

**Контрольное мероприятие оценивания метапредметного результата** «умение устанавливать промежуточные звенья между причиной и следствием (эффект домино)» для учащихся 9 классов квест –игра «Следствие по лабиринту»

**Авторы:**

*МБОУ «Очерская СОШ №3»*

*Мирзаянова Надежда Борисовна, заместитель директора по УВР, учитель физики;*

*Солодникова Ирина Валерьевна, учитель математики;*

*Каменских Людмила Владимировна, учитель информатики и ИКТ;*

*Турова Татьяна Владимировна, учитель истории;*

*Новикова Светлана Викторовна, заместитель директора по УВР, учитель истории.*

**Объект оценивания:** таблица 2 и текст.

**Процедура оценивания:**

Игра «Следствие по лабиринту» является входной диагностикой и проводится в начале 9 класса. Время проведения игры – 45 минут. Задания выполняются обучающимися по техническому заданию (возможно индивидуально или в парах). Для выполнения заданий обучающиеся получают «Маршрутный лист» у учителя (Приложение 2). Экспертизу проводит комиссия, состоящая из учителей по критериям оценивания.

Обучающимся предлагаются материалы, содержащие разные виды информации: картинки, фото, диаграммы, текст (Приложение 1).

Максимальное количество баллов – 10. Уровень развития умения определяется по таблице:

Уровень	Низкий	Средний	Высокий
Количество набранных баллов	0-4 балла	5-6 балла	7-9 баллов

**Техническое задание для обучающихся:**

1. Ознакомьтесь с бланком ответов.
2. Подпишите ФИ и класс в соответствующее поле бланка
3. Получите и рассмотрите наборы картинок: W, X, L, K, B. Используйте их для следующего задания.
4. Постройте причинно-следственную цепь с условием, чтобы первым звеном ее было событие П1=«Зарегистрировался в социальных сетях», а последним Сп=«Количество белок в лесах России увеличилось» в виде схемы: П1→С1→С2→...→Сп.
5. Заполненный маршрутный лист сдайте организаторам мероприятия.

**Описание процедуры оценивания**

- Обучающийся представляет свой маршрутный лист.
- Обучающегося оценивают по критериям 1, 2, 3, 4, 5.
- Итоговые баллы показывают уровень сформированности метапредметного результата «умение устанавливать промежуточные звенья между причиной и следствием (эффект домино)».

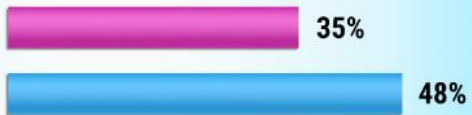
### Критерии оценивания

№	Критерии/параметры	баллы
1	Верно установлена причинно-следственная связь:	
	а) пять и более	5
	б) четыре	4
	в) три	3
	г) две	2
	д) одна	1
е) ноль	0	
2	Прослеживается причинно-следственная связь эффекта «домино»:	
	а) полностью – 100%	3
	б) частично – 70% и выше	2
	в) частично – 40 % - 69%	1
г) не прослеживается	0	
3	Время выполнения задания	
	а) уложились в установленное время	1
	б) выполняли дольше установленного времени	0
	итого	9

### РАСПРЕДЕЛЕНИЕ АКТИВНЫХ ГЕЙМЕРОВ ПО ТИПУ УСТРОЙСТВ



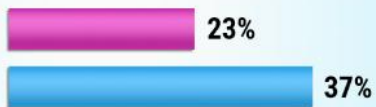
PC



MOBILE

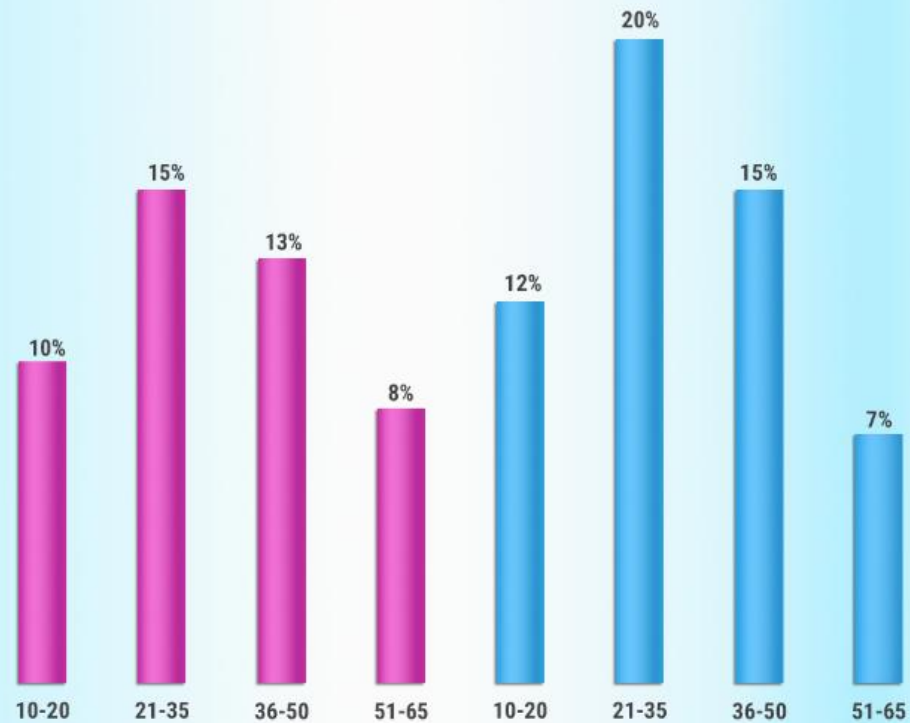


CONSOLE

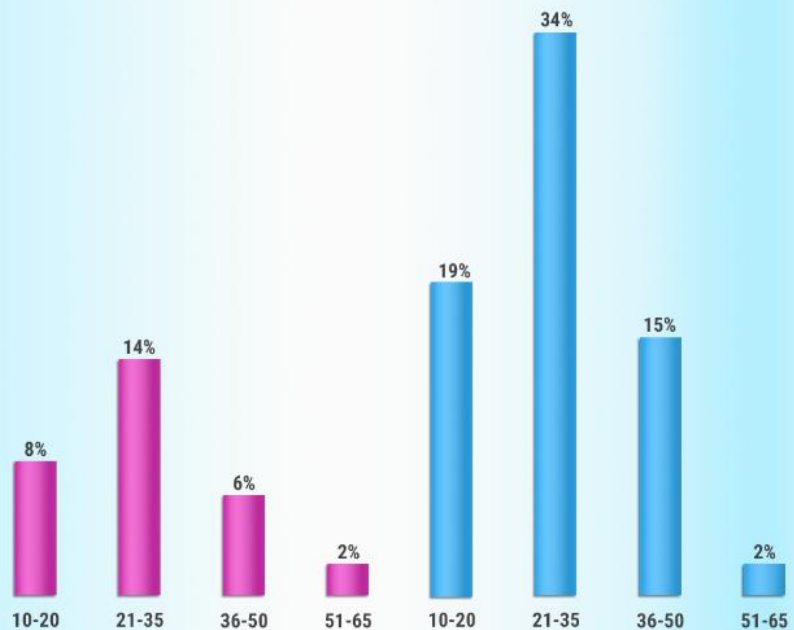


# В

### РАСПРЕДЕЛЕНИЕ ГЕЙМЕРОВ ПО ПОЛУ И ВОЗРАСТУ



## РАСПРЕДЕЛЕНИЕ ПЛАТЯЩИХ ГЕЙМЕРОВ ПО ПОЛУ И ВОЗРАСТУ



# W

## СПОСОБНОСТЬ ГЕЙМЕРОВ



НАЗЫВАЮТ  
СЕБЯ "ГЕЙМЕРАМИ"

ИГРАЮ  
ДНЕЙ В НЕДЕЛЮ

85% 36%

83% 31%



80% 32%

86% 37%



78% 23%

73% 22%

57%

39%

48%

32%

64%

50%

## ПОПУЛЯРНОСТЬ ИГРОВЫХ ЖАНРОВ



ШУТЕРЫ



38%

ПРИКЛЮЧЕНИЯ



35%

СПОРТ

37%

СТРАТЕГИИ

32%

ПРИКЛЮЧЕНИЯ

35%

АРКАДЫ

26%



ШУТЕРЫ

41%

ПРИКЛЮЧЕНИЯ

36%

СТРАТЕГИИ

40%

СТРАТЕГИИ

35%

ПРИКЛЮЧЕНИЯ

35%

СИМУЛЯТОРЫ

31%



СТРАТЕГИИ

35%

ПАЗЛЫ

48%

СПОРТ

28%

СТРАТЕГИИ

32%

ШУТЕРЫ

26%

АРКАДЫ

25%



29 апреля 2017 в 12.00

Зона Отдыха «Тропарёво»,  
улица Академика Виноградова, 12



«Сделай Земле приятно»

**ЭКО КВЕСТ**

в Теплом Стане

Всем участникам призы и подарки

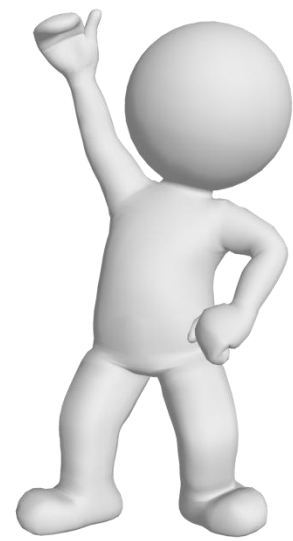


Автор Алла Коваль



POST THE WORLD  
THE RIGHT DIRECTION!

COPENHAGEN CLIMATE SUMMIT  
DECEMBER 2009





К



X



Приложение 2

Бланк ответа «Следствие в лабиринте»

ФИ

Класс

---



Приложение 3

Примерные ответы обучающихся

