

МАТЕМАТИЧЕСКИЙ КВЕСТ КАК СРЕДСТВО ФОРМИРОВАНИЯ И АНАЛИЗА УУД

Шкуропат Серафима Васильевна
учитель математики
МБОУ Ольховатская СОШ

Образовательный квест – это новая форма обучающих программ, с помощью которых дети полностью погружаются в происходящее, получают заряд положительных эмоций, активно включаются в деятельность.

Виды квеста:

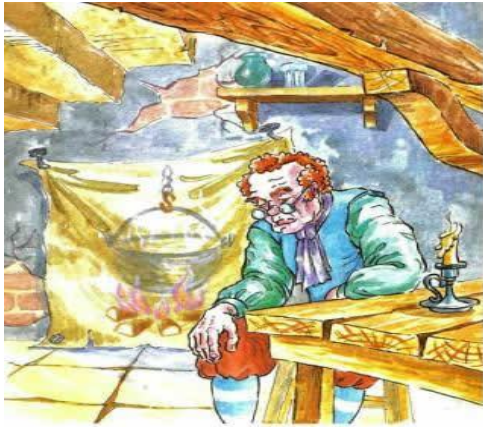
линейные (игра построена по цепочке: разгадав одно задание, участники получают следующее, и так до тех пор, пока не пройдут весь маршрут);

штурмовые (все игроки получают основное задание и перечень точек с подсказками, но при этом самостоятельно выбирают пути решения задач);

кольцевые («линейный» квест, но замкнутый в круг, команды стартуют с разных точек, которые будут для них финишными).

1. Игра «Тропа шести испытаний» для 5 класса





В каморке папы
Карло



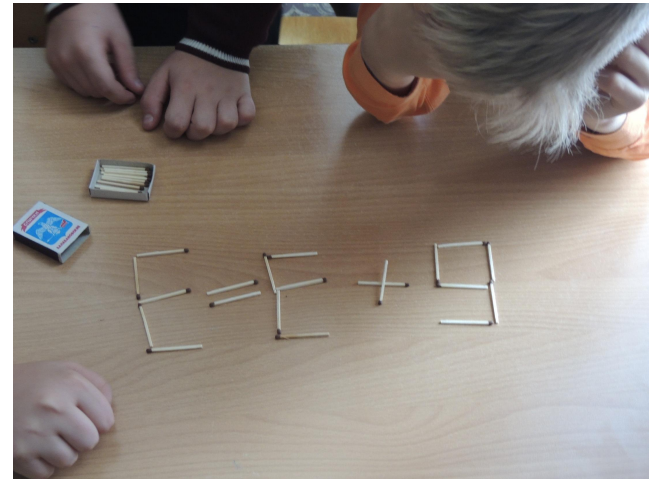
Заколдованный
лес



Тупик нечистой
силы



Волшебная
лавка



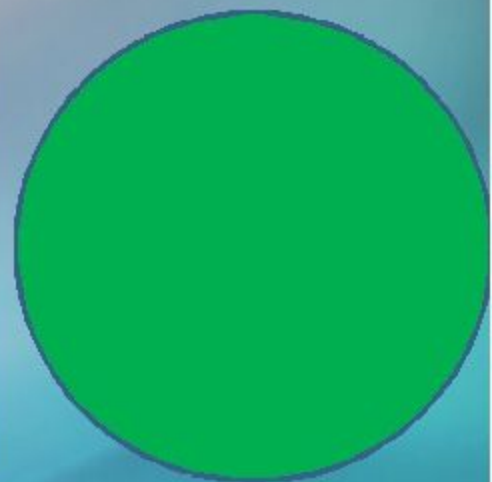
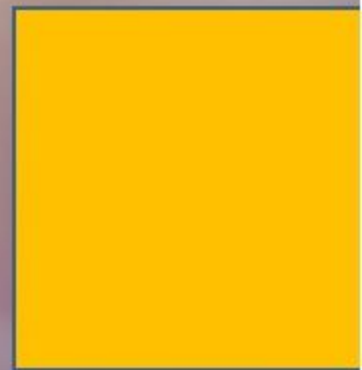
2. Квест «Путешествие в страну геометрических фигур» для 6 класса



3. Квест «Что скрывает математика?» для 7 класса



Путешествие в страну геометрических фигур



Цель: формирование метапредметных и универсальных действий с учетом реальных потребностей и интересов в общении и познании через знакомство с новым видом деятельности – квест-игрой

Задачи:

образовательные: зафиксировать знания о геометрических фигурах через формирование умений применять алгоритм действий при выполнении различных заданий практического характера, создать условия для проявления и дальнейшего развития индивидуальных творческих интеллектуальных способностей обучающихся;

развивающие: развивать умение анализировать, сравнивать, делать выводы, развивать логическое мышление учащихся, умение применять свои знания в нестандартных ситуациях;

воспитательные: организовать плодотворное сотрудничество при взаимном уважении друг к другу участников совместной деятельности; поддерживать здоровую атмосферу соперничества и состояние активной заинтересованности овладением новыми, более глубокими знаниями по математике.

Расшифруй изречение Г. Галилея:

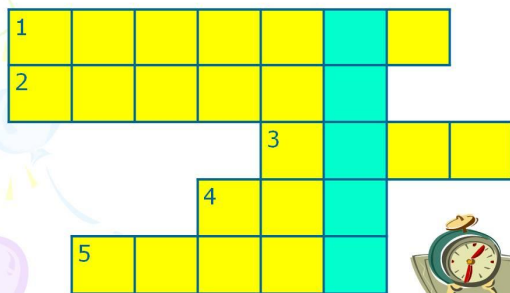
▲■◆▲▲■◆●▲■-▲◆● Я◆■▲,
■■ ▲●◆●●●▲ ■■◆●◆■■
▲■●■■ ◆●●●●●■.

Станции

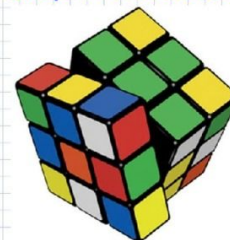
РЕБУСЛАНДИЯ



УГАДАЙ-КА!



Станция «Логическая»



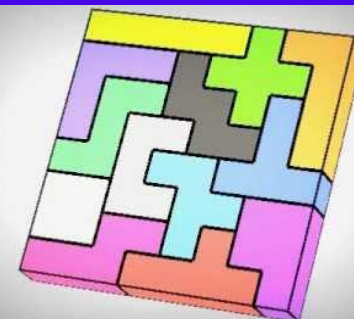
АНАГРАММНАЯ



Станция «Геометрическая» ФИГУРНАЯ



ГОЛОВОЛОМНАЯ



Инструкция
Дорогие ребята, вы участвуете в игре «В стране геометрических фигур».

Вам предстоит пройти 6 площадок-испытаний, на которых вы будете зарабатывать баллы.

Время нахождения на каждой 10 минут.

Время перехода от площадки к площадке - 2 минуты.

За несоблюдение каждого временного интервала - штраф минус 1 балл.

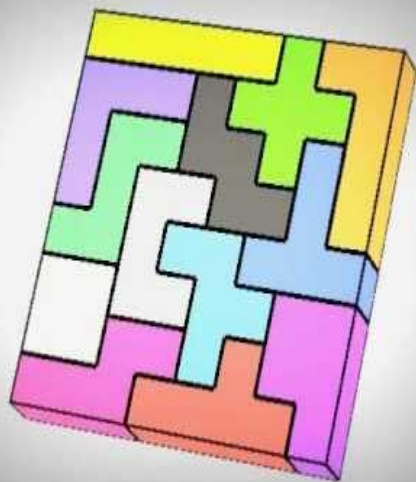
Порядок прохождения площадок указан в таблице.

После выполнения заданий на последней площадке вы должны написать мини-сочинение, отвечая на вопросы.

№ п/п	Название испытаний	№ кабинета	Время
1	Анаграммная	45	11.55-12.05
2	Угадай - ка	43	12.07-12.17
3	Логическая	38	12.19-12.29
4	Ребусная	35	12.31-12.41
5	Головоломная	28	12.43-12.53
6	Геометрическая	25	12.55-13.05
	Мини-сочинение		13.05-13.15

В 13.17 - сбор в кабинете № 41. Представитель каждой команды читает сочинение. Подводятся итоги игры.

ГОЛОВОЛОМНАЯ



Формирование геометрических представлений, развитие смекалки, логики, глазомера, наблюдательности и способности к конструированию



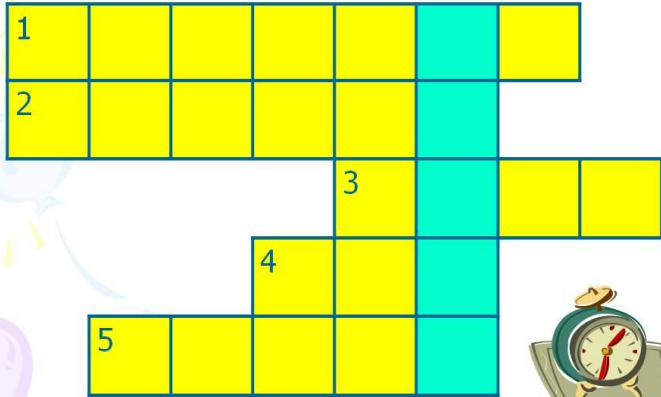
РЕБУСЛАНДИЯ



Развитие логического мышления,
смекалки, настойчивости, умения
вести диалог

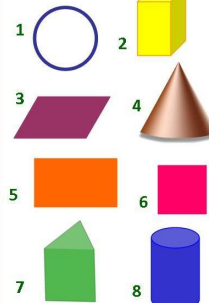






Проверьте, знаете ли вы
геометрические фигуры.

По горизонтали:



По вертикали:



Расшифруй изречение Г. Галилея:

▲■◆▲▲■◆●▲■-▲●○ Я◆■▲,
 ■■▲●◆●●●▲ ■■◆●◆■
 ▲■●■■ ◆●●●●●■.



Ключ:

	△	○	□	◇
→				

	△	○	□	◇
→	М	И	Г	С

→ К Р Н Т

→ Э Д Ы З

→ Е О А П



Карта учета сформированности метапредметных УУД учащихся 6-х классов квест-игры

«Путешествие в страну геометрических фигур»

Станция «Ребусландия»

Группа _____

ученика	Коммуникативные			Регулятивные		Познавательные	
	Проявляет инициативу при выполнении задания	Участствует в работе группы	Предлагает идеи, аргументирует, делает выводы	Работает по коллективно составленному плану	Планирует и осуществляет действия	Умеет добывать новые знания, используя литературу Находит ответы на вопросы в тексте и иллюстрациях	Анализирует и обобщает

Оценивание УУД- «0» - не сформированы, «1» - сформированы частично, «2» - сформированы стабильно

