

Форма итоговой аттестации по программе

«Реализация принципов геймификации на уроках английского языка»

Итогом обучения является разработка, проведение и самоанализ урока на коммуникационной платформе ClassDojo.

ДИАГНОСТИЧЕСКИЙ ИНСТРУМЕНТАРИЙ ДЛЯ ОСУЩЕСТВЛЕНИЯ КОНТРОЛЯ

Критерии оценивания технологической карты урока на коммуникационной платформе ClassDojo

| Методическая составляющая | Баллы | | | |
|---|------------|------------------------|--------------------------------|---------------------------------|
| Цель сформулирована конкретно, измеримо, цель достижима за время учебного занятия | 0 (нет) | 1 (частично) | 2 (да) | |
| Цель направлена на формирование конкретного предметного результата, сформулированного на основе результатов ФГОС | 0 (нет) | 1 (частично) | 2 (да) | |
| Цель урока явлена и понятна учащимся (сформулирована на понятном языке) | 0 (нет) | 1 (да) | 2 (с применением ClassDojo) | |
| У детей есть возможность самооценки и рефлексии своей деятельности | 0 (нет) | 1 (да) | 2 (с применением ClassDojo) | |
| Действия учителя и учащихся (инструкции, задания в технологической карте) описаны кратко, понятным языком для учащихся | 0 (нет) | 1 (частично) | 2 (да) | |
| Использование ClassDojo | Баллы | | | |
| Использовано не менее 2 заданий ClassDojo разного типа | 0 (нет) | 1 (частично) | 2 (да) | |
| Задания ClassDojo логично встроены в урок и не нарушают его обще-методической структуры, работают на реализацию цели учебного занятия | 0 (нет) | 1 (частично) | 2 (да) | |
| Задания ClassDojo соответствуют уровню и возрасту учащихся, интересно учащимся | 0 (нет) | 1 (частично) | 2 (да) | |
| Задания ClassDojo направлены на формирование метапредметного/предметного/личностного результата (согласно целям и задачам урока) | 0 (нет) | 1 (частично) | 2 (да) | |
| Инструменты ClassDojo логично встроены в урок и не нарушают его обще-методической структуры | 0 (нет) | 1 (частично) | 2 (да) | |
| Использованы различные возможности ClassDojo: инструменты, сообщения, комментарии учителя, бейджи | 0 (нет) | 1 (один инструмент) | 2 (два инструмента) | 3 (больше двух инструментов) |
| Максимально возможное количество баллов | 236 | | | |

| | |
|---|-----|
| Количество баллов, дающее основание для прохождения итоговой аттестации (80% от максимально возможного) | 186 |
|---|-----|

Формат самоанализа проведенного урока

Информация об авторе урока

| | |
|-------------|--|
| Автор урока | |
| Класс | |
| Тема урока | |
| Цель | |

Вопросы для самоанализа

1. Достигнута ли цель урока? Объясните
2. Что получилось / не получилось из запланированного?
3. С какими техническими, организационными проблемами Вы столкнулись?
4. Какие задания на ClassDojo понравились детям?
5. Удалось ли подключить родителей? Если «да», каково отношение родителей к такой форме работы?
6. Все ли учащиеся были вовлечены в работу на уроке с ClassDojo?
7. Насколько органично ClassDojo вписывается в процесс обучения?
8. По результатам проведения урока, планируете ли вы использовать ClassDojo? Какие инструменты и возможности ClassDojo вы планируете использовать дальше?
9. На Ваш взгляд, коммуникационная платформа ClassDojo реализует на практике принципы и механизмы геймификации? Объясните
10. Другие ваши комментарии