**Мастер-класс «За сорок минут вокруг света»**

**Березовик Вера Евгеньевна, учитель географии, высшая квалификационная категория, Почетный работник общего образования РФ**

**Попова Галина Викторовна, учитель истории, высшая квалификационная категория**

Цель мастер-класса:

Знакомство с технологией проведения и системой оценивания игры-квест.

Задачи:

- Показать особенности технологии-квест

- Познакомить с разными подходами в оценивании квеста

- Предложить доработать критерии оценивания квеста участникам семинара.

Ход занятия.

Участники мастер-класса делятся на 2 группы: первой группе даны готовые критерии, по которым они должны оценить квест,

 (приложение 2,3), второй группе даны неполные критерии. Им предстоит доработать критерии оценивания квеста. ( приложение 4)

Приглашаются дети. Им выдается конверт с подсказками. Дети начинают выполнять квест, участники мастер- класса оценивают.

После окончания игры идет оценивание квеста группами. Вторая группа может предложить свои критерии. Возможны: представление результата, время, могут быть и другие.

**Приложение1**

Конверт с подсказками.

Задание: Вам необходимо найти буквы и составить ключевое слово. Оно укажет путь, где находится ключ от кабинета. На выполнение задания 30 минут.

Разминка. Обратите внимание на название квеста. Откуда оно , выполните задание.

 Это только начало.

1. Откуда же начинается путешествие. Этот город вы увидите на ней. Он является столицей государства, в котором правит королева Елизавета II и есть часы с интересным названием. В названии города есть 2 одинаковые гласные, вам нужна одна.
2. Пройдите от первой парты на юг 4 шага, 3 шага на запад. Увидите аппликации. Какая страна их объединяет. Вам нужна только заглавная буква.
3. Какой –то корабль терпит бедствие. Моряки выбросили в море бутылки. Что в них?
4. Пройдите на север 3 шага . Перед вами черный ящик. Руку можно опустить только в небольшое отверстие. Одно из того что там нашли было обнаружено в Китае. Вас спасет последняя буква.
5. Пройдите еще на север к вы увидите самое современное средство, которое особенно помогает получать различные знания. Найдите необходимый файл и обратите внимание на портреты. Ваш помощник один из двух одинаковых согласных звуков.
6. Найдите прибор, измеряющий атмосферное давление. На какую букву он начинается.
7. А теперь из найденных букв составьте слов. Вы нашли ключ.

**Приложение 2**

**Критерии оценивания Quest**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Критерии | Параметры | Показатели  |
| Выполнение задания | Команда справилась с заданием самостоятельно/взяла подсказку | да/нет |
| Наблюдается групповая сплочённость (вся команда участвует в выполнении задания) | да/нет |
| Организация деятельности | У учащиеся наблюдается интерес при выполнении заданий | да/нет |
| Учащиеся демонстрируют знания по предмету, эрудицию, жизненный опыт | да/нет |
| Происходит преодоление затруднений, обсуждение, поиск решения | да/нет |
| Взаимодействие внутри команды | Наблюдается благоприятный психологический микроклимат (отношения внутри команды строятся на принципах уважения, доброжелательности) | да/нет |
| Вовлечённость в игру всех членов команды и проявление высокой степени активности | да/нет |
| Проявление коммуникативных УУД (сотрудничество между учащимися, понимание и принятие точки зрения друг друга) | да/нет |
| Достижение результата | Цель игры достигнута – Ключ найден | да/нет |
| Эмоциональное проявление удовлетворённости в процессе игры | да/нет |
| Рефлексивный анализ осуществленной деятельности (осознание учащимися своего вклада в общее дело) | да/нет |

**Приложение 3**

**Лист оценивания**

Игра Guest

«+», «да», «1» - критерий выполнен

«-», «нет», «0» - критерий невыпонен

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Параметр и критерии** | **Задание** | **Оценка** |
| **1** | **2** | **3** | **4** | **5** | **6** |  |
| **1** **Выполнение задания** |
| 1.1 Команда справилась с заданием самостоятельно/взяла подсказку |  |  |  |  |  |  |  |
| 1.2 Наблюдается групповая сплочённость (вся команда участвует в выполнении задания) |  |  |  |  |  |  |  |
| **2 Организация деятельности** |
| 2.1 У учащиеся наблюдается интерес при выполнении заданий  |  |  |  |  |  |  |  |
| 2.2 Учащиеся демонстрируют знания по предмету, эрудицию, жизненный опыт |  |  |  |  |  |  |  |
| 2.3 Происходит преодоление затруднений, обсуждение, поиск решения |  |  |  |  |  |  |  |
| **3 Взаимодействие внутри команды** |
| 3.1 Наблюдается благоприятный психологический микроклимат (отношения внутри команды строятся на принципах уважения, доброжелательности) |  |  |  |  |  |  |  |
| 3.2 Вовлечённость в игру всех членов команды и проявление высокой степени активности |  |  |  |  |  |  |  |
| 3.3 Проявление коммуникативных УУД (сотрудничество между учащимися, понимание и принятие точки зрения друг друга) |  |  |  |  |  |  |  |
| **4 Достижение результата** |  |
| 4.1 Цель игры достигнута – Ключ найден |  |  |  |  |  |  |  |
| 4.2 Эмоциональное проявление удовлетворённости в процессе игры |  |  |  |  |  |  |  |
| 4.3 Рефлексивный анализ осуществленной деятельности (осознание учащимися своего вклада в общее дело) |  |  |  |  |  |  |  |

**Вывод:**

Таблица оценивания показывает, что в данном классе (команда учащихся) наблюдается/не наблюдается сформированность:

1 параметр-

2 параметр-

3 параметр-

4 параметр-

**Предложения**

**Приложение 4**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Распределение функционала в группе | Совместно договариваются о выполнении квеста | Баллы3 |
| Распределяет один с учетом интересов каждого в группе | 2 |
| Распределяет один без учетов интересов каждого | 1 |
| Функции не распределены | 0 |
| Обсуждение выполнения квеста | Решение принято с учетом мнения всех участников | 2 |
| Обсуждения нет, решение принимает один участник | 1 |
| Мнение одного или нескольких участников игнорируется |  |
|  |  |  |
|  |  |  |