

Проведите педсовет-квест, чтобы учителя освоили новые педтехнологии. Сценарий

Важная информация

Участники: коллектив педагогов школы.

Цель: сплотить коллектив и усилить взаимообучение коллектива в непринужденной обстановке.

Задачи:

- подвести итоги учебного года;
- определить, какие направления будут воплощать учителя в следующем учебном году.

Материалы и оборудование:

1. Маршрутные листы для интерактивной лекции.
2. Карточки с заданиями для станций.
3. Пластиковые стаканчики, клей, фломастеры, ножницы, бумага.
4. Схема о том, как создавать квест.

Место проведения: актовый зал для интерактивной лекции. 8 кабинетов для квеста.

Примерное время: 90 мин

Татьяна Патрикova,
завкафедрой профессионального образования и менеджмента ГОУ ДПО ТО «Институт повышения квалификации и профессиональной переподготовки работников образования Тульской области», к. т. н.

Елена Глебова,
директор МКОУ «Бородинская СОШ» Тульской области, почетный работник общего образования

Инна Дронова,
замдиректора по УВР, почетный работник общего образования

Вы готовились к педсовету три месяца, отлично выступаете, а на последних рядах учителя проверяют тетради. Знакомая картина? Чтобы учителя активно работали на педсовете, проведите его в форме квеста. Такой педсовет в конце года поможет вам сплотить коллектив и определить, какие направления реализуют педагоги в следующем учебном году. А еще он поможет учителю найти новые педагогические идеи, порой неожиданные для самого педагога и лучше освоить новые педтехнологии.

Интерактивная лекция «Квест как модель обучения»



30 мин.

Допматериалы. Маршрутный лист для лекции → 50.

Ведущий раздает маршрутные листы и предлагает участникам прослушать интерактивную лекцию «Квест как модель обучения». Интерактивность лекции заключается в том, что на некоторых из слайдов презентации для лекции есть красные кружочки с числами от одного до десяти. Эти числа – номера станций. Ведущий говорит, что если слушатель лекции увидит такое число в красном кружке, должен найти в маршрутном листе номер станции и вписать в лист определенную цифру со слайда. Как ее найти? Посмотрите на один из слайдов.

**ЦИФРА В УГЛУ
СЛАЙДА**

Обозначает номер станции в маршрутном листе

ПЯТЬ ОПРЕДЕЛЕНИЙ

На слайде – пять определений. Поэтому цифру «5» участники вписывают как ключ-отгадку в графу для 1-й станции на маршрутном листе

1 В начале было слово...	
Английское слово «Quest»	• означает «вызов, поиск, приключение» – от латинского слова «quaero» – ищу, веду следствие. В Древнем Риме – это служитель, а в Италии – полицейский чин
Квест	• компьютерная игра, в которой герой продвигается по сюжету и взаимодействует с игровым миром. Он применяет предмет, общается с другими персонажами и решает логические задачи
Квест	• задание в настольной ролевой игре, которое мастер дает команде персонажей
Квест	• интеллектуально-экстремальный вид игр на улицах города и за его пределами.
Квест в педагогике	• современная образовательная технология, когда учитель организует для учеников целенаправленную поисковую деятельность, чтобы они выполнили учебное задание

ГОД ДЛЯ
ТЕХНОЛОГИИ

Главное на слайде – год, когда квест стал новой образовательной технологией. 1995 участники записывают в маршрутный лист как ключ-отгадку для 2-й станции

2

В 1995 г. квест стал образовательной технологией




Квестом назвал сайт с проблемным заданием, которое предполагало самостоятельный поиск информации в интернете для ответа

Берни Додж (Bernie Dodge) профессор образовательных технологий Университета Сан-Диего (США)

Для примера ведущий показывает один слайд и рассказывает, где искать номер станции, а где – цифру-ключ, чтобы заполнить маршрутный лист.

Интерактивную лекцию участники могут сопровождать хлопками, когда увидят номер станции на слайде, чтобы привлечь внимание всех слушателей. Или можно выбрать одного участника, который будет хлопать, если увидит цифру станции на слайде. Так участникам педсовета будет легче заполнить маршрутный лист.

Когда все участники прослушали лекцию и заполнили маршрутные листы, ведущий предлагает найти итоговое число по формуле:

$$\begin{aligned}
 & \text{Станция 1} - \text{Станция 2} + 90 + \text{Станция 3} + \text{Станция 4} + \\
 & + \text{Станция 5} - (\text{Станция 7} + \text{Станция 8}) = \dots
 \end{aligned}$$

К получившемуся числу необходимо дописать справа число, которое участники найдут так:

$$\text{Станция 6} + \text{Станция 9} + \text{Станция 10} = \dots$$

Ведущий говорит, что должен был получиться числовой палиндром или число-перевертыш, который читается слева направо и справа

Заполненный маршрутный лист

1. Сколько определений квеста? 5	8. Сколько видов заданий для квестов? 12	9. Сколько способов кодировать маршрут? 8
2. В каком году стал педтехнологией? 1995	7. Сколько методов пройти квест? 3	10. Сколько критериев оценки квеста? 4
3. Сколько видов квестов? 10	6. Сколько ролей участников квеста? 6	18 95 18
4. Сколько частей у квеста? 7	5. Сколько этапов работы над квестом? 3	

МАРШРУТНЫЙ ЛИСТ

Каждый участник заполняет свой маршрутный лист, который в итоге должен выглядеть как лист на слайде-подсказке

налево одинаково. Есть цифра 189518. Если делать из нее перевертыш, то получится 189581. Именно такое число должны найти участники квеста по итогам интерактивной лекции.

После интерактивной лекции ведущий закрепляет информацию. Например, задает вопрос о том, какие пять ключевых значений понятия «квест» могут вспомнить участники. По маршрутному листу педагоги отвечают на вопросы ведущего.

После завершения интерактивной лекции ведущий предлагает создать четыре команды. Участники могут сформировать команды по профобъединениям: гуманитарных дисциплин, предметов естественно-научного цикла, учителей начальных классов, физкультурной и эстетической направленности. Команды проходят квест.

Квест «Учитель-победитель»



60 мин.

Допматериалы. Темы занятий для станции 2 «Продолжительная» → 50. Карточки с названием учебных предметов для станции 3 «Удивительная» → 51. Вопросы к игре квиз для станции 5 «Соревновательная» → 51. Чек-лист для станции 6 «Притягательная» → 53. Примеры перевертышей для станции 7 «Трогательная» → 55.

Ведущий объявляет начало командного квеста. Каждая команда получает маршрутный лист. На нем закодирова-

**ВАЖНО**

Презентацию, чтобы рассказать учителям про технологию квеста, скачайте в электронной версии этой статьи на e.zamdirobr.ru

ны номера и названия кабинетов, в которых располагаются станции. У каждой станции свой станционный смотритель, который выдает задание и следит, как его выполняет команда.

Если в школе мало учителей, то ведущий переходит от станции к станции и выдает участникам задания. Так как маршруты у всех четырех команд одинаковые, как только одна из команд разгадывает загадку и понимает, куда надо бежать, все остальные сразу бегут за ней. Поэтому можно разделить маршруты для разных команд и выбрать коллег на роль станционных смотрителей.

Станция 1 «Закрепительная». Смотритель станции предлагает прочитать четыре методические разработки урока по одной теме и определить, какая разработка описывает урок-квест. Все уроки вы сможете скачать электронной версии этой статьи на e.zamdirobr.ru.

Станция 2 «Продолжительная». Смотритель станции предлагает участникам две коробки. Из одной они тянут тему внеурочного метапредметного занятия или проекта.

Из другой коробки вытаскивают предмет, который должны использовать на этом занятии. Необходимо рассказать в формате сторителлинг, как проводить такое внеурочное занятие.

Станция 3 «Удивительная». Смотритель станции говорит, что участники будут работать по технологии ТРИЗ. Перед ним лежат предметы, которые помогут создать проект: пластиковые стаканчики, клей, фломастеры, ножницы, бумага. Из этих предметов надо сделать что-нибудь полезное.

Станция 4 «Расслабляющая». Смотритель станции рассказывает, что SMART-физкультминутка помогает на уроке применить здоровьесберегающие технологии и закрепить пройденный материал или открыть новое знание по теме урока. Из ведерка участник вытягивает карточку с названием учебного предмета, потом выбирает темы из этого предмета и проводит для другой команды SMART-физкультминутку по выбранной теме.

Станция 5 «Соревновательная». Смотритель станции предлагает участникам сыграть по технологии квиз (Quiz) – это командная



СПРАВКА

Маршрутный лист для командного квеста скачайте в электронной версии этой статьи на e.zamdirobr.ru

интеллектуальная игра, в которой участники за ограниченный промежуток времени отвечают на вопросы из разных сфер знания: от ядерной физики до истории литературы.

Необходимо ответить на вопрос наряду с другой командой. На обдумывание минута. Команда пишет ответы на карточке и сдает смотрителю станции. После чего тот озвучивает ответы команд. Если команда ответила правильно, она получает «+1» балл, если неправильно «-1 балл».

Станция 6 «Притягательная». Смотритель предлагает поработать по технологии чек-лист и подготовить перечень контрольных вопросов, заданий или критериев, с помощью которых становится понятной последовательность действий для выполнения задачи.

Смотритель предлагает примеры чек-листа. Участники должны составить свой чек-лист учителя на основе одного из предложенных шаблонов.

Станция 7 «Трогательная». Смотритель станции спрашивает, используют ли участники в своей работе перевертыши. Интересуется, слышали педагоги о том, что тему урока школьники должны формулировать сами. Предлагает потренироваться. Озвучивает тему урока, а участники расшифровывают учебный предмет. Примеры фраз.

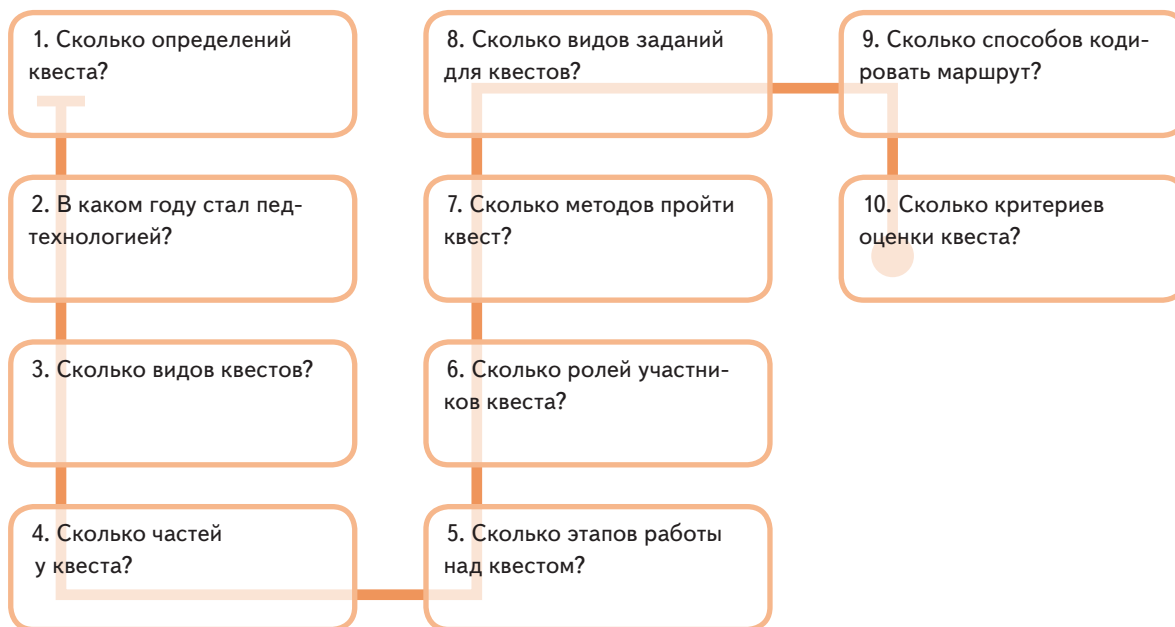
Далее смотритель проводит второй этап перевертышей. Надо взять строчку из известной песни, зашифровать ее в форме перевертыша, загадать другой команде. Команда отгадывает и поет куплет из этой песни вместе с той командой, которая загадывала перевертыш.

Станция 8 «Финальная». Смотритель предлагает собрать покетмод (PocketMod), что в переводе значит «карманная форма». Это восьмистраничный органайзер, который делается из одного листа А4.

Примеры покет-модов и инструкцию о том, как их складывать, вы сможете скачать в электронной версии этой статьи на e.zamdirobr.ru. Участникам необходимо сложить покетмод «Великолепная восьмерка» и написать на каждой странице мнение команды: 1) о ценности квеста «Учитель-победитель»; 2) о замысле квеста; 3) о своих сомнениях, когда проходили квест; 4) о герое квеста; 5) о настроении; 6) о главной мысли квеста; 7) об интонации, эмоциях во время квеста; 8) об итогах работы ●

Допматериалы для интерактивной лекции «Квест как модель обучения»

Маршрутный лист



Допматериалы для станции 2 «Продолжительная»

Тема внеурочного метапредметного занятий



Всемирный
день океанов



Всемирный
день донора
крови



Всемирный
день ветра



День изобретателя и рационализатора

Предмет или вещь, которую вы должны использовать на занятии



Свеча



Будильник



Лейка



Зеркало

Допматериалы для станции 3 «Расслабляющая»

Карточки с названиями учебных предметов

МАТЕМАТИКА	РУССКИЙ ЯЗЫК	ИНОСТРАННЫЙ ЯЗЫК	ЛИТЕРАТУРА
ХИМИЯ	БИОЛОГИЯ	ФИЗИКА	ИСТОРИЯ
ОБЩЕСТВОЗНАНИЕ	ФИЗИЧЕСКАЯ КУЛЬТУРА	ИНФОРМАТИКА	ГЕОГРАФИЯ
ОСНОВЫ БЕЗОПАСНОСТИ ЖИЗНЕДЕЯТЕЛЬНОСТИ	ОКРУЖАЮЩИЙ МИР	ОСНОВЫ РЕЛИГИОЗНЫХ КУЛЬТУР И СВЕТСКОЙ ЭТИКИ	ТЕХНОЛОГИЯ

Допматериалы к станции 5 «Соревновательная»

Вопросы к игре квиз

1 Начальная школа: Перед вами телефон из музея Чуковского. Смотрители музея, проводя экскурсии, шутят, что для того, чтобы позвонить Доктору Айболиту, нужно набрать цифру «1». А какую цифру придется набрать, если вы хотите позвонить Слону?

Ответ:

У меня зазвонил телефон.

— Кто говорит?

— Слон.

— Откуда?

— От верблюда.

(Нужно позвонить верблюду, то есть набрать цифру 3).



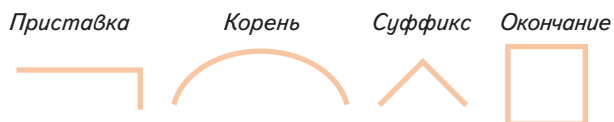
С. 1 из 2

2 Математика: 13 марта 2013 года был избран новый Папа Римский, принявший имя Франциск. В. Зеленков шутит, что если бы Папа был избран на день позже, то он получил бы именно такое имя. Какое?

Ответ: Пий, так как 03.14 (четырнадцатое марта) — День числа Пи.

3 Русский язык:

На ступеньку заберусь,
Да по мостику пройдуся,
А на горку заберусь,
До конца уж доберусь.
О чем идет речь в этой загадке?



Ответ: о морфологическом разборе слова.

4 Мультипредмет (т.е. это можно провести в рамках любого предмета): В 1928 году редактор журнала «Огонёк» М. Кольцов поручи своему сотруднику подготовить веселую подборку из загадок, ребусов, шарад и головоломок. Напишите имя этого сотрудника.

Ответ: Виктор, так как викторина.

5 В преддверии отпуска: Детская писательница К. Бликсен писала: «Лучшее лекарство от всех болезней — соленая вода». Назовите три средства от всех болезней, по мнению К. Бликсен.

Ответ: пот, слёзы, море.

Бланк для Quiz

Название команды	
1	
2	
3	
4	
5	

Допматериалы к станции 6 «Притягательная»

ЧЕК-ЛИСТ

15 способов провести формирующее оценивание

- ☐ **Устный опрос.** Самый простой и, наверное, самый популярный прием. Если класс небольшой, то можно работать со всеми учащимися сразу. Большие классы можно разделить на группы, при этом Вы можете как сами по очереди беседовать с каждой из групп (в то время как остальные группы выполняют другие задания), так и раздать список вопросов, на которые учащиеся должны ответить, работая в группе.
- ☐ **Шкала.** Напишите 3-5 утверждений, которые не являются ни правильными, ни ошибочными, и попросите оценить их по шкале от 1 до 5, где 1 — не согласен, 5 — полностью согласен. Если учащиеся работают в парах, попросите их сравнить и обсудить результаты.
- ☐ **Карточки.** После изучения новой темы, раздайте учащимся небольшие плотные карточки. Попросите их с одной стороны написать, что они поняли (основную мысль, 2-3 предложения), с другой — что осталось непонятным. Соберите карточки и проанализируйте ответы. Карточки можно не подписывать.
- ☐ **Наблюдение за работой в группах и парах.** Наблюдайте за работой учащихся в группах и парах, составьте список самых частых ошибок и затруднений, обсудите их в конце занятия со всем классом.
- ☐ **Самооценивание.** Попросите учащихся самим оценить, насколько хорошо они усвоили материал. Вы можете провести устный опрос, попросить написать ответ на специальных карточках, или предложить ученикам оценить свои успехи по шкале от 1 до 5. Младшие школьники могут нарисовать на большом листе веселую или грустную рожицу, и поднять над головой лист с рисунком.
- ☐ **Выходной билет.** После изучения нового материала, вы задаете вопросы по теме, предлагая на выбор несколько правильных ответов. Учащиеся могут отвечать при помощи пультов для голосования, мобильных опросов, или карточек с номерами. Они поднимают карточку с номером 1, если верен первый вариант, карточку с номером 2, если верен второй вариант, и так далее. Те, кто ответит правильно на вопросы, пересаживаются в конец класса, и выполняют следующее задание. Те, кто ответил неправильно, садятся ближе к вам. После чего вы поясняете им сложные моменты, и снова задаете вопросы. Те, кто ответил правильно — пересаживаются в конец класса. Остальные передвигаются ближе к вам, и так далее, пока все не усвоят тему.

С. 1 из 2

- ☐ **Тест.** Тест можно провести как «бумажный», так и онлайн, комбинируя вопросы различных типов.
- ☐ **Сигналы руками.** Договоритесь об условных сигналах. Например, учащиеся поднимают больше пальцы вверх, если хорошо поняли тему, опускают большие пальцы вниз, если не поняли, машут руками, если, в принципе, все понятно, но остались небольшие вопросы.
- ☐ **Разноцветные карточки.** В качестве альтернативы сигналов руками можно использовать разноцветные карточки. Например, красная карточка может означать, что учащиеся не поняли материал, зеленая — что хорошо поняли, желтая — что хотел бы задать уточняющие вопросы.
- ☐ **Пишем 2 минуты.** Раздайте учащимся карточки, задайте вопрос по изученной теме, и попросите их в течение 2-х минут написать ответ.
- ☐ **Интеллект-карта.** Напишите основные термины, относящиеся к изучаемой теме, и попросите учащихся составить интеллект-карту, показывающую их взаимосвязь друг с другом. Карту можно составить как на листе бумаге, так и в электронном виде, используя один из многочисленных бесплатных онлайн-инструментов.
- ☐ **Частые заблуждения.** Напишите список частых заблуждений, касающихся той или иной темы, и обсудите их с учащимися.
- ☐ **Блог.** Учащиеся ведут индивидуальные или групповые блоги, в которых делают небольшие записи, касающиеся того, что они узнали на занятии, что их заинтересовало, что осталось непонятным, что они хотели бы повторить или уточнить.
- ☐ **Карточки с ответами.** Каждому учащемуся необходимо иметь набор карточек с номерами, обычно 1, 2, 3, 4. Вы зачитываете вопрос и варианты ответа с номерами, учащиеся поднимают карточку с номером ответа, который они считают правильным.
- ☐ **Проверить друг друга.** Учащиеся работают в парах или группах, по очереди отвечая на составленные преподавателем вопросы. Преподаватель наблюдает за их работой, при необходимости исправляет и помогает. Вопросы, вызвавшие наибольшие затруднения, можно в конце занятия еще раз обсудить со всем классом.

Допматериалы к станции 7 «Трогательная»

Примеры перевертышей

Смерть тирании на Марсе ↔ Зарождение демократии в Афинах

Круглое неравенство ↔ Квадратное уравнение

Аморальные удачи стихотворения
«Перемена английского» ↔ Нравственные проблемы рассказа
Распутина «Уроки французского»

Пазовый раздор ↔ Шиповые соединения

Низкий ремень во впадинах ↔ Высокая поясность в горах

Магия и безграмотность ↔ Наука и образование

Хаос Браслета ↔ Закон Кулона

Голодание на свободе ↔ Питание клетки

Профессиональная информационная
поддержка педагога начальных классов
и заместителя директора

Основные материалы журнала:

- циклограммы работы для заместителя директора
- сборники заданий по предметам
- инклюзивное образование: примеры АООП для детей с ОВЗ



Получите бесплатный доступ на 3 дня

e.nshkoli.ru