

ГОСУДАРСТВЕННОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ОБРАЗОВАНИЯ
«ВАЛАВСКАЯ СРЕДНЯЯ ШКОЛА ЕЛЬСКОГО РАЙОНА»

ОПИСАНИЕ ОПЫТА ПЕДАГОГИЧЕСКОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ
«ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИНТЕРАКТИВНЫХ ОНЛАЙН-ИНСТРУМЕНТОВ НА
УРОКАХ ИНФОРМАТИКИ ДЛЯ ПОВЫШЕНИЯ ПОЗНАВАТЕЛЬНОГО
ИНТЕРЕСА УЧАЩИХСЯ»

Кошель Татьяна Владимировна,
учитель информатики
8 029 236 24 03
e-mail: t.coshel@yandex.by

1. Информационный блок

1.1. Тема опыта

«Использование интерактивных онлайн-инструментов на уроках информатики для повышения познавательного интереса учащихся».

1.2. Актуальность опыта

Проблема повышения познавательного интереса учащихся на уроках и во внеурочной деятельности имеет многовековую историю, остается одной из актуальных проблем современной педагогики, все шире исследуется в контексте разнообразной деятельности в рамках системно-деятельностного подхода. Действительно, интересы современных обучающихся в связи с компьютеризацией общества в корне изменились за последние десятилетия. Значительно расширились возможности получения интересной, хотя и не всегда значимой и полезной для нравственного воспитания учащихся, информации. Содействовать разрешению указанных проблем учитель может, изменив своё отношение к организации познавательной активности самих учащихся [1, с. 44].

В своей педагогической деятельности я столкнулась со следующими противоречиями:

- между ограниченным количеством учебных часов на изучение информатики и необходимостью обеспечить требуемое качество образования учащихся;
- между теоретическим курсом информатики и важностью усвоения практических аспектов этого учебного предмета.

Как известно, противоречия являются движущей силой обучения. Они позволили обозначить ряд вопросов, которые нужно решать:

- Как развить у учащихся потребность получать искреннюю радость от процесса познания окружающей действительности?
- Что необходимо сделать для того, чтобы обучающийся испытывал удовольствие от самого обучения, учился, потому что ему хочется учиться?

- Каким образом способствовать тому, чтобы познавательный интерес носил устойчивый и долговременный характер?

В связи с этим актуальным для меня стал вопрос поиска наиболее эффективных средств деятельности, позволяющих вовлекать всех учащихся в активную познавательную деятельность на учебном занятии, реализовать возможность их обучения с учетом скорости восприятия, понимания и усвоения материала, сделать уроки более интересными, увлекательными и современными.

Стала очевидной необходимость совершенствования педагогической деятельности для повышения познавательного интереса учащихся на уроках информатики. «Учение, лишённое всякого интереса и взятое только силой принуждения, убивает в ученике охоту к овладению знаниями. Приохотить ребенка к учению гораздо более достойная задача, чем приневолить» (К.Д. Ушинский) [2, с. 175].

Проведя анализ своей работы, пришла к выводу, что уроки с использованием интерактивных онлайн-инструментов в образовательном процессе способствуют повышению качества усвоения учебного материала, усиливают образовательные эффекты, тем самым оказывают неоценимую помощь для повышения познавательного интереса. Такие занятия интенсивно развивают все стороны личности учащегося, творческие способности и мотивацию к обучению.

1.3. Цель опыта

Повышение познавательного интереса учащихся посредством использования интерактивных онлайн-инструментов на уроках информатики.

1.4. Задачи опыта:

- изучить научно-методическую литературу, эффективный опыт работы педагогов, интернет-ресурсы по проблеме повышения познавательного интереса учащихся средствами использования интерактивных онлайн-инструментов на уроках информатики;

- построить методическую модель повышения познавательного интереса учащихся средствами использования интерактивных онлайн-ресурсов на уроках различного типа и внедрить ее в образовательный процесс;
- подобрать диагностический инструментарий по оценке эффективности педагогической деятельности;
- осуществить анализ и оценку эффективности и результативности новой практики;
- обобщить материалы созданного опыта работы по повышению познавательного интереса.

1.5. Длительность работы над опытом

Продолжительность работы над опытом составила 3 года и включала в себя следующие этапы:

I этап – подготовительный (проанализировано содержание научно-методической литературы по проблеме повышения познавательного интереса учащихся и использования интерактивных онлайн-инструментов на уроках информатики);

II этап – практический (определены интерактивные онлайн-инструменты и разработана система их использования на уроках информатики);

III этап – обобщающий (проанализированы результаты и обоснована система использования интерактивных онлайн-инструментов на уроках информатики, направленная на повышение познавательного интереса учащихся).

2. Описание технологии опыта

2.1. Ведущая идея опыта

Эффективность образовательного процесса по информатике можно обеспечить при наличии активной познавательной деятельности учащихся, повышению которой способствует использование интерактивных онлайн-инструментов на учебных занятиях.

2.2. Описание сути опыта

Среди многих идей, направленных на совершенствование преподавания информатики, одно из ведущих мест занимает идея повышения в образовательном процессе познавательных интересов учащихся. Она предполагает отыскание таких средств, которые привлекали бы обучающегося, располагали его к совместной деятельности с учителем, активизировали его обучение.

Интерес, как сложное и очень значимое для человека образование, имеет множество трактовок. В психологических определениях он рассматривается как:

- избирательная направленность внимания человека (Н. Ф. Добрынин, Т. Рибо);
- проявление его умственной и эмоциональной активности (С. Л. Рубинштейн);
- активатор разнообразных чувств (Д. Фрейд);
- активное эмоционально-познавательное отношение человека к миру (Н. Г. Морозова).

Таким образом, познавательный интерес в самом общем определении можно назвать избирательной деятельностью человека на познание предметов, явлений, событий окружающего мира, активизирующей психические процессы, деятельность человека, его познавательные возможности.

Особенностью познавательного интереса является его способность обогащать и активизировать процесс не только познавательной, но и любой деятельности человека, поскольку познавательное начало имеется в каждой из них.

В рамках достаточно широкого понятия «познавательный интерес» можно выделить особый его вид – интерес к учебному предмету. Это направленность личности на процесс овладения знаниями, избирательно обращённая к определённому учебному предмету.

Такие педагоги и деятели, как А. И. Герцен, Н. И. Пирогов, К. Д. Ушинский, Л. Н. Толстой, П. Ф. Каптерев, А. С. Макаренко, отводили

ведущее место в учебном процессе именно интересу. В наше время проблемой активизации познавательной деятельности учащихся занимались Г. И. Щукина, В. Н. Липник, А. С. Роботова, В. А. Филиппова, И. Г. Шапошникова, И. Я. Ланина. Эти учёные рассматривали проблемы формирования познавательных интересов во взаимосвязи с процессом становления личности учащегося и проблемами совершенствования урока, систематизировали основные достижения педагогики по данной проблеме [3, с. 29-30].

Наиболее общее определение познавательного интереса, на мой взгляд, разработано Г.И. Щукиной. Автор под познавательным интересом понимает «избирательную направленность личности, обращённую к области познания, к ее предметной стороне и самому процессу овладения знаниями». Данное определение служит ориентиром в моем исследовании.

По мнению Г.И. Щукиной, познавательный интерес – это ценное личностное образование, выражающее отношение человека к действительности [4, с. 89].

Г.И. Щукина выделила в структуре познавательного интереса три компонента:

1. Интеллектуальный компонент, который выражается в направленности на познание объекта, стремлении постичь его сущность.
2. Эмоциональный компонент, проявляющийся в положительном эмоциональном отношении к объекту.
3. Волевой компонент, рассматривающийся как степень сосредоточенности на данном объекте, применении усилий для достижения поставленной цели и отражающийся в устойчивости интереса [5, с. 32].

Анализируя влияние процесса обучения на познавательные интересы, выделяют три источника их формирования: во-первых, содержание учебного материала; во-вторых, процесс организации познавательной деятельности учащихся; третий источник опирается на фактор общения и связан с отношениями, которые складываются в образовательном процессе между учащимися и педагогами.

Занимательность содержания учебного материала пробуждает познавательный интерес к предмету. Она рождает любопытство и поддерживает любознательность, служит средством запоминания особо трудного материала [3, с. 30-31]. Для создания занимательности на уроках информатики использую интерактивные онлайн-инструменты.

Интерактивные онлайн-инструменты представляют большую ценность в моей педагогической деятельности. Созданные с их помощью учебные материалы превращают пассивное восприятие информации в активное действие, делая образовательный процесс увлекательным и лично значимым, способствуют индивидуализации образовательного процесса, развитию критического мышления.

Существует огромное разнообразие интерактивных онлайн-инструментов, применение которых позволяет создать увлекательный образовательный интерактивный контент: рабочие листы, презентации, карты, плакаты, инфографику, видео, задания, тренажеры и упражнения, опросы, викторины, тесты, веб-квесты, квизы и прочее.

Использование учебных заданий и упражнений на уроках информатики, созданных с помощью интерактивных онлайн-инструментов, имеет ряд преимуществ:

- многозадачность, разноформатность и информационная насыщенность;
- возможность активного взаимодействия с его элементами;
- изучение материала в диалоговом режиме;
- получение обратной связи;
- внедрение в процесс самостоятельной работы;
- представление материала в нелинейной наглядной форме;
- вариативность подачи материала;
- разноуровневые задания.

Их применение на уроках различного типа усиливает степень самостоятельной активности учащихся, повышается их познавательный

интерес, развиваются информационные компетенции и компетенции самоорганизации.

В своей работе я активно использую такие инструменты как Canva, Wizer, Liveworksheets, Joyteka, LearningApps, Genially, Interacty, Wordwall (приложение 1).

Особое внимание уделяю рабочим листам. Они позволяют создавать разнообразные задания (заполнение пропусков, соединение элементов, сортировка, ранжирование, выбор из списка и пр.) за счет использования множества информационных объектов (текст, анимация, графика, видео, аудио, фото и др.). Очень удобно использовать рабочие листы при объяснении объемного материала: учащиеся одновременно с изучением новой темы заполняют листы и получают всю информацию в структурированном виде, используют для закрепления изученного и подготовки к следующему уроку (приложение 2). Для разработки печатных рабочих листов я использую онлайн-инструмент Canva для графического дизайна, который позволяет создавать множество визуальных материалов. Его использование в моей педагогической практике позволяет решить множество задач, связанных с вовлечением учащихся в познавательную деятельность.

С помощью Canva создаю для учащихся мотивационные карточки – «счастливые билетки», которые можно выдавать за ответы, успехи в обучении, давая тем самым право на небольшую «награду», например, пропуск домашнего задания, дополнительный балл, помощь одноклассника при ответе у доски, что повышает вовлеченность и позитивную атмосферу в классе (приложение 1, п. 1).

Интерактивные рабочие листы – современное цифровое средство организации учебной деятельности обучающихся, основанное на взаимодействии с интерактивными элементами – различными источниками информации. С помощью таких листов можно не только закрепить материал, но и исследовать, осваивать новый, выполняя работу в своём темпе, осуществляя самоконтроль и самооценку, автоматически получая обратную связь.

Популярные онлайн-инструменты для создания интерактивных рабочих листов Wizer и Liveworksheets позволяют мне конструировать рабочие листы, начиная с нуля, или загрузив ранее созданный рабочий лист, получать результаты в виде автоматической проверки ответов учащихся, статистики выполнения заданий, помогая отслеживать прогресс и оценивать понимание материала (приложение 1, п. 2).

Онлайн-инструмент Joyteka (многофункциональная образовательная онлайн-платформа) используется мною с целью создания квест-комнаты и тестов с разными типами вопросов. Учащимся очень нравятся игры в формате «выберись из комнаты», где им нужно решать задачи и головоломки, чтобы найти выход. Для проверки и оценки знаний учащихся по определенной теме Joyteka позволяет создать стандартные тесты с разными типами вопросов (одиночный/множественный выбор, открытый ответ) с возможностью установки таймера и сбора статистики результатов ответов учащихся, что значительно экономит мое время и позволяет ученикам сразу увидеть свои результаты на экране (приложение 1, п. 3).

Одним из очень гибких и популярных инструментов в моей педагогической деятельности является платформа LearningApps, предлагающая огромное разнообразие интерактивных упражнений и шаблонов (приложение 1, п. 4). Содержит более 20 различных типов упражнений, которые можно быстро заполнить своим контентом, позволяет подобрать идеальный формат задания практически под любую тему урока или предмет.

Genially – мощная онлайн-платформа для создания интерактивного и анимированного визуального контента без навыков программирования, позволяющая делать интерактивные изображения, игры и многое другое с возможностью добавления видео, аудио, ссылок и интеграции с другими сервисами, идеально подходящая для образования. Готовый материал можно опубликовать, встроить в сайты, отправить по ссылке (приложение 1, п. 5).

Еще один полезный интерактивный онлайн-инструмент в моей работе – Interacty. Представляет, как и в предыдущем случае, онлайн-платформу без

необходимости программирования, предназначенную для создания слайд-шоу, флип-карт, таймлайнов и других интерактивных ресурсов. С помощью специального типа контента «Интерактивное изображение» можно создавать интерактивные плакаты (приложение 1, п. 6). Interacty позволяет превратить любую картинку в вовлекающий ресурс с метками, при нажатии на которые учащиеся увидят дополнительную информацию, фото, видео или перейдут по ссылкам.

Собственные печатные и интерактивные учебные упражнения позволяет создавать платформа WordWall. Многофункциональный инструмент помогает сэкономить время на подготовку уроков и создавать разнообразные дидактические материалы. При использовании функции «Задание» можно отследить прогресс и результаты каждого ученика, включая количество баллов и затраченное время (приложение 1, п. 7).

Использование интерактивных онлайн-ресурсов на разных этапах учебных занятий привносит элемент неожиданности и новизны, способствует проявлению у учащихся интереса к учебному предмету «Информатика», позволяет перевести учащихся из состояния запоминания-воспроизведения на позицию исследователей, создателей, первооткрывателей, а значит, активных участников познавательного процесса.

2.3. Результативность и эффективность опыта

Обобщая полученные результаты, пришла к выводу, что использование интерактивных онлайн-инструментов на уроках информатики способствует повышению познавательного интереса учащихся к изучению предмета, развитию творческих способностей, что в конечном итоге приводит к повышению качества знаний по предмету.

Об эффективности данного опыта свидетельствуют результаты проведенных наблюдений и исследований:

- положительная динамика среднего показателя успеваемости по учебному предмету «Информатика» (приложение 3);

- динамика изменения уровня познавательного интереса учащихся (по методике Г.И. Шукиной) (приложение 4);

- результаты диагностики изучения отношения учащихся к учебному предмету «Информатика» (приложение 5);

- результативность участия учащихся в конкурсах (приложение 6).

Возможности интерактивных инструментов позволяют мне создавать различные онлайн-игры, квесты, интерактивные плакаты, интернет-проекты не только для уроков, но и для осуществления внеурочной деятельности.

3. Заключение

Представленный мною опыт использования интерактивных онлайн-инструментов на уроках информатики показывает их высокую эффективность в решении ключевой педагогической задачи – повышении познавательного интереса, мотивации и вовлеченности учащихся в образовательный процесс. Их грамотное и целенаправленное использование позволяет сделать уроки более динамичными, современными и, как следствие, значительно повысить качество образовательной деятельности и эффективность индивидуальных достижений каждого учащегося.

Дальнейшее совершенствование методики применения данных инструментов остается перспективным направлением моего профессионального развития как учителя информатики: оно позволяет мне вдохновлять учащихся своим примером, эффективно готовить их к вызовам цифрового мира. Планирую продолжать их использовать при организации образовательного процесса, искать и пробовать новые инструменты, внедрять в образовательный процесс для поддержания долгосрочной мотивации и соревновательного духа учащихся.

Представленный мною практический материал одобрен коллегами-учителями. Данный опыт заслушан на заседании учебно-методического объединения учителей-предметников, заслушивался на педагогическом совете. Хотела бы порекомендовать его для использования своим коллегам – учителям информатики, а также начинающим педагогам.

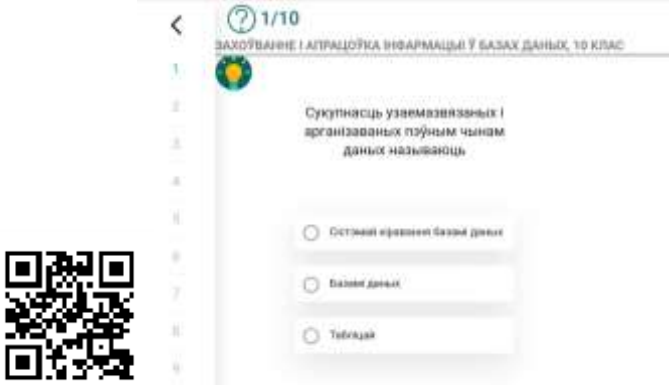

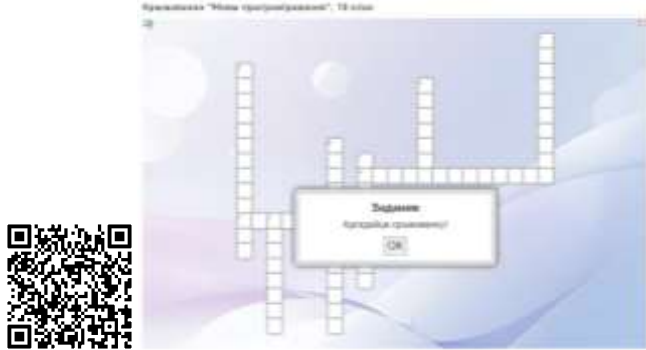

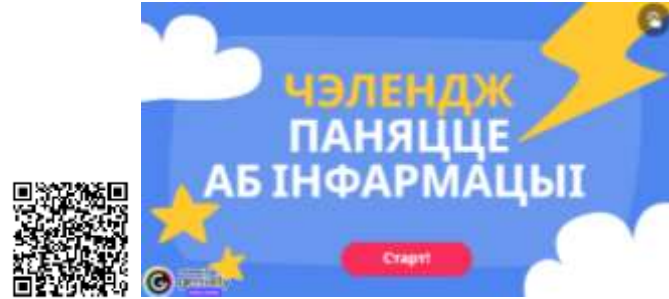

Список использованных источников


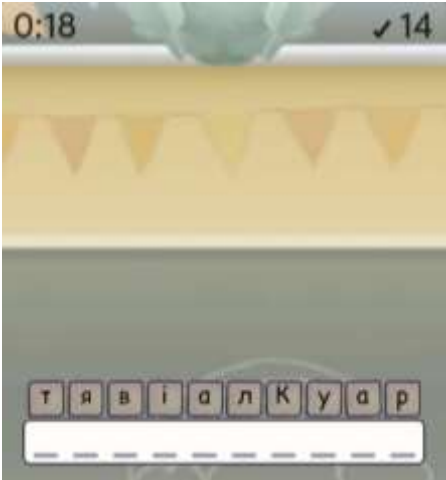
1. Гарбузов, В. П. О возможностях мультимедийных презентаций на уроке физики для развития познавательного интереса / В. П. Гарбузов // Фізика: праблемы выкладання. Серья: У дапамогу педагогу. – 2012. – № 4. – С. 84–85.
2. Кондракова, С. О. Успех как стимул учения в дидактике К.Д. Ушинского / С. О. Кондракова// Сибирский педагогический журнал «Науки об образовании». – 2007. – № 3. – С. 167–175.
3. Благодаров, В. С. Некоторые проблемы и пути их решения при организации познавательной деятельности учащихся / В. С. Благодаров, Ж. И. Равуцкая // Фізика: праблемы выкладання. Серья: У дапамогу педагогу. – 2011. – № 1. – С. 29–32.
4. Соколовская, И. Н. К определению сущности понятия «познавательный интерес в педагогике» / И. Н. Соколовская, А. А. Кивилёва // Журнал «Царскосельские чтения». – 2015. – С. 89–91.
5. Аптрашева, Н. В. Критерии и особенности развития познавательного интереса у школьников / Н. В. Аптрашева// Международный научный журнал «Научный лидер». – 2023. – № 21 (119). – С. 31–34.

Использование интерактивных онлайн-инструментов на различных этапах урока

№	Название интерактивного онлайн-инструмента	Примеры дидактических материалов	Этапы урока	Структурные элементы познавательного интереса
1	www.canva.com	<p><i>Рабочие листы «Форматирование абзацев» и «Способы записи алгоритмов», 6 класс</i></p>  <p><i>Мотивационные карточки-купоны</i></p>	<p>На любом из этапов</p> <p>Целемотивационный, актуализации знаний учащихся, закрепления</p>	<p>Интеллектуальный, эмоциональный, волевой</p>

			новых знаний, рефлексии	
2	<p>app.wizer.me www.liveworksheets.com</p>	<p><i>Интерактивные рабочие листы «Основы анимации» и «Основы веб-конструирования», 8 и 11 классы</i></p> 	<p>Актуализации знаний учащихся, изучения новых знаний, закрепления новых знаний, применения знаний, обобщения и систематизации знаний, контроля и самоконтроля знаний, рефлексии</p>	<p>Интеллектуальный, эмоциональный, волевой</p>
3	<p>joyteka.com</p>	<p><i>Квест «Информация. Информационные процессы», 7 класс</i></p> 	<p>На любом из этапов</p>	<p>Интеллектуальный, эмоциональный, волевой</p>

		<p><i>Тест «Сохранение и обработка информации в базах данных», 10 класс</i></p>  <p>QR code: </p>	Актуализации знаний учащихся, применения знаний, обобщения и систематизации знаний, контроля и самоконтроля знаний	
4	learningapps.org	<p><i>Кроссворд «Языки программирования», 10 класс</i></p>  <p>QR code: </p>	На любом из этапов	Интеллектуальный, эмоциональный, волевой
5	genially.com	<p><i>Задание «Понятие об информации», 6 класс</i></p>  <p>QR code: </p>	На любом из этапов	Интеллектуальный, эмоциональный, волевой

6	interacty.me	<p style="text-align: center;"><i>Интерактивный плакат «», 10 класс</i></p> 	На любом из этапов	Интеллектуальный, эмоциональный, волевой
7	wordwall.net	<p style="text-align: center;"><i>Анаграммы «Структура компьютера», 6 класс</i></p> 	На любом из этапов	Интеллектуальный, эмоциональный, волевой

План-конспект урока информатики в 6 классе

Тэма ўрока: Фармаціраванне абзацаў.

Мэта ўрока: фарміраванне ўяўленняў вучняў аб базавых параметрах фармаціравання абзацаў, адрозненнях паміж фармаціраваннем сімвалаў і фармаціраваннем абзацаў.

Задачы:

- садзейнічаць фарміраванню ўменняў змяняць параметры фармаціравання абзацаў;
- садзейнічаць развіццю лагічнага мыслення, навыкаў работы з тэкставым рэдактарам;
- стварыць умовы для выхавання ў вучняў цікавасці да вывучаемага прадмета, працавітасці, адказных адносін пры выкананні заданняў, дысцыплінаванасці, беражлівых адносін да камп'ютарнай тэхнікі.

Тып урока: камбінаваны.

Вучэбна-метадычны матэрыял: падручнік, раздатчны матэрыял, наглядны матэрыял, матывацыйныя карткі з бонусамі.

Праграмнае забеспячэнне: мультыборд, камп'ютары, прэзентацыя для фізкультхвілінкі, тэкставы рэдактар Microsoft Word.

Метады: слоўны, наглядны, практычны.

Формы арганізацыі вучэбнага працэсу: фронтальная, індывідуальная.

Ход урока

1. Этап арганізацыйны.

Прывітанне вучняў. Праверка падрыхтаванасці вучняў да урока, стварэнне добрага настрою ў вучняў, паведамленне аб магчымасці да канца ўрока атрымаць не толькі адзнаку, але і прыемны бонус (матывацыйныя карткі-купоны).



2. Мэтаматывацыйны этап.

Паведамленне тэмы ўрока і мэты ўрока. Аб'явіць вучням, што на дадзеным уроку яны будуць вучыцца фармаціраваць абзацы, а значыць, змяняць выраўноўванне, водступы, інтэрвалы ў тэксце.

3. Этап праверкі выканання дамашняга задання.

- Давайце ўспомнім веды, атрыманыя на папярэднім уроку па тэме “Фармаціраванне сімвалаў” і выканаем заданне “Знайдзі пару”. На дошцы размешчаны карткі, суаднясіце іх і злучыце пары стрэлкай.
- Што разумеюць пад фармаціраваннем тэксту?
- Якія дзеянні адносяць да фармаціравання сімвалаў?

Курсив	Напісанне
Arial	Шрыфт
14	Памер шрыфту
Красный	Колер шрыфту
a^2	Надрадковы індэкс
H ₂ O	Падрадковы індэкс
Вымяраецца у пунктах (пт)	Памер сімвала

4. Этап засваення новых ведаў.

Разгледзець матэрыял на прыкладзе гатовага тэкставага дакумента і запоўніць рабочыя лісты.

Фармаціраванне абзацаў змяняе іх размяшчэнне адносна старонкі. Да фармаціравання абзацаў адносяць:

- змяненне выраўноўвання;
- змяненне водступаў;
- змяненне інтэрвалаў.

Для фармаціравання абзаца трэба ўстанавіць курсор у любое месца абзаца і выбраць неабходныя параметры.

Міжрадковы інтэрвал – адлегласць паміж двума радкамі аднаго абзаца. Пры наборы тэксту звычайна задаюць адзінарны інтэрвал ці 1,5 радка. Акрамя таго, можна ўстанавіць інтэрвалы перад абзацам і пасля яго.



5. Этап першаснай праверкі разумення вывучанага.

Прагляд відэаўрока па дадзенай тэме і запаўненне вучнямі рабочых лістоў па тэме (спасылка на відэа <https://youtu.be/yAvSEel-HpE?si=P66nv5suzr0tb-nu> (з 2:29 с па 4:22 с)).

6. Фізікультхвілінка.

Гімнастыка для вачэй.

7. Этап замацавання новых ведаў.

Прапанаваць вучням выканаць практыкаванне 4, стар. 85, 86.

8. Этап інфарміравання аб дамашнім заданні.

§ 11, адказаць на пытанні 1-4 пасля параграфу на стар. 84 (падручнік).

10. Этап падвядзення вынікаў занятку.

Выставіць вучням адзнакі за ўрок, раздаць матывацыйныя карткі-купоны тым, хто добра і старанна працаваў на ўроку.

11. Этап рэфлексіі.

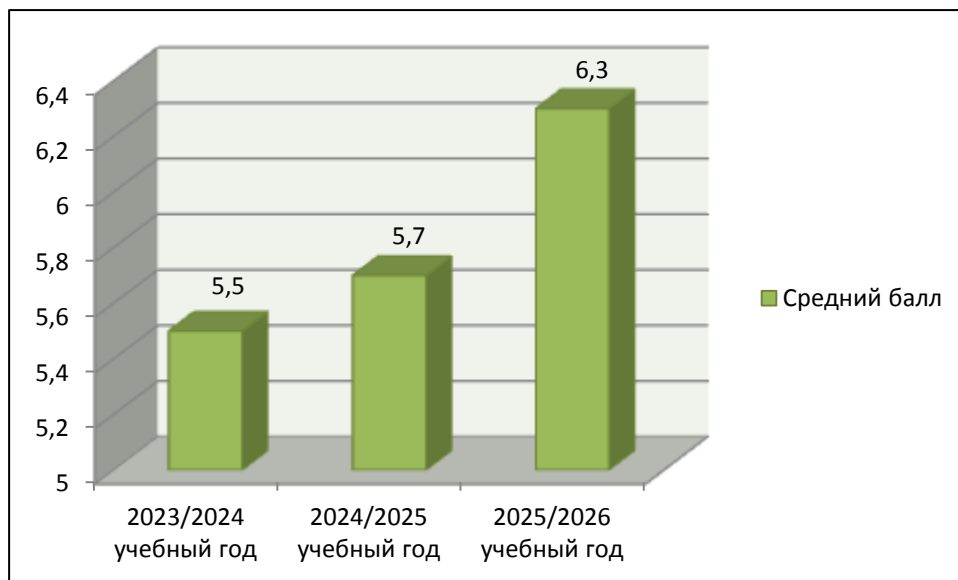
Прапанаваць вучням ацаніць сваю работу на уроку з дапамогай сігнальных картак.

Зялёная – “Усё атрымалася”

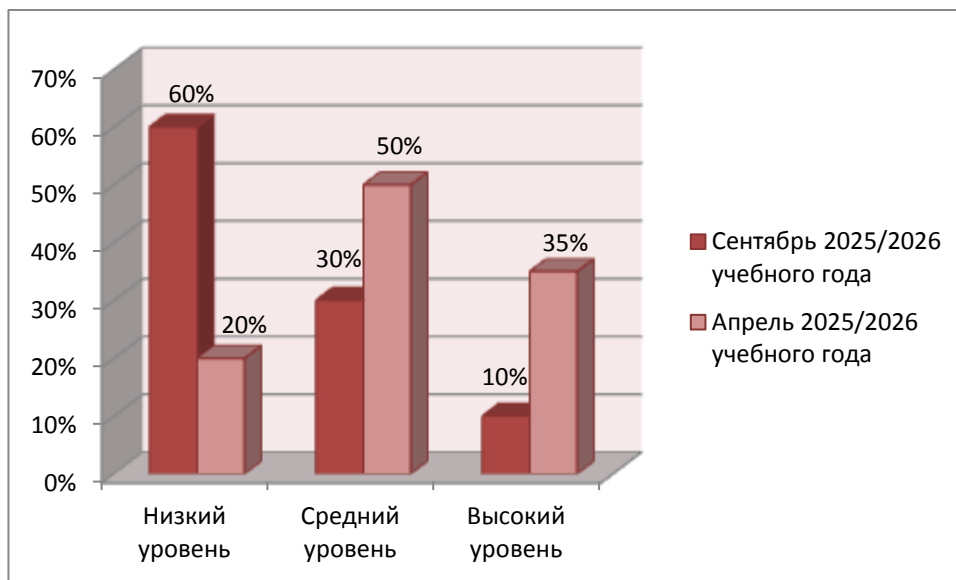
Сіняя – “Ёсць пытанні”

Чырвоная – “Нічога не атрымалася”.

**Динамика среднего показателя успеваемости
по учебному предмету «Информатика»**



**Динамика изменения уровня познавательного интереса учащихся
(по методике Г.И. Щукиной)**



Процесс оценки включал анкетирование с учащимися VII-VIII, X классов, проведённое в сентябре и в апреле текущего 2025/2026 учебного года. Сравнение результатов анкетирования даёт возможность проанализировать изменения в уровне познавательного интереса учащихся. Общая картина показывает, что уровень низкого интереса существенно снизился, в то время как средний и высокий уровни значительно возросли.

**Диагностика изучения отношения учащихся
к учебному предмету «Информатика»**

№ п/п	Вопрос	Ответы	
		Да	Нет
1	Я знаю этот предмет	75 %	25 %
2	С удовольствием иду на урок	100 %	-
3	Всегда понимаю объяснение нового материала	75 %	25 %
4	Никогда не пропускаю урок без уважительной причины	92 %	8 %
5	Доволен отношением учителя ко мне	100 %	-
6	Предмет вызывает затруднения	25 %	75 %
7	Большой объем домашних заданий	-	100 %
8	Мне бывает скучно на уроке	8 %	92 %
9	На этом уроке я чувствую себя напряженно	8 %	92 %
10	С нетерпением жду окончание этого урока	8 %	92 %

**Динамика участия учащихся в интеллектуальном конкурсе
«Инфомышка»**

Учебный год	2023/2024	2024/2025	2025/2026
Количество участников	-	2	9
Количество призеров	-	1	2

**Результативность участия учащихся
в творческих конкурсах**

Название конкурса	2023/2024 учебный год		2024/2025 Учебный год		2025/2026 Учебный год	
	Этап	Результативность	Этап	Результативность	Этап	Результативность
Областной фестиваль-конкурс «Хочу быть педагогом»	Областной этап	Диплом III степени	Областной этап	Диплом II степени	Зональный этап	Диплом I степени
Республиканский конкурс «Энергомарафон»	Районный этап		Районный этап		Районный этап	Диплом I степени

Конкурсные разработки учащихся-победителей, отмеченные дипломами

Название компьютерной разработки		Ссылка на материал конкурсной разработки
Онлайн-игра «Знак качества моей страны»		
Онлайн-игра «Цели устойчивого развития: думай и действуй»		
Онлайн-игра «Семь цветов» Номинация «Онлайн-игра PROЕдинство#ОО «БРПО»		
Компьютерная игра «Энергобаттл»		