

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

**Развитие 4к компетенций обучающихся
на примере творческой мастерской «ГЕОквиз»**

Автор: Шафигулина Ольга Сергеевна
учитель географии

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 квиза. 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 - «Знаток 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: