Добрый день. Мы представляем Дмитриевскую основную общеобразовательную школу Ильинского района.

 Выбранный нами метапредметный результат «Умение создавать обобщения», в этом году мы конкретизировали его и работали над «Умением обобщать и систематизировать информацию, представленную несплошным текстом».

 Для выявлении проблем в мае было проведено контрольное мероприятие. Объектом оценивания стала составленная таблица. Учащимся было предложено техническое задание, связанное с выбором учебного заведения согласно заданным условиям по 7(семи) рекламным проспектам от учебных заведений Перми и Пермского края. На выполнение работы отводилось 25 минут. Критерии оценивания разработаны и представлены учащимся.

 Анализ выполненных работ показал, что школьники плохо умеют извлекать информацию, представленную несплошным текстом: не учитывают ВСЕ требования, предъявленные в задании, не внимательно читают или не обращают внимания на текст, «выпадающий» из общего формата: напечатанный мелким шрифтом, указанный в скобках, вынесенный за пределы большой таблицы.

 Для развития данного умения была разработана и проведена метапредметная игра Интеллектуальное кафе «Шаги к профессии».

 Затем учащимся в сентябре было снова предложено техническое задание. Результаты улучшились по большинству показателей, но всё таки есть школьники, которые не справляются с такой работой в полном объёме ( не видят информацию, которая является дополнительной или уточняющей).

 Правила игры. В игре участвуют сборные команды из 4-5 человек. Зал оформлен как кафе. Каждый столик обслуживает один официант, в обязанности которого входит приём «заказов», оплаты за «блюда», передача «съеденного» членам жюри.

 В начале игры происходит «зарабатывание» УМОК, условной валюты игры. Это задания разминки, каждое из которых оценивается в 10, 20, или 30 Умок.

 После того, как на счетах игроков накапливаются средства, они переходят к основному меню. Выбирая по одному «блюду» из каждой категории (салат, первое блюдо, второе блюдо, напиток), участники игры должны это блюдо «съесть», т.е. решить. Если задание выполнено не верно, или выполнено не полностью, жюри возвращает блюдо на «доедание». И только после того, как «блюдо» съедено, команда переходит к следующему. Жюри заносит результаты в сводную таблицу и подводит итоги. Выигрывает команда, потратившая больше Умок и «съевшая» больше «блюд» из меню за определённое время.

 Представляем вам задания нашей игры.

Приглашаем в наше Интеллектуальное кафе и предлагаем вам задания разминки для зарабатывания Умок. На выполнение 2 минуты…. (Ответы вы видите на слайде).

 Теперь, когда на ваших картах есть средства оплаты, попробуйте отдельные блюда из нашего основного меню…….( Свои ответы вы можете сравнить с представленными на слайде).

 Вот и всё. Наше кафе закрывается. А завтра…… А завтра, надеемся, наше кафе не будет пустовать, а также гостеприимно распахнёт свои двери всем желающим. До новых приятных встреч!