

Для наиболее эффективной работы можно использовать прием геймификации, который включает использование ников, принципов конкуренции, символов прогрессии, таких как баллы и достижения для повышения мотивации и вовлечённости.

Например:

- Ник

Каждый ученик придумывает себе ник (вымышленное имя), который будет отображен в общей таблице рейтинга, что дает возможность сохранить анонимность ученика и вызвать интерес к процессу подготовки к ВПР.

- Карта прогресса и балльная система

После выполнения индивидуальной практической работы каждого задания ученики получают баллы (0-не справился, 1- есть ошибки, 2- все сделал правильно) и возможность соревноваться между собой. Можно использовать цветовое оформление результатов, которое могут предложить обучающиеся, например: 0-желтый, 1- зеленый, 3-красный. Предоставление выбора в обучении стимулирует внутреннюю мотивацию, положительное отношение к школе и эмоциональную вовлечённость ребёнка в учебный процесс.

- Рейтинги

Ученики могут соревноваться в рейтингах по различным заданиям и результатам демонстрационных вариантов.

Получая разнообразные поощрения («плюшки», если говорить современным языком), ученики получают удовольствие от учебы и достигают лучших результатов.

8 А класс	03.04.2025			04.04.2025			10.04.2025			09.04.2025				11.04.	14.04.	рейтинг
НИК	Разборы									№ 1	№ 2	№ 3	№ 4	Ва Ри ант	Ва Ри ант	
	Мор Фем ный	Мор Фол огич ески й	Син Такс ичес кий	Мор Фем ный	Мор Фол огич ески й	Син Такс ичес кий	Мор Фем ный	Мор Фол огич ески й	Син Такс ичес кий							
Раритет	1	1	0	2	1	1	2	2	2	0	1	0	0	1	2	
Цветочек	1	1	0	2	2	1	2	1	2	1	1	1	1	1	2	
Курочка	1	1	0	1	2	1	2	2	2	1	2	1	1	1	1	
Милаша	1	1	0	1	1	1	2	2	2	1	1	1	1	0	1	