Федеральное государственное автономное образовательное учреждение высшего образования «Национальный исследовательский университет «Высшая школа экономики»

**IV Международная научно-практическая конференция**

**Университетского округа НИУ ВШЭ**

**«Школа как пространство новых образовательных технологий»**

**Описание мастер-класса**

**«Абака как инструмент мониторинга результатов образования»**

Малюченко Екатерина Викторовна,

учитель физики высшей кв. кат.

МАОУ «СОШ №3»

Свердловская область, г. Ревда

26-27 марта 2019 года, город Пермь

**Аннотация**

Мастер-класс (далее МК) позволяет выполнить следующие задачи:

1. Познакомить коллег с Абакой как эффективным инструментом мониторинга результатов образования в условиях реализации ФГОС.

2. Организовать практикум по освоению инструмента.

Во время МК после представления достоинств игры предполагается организация игры со слушателями: распределение ролей, выдача материалов для участников, непосредственно фрагмент игры, обсуждение результатов. В зависимости от состава аудитории содержательное наполнение может быть разным (можно представить материал по курсу начальной школы, можно по одному предмету (физике), можно по нескольким предметам).

Количество слушателей (играющих) - минимально 6 (3 команды по 2 человека), максимально - человек 48 (можно создать 9 команд по 5 человек + 3 помощника в случае просторного помещения, чтобы команды не мешали друг другу и перемещениям помощников), оптимально 20-25 человек.

Мастер-класс рассчитан на 40-60 минут (в зависимости от регламента будет соответственно рассчитано время практикума). Для проведения необходима возможность демонстрации презентации (Microsoft PowerPoint) и работы с таблицей (Microsoft Excel) во время практикума по игре. Для обеспечения занятия печатными материалами хотелось бы при подготовке на месте иметь доступ к принтеру.

**Ключевые слова**

#игра

#инструмент ФГОС

#абака

Цель: представить опыт организации и проведения интеллектуальных игр, приняв участие в работе конференции по направлению «Геймификация в школе: игровые методы и симуляторы как инструменты формирования новой грамотности».

Задачи:

1. Познакомить коллег с эффективным инструментом мониторинга результатов образования в условиях реализации ФГОС.

2. Организовать практикум по освоению инструмента.

Игровая форма на занятиях в школе увеличивает их привлекательность для детей. В старшем возрасте играм уделяется все меньше внимания, они уступают более серьезным способам развития умственных способностей и универсальных учебных действий. Игры, «шагнувшие» с телеэкрана (Поле чудес, Своя игра, Сто к одному и др.), только первоначально привлекают ребят новизной, рассчитаны на малое количество участников, оставляют за бортом основную массу класса, предполагают только контролирующую функцию усвоения очень ограниченной части содержания предмета.

Участвуя с ребятами в Уральских физических турнирах, уже в первых турнирных баталиях обратила внимание на игру, предложенную командам в качестве одного из этапов – Абака. С ее правилами мы познакомились загодя, на сайте организаторов [1]. Но, чтобы войти во вкус, конечно, нужно было сыграть. Пробуем - вкусно!

Поэтому я хочу представить опыт использования игры как средства реализации ФГОС, сделать ее доступной для получения и контроля предметных, метапредметных и личностных результатов.

На турнире игра проходит только один раз, сразу после турнира я предложила ее ребятам в 7х и 8х классах. Подготовка заданий занимает значительное время, для проведения требуются помощники (у меня они были – участники турнира), зато подведение итогов происходило сразу – онлайн, так сказать. Да и во время игры процесс начисления очков был открыт, нагляден, не вызывает сомнений в беспристрастности. Разноуровневость заданий позволяет продвигаться любому, гонка за лидерами не дает возможности «сачкануть», но удача в честной игре улыбается сильнейшим. Они успевают за урок выполнить 16 заданий, а за два - 36. (Для сравнения: на обычном уроке – 5-7, на спаренном 10-12, и это в самом лучшем случае).

После внутриклассных боев идут состязания между командами-победителями игры в параллелях. И оказалось, что Абаку можно наполнить вопросами и по географии, и по литературе, и по любому другому предмету. Наигравшись на уроках, я вместе с ребятами использую Абаку как универсальное средство интеллектуального развития: в виде Абаки мы проводим подготовку к городским предметным олимпиадам, предлагаю ее выпускникам как форму итогового контроля, знакомим с ней учеников начальной школы. На следующий год предварительная подготовка уже не столь затратна по времени – пригодились прошлогодние задания

К достоинствам Абаки можно отнести ее гибкость при сохранении основных правил.

Таблица 1. Возможности Абаки

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| УЧАСТНИКИ (слайд 4) | ЗАДАНИЯ (слайд 5) | ПРОВЕРКА (слайд 6) |
| * Несколько команд могут соревноваться между собой, * их число ограничено только средствами визуализации, * количество членов команды любое, определяется содержанием игры, возрастом или другими особенностями действия (обычно 2-6), * подбор участников производится любым удобным способом, * естественным образом происходит коммуникация. | * Предлагаемые задания должны быть тщательно подготовлены и отпечатаны, * содержание заданий может быть любым, как и их количество, * задания ранжированы по уровню сложности: чем труднее задание, тем оно выше оценивается и стоит на более высоком уровне, * решение заданий происходит произвольным образом,   в удобном темпе,   * игровой характер выполнения заданий предполагает получение бонусов, * время выполнения заданий (время игры) определяется организатором и может быть скорректировано в ходе игры. | * Результат предъявляется однократно, что требует концентрации внимания участников при проверке, * для проверки результатов требуются помощники, имеющие в своем распоряжении готовые ответы, * результат выводится на экран (в виде таблицы), что позволяет сделать борьбу открытой и сразу объявить победителя после окончания, * фиксирование результатов на бумаге делает возможной апелляцию. |

Чтобы преимущества игры стали более наглядны, предлагаю поиграть в самый упрощенный ее вариант, который позволяет пройти все этапы игры: знакомство с правилами и волонтёрами, формирование команд, выполнение заданий – получение бонусов (если удастся), подведение итогов (слайды 7-11). Для этого используются: Приложения: «Абака – задания», «Абака – контроль».

Как любая игра, Абака может наскучить, но она не единственная в арсенале организаторов интеллектуальных турниров. Лавина, Домино, Расскажи другу – вот некоторые из них. И все они хороши, и все они имеют один общий недостаток – теоретический характер действий. Этого недостатка лишены схожие по содержанию и необходимым компетенциям с играми Инженерные соревнования.

Командам так же требуется проявить не только интеллектуальные способности, но и навыки самоорганизации, регуляции и коммуникации. Задачи инженерных соревнований требуется решить при ограничении как материальных, так и временных ресурсов. При этом результат команды напрямую зависит как от действий каждого участника, так и от эффективного их сочетания, распределения усилий, умения договариваться и поддерживать друг друга. Поэтому инженерные соревнования можно считать способом мониторинга проектируемых результатов образования – предметных, метапредметных и личностных. Переход к нему органичен после освоения такого простого инструмента как Абака.

Мастер-класс был представлен на областном семинаре-практикуме «Образовательные технологии реализации ФГОС ООО» 20.02.2015 и получил положительные отзывы коллег.

Источники информации

1. https://lyceum.urfu.ru/fileadmin/user\_upload/uftPolojen.pdf