полученной обратной связи переориентировать преподавание так, чтобы дети учились более активно и более эффективно.

 В современном мире все больше прослеживается интерес к играм на познавательном уровне . Новое онлайн-обучение в школе и дома ,эффективно осуществляется через геймификацию учебного процесса .

Геймификация – это использование игровых механизмов в неигровом контексте ,для повышения мотивации ,вовлечения ,лояльности.

 Цель геймификации привлечение внимания обучающихся ,повышения уровня их заинтересованности в решении учебных задач и обратной связи на всех уровнях контроля качества знаний .В нашей стране этому направлению уделяется не так много времени, но с каждым годом игрофикация учебного процесса захватывает все новые сферы. Сейчас геймификация присутствует на уроках в онлайн-школах по изучению языков, для проверки читательской, финансовой и естественнонаучной грамотности, курсах по повышению квалификации или приобретению новой профессии.

**Геймификация способствует :**

1 Организации учебного процесса ,как на уроке ,так и вне его

2Помогает изменить ситуацию контроля знаний

3 Повышает интерес и мотивацию

4 Работаем в команде

5 Сплочённости коллектива

6Наглядная демонстрация результата деятельности

7Автоматический контроль и рейтинг команды

8 Разно уровневой дифференциации заданий .

9 Обратная связь ,точность, скорость, мобильность

**Геймификация в образовательном процессе имеет :**

|  |  |
| --- | --- |
| Плюсы  | Минусы  |
| Неподеленная заинтерессованность  | Подрыв поведения  |
| Вовлеченность в процесс  | Снижение ответственности  |
| Активация психического состояния  | Желание получить награду  |
| Рейтин  | Общение онлайн  |
| Самооценка | Время в игре  |
| Контроль  | Смешанный контроль  |

**Реализация современных подходов в обучении :**

-эвристический

-системно-деятельный подход

- исследовательский

-индивидуальный

-личный

-информационный

 Для того, чтобы достичь личностного прогресса среди учеников следует перед каждым курсом ставить задачи, которые предстоит выполнить

-Создание стимула обучения, посещения уроков.

-Рациональное использование времени как на самих уроках, так и в часы самостоятельной работы учащихся.

-Создание правил, сюжетной линии и связывание этих параметров с итоговыми результатами учеников.

-Организация и контроль над учебным процессом.

-Предоставление возможности контролировать ход геймифицированного учебного процесса самим учениками.

-Повышение уровня знаний, личностного роста учащихся.

 **Виды погружения в курс при помощи геймификации**

1. Полное – hard

При таком погружении учащиеся, в основном, это дети младшего и старшего возраста, ощущают себя игроками большой роли.

Например, на курсах по изучению биологии и химии члены групп выбирают название темы , переходят по ссылки в онлайн тему и затем выходят на промежуточный или итоговый контроль Учащиеся общаются только на языке, который они изучают.

2. Среднее – middle

При таком способе игрофикации учащиеся, ведут борьбу за рейтинг и количество баллов по группам .Это могут быть задания в которых несколько ответов либо вопрос с открытым ответом, требующем полной записи .

Если есть много пробелов в знаниях ,необходимо несколько раз повторить игру .

3. Легкое – light

Подойдет на первых уроках, пока участники только знакомятся друг с другом и с преподавателем. Разработчик курса вводит рейтинговую систему баллов, поощрений для оценки уровня подготовленности обучающихся .

**2 . Игровые рычаги воздействия на учеников.**

 Геймификация или игрофикация внедряются для более легкого восприятия информации или повторения полученных знаний и тогда, это не совсем игра.

Элементы игры реализуют следующие этапы образовательного процесса :

 -- Организация учебы, мотивация обучающихся на своевременное выполнение задач и получение высоких баллов за их исполнение.

-- Повышение активности учащихся, стимулирование общения внутри группы, развитие навыков взаимопомощи ради общего блага.

-- Прохождение запланированных контрольных точек, сбор информации о среднем времени, которое затрачивается на выполнение тестовых заданий и анализ степени заинтересованности учеников в том или ином курсе.

 Иными словами геймификация – это некий набор инструментов, способствующий лучшему и более быстрому усвоению знаний, развитию личностных и социальных качеств каждого обучающегося .

Техники применяемые в технологии геймификации в образовании

-достижение

-уровни

-экран достижений

-бонусная система

-ники

- аватары

-подарки

- задания и квест

-роли

- легенда

- виртуальная волюта

 **К игровым рычагам воздействия относятся элементы развития технологии критического мышления :**

I.Вызов…..онлайн – пространство, наличие ИКТ, интернет ,проблемная ситуация по теме , картинки ,скриншоты ,меди отёка ,мотивация .

II.Осмысление …... погружение в тему, работа с текстом ,естественнонаучная грамотность , соревнования; чувство победы, виртуальные бонусы за проделанную работу ,проверка поэлементного повторения материала .

III.Рефлексия ……. максимальный рейтинг в игре, автоматическое распределение максимальных возможностей , сравнительный анализ границ знаний и незнаний ,эвристический момент успеха ,системно-энергетический баланс мыслительных операций .

 Результат……. обратная связь с учителем ,награды, поощрения ,прозрачность оценивания контроля знаний .

получение результата деятельности или повторное внедрение в процесс повторения без ограничения времени.

Игровые элементы в онлайн—уроках позволяют повысить уровень знаний, благодаря психическим параметрам:

Эмоции – дух соперничества, разочарование, счастье, любознательность.

Ограничения – временные рамки для выполнения контрольных, тестовых работ.

Повествование – непрерывное следование игровому сюжету.

Продвижение – рост и развитие знаний у учеников.

Отношения между членами группы или подгруппы.

**3.Цифровая игра как средство оценивание промежуточного и итогового контроля, через приложение Quizizz.**

 Получается, что анализ урока все более и более должен приобретать диагностирующий характер, т. е. строиться таким образом, чтобы не только выявлять факт рассогласования (если он есть) между программными требованиями к уровню подготовки школьников и действительным положением дел, но и устанавливать по возможности причины обнаруживающихся пробелов. Эти современные приложения Plickers и Classflow помогают в онлайн уроках учителю ,развиваться динамично и быть в тренде событий современного ,диктующего нам новые правила образовательного пространства. С такими требованиями помогают справляться формы оценивания с использованием электронных ресурсов, которые позволяют хранить в себе полученные данные и простраивать по ним аналитику. Мы бы хотели рассмотреть Сервис Quizizz.

 Quizizz- один из распространенных сервисов для создания опросов и викторин, который эффективно используется учителями для оценки качества эффективности урока. Учитель создает тест (как правило, это задания с множественным выбором) по нужному материалу на своём компьютере, а учащиеся отвечают на эти вопросы со своих устройств (телефон, планшет, компьютер). Для того, чтобы начать работу, учащимся необходимо зайти на сайт, зарегистрироваться и присоединиться к опросу, введя указанный учителем код. Все ученики получают доступ к тесту с одинаковым набором вопросом, но последовательность этих заданий может варьироваться. Безусловным преимуществом этого сервиса является возможность работы с тестовыми вопросами в своем темпе, а также то, что ответы ученика видит только он сам на экране своего носителя. За правильные ответы ученику начисляются баллы. Учитель тоже имеет право видеть процесс и результат индивидуальной работы каждого ученика точно так же, как и работу всего класса. Функция, которая позволяет увидеть допущенные учениками ошибки, очень важна. Она позволяет учителю акцентировать внимание на проблемных местах и проработать их.

 Данный сервис дает возможность выполнять задания в своем индивидуальном темпе. Начинаем работу с создания аккаунта и классов на платформе, после чего у учителя появляется возможность отслеживать активность учеников на платформе. Код класса необходимо раздать ученикам, чтобы они могли выполнять любые задания учителя, в том числе и индивидуальные. Имея результаты рефлексии прошлого урока, учитель может проектировать новый, составляя индивидуальные задания для учеников. Для организации моментального опроса на уроке, учитель имеет несколько инструментов: текст, выбор ответа, число, да-нет, фиксация на шкале своего ответа.

**4. Алгоритм проведения контроля качества знаний по темам биологии .**

 **Для наиболее яркого отражения сервиса предлагаем посмотреть скриншоты игры**

1Первые шаги для знакомства с Сервисом Quizizz .

2Создание заданий разного уровня сложности .

3 Создание собственного онлайн – пространства для контроля знаний по темам .

4 Обратная связь с учениками .

5 Ссылки на сайт через все виды социальных сетей ,предоставление кода .

6 игра

7 рейтинг

8результат

9 обратная связь

10 повторение темы

11 результат

**Заключение**

 Как видим, применение современных цифровых технологий возможно на разных этапах урока, а именно: актуализации знаний, объяснении нового материала, первичном закреплении знаний, обобщении, систематизации и контроле знаний, а также является необходимым условием для оценки эффективности современного урока. Использование информационно-компьютерных технологий открывает учителю новые возможности в преподавании своего предмета, а ученикам дает возможность участия в создании элементов урока, что активизируют познавательную деятельность, развивает творческие способности обучающихся, способствуют совершенствованию практических умений и навыков. Цифровые технологии формирующего оценивания позволяют учителю оценить текущий и итоговый контроль и обозначить пути дальнейшего развития ученика, поскольку цель формирующего оценивания — личный прогресс ребенка в обучении.

 Успех ребенка важный контекст. Благополучие семьи , залог высоких достижений .На первое место в дистанционном обучении выходит снабжение обучающихся скоростным интернетом и подключение всех необходимых серверов. Тогда обратная связь осуществляется мгновенно по всем видам социальных сетей, если нет проблем с интернетом или устройство передачи информации не имеют современных модификаций.

**Литература**

Азанова А. Е., Гущина А. А. Цифровые технологии формирующего оценивания как современный подход к оценке учебных достижений обучающихся [Текст] // Педагогика сегодня: проблемы и решения: материалы VI Междунар. науч. конф. (г. Санкт-Петербург, апрель 2020 г.). — СПб.: Свое издательство, 2020. — С. 54-56. — URL

Логинова И., Рождественская Л. Инструменты формирующего оценивания в деятельности учителя-предметника. - Narva: TartuUlikool, 2012. — 48 c.

Пинская М. А. Оценивание для обучения: Практическое руководство. — Москва, 2009. — 32 с. Чуракова Р. Г. Технология и аспектный анализ современного урока в начальной школе. — Москва, 2011. — 112 с.

https://moluch.ru/conf/ped/archive/364/15754/ (дата обращения: 09.11.2020).

<http://fsu.edu.ru/>

<http://www.rustest.ru/>

<http://www.lexed.ru/>

<http://www.fipi.ru/>

<http://www.informika.ru/text/index.html>

<http://www.apkppro.ru/>

<http://stat.edu.ru/>

<http://portal.ntf.ru/portal/page/portal/NTF/about/index>

[http://www.shevkin.ru](http://www.shevkin.ru/)

http://www. math-on –line.com

 [http://mat.1september.ru](http://mat.1september.ru/),

[http://www.uztest.ru](http://www.uztest.ru/)

|  |
| --- |
|  |

[http://www.uztest.ru](http://www.uztest.ru/)[http://zadachi.mccme.ru](http://zadachi.mccme.ru/)[http://www.problems.ru](http://www.problems.ru/),