(Корпус 2) Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение "Образовательный центр №2 "Сфера" р. п. Сенной

Вольского района Саратовской области»

**Интерактивная игра  
Подготовка к ОГЭ информатика в формате игра**

**Учитель информатик**

**Лычак Наталья Сергевна**

Анализ результатов ГИА по информатике в 9 классах, изменение содержания КИМ по информатике в 2022-2023 учебном году, недостаточный уровень мотивации учащихся, стремление к более высокому качеству результатов ГИА по информатике, дистанционное обучение в период пандемии и ряд других причин сформировали условия для поиска и применения нестандартной технологии при подготовке к ГИА по информатике.

Такая технология и сервис, позволяющий ее реализовать, были найдены.  Именно платформа [**https://joyteka.com/en**](https://joyteka.com/en)  позволила реализовать задуманное. Платформа направлена на развитие цифрового обучения в школах России и доступна педагогам любой предметной области с возможностью применения в урочной и внеурочной деятельности. Тесты, опросы, викторины, веб-квесты и игры в обучении – инструментарий данной платформы.

Платформа помогает педагогам подготовить увлекательный урок быстро и просто, используя минимальные технические требования. Имеется возможность загрузки собственных предметных заданий. Для педагогов на платформе размещены четкие видео инструкции по созданию своего контента.

С помощью платформы был создан квест, который рассматривался мной, как учителем, как средство подготовки к ГИА в условиях дистанционного обучения во время отмены занятий и карантина по поводу предстоящих экзаменов и был призван способствовать повышению качества результативности при сдаче ГИА по информатике учащимися.

Необходимо отметить, что такие квесты можно использовать для организации индивидуальной и групповой работы при различных формах обучения (очной или дистанционной).

Созданный квест позволил решить следующие задачи:

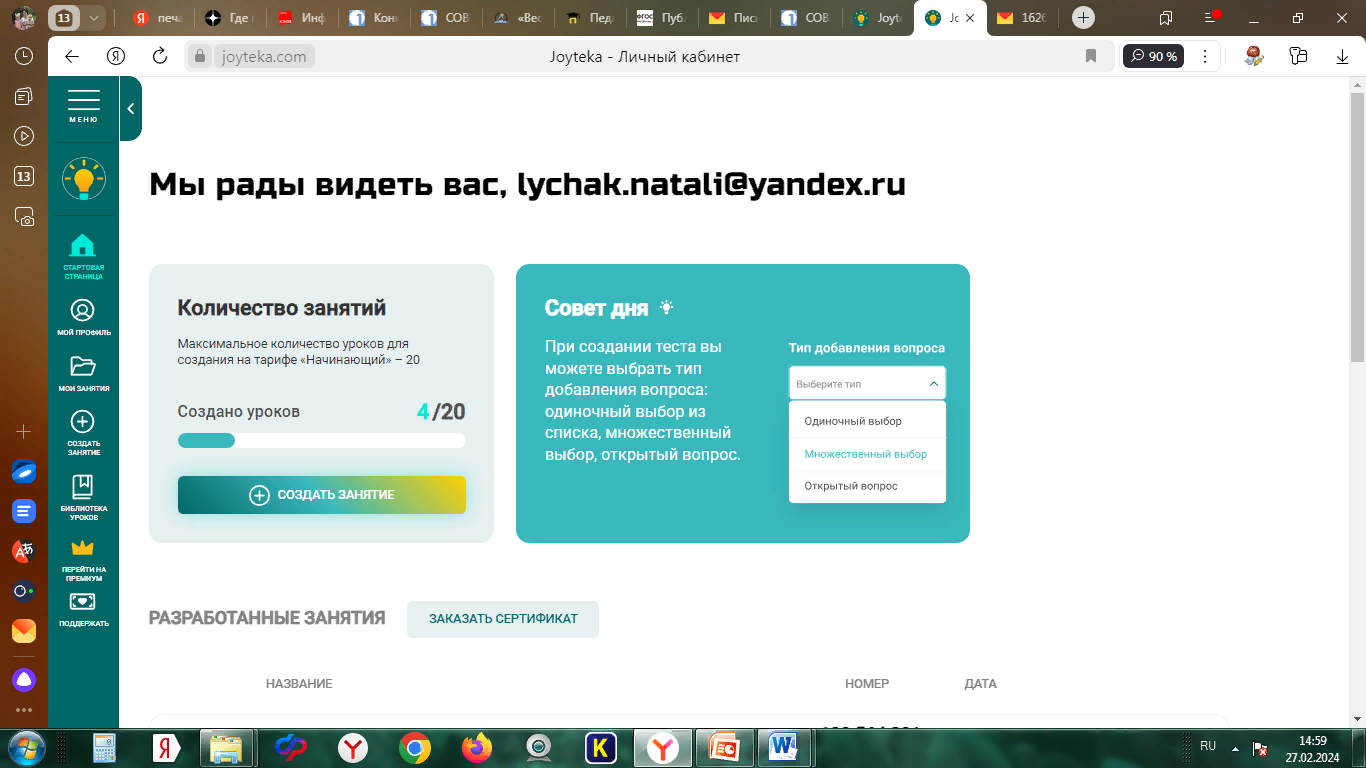
* получить объективную оценку уровня и качества знаний учащихся;
* актуализировать и обобщить знания учащихся;
* выявить проблемные зоны в знаниях учащихся для последующей коррекции;
* определить индивидуальную траекторию подготовки учащихся;
* создать условия для успешности каждого учащегося;
* повысить мотивацию учащихся при подготовке.

Всю работу по созданию квеста можно разделить на этапы:

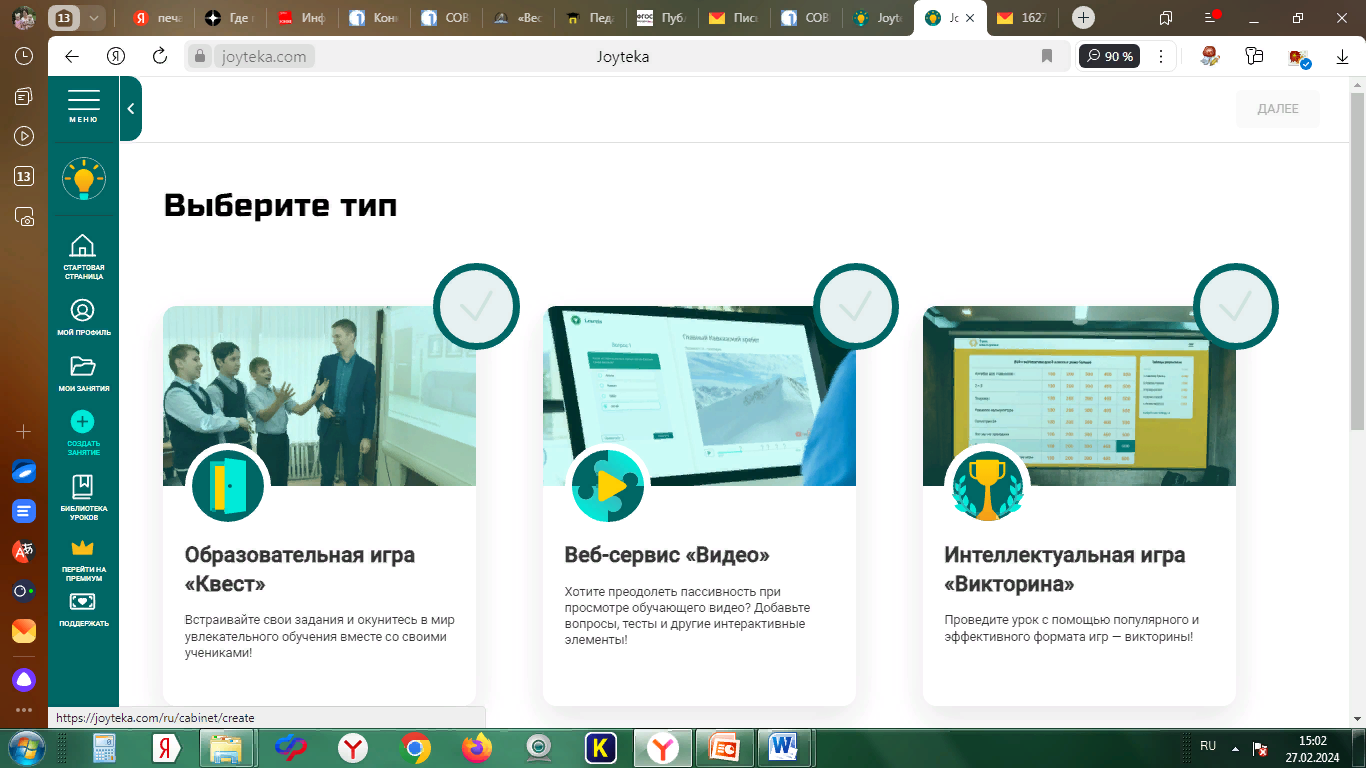
* определение тематики (сюжетной линии) квеста;
* выбор комнат квеста. Ориентиром для выбора служат количество заданий, тематика, платная или бесплатная основа использования комнаты;
* разработка и загрузка заданий квеста;
* получение ссылки на квест;
* инструктаж учащихся по правилам прохождению квеста.

этапы по созданию

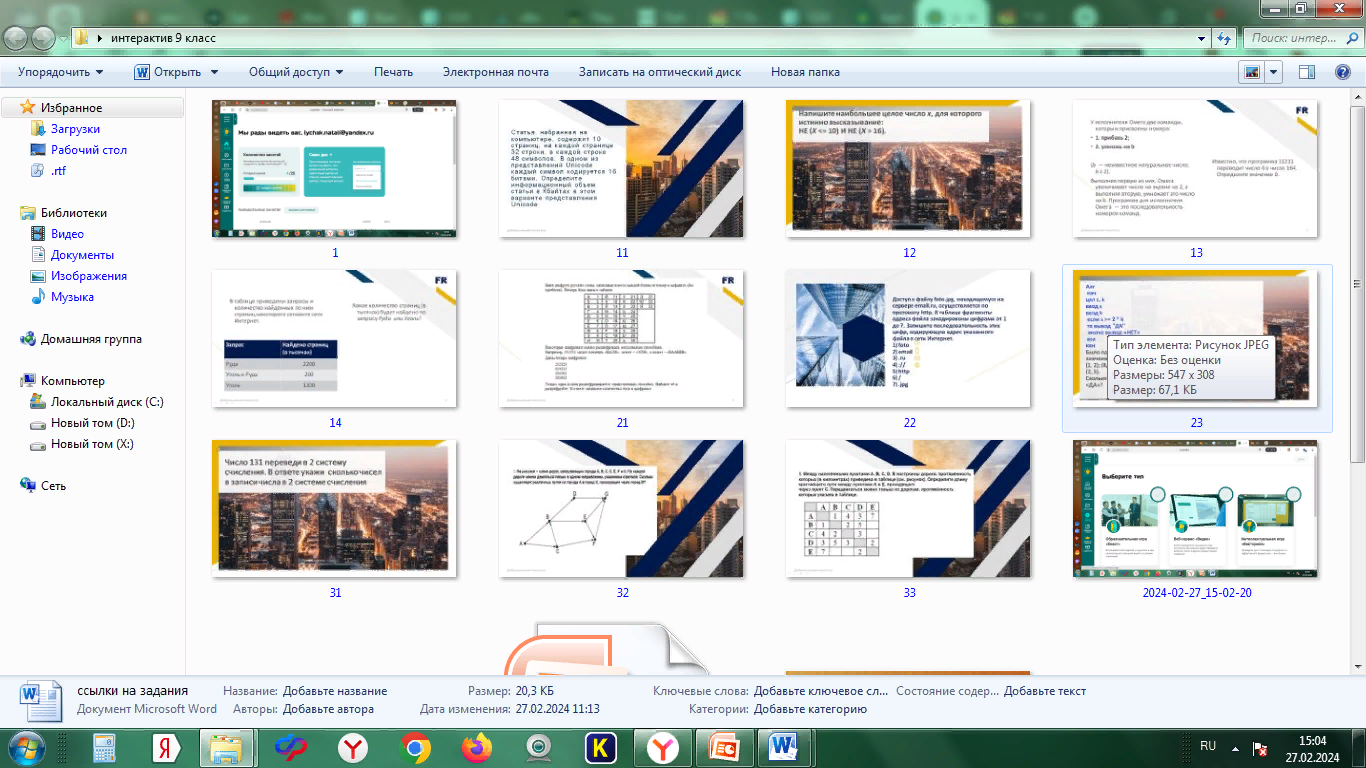
1. нужно создать учетную запись на сайте



2. Выбрать тип занятия (квест….)

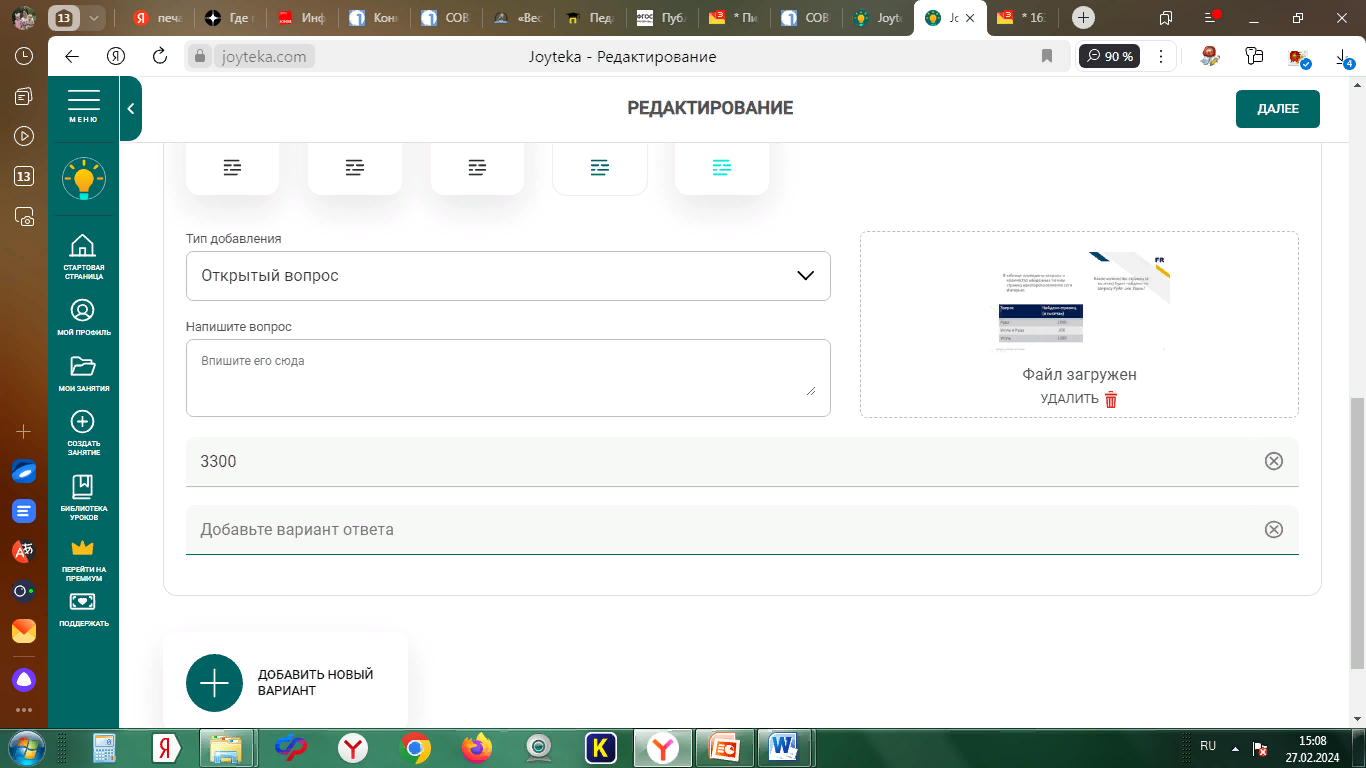


3. подготовить с помощью презентации или текстового редактора или графического редактора вопросы(а также нужны будут ответы ))



4. Выбрать подходящий квест(комнату), в зависимости от профиля они разные( количество вопросов и сложность поиска).

5. Сделать краткое описание квеста, заполнить вопросы и ответы.

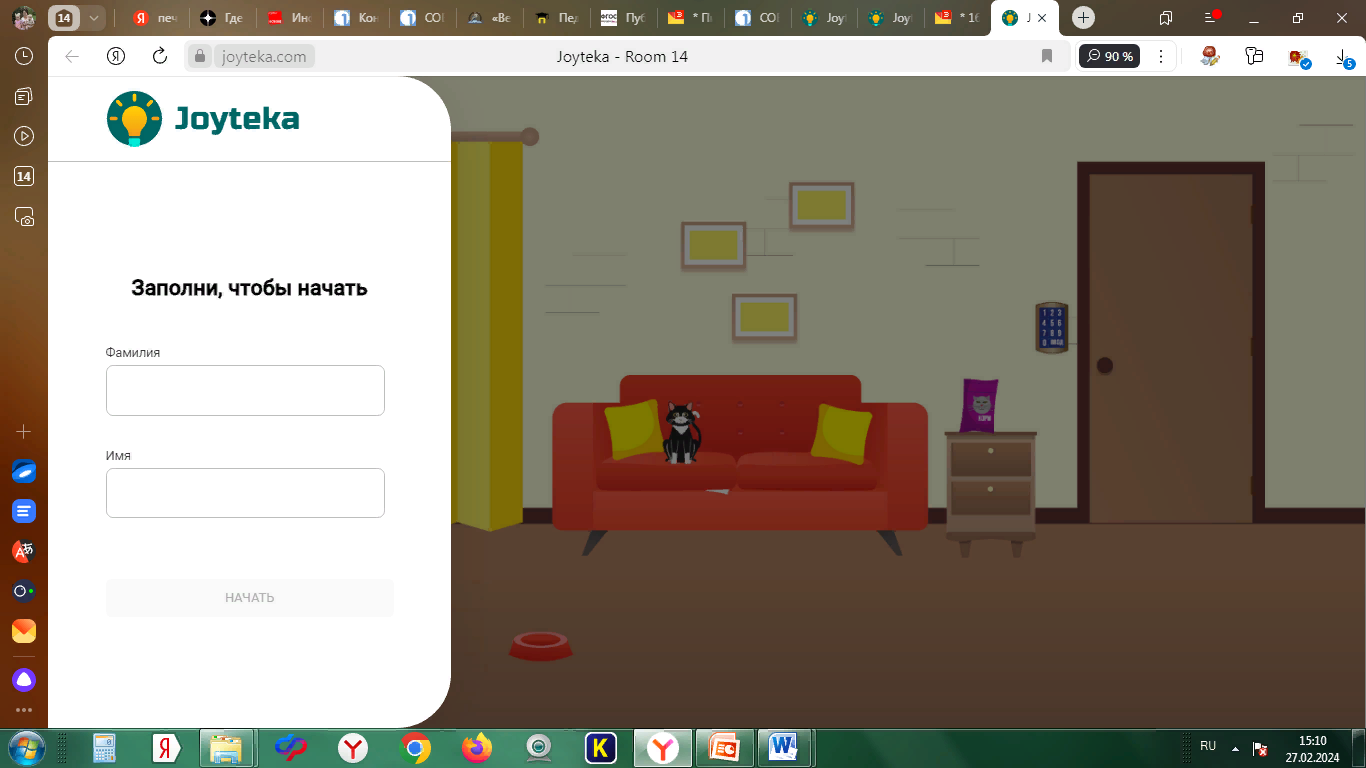


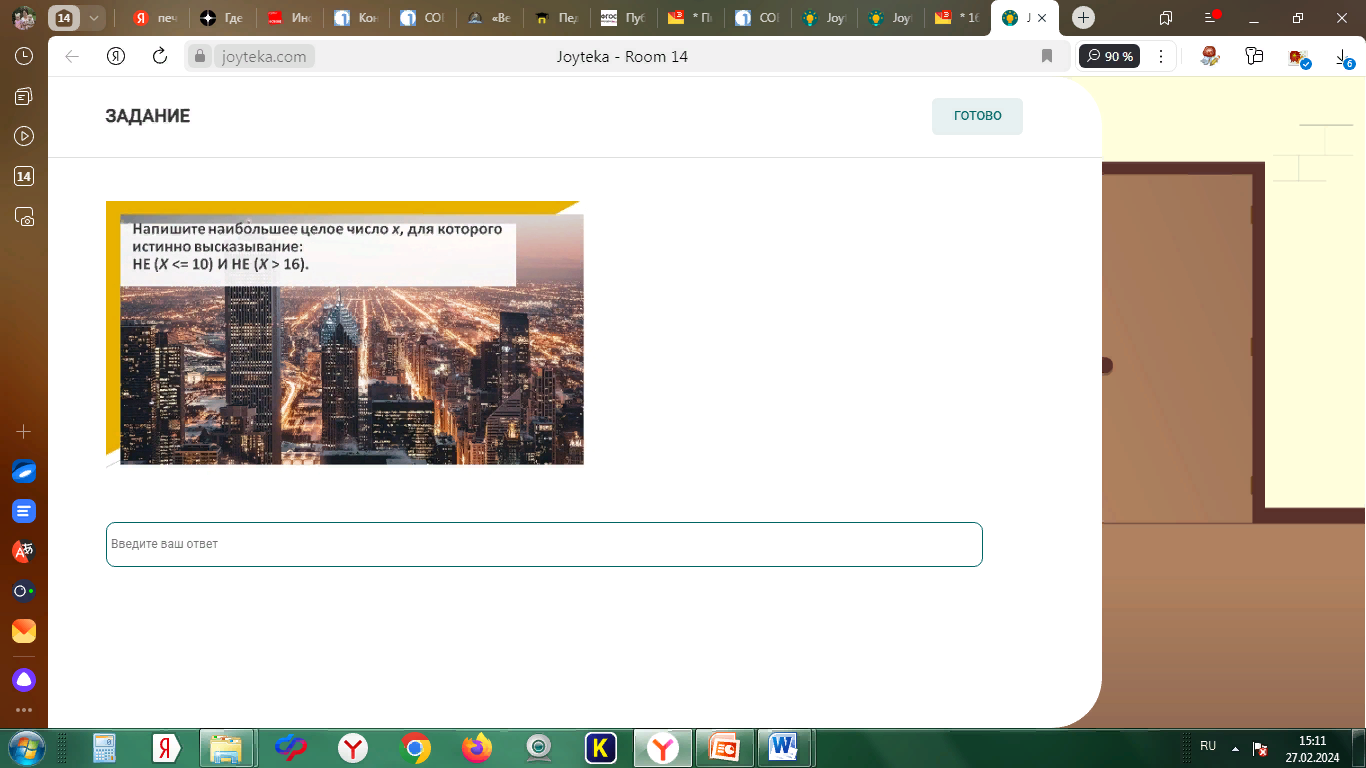
6. Если вы хотите видеть статистику работы то по окончании можно выбрать что при начале ребенок вводил ФИ.

Созданный квест представляет собой образовательную «бродилку» по типу открывание комнат после выполненного задания

* ссылка на этап 1  <https://joyteka.com/100563760>

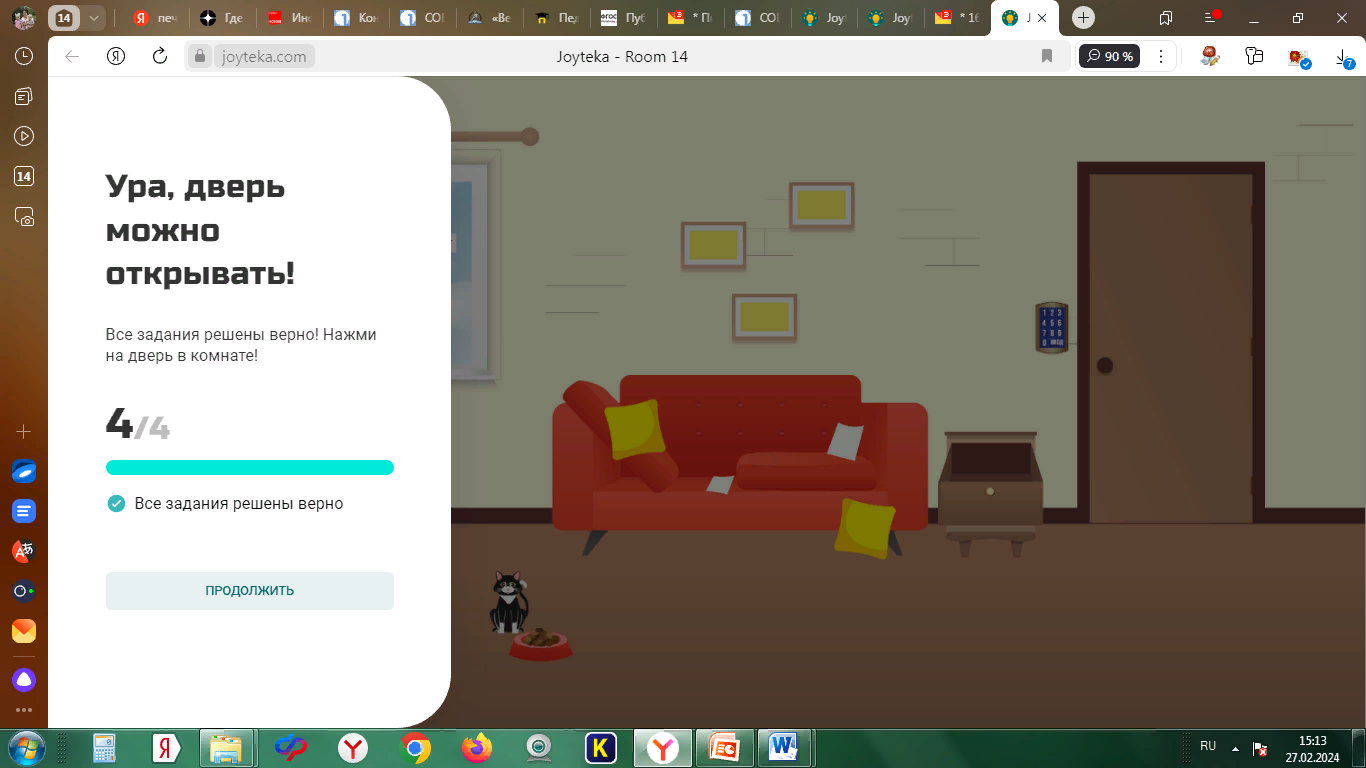
так видят дети при начале работы



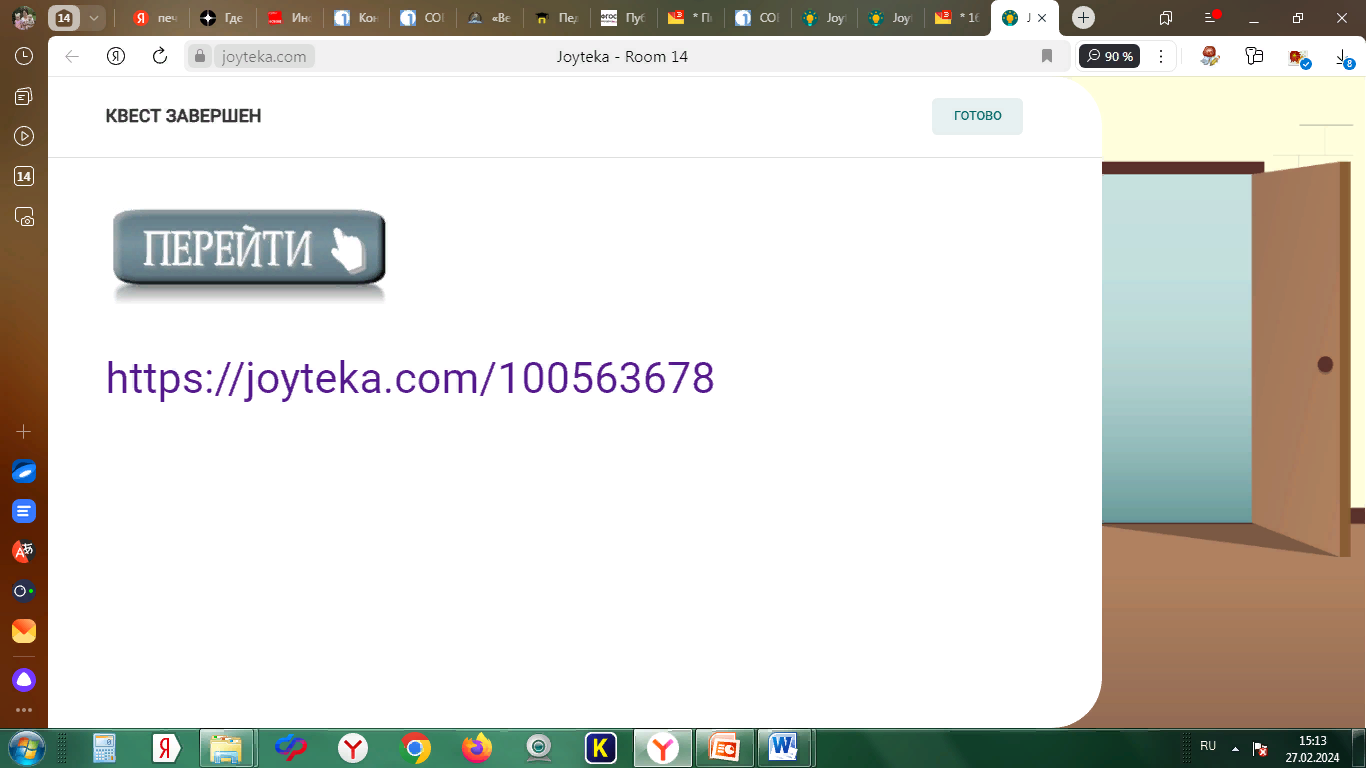


нужно выполнить все задания верно чтоб открылась дверь( 2 уровень)

Прогресс выполнения заданий



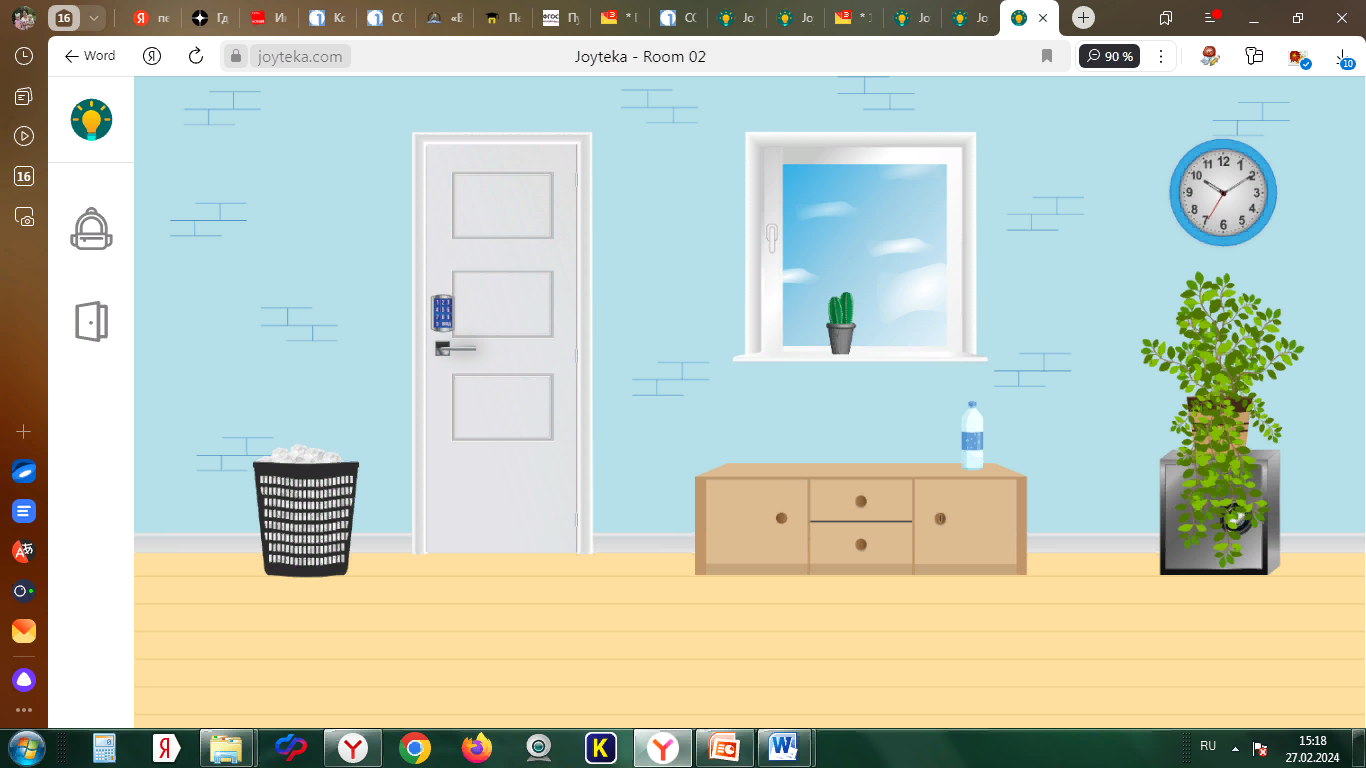
переход по ссылке на следующий уровень



* ссылка на этап 2  <https://joyteka.com/100563678>



* ссылка на этап 3  <https://joyteka.com/100563810>



Время, отводимое на прохождение квеста составляет 40- 60 минут и определено в соответствии со спецификацией КИМ для проведения ГИА по информатике.

Критериями измерения результатов квеста служат комнаты, которые ученик прошел( 3 комнаты, 10 заданий тестовой части ОГЭ). Какова же функция учителя? Учитель призван оказывать консультативную техническую помощь во время прохождения квеста.  А анализ результатов прохождения квеста позволяют учителю определить индивидуальную образовательную траекторию учащихся при подготовке к ГИА по информатике.

[[1]](https://docs.google.com/document/d/e/2PACX-1vQrpeg_1vER1S3BRZLQhhQ9OzhI64xNdLw1iAOVMths8hEVFR7R1dEStxkCM8g3JfBK500KkVYajUfJ/pub?embedded=true#ftnt_ref1) [**https://joyteka.com/en**](https://joyteka.com/en)

[[2]](https://docs.google.com/document/d/e/2PACX-1vQrpeg_1vER1S3BRZLQhhQ9OzhI64xNdLw1iAOVMths8hEVFR7R1dEStxkCM8g3JfBK500KkVYajUfJ/pub?embedded=true#ftnt_ref2) [https://fipi.ru/oge/demoversii-specifikacii-kodifikatory#!/tab/173801626-5](https://www.google.com/url?q=https://fipi.ru/oge/demoversii-specifikacii-kodifikatory%23!/tab/173801626-5&sa=D&source=editors&ust=1709010970700348&usg=AOvVaw1n7yBu3gCVRSELAgn9_Zz7)