

Современные форматы организации контроля

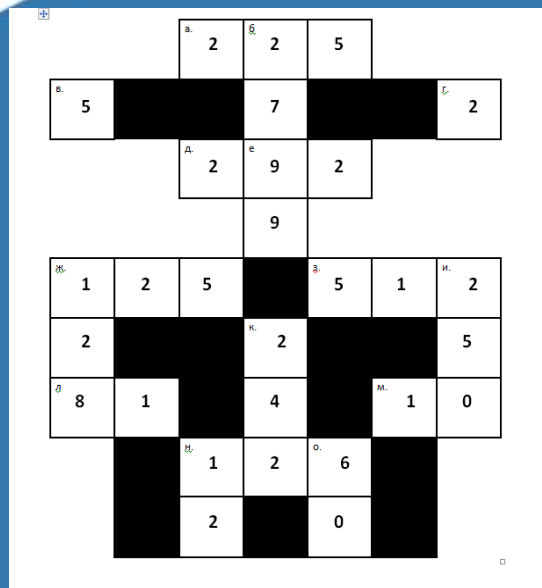
результат
эффективность
мотивация
педагог
метод
знания
успех
развитие
потенциал
оценка
качество
критерии
самооценка
цель
урок
компетенции
средство
процесс
инструменты
умения

Крюкова А.В., преподаватель ГПОУ ЯО ДПК

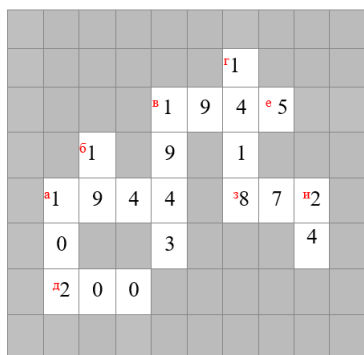


Геймификация

Квесты



Кросснамберы



По горизонтали:

- а) Операция «Багратион» была проведена в ... году.
- б) Год проведения Берлинской операции.
- в) Сталинградская битва продолжалась ... дней.
- г) Блокада Ленинграда длилась ... дней.
- д) Орел и Белгород были освобождены ... августа 1943 г.

По вертикали:

- а) «Высота ...» - так в военных сводках называли Мамаев курган.
- б) Операция «Уран» началась ... ноября 1942 г.
- в) Великая Отечественная война продолжалась ... дней.
- г) Парад Победы на Красной площади был проведен ... июня 1945 г.



Два варианта одной игры

В 1978 году «Квант», рассказывая о IX празднике юных математиков в Батуми (см. № 10), предложил своим читателям придумать выигрышную стратегию для следующей игры:

Играют двое. Они по очереди вписывают в таблицу 3×3 числа от 1 до 9 (каждое число должно быть использовано). Когда таблица

заполнена, подсчитывают две суммы: S_1 — произведений по столбцам, S_2 — произведений по строкам. Если $S_1 > S_2$, выигрывает начинавший игру; если $S_1 < S_2$ — выигрывает второй игрок.

Тут, конечно, мы должны объяснить вам, что определителем таблицы T (рис. 1) называется число
$$d = x_{11}x_{22}x_{33} + x_{12}x_{23}x_{31} + x_{13}x_{21}x_{32} - x_{13}x_{22}x_{31} - x_{12}x_{23}x_{33} - x_{11}x_{21}x_{32}$$
 В том, что эти две игры по существу совпадают, мы предлагаем вам убедиться самостоятельно. Дальше мы будем рассматривать вариант, предложенный в «Кванте».

Полезное соображение

Все игры условно можно разделить на простые и сложные. Простые игры — это те, которые имеют

x_1	x_2	x_3
x_4	x_5	x_6
x_7	x_8	x_9

Рис. 1.



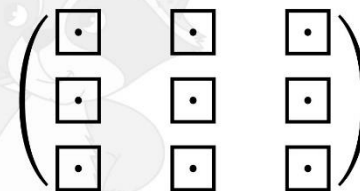
Задание 1. При умножении матрицы А на матрицу В должно соблюдаться условие:

- ☐ число строк матрицы А равно числу столбцов матрицы В
- ☐ число строк матрицы А равно числу строк матрицы В
- ☐ число столбцов матрицы А равно числу строк матрицы В
- ☐ если матрицы не квадратны, то они должны быть одинакового размера

Игры

Игровое поле

Игровое поле — квадратная таблица (матрица) размера $n \times n$. Игроки по очереди заполняют матрицу различными натуральными числами от 1 до 9.



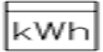
МАТЕМАТИЧЕСКАЯ ИГРА «ОПРЕДЕЛИТЕЛЬ»



Домино как средство контроля

начало	$\begin{pmatrix} 1 & 2 & 3 \\ 0 & -1 & 1 \\ 2 & 1 & 2 \end{pmatrix}$
7	Алгебраическое дополнение A_{21} $\begin{pmatrix} 3 & -1 \\ 2 & 1 \end{pmatrix}$
1	Элемент a_{12} матрицы $\begin{pmatrix} 3 & 0 \\ 7 & 1 \end{pmatrix} \cdot \begin{pmatrix} 1 & 2 \\ 0 & -3 \end{pmatrix}$
6	Минор M_{12} $\begin{pmatrix} 3 & -1 \\ 2 & 1 \end{pmatrix}$
2	Минор M_{12} $\begin{pmatrix} 1 & 0 & -1 \\ 2 & 2 & 1 \\ 7 & 4 & 1 \end{pmatrix}$
3	Алгебраическое дополнение A_{32} $\begin{pmatrix} 1 & 0 & -1 \\ 1 & 2 & 7 \\ 4 & 3 & 1 \end{pmatrix}$
-8	конец

	
Николай Неврев Присяга Лжедмитрия I польскому королю Сигизмунду III на введение в России католицизма 1874 г.	
Григорий Мясоедов Бегство Григория Отрепьева из корчмы на литовской границе 1862 г.	
Адриан Волков Смерть Ивана Сусанина 1855 г.	

	
ЛАМПА ОСВЕТИТЕЛЬНАЯ	
АМПЕРМЕТР	
ВОЛЬТМЕТР	
УЗО	
АВТОМАТИЧЕСКИЙ ВЫКЛЮЧАТЕЛЬ	
СЧЕТЧИК ЭЛЕКТРИЧЕСКОЙ ЭНЕРГИИ	

	Вычислить определитель: $\begin{pmatrix} 3 & 1 & 0 \\ 7 & 2 & 4 \\ -2 & 0 & -3 \end{pmatrix}$
--	---

-5

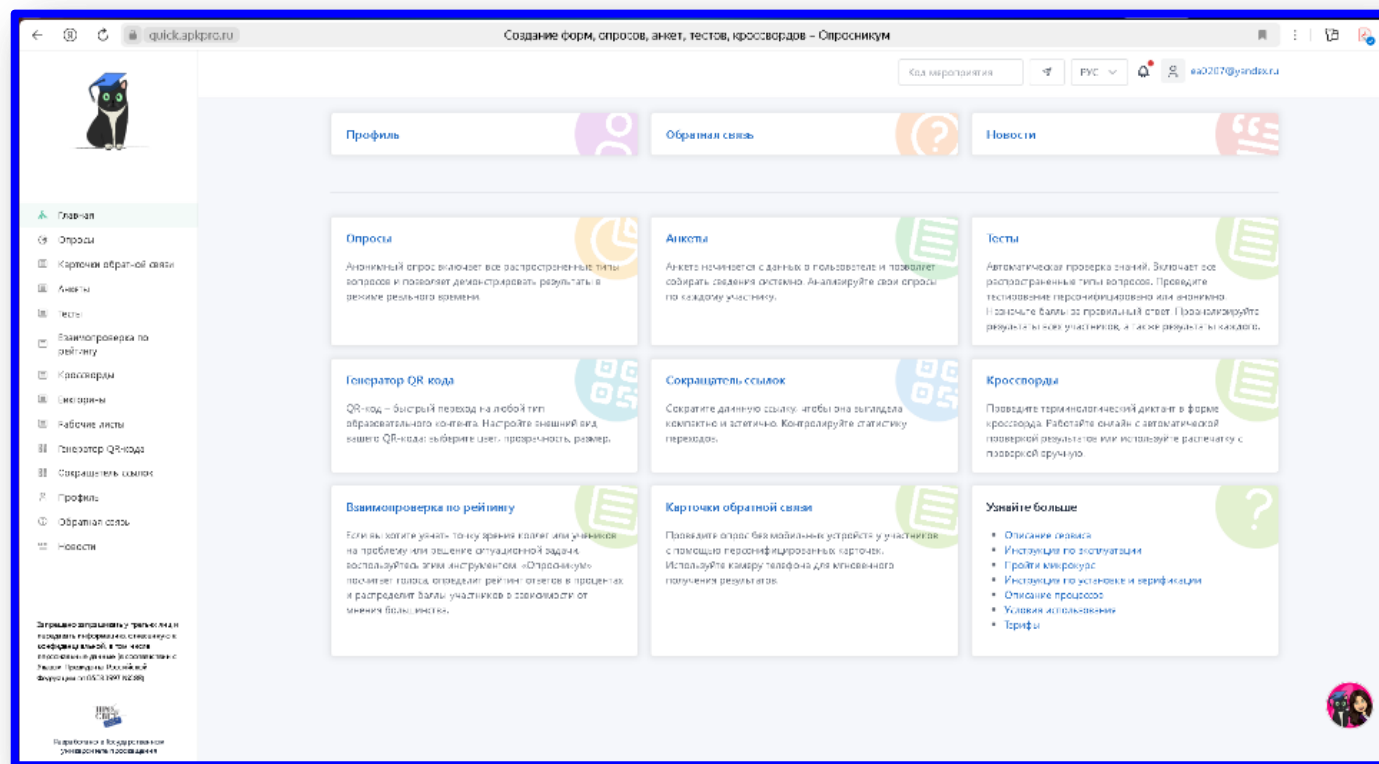
Найти минор элемента a_{23}

$$A = \begin{pmatrix} 2 & 4 & 9 \\ 8 & 1 & -10 \\ 1 & 7 & -3 \end{pmatrix}$$

Многофункциональный сервис «Опросникум»: <https://quick.apkpro.ru>

✓ СЕРВИС АКАДЕМИИ МИНПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИИ

- универсальный, мощный, надежный



Создан учителями для учителей!

Многофункциональный сервис "Опросникум"



- ✓ Сервис имеет интуитивно понятный интерфейс, который позволяет быстро создавать опросы, карточки обратной связи, анкеты, тесты, взаимопроверку по рейтингу, кроссворды, викторины, рабочие листы
- ✓ С его помощью можно быстро получить обратную связь, продемонстрировать обобщенные и индивидуальные результаты в режиме реального времени, организовать персонализированный или анонимный сбор ответов на тесты, с возможностью проставления баллов за правильный ответ, использования различных типов вопросов

Своя игра

Приём «Своя игра»
№ 12 в ТОП-20

№ 12 в ТОИ-20

Рекомендуемый этап урока для реализации: этап актуализации знаний.

Описание приёма:

Направление в педагогической науке — игровая педагогика, считает игру ведущим методом воспитания и обучения и поэтому упор на игру — важнейший путь включения учащихся в учебную работу, способ обеспечения эмоционального отклика на воспитательные воздействия и нормальных условий жизнедеятельности. Использование в учебном процессе игры способствует тому, что учащиеся решают умственные задачи, предложенные им в занимательной игровой форме, сами находят решения, преодолевая при этом определенные трудности.

Использование интерактивной «Своей игры» позволяет актуализировать полученные знания, обобщить и проконтролировать полученные знания, расширить кругозор, формировать умение обучающихся работать в группах, объединяет участников игры вокруг идеи интеллектуально-творческих соревнований. Игра направлена на активизацию мыслительной деятельности обучающихся на уроке.

Данную игру можно проводить среди учеников 2–11 классов. Необходимое материально-техническое обеспечение: мультимедийный проектор, экран, компьютер, методическая разработка игры в стиле «Jeopardy».

Учитель делит класс на несколько команд, открывает игровое табло «Своей игры», созданное заранее через бесплатный сервис, не требующий регистрации **Jeopardy**. Альтернативными сервисами могут быть **TriviaMaker**, **Baamboozle**.

Суть урока сводится к проведению игры, роль учителя — модифицировать процесс и фиксировать результаты. Эффективным является то, что при неправильном ответе на вопрос, происходит переход хода другой команде. Таким образом происходит взаимопроверка и анализ произведенных действий.

Совет: не нужно делать много команд — игра получится затянутой, дети в ожидании своего хода заскучают. Оптимальное количество — до 3 команд.

Описание приёма для его включения в шаблон технологической карты (на сайте [лучшийцифровойурок.рф](http://luchshiyцифровойурок.рф))

Пример урока с реализацией приёма, проведенного на базе
ГБОУ УР «Лицей № 41»



15

«Алеша Бесконвойный»										
«Чудик»		«Микроскоп»		«Алеша Бесконвойный»		«Обида»		«Сапожки»		
10		10		10		10		10		10
20		20		20		20		20		20
30		30		30		30		30		30
40		40		40		40		40		40
50		50		50		50		50		50
10	0	0	10	30	0	0	0	0	0	0
+	-	+	-	+	-	+	-	+	-	+

 Joyteka викторина

ПЕРЕЗАПУСТИТЬ ВИКТОРИНУ ↺

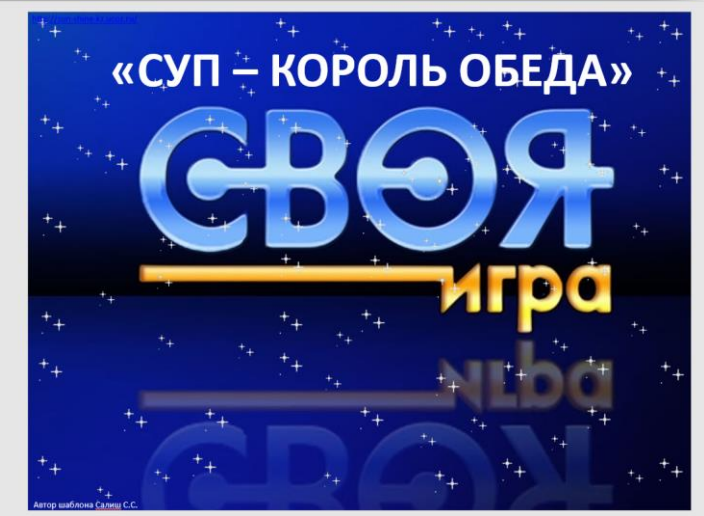
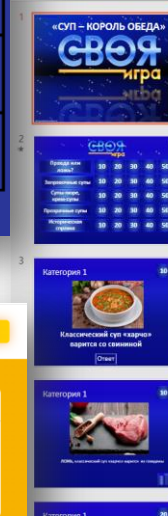
ПОДКЛЮЧЕНИЕ ИГРОКОВ И РЕЗУЛЬТАТЫ

Математические термины	100	200	300	400	500
Великие математики	100	200	300	400	500
Занимательные задачи	100	200	300	400	500
Из истории развития математики	100	200	300	400	500
Логические задачи	100	200	300	400	500
Нестандартные задачи	100	200	300	400	500

ИГРОК	ОЧКИ
-------	------

Пока никто не подключился

[ПОДКЛЮЧИТЬ ИГРОКОВ В МЕНЮ](#)

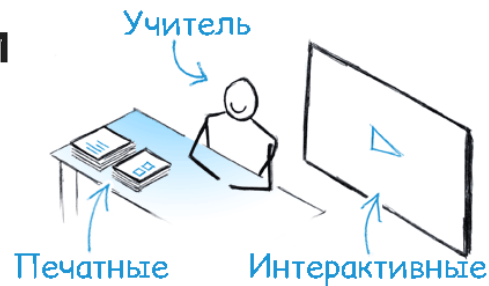


РУССКИЙ язык с УВЛЕЧЕНИЕМ!

Простой способ создать свои собственные учебные ресурсы.

Сделайте свои варианты занятий для вашего класса.

Викторины, сопоставления, словесные игры и многое другое.



92 835 201 ресурсов создано

Проще простого

Создайте оптимальный ресурс с помощью всего нескольких слов и нескольких нажатий.



Выберите шаблон.



Введите свой контент.



Распечатайте ваши занятия
или воспроизведите их на
экране.

Wordwall

- Сайт: <https://wordwall.net/ru>

Собственные задания

урожай ПОМИДОРОВ,
БЛИЖАЙШАЯ станция,
у наших ВОРОТ, нет
ПОЛТОРАСТА рублей,
детские ДОКТОРА

Полтораستا

пара ТУФЕЛЬ, ОБЕИХ сестёр,
ЛЯГТЕ на коврик, ЛОПНУТЫЕ
пружины, ШЕСТЬЮСТАМИ листам

A

Туфель

B

Солжёт/солжет

C

Лопнувшие

D

Шестьюстами

урожай ПОМИДОРОВ,
БЛИЖАЙШАЯ станция,
у наших ВОРОТ, нет
ПОЛТОРАСТА рублей,
детские ДОКТОРА

ЛЯГТЕ на пол,
ИХ работа, горячие
СУПЫ, ШЕСТИСТАМИ
учениками,
ИНЖЕНЕРЫ

A

Поскользнуться

B

Шестьюстами

C

Их

D

Туфель

<https://wordwall.net/play/92882/566/318>

<https://wordwall.net/play/92882/566/144>

урожай ПОМИДОРОВ,
БЛИЖАЙШАЯ станция,
у наших ВОРОТ, нет
ПОЛТОРАСТА рублей,
детские ДОКТОРА

Полтораستا	Шкафу	Достигли	Солжёт/солжет	Поскользнуться
Шестьюстами	Лягте	Лопнувшие	Их	Туфель

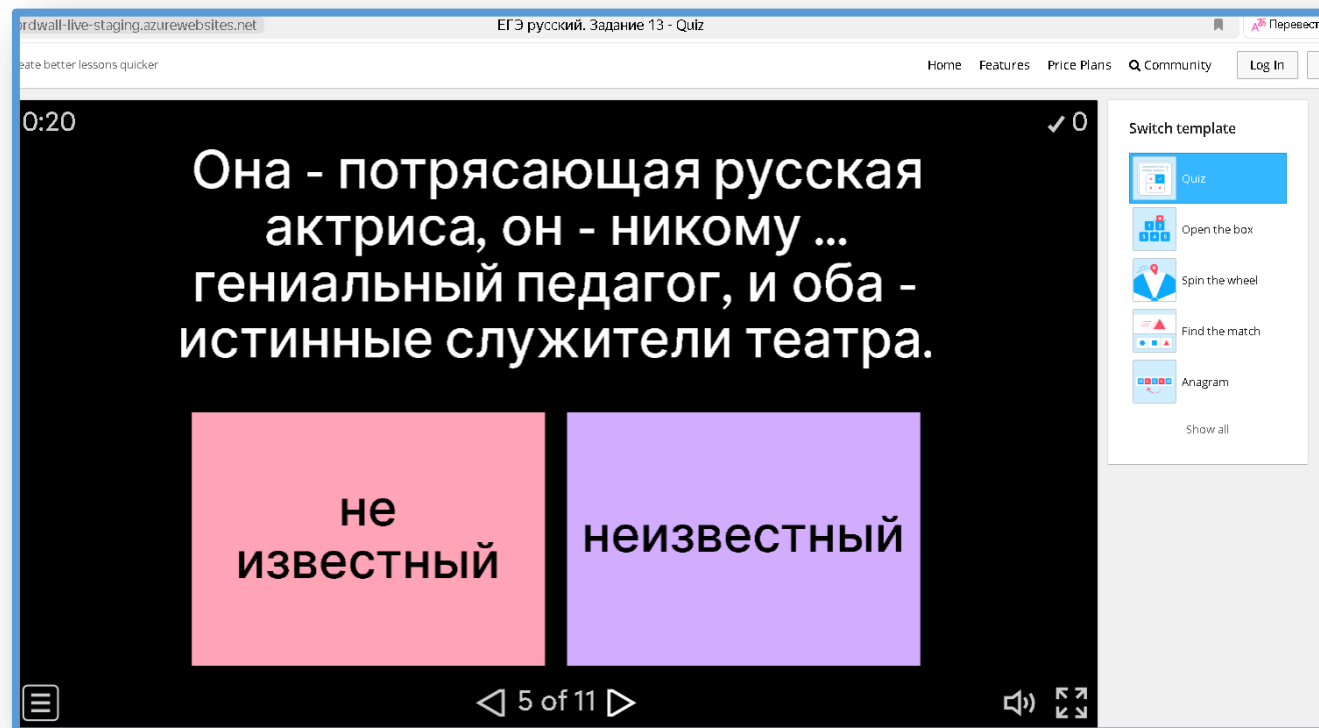
<https://wordwall.net/play/92882/566/236>

<https://wordwall.net/play/92882/566/772>

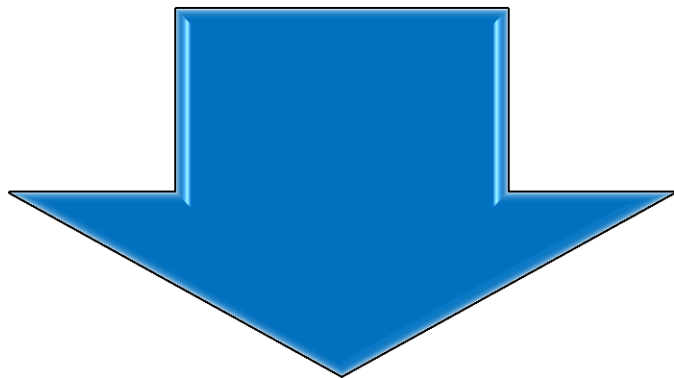


Spin it

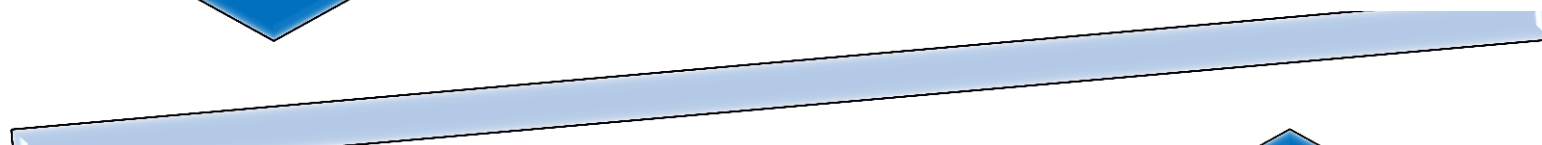
Текущий контроль, подготовка к экзамену и ВПР



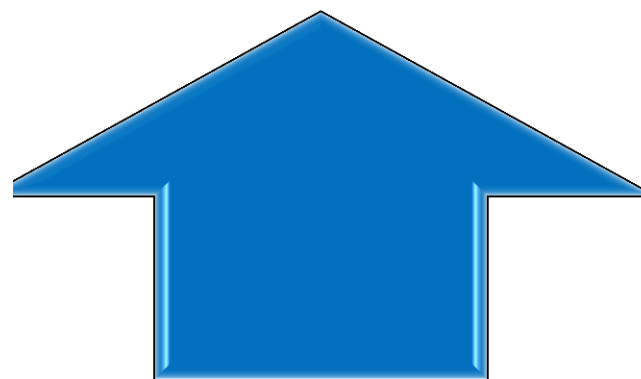
Wordwall: плюсы и минусы



1. Бесплатные пользователи сталкиваются с ограничениями по количеству заданий
2. Для работы необходим стабильный доступ к интернету



1. Платформа проста в использовании и требует минимальных временных затрат на освоение
2. Можно создавать упражнения на любой вкус и под любые требования
3. Пользователи могут использовать и редактировать задания, созданные другими



РУССКИЙ язык с УВЛЕЧЕНИЕМ!

Лингвистический юмор

Ушёл в себя.



Вышел из себя.



Пришёл в себя.

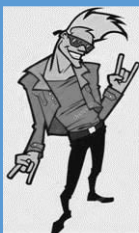


Поголял - и хватит на сегодня.



РУССКИЙ язык с УВЛЕЧЕНИЕМ

Лингвистический юмор



15 лет:

- Зачем мне изучать русский язык?
Как он пригадица мне в жизни?

40 лет:



- Миня ниберут на хорошую работу
патамучта везде нужны связи и
денги.

РУССКИЙ язык с УВЛЕЧЕНИЕМ



Щас зачем учица?
Писать на кампутире можна.
Щитать на каркулятори.
Ачо низнаиш акейгугыл скажит!

