



Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение
Самарской области средняя общеобразовательная школа
имени ветерана Великой Отечественной войны Танчука И.А.
с.Георгиевка муниципального района Кинельский Самарской области

446416 Самарская область Кинельский район с. Георгиевка ул. Специалистов 17
тел. 8(84663)2-72-72 (директор) 8(84663)2-72-71 (учительская) 8(84663)2-73-40 (бухгалтерия)
факс 8(263)2-72-71 e-mail: georg_sch_knl@samara.edu.ru <http://georgschool.minobr63.ru>
ИНН 6350018608, КПП 635001001, ОКПО 42528258, ОГРН 1116350001261

СОГЛАСОВАНО

заместителем
директора по УВР
Ю.В. Калентьева
от 26.08.2022г.

УТВЕРЖДЕНО

Директор
ГБОУ СОШ с.Георгиевка
/Р. К. Ивлиева/
Приказ № 134 Од от 29.08. 2022г.

Рабочая программа развивающего курса

«Геоквиз»

Информация мастерская ГЕОквиз

В настоящее время одно из требований к условиям реализации основных образовательных программ на основе ФГОС является широкое использование в учебном процессе активных и интерактивных форм проведения занятий. Понятие «интерактивность» переводится с английского языка на русский как «взаимодействие», а понятие «интерактивный» - как «взаимодействующий». Интерактивность означает способность взаимодействовать или находиться в режиме беседы, диалога с кем-либо (человеком) или чем-либо.

Интерактивное обучение — это, прежде всего, диалоговое обучение, в ходе которого осуществляется взаимодействие преподавателя и обучающегося. Использование современных мультимедийных и интерактивных технологий в преподавании школьных предметов позволяет повысить наглядность и эргономику восприятия учебного материала, что положительно отражается на учебной мотивации и эффективности обучения.

Квиз - это интеллектуально-развлекательная игра, в которой нужно отвечать на разные вопросы в основном на логику и эрудицию.

Игра – одно из древнейших средств воспитания и обучения детей. Игры в сочетании с другими методическими приемами и формами повышают эффективность преподавания географии.

Данная мастерская имеет общеинтеллектуальную направленность, связаны с применением интерактивных методов обучения. Обучающийся получает задание в виде QR- кода, которое зашифровано в игре.

Применение интерактивных технологий на уроках, в частности, интерактивных заданий и упражнений позволяет:

- ✓ индивидуализировать учебный процесс, приспособить его к личностным особенностям и потребностям учащихся;
- ✓ организовать учебный материал с учетом различных способов учебной деятельности;
- ✓ компактно представить большой объем учебной информации, четко структурированной и последовательно организованной;
- ✓ усилить визуальное восприятие и облегчить усвоение учебного материала;
- ✓ активизировать познавательную деятельность учащихся (использование элементов анимации, компьютерного конструирования позволяет школьникам получить не только знания, но и первоначальные учебные навыки при изучении конкретного предмета).
- ✓ получить обратную связь и рефлекссию усвоения материала

Программа предусматривает несколько видов интерактивных упражнений, но каждый из них содержит в той или иной мере элемент

творчества. Именно поэтому каждое интерактивное упражнение — это творческое учебное задание, которое требует от учащихся не простого воспроизводства информации, а содержит больший или меньший элемент неизвестности и имеет, как правило, несколько подходов. Кроме того, это упражнение должно быть практическим и полезным для учащихся; связано с их жизнью, должно вызывать интерес у учащихся и максимально служить целям обучения.

Это могут быть задания следующего характера:

- ✓ соотнесение понятий и определений;
- ✓ вставка пропущенной буквы или слова;
- ✓ кроссворды, пазлы, ребусы, шарады, головоломки;
- ✓ поиск слова;
- ✓ викторины с одним и множеством правильных ответов;
- ✓ интерактивные игры;
- ✓ построение ленты времени и др.

Цель: использование интерактивных игр, для формирования умения использования полученных знаний по географии. Формирование навыков связанных с информационно-коммуникационными технологиями и интереса к предмету.

Задачи: развивать у обучающихся интереса к предмету, познавательной активности, самостоятельности, инициативы, творческих способностей; формирование навыков связанных с информационно-коммуникационными технологиями.

Обратная связь и рефлексия при интерактивном обучении

Эффект обратной связи особенно важен, когда в процессе взаимодействия участвуют одновременно несколько человек, т.е. в условиях интерактивной коммуникации, при которой группа вырабатывает или принимает коллективное решение, совместную программу, единый проект. Такая коммуникация — полилоговая — имеет гораздо больше сложностей для взаимопонимания, чем диалоговый контакт двух партнеров или монологический — одного человека с аудиторией слушателей.

В связи со сказанным преподавателю нужен инструментарий, позволяющий осуществлять непосредственно на игровом занятии анализ и контроль процесса научения, восприятия и понимания информации обучаемыми. Для достижения этих целей в интерактивном обучении используются разнообразные продуктивные технологии обратной связи, с помощью которых можно не только диагностировать состояние взаимопонимания в группе, но и определить образовательный эффект, т. е. определить, чему учились и чему научились участники игрового занятия. Кроме того, можно проверить, апробируются ли новые теоретические знания и конструктивные техники для осуществления совместной работы,

правильно ли восприняты ценностные смыслы, подвинулись ли участники игры в освоении новой информации и т.д.

Для того чтобы замерить эффективность интерактивного обучения, обучаемые должны пройти через следующие три этапа:

- получение входной информации (теория изучаемого вопроса, комментарии, новые данные, суждения, навыки и необходимые умения);
- обработка полученной информации (анализ, переработка, закрепление и запоминание, объединение новой информации с уже имеющейся);
- представление выходной информации или обучающего результата (демонстрация освоенного знания через его публичную презентацию, демонстрацию умений и навыков).

На первом этапе необходима та обратная связь, с помощью которой преподаватель получает информацию о ее правильном восприятии (об этом написано выше). Вместе с тем практика интерактивного обучения свидетельствует, что настоящее обучение и освоение информации происходят на втором этапе, т.е. на стадии обработки информации. Именно на этом этапе обучаемые выполняют конкретные упражнения, анализируют или «разыгрывают» ситуации, вырабатывают совместные решения. В то же время внутри групповая работа символизирует «закрытое пространство», и поэтому у преподавателя нет возможности наблюдать за ней, т.е. за тем, как идет освоение знания и развитие умений обучаемых «изнутри».

Уровень усвоения новых теоретических и практических знаний может быть по-настоящему оценен преподавателем лишь на третьем этапе, когда заслушивается ответ, комментарий, решение, т.е. когда обучаемые демонстрируют «выходную информацию». Только получение ответа «здесь и сейчас» или демонстрация конкретного результата, выработанного всей командой, позволяет сравнить итоги коллективной деятельности с установленным стандартом или с экспертной оценкой преподавателя. Анализ полученных результатов позволяет ему оценить их и либо зафиксировать прогресс и успешное достижение желаемого результата, либо начать коррекционную деятельность на основе разработки плана по его исправлению. Несовпадение ожидаемого результата и намерений может быть связано с непониманием информации на первом этапе (входная информация) или неправильной ее обработкой на втором этапе.

В учебном процессе с использованием интерактивных технологий необходимо постоянно соблюдать все три этапа, причем третий этап («выходная информация») становится источником нового первого этапа. Таким образом, участники занятий будут учиться и на своих успехах, и на своих ошибках или неудачах, если удастся их обнаружить и проанализировать с помощью обратной связи.

Обратная связь для анализа результатов игрового взаимодействия осуществляется с помощью дискуссии, рефлексии и дебрифинга.

Сценарий мастер-класса

Предмет - География

Возраст -10-11лет, 5 класс

Время проведения -2 часа

Предметно-специфические связи: решение проблем, анализ, распознавание, установление причинно-следственных связей.

На этом уроке учащиеся в интерактивной форме обобщают знания по географии и получают опыт самостоятельной разработки квеста. Работа проводится в малых группах по 4-5 человек. Креативность проявляется при самостоятельном поиске ответов на вопросы, самостоятельной разработки заданий к игре. Критическое мышление проявляется в ходе обсуждений и обобщения информации при составлении заданий. Кооперация при распределении ролей в команде, коммуникация при выражении своей мысли в ходе обсуждения, презентации своего продукта.

Цель: развитие 4К компетенций учащихся при использовании интерактивных игр, для формирования умения использовать полученные знания по географии. Формирование навыков, связанных с информационно-коммуникационными технологиями и интереса к предмету.

Задачи: развивать у обучающихся интерес к предмету, познавательную активность, самостоятельность, инициативу, творческие способности; формировать навыки, связанные с информационно-коммуникационными технологиями.

Критерии оценки: качество придуманного квеста;

качество вопросов на этапе обсуждения и критического анализа полученных результатов;

Связь с учебной программой: Материки и океаны.

Географические координаты

Связь с учебным предметом: информатика

Оборудование и материалы: ноутбук, колонки, проектор, телефоны или планшеты, атлас, лист групповой работы.

Универсальные учебные действия:

- ✓ Понимать и удерживать в памяти учебную задачу
- ✓ Планировать ход решения проблемы
- ✓ Координировать свои действия в малой группе
- ✓ Выслушивать и критически оценивать предложения членов команды
- ✓ Соглашаться с чужим мнением и аргументировать собственную точку зрения

Учащиеся делятся на группы по 4-5 человек (желательно, что бы группа включала учеников с разным уровнем подготовки). Учитель раздает листы групповой работы, атлас.

Учитель предлагает группам придумать название команды, связанное с географией, обосновывать выбор названия.

Далее учитель предлагает прохождение квеста индивидуально каждому участнику команды. Для этого необходимо телефоном сканировать QR-код с листка групповой работы - «Знатор географии».

На выполнение этого задания отводится не более 7-10 минут. В процессе прохождения игры учащиеся могут обмениваться результатами прохождения заданий, вариантами ответов. Данное задание носит соревновательный характер между командами. Условия выполнения данного задания - прохождение квеста каждым участником команды.

Следующий этап урока - презентация материала учителем с сайта <https://joyteka.com/ru> «Создание образовательной игры квест», просмотр обучающего видео по созданию игры учениками <https://joyteka.com/ru/cabinet/edit/100074574> . После просмотра учениками видео по созданию игры происходит совместное обсуждение вопросов и условий выполнения следующего задания между учениками и учителем. На выполнение этого задания отводится 10-15 минут.

Затем учитель предлагает командам выбрать тему квеста, желательно, что бы тема не повторялась. Во время выполнения задания команды заполняют лист групповой работы.

Следующий этап выполнения задания - составление вопросов на указанную тему. В ходе выполнения этого этапа каждый участник предлагает свой вопрос, в команде происходит обсуждение вариантов и фиксация их в листе групповой работы. Время на выполнение задания 10-15 минут.

После составления вопросов команда переходит к работе на сайте Joyteka. На этом этапе каждой команде необходимо выбрать квест - комнату, в которой будут спрятаны не менее 5 вопросов. По итогу этого этапа каждая команда передаёт учителю и другим командам ссылку или QR- код на свой квест. Происходит обмен квестами между командами. Каждая команда проходит квест с одного или с нескольких мобильных устройств. Время на прохождение квестов 30-40 минут.

В заключение урока учитель подводит итоги, предлагает учащимся выбрать наиболее понравившийся квест другой группы.

Лист групповой работы

Команда _____

1. «Знаток географии»



2. Темы квеста

- ✓ географические координаты
- ✓ вулканы мира
- ✓ реки и озера мира
- ✓ страны и столицы
- ✓ свой вариант _____

Необходимо подчеркнуть выбранную вами тему.

3. Запишите вопросы к прохождению квеста

Правильный ответ:

Правильный ответ:

Правильный ответ:

Правильный ответ:

Правильный ответ: