**Интерактивные задания формирующего контроля знаний**

*Московченко Н.Н.*

*Московченко Е. Н.*

*МБОУ СОШ №45 г. Белгорода*

Федеральный государственный образовательный стандарт предполагает изменение не только традиционных подходов к обучению школьников, но методов контроля полученных знаний.

Предполагается, что каждый ученик должен уметь соотносить свои действия с планируемыми результатами, осуществлять контроль своей деятельности, уметь оценивать правильность выполнения учебной задачи, владеть основами самоконтроля, самооценки, контролировать процесс и результаты своей деятельности, вносить коррективы, адекватно оценивать свои достижения.

Это означает, что учитель, как организатор учебно – познавательной деятельности, должен совместно с обучающимися, использовать имеющиеся инструменты и критерии оценки и контроля знаний. Ученик, таким образом, становится сознательным участником обучения, он понимает, как его оценивают, почему у него выходит та или иная отметка. Он самостоятельно учиться принимать решения по корректировке своих знаний. Такие возможности для ученика и учителя предоставляет формирующее оценивание. Его главная цель – улучшать результаты, а не только измерять их, как это происходит в традиционном (суммативном) оценивании.

Термин «формирующее оценивание» впервые был предложен в 1967 году Майклом Скривеном в работе «Методология оценивания». Формирующее оценивание было предложено в качестве инструмента повышения качества освоения образовательной программы и противопоставлялось суммативному оцениванию, которое определялось как показатель соответствия уровня обученности стандартам [1].

Естественно формирующее оценивание, требует не только изменения методологии, но и создания новых инструментов оценки знаний. Большое количество таких ресурсов появляется в интернет сети второго поколения – Web 2.0. В отличие от Интернета первого поколения, который представлял собой среду для получения информации, Web 2.0 - это платформа для социального взаимодействия, позволяющая переместить акцент с технологий и медиа–контента на общение и сотрудничество для получения знаний.

Школьники уже сегодня готовы и способны использовать интернет ресурсы второго поколения в образовательных целях, главное научить их этому. Большинство из них, уже в начальной школе, являются обладателями умного телефона - смартфона. Этот аппарат использует полноценную операционную систему (ИОС, Андроид или Виндовс), позволяющую работать с различными типами файлов: аудио, видео, документы, таблицы, презентации. Синхронизировать данные с облачными сервисами Google, Apple, Microsoft и т.п. А ввод информации с помощью сенсорного экрана предоставляет пользователю высокую скорость управления девайсом.

Сейчас учащиеся в основном используют смартфон для игры и общения в социальных сетях, поэтому во многих школах запрещают ученикам пользоваться телефонами. Как отметил директор по бизнес - развитию онлайн-школы SkyEng Александр Ларьяновский во время дискуссии «Инвестиции в онлайн-образование» на Российском инвестиционном форуме в феврале 2019: «Школа не может никаким другим образом выиграть внимание ребенка. Только запретом. Если она перестанет это делать, то ребенок отключится от того, что происходит на уроке и будет аккуратненько заниматься тем, что ему нравится»[2].

И он конечно прав, современная школа не готова в полной мере использовать социальные сервисы и цифровые инструменты, чтобы сделать пользование информацией максимально комфортным, и независимым от стационарных рабочих мест.

Учителю уже сегодня необходимо уметь использовать в своей деятельности новые информационные технологии, как того требует недавно утверждённая концепция предметной области «Технология», предполагающая возможность использования обучающимися цифровых ресурсов (инструменты, источники и сервисы) в работе на всех учебных предметах так, как они используются сегодня в профессиональной и повседневной деятельности человека[3].

Констатируя выше сказанное, считаем уместным использование на уроках технологии смартфона и сервиса LearningApps.org являющегося приложением Web 2.0, для обучения и контроля знаний с помощью интерактивных модулей в игровой форме.

Образовательная платформа LearningApps.org –это результат научно–исследовательского проекта Центра Педагогического колледжа информатики образования PH Bern в сотрудничестве с университетом г. Майнц и Университетом города Циттау / Герлиц. Сервис имеет простую и понятную навигацию, для любого пользователя. Поддерживает несколько языков, в том числе и русский. Готовые задания можно использовать без регистрации на сайте. А после прохождения не сложной процедуры регистрации у вас появляется возможность:

* создавать новые задания – тренажеры, на основе шаблонов или готовых понравившихся вам заданий;
* получать текстовые ссылки и ссылки в виде QR-кода на интерактивные задания, для вставки на веб-страницу персонального сайта, блога и т.п.;
* сохранять задания на ПК для использования офф-лайн;
* создавать рабочее пространство для работы с классом.

Возможность создания виртуального кабинета позволяет учителю получать обратную связь от действий учеников, которые со своим логином и паролем (создаются автоматически при регистрации класса) входят в свою классную комнату и выполняют предложенные им задания. Инструмент «Статистика» позволяет судить об активности и результативности действий каждого учащегося.

Все задания, созданные, когда-либо различными пользователями, собраны в галерее и являются общедоступными. Они распределены по различным категориям. Представленные интерактивные модули предполагают наличие заданий, условий выполнения, правильных ответов и чётко определённых действий со стороны обучающихся. Условно их можно разделить по структурно-функциональному признаку:

* задания на выбор правильных ответов;
* задания на установление соответствия;
* задания на определение правильной последовательности;
* задания, в которых надо вставить правильные ответы в нужных местах;
* задания - соревнования, при выполнении которых испытуемый соревнуется с компьютером или другими игроком.

Создание приложений не требует, каких либо специальных знаний, т.к. сервис предлагает большой выбор готовых шаблонов, которые необходимо заполнить соответствующей информацией. Для этого необходимо в разделе *«Новое упражнение»* выбрать соответствующий модуль и перед вами появиться окно тремя вариантами готовых заданий. Они дают полное представление о возможности интерактивного воздействия. Остаётся нажать кнопку *«Создать новое приложение»* и ввести необходимую информацию. В процессе заполнения можно визуально контролировать результат работы, нажимая периодически на кнопку *«Установить и показать в предварительном просмотре».*

Так же можно выбрать понравившееся упражнение в разделе *«Все упражнения»* и нажав кнопку *«Создать подобное приложение»* открыть его и ввести свою информацию для этого модуля.

Возможности использования интерактивных модулей в образовательной деятельности, каждый учитель должен определить самостоятельно в зависимости от решения конкретных задач:

- для закрепления теоретических и практических знаний;

- для контроля качества знаний;

- для активизации познавательной деятельности обучающихся;

- для организации конкурсных мероприятий

- для проведения интеллектуальных игр, квестов и т.п.;

Выполняя подобные заданий учащиеся, повышают восприятие и запоминание информации, увеличивают результативность работы памяти, более интенсивно развивают такие свойства личности, как – устойчивость внимания и умение его распределять; способность анализировать и классифицировать. И, кроме того, оценка уровня знаний именно в таком виде является для них более увлекательной. Ведь данный вид контроля, организованный в нетрадиционной форме, не вызывает чувство страха, а наоборот вселяет веру в свои силы, повышает самооценку, создает ситуацию успеха для каждого ученика.

**Источники информации.**

1. Формирующее оценивание как средство повышения эффективности образовательного процесса [Электронный ресурс] / Журнал Педагог.– Режим доступа: https://zhurnalpedagog.ru/servisy/publik/publ?id=11737 (дата обращения: 23.03 .2021).

2. Главный конкурент образования – Netflix [Электронный ресурс] / Edutainme - новые технологии в образовании.– Режим доступа: http://www.edutainme.ru/post/glavnyy-konkurent-obrazovaniya-netflix/ (дата обращения: 23.03.2021).

3. Концепция преподавания учебного предмета «Технология» [Электронный ресурс] /Банк документов. Министерство просвещения Российской Федерации.– Режим доступа: https://docs.edu.gov.ru/document/c4d7feb359d9563f114aea8106c9a2aa/ (дата обращения: 23.03.2021).