

Возможности электронных ресурсов для оценки и самооценки результатов освоения младшими школьниками ООП НОО

*Ерофеева Наталья Николаевна,
г. Прокопьевск, МБОУ «СОШ №3»*

Образовательные стандарты поставили перед современной школой важную задачу – подготовить подрастающее поколение к жизни в быстро меняющемся информационном обществе. В настоящее время ускоряется процесс появления новых знаний, постоянно возникает потребность в непрерывном повышении качества образования. Ключевую роль в решении этих задач играет информационная компетентность. Современные дети родились, развиваются и обучаются в насыщенной информационно-коммуникационными технологиями и цифровыми устройствами среде. Именно по этой причине уже на первой ступени обучения необходимо в полной мере использовать новые возможности – информационный потенциал Интернета, различные дистанционные формы обучения. С первых дней необходимо учить детей работать с разными источниками информации, так как работа с текстовой, графической, звуковой, мультимедийной информацией в наше время становится необходимым метапредметным умением. Как же организовать образовательную деятельность так, чтобы она соответствовала современным реалиям?

В настоящее время нет ни одного учителя, который бы не применял на уроках презентации. Однако обычными презентациями детей сейчас не удивишь, да и не отражают они в полной мере требований ФГОС. Нужны новые, активные формы организации учебного процесса. От учителя требуется умение не только использовать готовые обучающие материалы, но и умение создавать собственные материалы, отвечающие конкретным образовательным потребностям конкретного ребенка или класса. При этом материалы должны быть доступны ребенку не только в школе, но и дома, и обеспечивать возможность организации сотрудничества, создание продукта совместной деятельности, оценку собственной деятельности и самооценку.

Этим условиям отвечают сетевые сервисы. В своей педагогической деятельности я использовала веб-сервисы, которые можно использовать в урочной и внеурочной деятельности, для организации самостоятельной, индивидуальной и групповой работы.

Средствами Web-технологий можно организовать, например, образовательный веб-квест.

Quest - это продолжительный целенаправленный поиск, который может быть связан с приключениями или игрой; также служит для обозначения одной из разновидностей компьютерных игр, требующих от игрока решения умственных задач. Стандартная игра построена по цепочке: разгадаешь одно задание – получишь следующее. И так, пока не дойдешь до финиша.

В 1995 году Берни Додж, профессор образовательных технологий Сан-Диего (США), впервые разработал веб-квест как учебное задание. В педагогике появилось новое понятие – образовательный веб-квест.

Образовательный веб-квест – это проблемное задание с элементами ролевой игры, для выполнения которого используются информационные ресурсы Интернета.

Знакомство первоклассников с веб-квестом мы начинаем с индивидуальной формы работы. Например, веб-квест «Новогоднее приключение».

Цель квеста «Новогоднее приключение» – повторение и обобщение знаний учащихся за I полугодие. По предметному содержанию – межпредметный (русский язык, математика, чтение).

В основу сюжета была положена история о похищении волком подарков, которые заказали первоклассники Деду Морозу. Поиск подарков осуществлялся путем поэтапного индивидуального выполнения заданий по пройденному учебному материалу за I полугодие. Роль, которую исполняли учащиеся в ходе квеста – детектива Васечкина – самого умного первоклассника. В квест были включены реальные продукты деятельности детей – письма Деду Морозу и фотографии слепленных ребятами снеговиков, что создавало дополнительную мотивацию к игре. Все этапы веб-квеста учащиеся проходили самостоятельно, во время зимних каникул в качестве дополнительной игровой тренировки.

Задания были разработаны на сервисе Learning.apps, тестовые задания - в My Test. Первоклассники определяли гласные и согласные звуки, звонкие и глухие согласные, ударные и безударные гласные, выполняли задания на правописание сочетаний жи-ши, ча-ща, чу-щу – русский язык. По математике – сравнивали числа и числовые выражения, решали примеры на сложение и вычитание в пределах 10, решали задачи изученных видов. Все упражнения были с обратной связью – выполняя задание, ребенок видел, правильно он решает или нет, и имел возможность выполнить задание правильно. В качестве

тренировки для успешного выполнения заданий квеста первоклассники имели возможность по ссылке обратиться к системе тренажеров для отработки необходимых умений, которые собраны на блоге класса «Дружные ребята». Ко всем этапам-заданиям можно было переходить неограниченное количество раз, до тех пор, пока ребенок не справится с заданием успешно. В заключение всем участникам, которые успешно завершили веб-квест, предлагалось распечатать диплом участника.

На февральских каникулах первоклассники приняли участие в веб-квесте, посвященном Дню защитника Отечества «Отведай-ка силушки богатырской!». Помимо индивидуальной работы, была использована групповая работа – совместное оформление онлайн стенгазеты «Мы читаем сами» на сервисе Padlet. В стенгазете учащиеся отмечали произведения, которые они прочитали, с краткой аннотацией. В помощь ребятам была разработана подробная иллюстрированная инструкция по работе с сервисом.

Второй веб-квест для первоклассников имел уже более сложную структуру: детям предлагалось выбрать для игры одну из представленных ролей: побеждать соперника при помощи знаний по математике, по русскому языку или по чтению. К любой из ролей можно было возвращаться необходимое количество раз. Помимо основных заданий на отработку навыков, были включены контрольные вопросы, разработанные в Гугл формах. Таким образом, учитель по таблице обратной связи имеет возможность отследить, кто из детей принял участие в квесте и результативность проведенной работы.

В последующих веб-квестах доля коллективной работы учащихся увеличивается: постепенно учимся совместно планировать и отслеживать работу группы, осуществлять по ссылкам поиск необходимой информации, создавать совместные продукты, используя Гугл-документы, Гугл-презентации, Гугл-рисунки, интеллектуальные карты, проводить взаимооценку и самооценку по критериям.

Таким образом, веб-квест – это и игра, и обучение одновременно. Данная технология разнообразит процесс обучения младших школьников, делает его интересней и ярче. Участие в квестах способствует формированию у первоклассников навыков самостоятельной работы.

Широкими возможностями для формирования навыков самооценки и взаимооценки обладают сетевые проекты. Представляю Вашему вниманию сетевой проект по окружающему миру «Город с «изюминкой»», который будет проводиться во 2 четверти для учащихся 4-х классов. В ходе проекта участники познакомятся с историей своего

города, смоделируют проект города будущего, порассуждают о проблемах города и путях их решения. В совместной деятельности дети создадут Сборник по истории городов «Путешествие в прошлое» и Руководство по решению проблем городов «Мы сможем всё!», а также познакомятся с новыми веб-сервисами.

Учебный сетевой проект ориентирован на достижение планируемых результатов и имеет разработанную систему оценивания их освоения до проведения, во время проведения и после проведения.

Стратегии оценивания	Описание
<p>Выявление потребностей учащихся</p>	<p>Дискуссия на основе стартовой презентации При демонстрации стартовой презентации обсуждаются основополагающий и проблемные вопросы, что позволяет актуализировать знания по теме, оценить уровень понимания материала, ошибочные мнения.</p> <p>Таблица З-И-У-К (Знаю - Интересно - Узнал - Как узнал) Предназначена для организации самостоятельной деятельности, развития критического мышления. Работа с таблицей З-И-У-К ведется на протяжении всего проекта. После прохождения этапа в таблицу вносятся дополнения - что участник узнал и как узнавал, акцентируется внимание не только на полученной информации, но и на способах ее получения. Обсуждения в ходе работы с таблицей визуально показывают ученикам их путь к новым знаниям, уровень успешности каждого.</p>
<p>Поощрение самостоятельности и взаимодействия</p>	<p>Бланк самооценки навыков сотрудничества Позволяет ученикам оценить собственный прогресс, работу в проекте, что способствует развитию навыков самостоятельности и совместной деятельности.</p> <p>Бланк позволяет каждой команде не только оценить навыки сотрудничества, но и на первоначальном этапе ответить на важный вопрос: "Как мы должны действовать сообща, чтобы считаться командой?" и скорректировать свои</p>

	<p>действия согласно предложенным критериям.</p> <p>Таблица личного участия Помогает координатору и командам наблюдать за продвижением каждого участника в проекте, даёт возможность каждому участнику команды отметить свой вклад в общий успех. По продвижению каждого участника в проекте координатор отслеживает и работу всей команды.</p>
Мониторинг прогресса учащихся	<p>Таблица продвижения "Шаги к успеху" Необходима для организации наблюдения за процессом продвижения команды в проекте, позволяет организовать взаимооценивание работ команд на основе критериев.</p> <p>Рефлексивный дневничок "Наши открытия", заполняется командой после каждого этапа, устраивается обсуждение по результатам работы.</p>
Проверка понимания и поддержка метапознания	<p>Бланки взаимооценки Позволяет ученикам оценить работу других команд.</p>
Демонстрация понимания и умения	<p>Бланки с критериями оценивания продуктов проекта Четкие критерии необходимы для самооценки и взаимооценки продуктов участников, для более правильного их выполнения. Развивают навыки самоконтроля, самостоятельности. Позволяют улучшить результат своей работы.</p>

В заключении хотелось бы отметить, что при использовании сетевых сервисов центральной действующей фигурой является ученик, а учитель выступает в роли помощника, фасилитатора. Использование веб-сервисов не только повышает познавательную активность, но и способствует формированию у учащихся навыков самооценки и взаимооценки, ответственности за собственное обучение. Как известно, учащиеся проводят достаточно много времени за компьютером, играя в игры и просматривая видео. Так пусть они проводят это время с пользой!