

КАРТА ОПИСАНИЯ РЕЗУЛЬТАТИВНОГО ПЕДАГОГИЧЕСКОГО ОПЫТА

1. Ф. И. О. учителя Проконина Виктория Владимировна
 2. Образовательная организация МАОУ СОШ № 75
 3. Занимаемая должность учитель английского языка
 4. Тема педагогического опыта Онлайн-проект «Цифровая викторина «Пять дней до Рождества» для учащихся 5х классов.
-

5. Номинация: описание идей, лежащих в основе опыта, урок с презентацией, видеоурок (нужное подчеркнуть)

Уровень опыта по степени новизны: репродукция, усовершенствование, комбинация, эвристика, открытие (нужное подчеркнуть)

6. Цель педагогического опыта: применение интернет ресурсов во внеурочной деятельности.

7. Краткое описание опыта (системы работы, отдельных приемов или методов):

Выбранная форма внеклассной работы (цифровая викторина) наиболее интересна и доступна всем возрастам учащихся. При помощи цифровой викторины можно проверить степень обученности учащихся, их умение пользоваться интернет-ресурсами. Подобные викторины расширяют представления учащихся о сфере применения интернет пространства и иностранного языка в целом.

В основе викторины лежит **персонализированный подход**. Ребёнок учится и развивается лучше, если он мотивирован, активен и, если учитываются его индивидуальные особенности. Учащемуся предоставляется возможность планировать собственную образовательную деятельность, управлять временем и темпом обучения, выбирать те или иные задания, способы их решения и проверки, работать индивидуально и в группе, мотивировать себя и других. Персонализированный подход предполагает фокус внимания на развитии у детей следующих навыков: умения ставить цели и достигать их, работать в команде, понимать себя и других, быть креативными и критически мыслить.

Инструментом реализации персонализированного подхода в данной викторине является **цифровая платформа** (в сети Интернет). Это удобное и эффективное средство планирования и организации внеурочной деятельности, при котором каждый ученик может максимально результативно использовать своё время и оперативно получать обратную связь по результатам достижения учебных целей.

Методические приемы использованные при разработке заданий викторины:

- Разнообразие форм и типов заданий: индивидуальные, в паре или группе, обсуждение в команде, распределение ролей..
- Поиск необходимой информации в указанных источниках, а также свободный поиск информации.
- Ограничения количества попыток и времени выполнения заданий.
- Учет скорости выполнения заданий.

Контроль и оценка результатов:

Правильность, корректность выполнения заданий, обоснованность и аргументированность выводов

- Для любых заданий (кроме творческих)
- За более точный/ полный/ аргументированный ответ начислялось больше баллов

Время, затраченное на выполнение задания

- Для любых заданий.
- За быстрое (и правильное) выполнение задания начислялись дополнительные баллы.

Самостоятельность

- Для заданий, в которых можно воспользоваться подсказкой и/или помощью организатора.
- За использование подсказок могут устанавливались штрафы: снижение балла за выполнение задания.

Ресурсы для проведения онлайн викторины:

- Компьютер или ноутбук с интернетом
- Сервис Quizizz
- Формы Google
- Генератор QR-кодов (например qrcoder.ru)
- Приложение для считывания QR-кодов (например «QR-reader» или стандартное «Камера»)

Преимущества онлайн викторины:

- Доступ к информации в любое время и в любом месте;
- Все материалы собраны в одном месте;
- Сокращение количества распечатываемых материалов;
- Возможность размещения любых материалов: от текста и иллюстраций до ссылок на интернет-ресурсы и видеоматериалы.

Недостатки:

- Зависимость от доступа в интернет;
- Необходимость наличия электронного устройства у каждого участника команды.