

ПЕДАГОГИЧЕСКАЯ ПРАКТИКА

<i>Название риска</i>	Высокая доля обучающихся с рисками учебной неуспешности.
<i>Мероприятие</i>	КВИЗ-игра «Дружат инженерные науки!»
<i>Дата проведения</i>	26 мая 2021 г.
<i>Формат мероприятия</i>	Сетевая игра Подключение к конференции Zoom.
<i>Организатор мероприятия</i>	МОУ Лицей №3 г. Галича Костромской области – школа-куратор (в рамках Программы адресного методического взаимодействия и сотрудничества)
<i>Цель</i>	Развитие ключевых компетенций школьников, популяризация культурно-содержательного, интеллектуального досуга, содействие повышению интеллектуального уровня детей.
<i>Участники</i>	Команды учащихся 8-х классов образовательных учреждений: МОАУ «Лицей» г. Урюпинска Волгоградской области, МОУ гимназии №3 г. Шарьи, МОУ СО школы №2 г. Галича, МОУ СО школы №4 им. Ф.Н. Красовского г. Галича, МОУ Лицея №3 г. Галича Костромской области.
<i>Программа (идеи)</i>	Для формирования ключевых компетенций используются разные формы внеурочной работы: олимпиады, проектная деятельность, кружки, интеллектуальные игры и соревнования. Одним из популярных интеллектуально-творческих форм внеклассной работы мы считаем КВИЗ-игры. С каждым днем КВИЗ-игры набирают все большую популярность в России. Армия поклонников развлекательной игры растет с геометрической прогрессией. Что такое КВИЗ? Само по себе, слово quiz в переводе с английского означает «викторина». Игра представляет собой интеллектуально-развлекательную битву, не требующую особой предварительной подготовки. Это интеллектуальное соревнование, в котором заложен компетентностный подход: демонстрация интеллекта и навыков, получение мгновенной оценки уровня интеллекта, применение своей компетентности на практике. Организаторы игры – педагоги МОУ Лицея №3 (школы-куратора) – подготовили интересные и увлекательные задания из разных областей инженерных наук: математики, информатики, химии, биологии, географии. Например, выполнить задания с использованием языка программирования Паскаль, сложить танграм, определить химические реакции на основе предложенных опытов, решить кроссенс, суметь быстро отвечать на вопросы из разных инженерных наук. Сценарий проведения сетевой игры представлен в Приложении 1 .
<i>Результат</i>	По результатам участия в сетевом мероприятии участник-Ученик даёт обратную связь организаторам мероприятия в форме заполнения экспресс-карты самооценки ключевых компетенций (Приложение 2). По результатам участия в мероприятиях участник-Педагог даёт обратную связь организаторам мероприятия в форме экспертной (профессиональной) оценки мероприятий в соответствии с разработанными критериями оценки (Приложение 3).

Итоги игры:

1 место – команда МОАУ Лицея г. Урюпинска

2 место – команды МОУ Лицея №3 и МОУ СО школы №2 г. Галича

3 место – команды МОУ СО школы №4 г. Галича и МОУ гимназии №3 г. Шарья

Но главное – это масса положительных эмоций! Ими поделились игроки:

✎ мне очень понравилась организация игры, интересно было в онлайн-режиме посоревноваться с учениками других школ, проверить уровень своих знаний и расширить свой кругозор

✎ мне очень понравилось работать в команде; в игре заманчиво сгруппированы разные виды наук!

✎ я довольна своим участием, участием своей команды и команд из других городов! Хочу еще!

✎ участвовала в первый раз! Очень понравилось!

✎ мне очень понравилась игра! Было интересно и весело, хотя некоторые задания нам показались сложными

✎ желаю организаторам придумать еще больше таких игр!

Сайт МОУ СО школы №2 г. Галича: <https://clck.ru/VTQrL>

Сайт МОУ Лицея №3 г. Галича: <https://clck.ru/VTQoR>

Ссылки на
мероприятие
Фотоматериалы



Приложения

[Приложение 1 Сценарий видеоконференции](#)

[Приложение 2 Карта ученика](#)

[Приложение 3 Карта учителя](#)

Приложение 1

Муниципальное
общеобразовательное
учреждение лицей №3
города Галича Костромской
области

157201 Костромская область,
г. Галич, ул. Школьная, д. 7

тел.: 8(49437) 2-20-25
факс: 8(49437) 2-12-13
e-mail: school3@mail.ru



Дата: 26.05.2021 год
Время: 12.30 – 14.00

Сценарий проведения видеоконференцсвязи
Тема: КВИЗ-игра «Дружат инженерные науки!»
Формат сеанса – сетевая игра

Игра построена на знаниях из областей инженерных наук: математика, информатика, химия, биология, география

ЦЕЛЕВАЯ АУДИТОРИЯ

Учащиеся, учителя

ФОРМАТ КОНФЕРЕНЦИИ

Сетевая игра для учащихся 8 классов (команды из 6 человек)

ПЛАТФОРМА ДЛЯ УЧАСТИЯ В ИГРЕ:

Подключение к конференции Zoom

<https://us05web.zoom.us/j/87449315754?pwd=K3BkMFVqY2VGQ0RFRDvtRkEyazRqQT09>

Идентификатор конференции: 874 4931 5754

Код доступа: v3AG23

Действие	Активная студия	Выступающий	Время
Установление соединения.			
Открытие конференции			
Проверка связи, представление аудиторий.	МОУ Лицей №3 г. Галич Костромской области	Залецкая Светлана Евгеньевна, заместитель директора	12.30-12.32
Начало видеоконференцсвязи			
I этап. Вступление			
Ресурсный центр «Школа инженерного мышления: территория компетенций (3 мин.)	МОУ Лицей №3 г. Галич Костромской области	Залецкая Светлана Евгеньевна, заместитель директора	12.32-12.35
II этап. Основная часть.			
Сетевая игра «КВИЗ-игра «Дружат инженерные науки!»			

Организация проведения КВИЗ-игры. Правила работы команд.	МОУ Лицей №3 г. Галич Костромской области	Шумляева Анжелика Евгеньевна , учитель географии	12.35 – 12.40
Разминка «Найди общее» (5 мин.)	МОУ Лицей №3 г. Галич Костромской области	Шумляева Анжелика Евгеньевна , учитель географии Крылова Анастасия Олеговна , учитель биологии	12.40 – 12.45
I Раунд Информатика (10 мин.)	МОУ Лицей №3 г. Галич Костромской области	Охлопкова Елена Владимировна , учитель информатики	12.45-12.55
II раунд Химия (10 мин.)	МОУ Лицей №3 г. Галич Костромской области	Шишкина Валентина Александровна , учитель химии	12.55-13.05
III раунд Биология (10 мин.)	МОУ Лицей №3 г. Галич Костромской области	Крылова Анастасия Олеговна , учитель биологии	13.05-13.15
IV раунд Математика (10 мин.)	МОУ Лицей №3 г. Галич Костромской области	Шикалова Ольга Владимировна , учитель математики	13.15-13.25
V раунд География (10 мин.)	МОУ Лицей №3 г. Галич Костромской области	Шумляева Анжелика Евгеньевна , учитель географии	13.25-13.35
VI раунд «Добей мудреца» (10 мин.)	МОУ Лицей №3 г. Галич Костромской области	Крылова Анастасия Олеговна , учитель биологии	13.35-13.45
Подведение итогов игры (5 мин.)	МОУ Лицей №3 г. Галич Костромской области	Шумляева Анжелика Евгеньевна , учитель географии Крылова Анастасия Олеговна , учитель биологии	13.45-13.50
III этап. Выступление участников конференций			
Рефлексия игры. Обратная связь.	Студии-участники	Участники игры: учащиеся, педагоги. Работа с картами учащегося.	13.50-13.55
Подведение итогов сеанса	МОУ Лицей №3 г. Галич Костромской области	Залецкая Светлана Евгеньевна , заместитель директора	13.55-14.00

