Педсовет № 10 от 25 марта 2021 года

Квест-технология

1 Квест как модель обучения

2. Из опыта работы учителей Игнатовой Н.Е. , Амбуевой И.А..

3.Итоги успеваемости за III четверть во 2 - 9 классах

4. Подготовка к итоговой аттестации

**Участники:** коллектив педагогов школы.  
**Цель:** сплотить коллектив и усилить его взаимообучение в непринужденной обстановке.

По **первому** вопросу выступила Ильина Р.А., заместитель директора по УМР, которая раздала маршрутные листы и предложила 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. Если увидите такое число в красном кружке, найдите в маршрутном листе номер станции и впишите в лист определенную цифру со слайда. Как ее найти? Посмотрите на цифру в углу слайда. Обозначает номер станции в маршрутном листе. На слайде – пять определений. Поэтому цифру «5» участники вписывают как ключ-отгадку в графу для 1-й станции на маршрутном листе. На следующем слайде главное – год, когда квест стал новой образовательной технологией. 1995 участники записывают в маршрутный лист как ключ-отгадку для 2-й станции и т.д.

**Шифр** **Виженера** — метод полиалфавитного **шифрования** буквенного текста с использованием ключевого слова. В **шифре** Цезаря каждая буква алфавита сдвигается на несколько позиций; например в **шифре** Цезаря при сдвиге +3, A стало бы D, B стало бы E и так далее. **Шифр** **Виженера** состоит из последовательности нескольких **шифров** Цезаря с различными значениями сдвига. **Атба́ш** (ивр. ‏אתבש‏‎) — простой **шифр** подстановки для алфавитного письма. Правило **шифрования** состоит в замене. -й буквы алфавита буквой с номером. , где. — число букв в алфавите. Ниже даны примеры для английского... **Шифр** **Цезаря**, также известный как **шифр** сдвига, код **Цезаря** или сдвиг **Цезаря** — один из самых простых и наиболее широко известных методов **шифрования**.

Каждый участник заполняет свой маршрутный лист.

Должен был получиться числовой палиндром или число-перевертыш, который читается слева направо и справа налево одинаково. Есть цифра 189518. Если делать из нее перевертыш, то получится 189581. Именно такое число должны получить участники квеста по итогам интерактивной лекции. **Палиндро́м** (от [др.-греч.](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%94%D1%80%D0%B5%D0%B2%D0%BD%D0%B5%D0%B3%D1%80%D0%B5%D1%87%D0%B5%D1%81%D0%BA%D0%B8%D0%B9_%D1%8F%D0%B7%D1%8B%D0%BA" \o "Древнегреческий язык) πάλιν — «назад, снова» и [др.-греч.](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%94%D1%80%D0%B5%D0%B2%D0%BD%D0%B5%D0%B3%D1%80%D0%B5%D1%87%D0%B5%D1%81%D0%BA%D0%B8%D0%B9_%D1%8F%D0%B7%D1%8B%D0%BA" \o "Древнегреческий язык) δρóμος — «бег, движение»), **пе́ревертень**[[1]](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9F%D0%B0%D0%BB%D0%B8%D0%BD%D0%B4%D1%80%D0%BE%D0%BC" \l "cite_note-1) — [число](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%A7%D0%B8%D1%81%D0%BB%D0%BE), буквосочетание, [слово](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%A1%D0%BB%D0%BE%D0%B2%D0%BE) или текст, одинаково читающееся в обоих направлениях. Например, число [101](https://ru.wikipedia.org/wiki/101_(%D1%87%D0%B8%D1%81%D0%BB%D0%BE)); слова «*топот*» в русском языке и [фин.](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%A4%D0%B8%D0%BD%D1%81%D0%BA%D0%B8%D0%B9_%D1%8F%D0%B7%D1%8B%D0%BA) *saippuakivikauppias* (*продавец мыла*; *торговец щёлоком*) — самое длинное слово-палиндром в мире; текст «*а роза упала на лапу Азора*» и пр.

Другое название — *палиндро́мон* (от [др.-греч.](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%94%D1%80%D0%B5%D0%B2%D0%BD%D0%B5%D0%B3%D1%80%D0%B5%D1%87%D0%B5%D1%81%D0%BA%D0%B8%D0%B9_%D1%8F%D0%B7%D1%8B%D0%BA" \o "Древнегреческий язык) πᾰλίν-δρομος— *движущийся обратно, возвращающийся*[[2]](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9F%D0%B0%D0%BB%D0%B8%D0%BD%D0%B4%D1%80%D0%BE%D0%BC#cite_note-2)[[3]](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9F%D0%B0%D0%BB%D0%B8%D0%BD%D0%B4%D1%80%D0%BE%D0%BC#cite_note-3)).

Иногда палиндромом называют любой симметричный относительно своей середины набор символов

Заморочки из бочки

Какой **квест** требует минимальной подготовки и практически не нуждается в ведущем?

*(****Квест по запискам****)*

Какими бывают **квесты** по продолжительности?

(Кратковременные или краткосрочные

Долговременные или долгосрочные)

Перечислите виды **квестов** по методу прохождения

(Линейный, штурмовой *(не линейный, кольцевой)*.

Принцип *«Шахерезады»*. Непрерывность проведения **квеста по времени**. Отсутствие необходимости в завершении **квеста**. **Квест-игра** медленно переходит в сюжетно-ролевую игру. Тематика **квеста** может быть использована в течение всего дня, недели, как сказка Шахерезады. Тогда чувство ожидания продолжения будет держать ребёнка в эмоциональном позитиве в течение определённого времени, а желание узнать ответы на интересующие вопросы приведёт к самостоятельному поиску информации.

По **второму** вопросу выступила Игнатова Н.Е. которая поделилась применением квест-технологии на уроке математики.

. (Квест – приключенческая игра, которая требует от игрока решения умственных заданий для продвижения по сюжету.) Квест был линейный, в виде морского путешествия, решение одного задания, даёт возможность перейти к следующему. Это путешествие состояло из 4 этапов. Преодолев три острова- «Повторяй –ка», «Смекалистый», «Мозговой штурм», экипаж получил заслуженную награду – ключи. ***Урок построен*** в рамках системно – деятельностного подхода, развивал у учеников способности самостоятельно ставить учебную задачу, проектировать пути их реализации, контролировать и оценивать свои достижения.

Амбуева И.А. рассказала о применении квеста во внеурочной деятельности«Занимательная математика» для обучающихся 7 класса.

Мероприятие проходило в форме интеллектуальной игры между двумя командами.

По **третьему** вопросу выступила Ильина Р.А., с подведением итогов третьей четверти.

На начало 3 четверти – 227 учащихся, на конец четверти– **230** учащихся, из них в 1-4 классах – 93, в 5-9 классах -112 в 10-11 классах – 23 учащихся, в том числе на индивидуальном обучении на дому - 1 учащийся.

Аттестации за третью четверть подлежали 182 учащихся 2-9 классов.

Из них:

1. учатся **на «отлично»** – 7 учащихся – **3,84 %**
2. Учатся **на «хорошо» и «отлично»** - 28 учащихся – 15, 3%.
3. **Не успевают** (имеют неудовлетворительные оценки) – 1 уч.. (0,54 %)
4. С одной **«3»** закончили четверть –11 учащихся – 6,04 %

Пропуски учебных занятий за 1 четверть составили **7834** (каждый ученик школы пропустил **34 урока**). В том числе по неуважительной причине пропущено **23194(13,8).**

Качество обучения по школе составляет – 20,1 % (тревожном), уровень обученности – 99, 4% (оптимальном)

Успеваемость на оптимальном уровне во всех классах, кроме 7б ( на допустимом). Качество знаний у учащихся 2а, 3а, 4а,5 -на допустимом, на удовлетворительном –4б, 9а , на тревожном - 3б и 6б, на критическом – остальные классы.

Решение педсовета

* 1. Принять к сведению материалы про квест-технологию и использовать в учебном процессе.
  2. Отметить работу учителей по применению квест-технологии.
* 3.Руководителям школьных методических объединений обсудить на заседаниях итоги 3 четверти 2020-2021 учебного года и разработать конкретную систему мер по повышению уровня обученности и качества знаний учащихся в последующие периоды обучения;
* 4..Всем учителям
* 4.1. не допускать нестабильности и снижения качества знаний учащихся, использовать для повышения объективности контроля разноуровневые задания;
* 4.2. усилить контроль за успеваемостью по предмету со стороны родителей, постоянно повышать у учащихся мотивацию к учению;
* 4.3. в системе вести индивидуальную работу со слабоуспевающими учащимися на уроке и во внеурочное время;
* 4.4. предпринять усилия по устранению пробелов знаний, связанных с пропусками;
* 5 Классным руководителям принять меры по уменьшению числа пропусков, осуществлять ежедневное наблюдение за пропусками занятий учащимися.