ЗАЯВКА

1. Район: Ново – Савиновский
2. ФИО: Тушкова Анна Владимировна
3. Учреждение образования: Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение "Школа №49"
4. Номинация 3. «Лучший электронный образовательный ресурс для учащихся 2-4 классов
5. Название работы: Тренажеры, разработанные на платформах Quizizz.com; Plickers
6. Описание работы: Электронные образовательные ресурсы (ЭОР) сегодня являются неотъемлемой частью образовательного процесса и могут использоваться для достижения самых разных целей обучения. В настоящее время школы обеспечиваются современными компьютерами, интерактивным оборудованием, доступом к Интернету. Это способствует внедрению на уроках новых педагогических технологий, чтобы увеличить образовательную и воспитательную эффективность труда за счёт грамотного применения ЭОР в учебном процессе. На своих уроках я больше выступаю в роли педагога-менеджера и режиссера обучения, готового предложить учащимся необходимый комплект средств обучения, а не только передать учебную информацию, используя для этого различные эор: образовательные ресурсы google, learningapps, но отдаю предпочтения Quizizz и Plickers. Использую данные платформы на разных типах уроках: усвоения новых знаний, закрепление. Задачи тренажеров - формировать обще учебные умения и навыки, активизировать лексический запас обучающихся, формировать грамматические навыки чтения на базе грамматических конструкции, получая при этом удовольствие и радость от урока.

**Онлайн конструктор Plickers** приобретает в России все большую популярность. Это объясняется неожиданным технологическим решением создателей проекта и тем, что для работы с ним вовсе не требуется наличие у учеников мобильных устройств. Plickers — это приложение, позволяющее мгновенно оценить ответы всего класса и упростить сбор статистики. Plickers использует планшет или телефон учителя для того, чтобы считывать QR-коды с карточек учеников. Карточка у каждого ученика своя, её можно поворачивать, что даёт четыре разных варианта ответа. В приложении создается список класса, и с его помощью можно узнать, как именно каждый ученик отвечал на вопросы. Использование Plickers на уроке позволяет учителю упростить себе жизнь и улучшить обратную связь между собой и классом. **Игровая платформа Quizizz.** Это бесплатная платформа для обучения в игровой форме, которая подходит для любого учебного предмета и любого возраста, позволяет создавать тесты, викторины для учащихся. Исключается возможность списывания, так как у каждого участника вопросы появляются в случайном порядке. Кроме того, учащиеся ограничены во времени. После выполнения всех заданий всеми участниками появляется рейтинг тех учащихся, кто занял первые три места. При выборе режима Домашнее задание, учащиеся будут выполнять викторину дома. Прохождение викторины можно ограничить количеством попыток, определенной датой и временем. А так же назначить определенному классу. Отчеты будут представлены в такой же форме. Режим Практика позволяет учащимся играть самостоятельно столько раз, сколько им хочется.

Преимущества: Очень простой в использовании. Позволяет создавать игры с большим количеством вопросов. Есть интеграция с гугл-таблицами и zoom. (Это позволило разнообразить и сделать интересными уроки в условиях пандемии в нашей стране, когда обучение стало дистанционным). Можно получить подробный отчет по успеваемости каждого ученика. Одна из «фишек» - сопровождающие игру музыка и звуковые эффекты.

Минусы: У учеников должны быть смартфоны. Наличие Интернета на смартфонах.

Для детей приложения — своего рода развлечение, позволяющее немного отвлечься от рутинных уроков и в игровой форме отвечать на вопросы. Игра определяет важные перестройки и формирование новых качеств личности; именно в игре дети усваивают нормы поведения, игра учит, изменяет, воспитывает. Так давайте начнём создавать благоприятную атмосферу на уроках для наших учеников, что способствует повышению эффективности учебного процесса.