



МОУО городского округа Краснотурьинск
Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение
«Средняя общеобразовательная школа №32»

Образовательные квесты как способ развития универсальных учебных действий и творческого потенциала обучающихся в урочной и внеурочной деятельности

Исполнители:

Зайцева О.В.,

учитель начальных классов

МАОУ «СОШ № 32»

Козьякова Т. Н.,

учитель начальных классов

МАОУ «СОШ № 32»



Содержание

Введение.....	3
1. Теоретические основы квест-технологии.....	5
2. Особенности организации образовательного квеста.....	10
3. Практическое применение квест-технологии на уроках и во внеурочной деятельности..	11
4. Диагностика результативности использования образовательных квестов	22
Выводы.....	24
Источники	25

Введение

На сегодняшний день современное образование делает уклон на то, чтобы учащиеся овладевали определенными компетенциями. Это отражено в стандартах рабочих программ школ и ВУЗов, а также в Федеральном законе об образовании РФ, в котором компетентностный подход является одним из направлений обновления образования в стратегии модернизации содержания общего образования России.

Поэтому основная задача педагогов – выбрать методы и формы организации работы с детьми, инновационные педагогические технологии, которые оптимально соответствуют поставленной цели развития личности.

Для реализации требований к результатам освоения образовательных программ учитель должен максимально использовать возможности современных образовательных технологий. Обновленные ФГОС требует использования в образовательном процессе технологий деятельностного типа. Деятельностные технологии обучения обеспечивают включение детей в поисково-исследовательскую деятельность. При данном подходе ребенок не просто усваивает знания, а «открывает» их в процессе собственной деятельности. Наиболее эффективными в плане актуализации познавательной активности обучающихся являются образовательные квест-технологии.

В современном образовательном процессе появляются новые технологии и формы взаимодействия педагогов с учащимися, в основе которых лежит активизация самостоятельной деятельности и непосредственное участие детей в образовательном процессе.

Использование ИКТ технологий в ходе проведения учебных занятий имеет большое значение для детей и педагогов, поскольку современный учащийся, это человек, разбирающийся в большинстве новейших «гаджетов». Задача педагога – вовлечь его в учебный процесс, в учебную и творческую деятельность, дать возможность реализации способностей каждого учащегося.

Наиболее востребованными становятся интерактивные формы, позволяющие задействовать всех участников, реализовать их творческие способности, воплотить имеющиеся знания и навыки в практической деятельности.

К таким формам организации образовательной деятельности относятся: интерактивная игра, мастер-класс, проектная деятельность, создание проблемных ситуаций, экспериментирование и многие другие.

Все эти формы могут существовать как отдельно взятые элементы, а могут сочетаться между собой и варьироваться педагогом при планировании того или иного вида детской деятельности или совместного мероприятия с родителями и детьми.

Особенно хорошо они сочетаются в квест-технологии, или как его еще называют образовательный квест, который чаще всего пользуется популярностью у подростков и взрослых, благодаря неординарной организации образовательной деятельности и захватывающего сюжета.

Однако, часть учителей и преподавателей, к сожалению, до сих пор используют стандартные методы и общепринятые педагогические технологии в своей работе, которые не в полной мере помогают овладеть необходимыми компетенциями.

Цель проекта: создание условий развития универсальных учебных действий и творческого потенциала обучающихся в урочной и внеурочной деятельности посредством использования

технологии квест, переориентации обучающихся из позиции потребителя информации в активного участника образовательного процесса.

Гипотеза: применение обучающих квестов на уроках и внеурочной деятельности повышает результативность усвоения знаний по теме, способствует эффективному формированию универсальных учебных действий.

Задачи:

- изучить методическую литературу по использованию технологии квест;
- разработать образовательные квесты;
- апробировать приемы технологии квестов;
- провести мониторинг эффективности данной технологии;
- обобщить опыт применения технологии квест в образовательном процессе;
- распространить полученные результаты.

Предполагаемый результат:

- повышение заинтересованности обучающихся в изучении информатики;
- обучающиеся научатся основам самообучения и самоорганизации, работать в команде (планировать, распределять функции, взаимоконтроль);
- научатся находить несколько способов решений проблемной ситуации, определять наиболее рациональный вариант, обосновывать свой выбор;
- сформируют навык публичных выступлений;
- повысится уровень воспитанности информационной культуры обучающихся.

Актуальность проекта: заключается в необходимости усовершенствования и разнообразия процесса обучения посредством использования образовательной технологии квест, которая способствует формированию коммуникативных информационных компетенций обучающихся с учётом воспитательной составляющей и дополнении традиционной модели учитель – учебник – ученик актуальной моделью ученик – информационная среда – учитель. Данная модель является приоритетной в процессе организации активизации познавательной деятельности и повышении мотивации обучающихся на уроках и во внеурочное время.

1. Теоретические основы квест-технологии

Технология образовательных квестов- технология больших возможностей, которая позволяет повысить познавательную активность, развивать творческий потенциал, сблизить обучающихся и, как следствие, формировать УУД. Прочные знания и навыки приобретаются в процессе активного овладения учебным материалом, и чтобы создать условия для формирования этой деятельности, необходимо сформировать познавательную мотивацию. Чаще, к сожалению, мы применяем методы внешнего побуждения – отметку, похвалу, наказание, но действительная мотивация будет иметь место тогда, когда дети будут стремиться в школу, где им хорошо, содержательно, интересно. И интерес ребенка как нельзя лучше помогает легче запомнить, повышает работоспособность.

Что же такое квест?

Quest в переводе с английского языка - продолжительный целенаправленный поиск, который может быть связан с приключениями или игрой; также служит для обозначения одной из разновидностей компьютерных игр.

Образовательный квест – проблемное задание с элементами ролевой игры, для выполнения которого используются различные информационные источники.

Использование квестов способствует воспитанию и развитию качеств личности, отвечающих требованию информационного общества, раскрытию способностей и поддержке одаренных детей.

Квесты могут быть использованы на различных предметах, на разных уровнях обучения в учебном процессе и могут быть отдельным внеклассным мероприятием, они специально разрабатываются под определенную аудиторию. Они могут охватывать отдельную проблему, тему, могут быть и межпредметными.

При работе с квестом формируются универсальные учебные действия:

- Работа с информацией
- Самообучение и самоорганизация
- Работа в команде
- Умение находить способ решения проблемной ситуации
- Развитие навыков исследовательской деятельности

Задачи образовательных квестов:

- Вовлечение каждого обучающегося в активный познавательный процесс. Организация индивидуальной и групповой деятельности школьников, выявление умений и способностей работать самостоятельно.

- Развитие интереса к предмету, творческих способностей, воображения обучающихся; формирование навыков исследовательской деятельности, умений самостоятельно работать с информацией; расширение кругозора, эрудиции, мотивации.

- Воспитание личной ответственности за выполнение задания.

Основные цели квеста:

- образовательные (обобщить знания по теме, вовлечь каждого обучающегося в активный познавательный процесс);

- развивающие (развитие интереса к предмету, творческих способностей, воображения обучающихся; формирование навыков исследовательской деятельности, умений самостоятельной работы с информацией, расширение кругозора, эрудиции, мотивации);

- воспитательные (воспитание личной ответственности за выполнение задания, воспитание уважения к культурным традициям, истории, краеведению).



Преимущества квест-технологии:

1. Квест-игра является привлекательной для обучающегося, позволяет активизировать его внимание и развивать познавательный интерес в ходе выполнения заданий. Квест-игра обладает огромным развивающим потенциалом; не только создает условия для поддержки и развития детских интересов и способностей, но и нацелена на развитии индивидуальности ребенка, его самостоятельности, инициативности, поисковой активности.

2. По ходу квеста используется система методов, которая направлена главным образом не на изложение готовых знаний, их запоминание и воспроизведение, а на самостоятельное овладение детьми знаниями и умениями в процессе активной мыслительной и практической деятельности. Обучающиеся получают жизненно важный опыт решения проблем в реальной жизни.

3. В ходе реализации квест-игры можно естественным образом осуществлять интеграцию образовательных областей, комбинировать разные виды деятельности и формы работы, решать образовательные задачи в совместной деятельности учителя и детей. В ходе реализации квест-игры можно естественным образом осуществлять интеграцию образовательных областей, комбинировать разные виды деятельности и формы работы, решать образовательные задачи в совместной деятельности взрослого и детей.

4. Сама форма квест-игры предусматривает особый, многосторонний тип коммуникации между педагогом и детьми, а также между самими детьми. Обучающемуся отдается ведущая роль, а педагог лишь направляет его деятельность в нужном направлении.

5. Квесты помогают реализовать принцип сотрудничества. Выполнение игровых заданий невозможно без взаимодействия с другими игроками команды. Важно наладить успешное взаимодействие в команде, прочувствовать и сформировать взаимовыручку, разделение обязанностей, научиться мобилизоваться и очень быстро решать возникающие по ходу игры неожиданные задачи. Проведение квест-игры способствует сплочению коллектива, воспитанию доброжелательных, дружеских взаимоотношений.

6. Создаются комфортные условия обучения, при которых каждый ребенок чувствует свою успешность, интеллектуальную состоятельность, что делает продуктивным сам процесс обучения.

7. Возможность введения в игру разнообразных заданий позволяет не только решать бесчисленное множество интеллектуальных и творческих задач, но и превращает каждый квест в уникальный продукт. Это может быть: создание плаката, коллажа, рекламы, изготовление изделий в различных техниках, поэтические поединки, короткие музыкальные, танцевальные театральные постановки и т.д.

Квест-технология способствует формированию у обучающихся следующих универсальных учебных действий (УУД):

в сфере личностных УУД:

- широкая мотивация учебной деятельности;
- учебно-познавательный интерес к новым общим способам решения учебных задач;
- способность к принятию решений с учетом конкретных условий и наличия фактической информации;
- уверенность в своих силах;
- способность к самооценке на основе критерия успешности учебной работы;

в сфере познавательных, коммуникативных и регулятивных УУД:

- самостоятельно оценивать правильность выполнения действий и вносить коррективы;
- принимать решения с учетом конкретных условий, то есть умение оценить альтернативы и выбрать оптимальный вариант;
- рассуждать логически, включая установление причинно-следственных связей;
- проводить сравнение и классификацию, выбирая критерии для указанных логических операций;
- делать умозаключения и выводы, четко формулировать, высказывать и аргументировать свою позицию;
- соотносить свою позицию с мнениями партнеров, сотрудничать с партнерами при выработке общего решения проблемы;
- осуществлять рефлексию в отношении действий по решению учебных и познавательных задач.

Квест в педагогике – это выполнение проблемного задания с элементами игры.

Квест - это игра, в которой необходимо решать задачи для продвижения по сюжету. Есть некая цель, дойти до которой можно последовательно разгадывая загадки. Каждая загадка – это ключ к следующей точке и следующей задаче. А задачи могут быть самыми разными: активными, творческими, интеллектуальными.

Квесты могут проводиться как в классе, так и на природе, то есть территория проведения ограничена только фантазией организатора и целями проведения.

Идея игры– команды, перемещаясь по точкам, выполняют различные задания. Сценарий должен быть понятным, детальным, продуманным до мелочей.

Контролирует ход игры и направляет участников – *ведущий*. Квест построен на коммуникациях между игроками. Не общаясь с другими игроками, невозможно достичь целей игры.

В квестах есть определенная *цель*, к которой движутся участники. Поиск происходит как в «реальном мире» (на улице), так и на искусственно подготовленной площадке (в комнате). События и испытания – разнообразны, а иногда и неожиданны. Каждый сделанный шаг либо приближает, либо отдаляет участников от конечной цели.

Принципы построения квестов:

- Принцип навигации. Педагог выступает как координатор процесса, направляет детей, «наталкивает» на правильное решение, но окончательные выводы дети делают самостоятельно. Задача педагога: мотивировать ребенка на самостоятельный поиск информации.
- Принцип доступности заданий. Задания соответствуют возрасту и индивидуальным особенностям школьников.
- Принцип системности. Задания логически связаны друг с другом, а также с заданиями ранее пройденных квестов.
- Принцип эмоциональной окрашенности заданий. Методические и образовательные задачи спрятаны за игровыми приемами.
- Принцип интеграции. Использование разных видов деятельности и интеграция образовательных областей при проведении квестов.
- Принцип вариативности. Предоставление выбора заданий, способов действий.

По видам деятельности образовательные квесты классифицируются на:

- последовательные квесты, в них шаг за шагом предлагается головоломка, разгадав которую участники получают подсказку для прохождения следующего этапа;
- квесты-проекты, позволяющие организовать исследовательскую деятельность в игровой форме;
- квесты-бродилки, где нужно не только проходить очередной этап, но и собирать подсказки, которые, возможно, пригодятся для выполнения заданий.

Структура образовательного квеста может содержать введение, в котором прописываются сюжет и роли, задания, список информационных ресурсов, порядок выполнения, оценки (итоги, призы).

По назначению основной деятельности участников:

- Веб-квест – это проблемное задание с элементами ролевой игры, для выполнения которого используются информационные ресурсы Интернета.
- Тематический образовательный квест. Данная форма предполагает организацию квеста по определенной изучаемой теме, памятной дате, дате календарных праздников и т.д.
- Смешанный квест интегрирует в себе признаки отдельных форм квеста для максимального выполнения поставленных задач в учебном процессе. Могут быть межпредметными. При планировании смешанных квестов учитель использует все многообразие вариативных заданий, включает и перемещение, и поиск, и использование информационных технологий, и сюжет, и опережающее задание – легенду.
- Творческий квест требует создания какого-либо продукта в заданном формате (картина, пьеса, постер, игра, песня, веб-сайт, мультимедийная презентация, проект и так далее).

По форме построения сюжета квесты делятся на 3 группы:

- линейные, в которых игра построена по цепочке: разгадав одно задание, участники получают следующее, и так до тех пор, пока не пройдут весь маршрут;
- штурмовые, где все игроки получают основное задание и перечень точек с подсказками, но при этом самостоятельно выбирают пути решения задач;
- кольцевые, они представляют собой тот же «линейный» квест, но замкнутый в круг. Команды стартуют с разных точек, которые будут для них финишными.

По продолжительности классифицируются:

- кратковременные (цель: углубление знаний и их интеграция, рассчитаны на одно-три занятия);
- длительной работы (цель: углубление и преобразование знаний обучающихся, рассчитаны на длительный срок – может быть, на квартал или учебный год).

Не всегда дети четко должны выполнять задания, которые дает педагог, очень хорошо, что что-то вдруг пошло не так и именно не в репетированной, не в предсказуемой ситуации происходит развитие самого педагога. Педагог на протяжении всего поиска может с легкостью менять мизансцены, добавлять или убирать задания. Очень важна естественность происходящего в проведении квестов. Когда педагог очень жестко выстраивает ход квеста и он становится четко структурным, естественность восприятия ученика нарушается, он попадает в рамки, а рамки противоречат свободе выбора, экспромту, спонтанности, креативности.

Участвуя в квестах обучающийся учится формулировать проблему, планировать свою деятельность, критически мыслить, решать сложные проблемы, взвешивать альтернативные мнения, самостоятельно принимать продуманные решения, брать на себя ответственность за их реализацию.

2. Особенности организации образовательного квеста

Структура квеста:

1. Введение - вступление, где четко описаны главные роли участников и сценарий квеста, предварительный план работы, обзор всего квеста.

2. Задание - четко определен итоговый результат самостоятельной работы (задана серия вопросов, на которые нужно найти ответы; анонсирована проблема, которую нужно решить; определена позиция, которая должна быть обоснована; указана другая деятельность, которая направлена на переработку и представление результатов, исходя из собранной информации).

3. Ресурсы - список информационных ресурсов (в электронном виде, на компакт-дисках, видео/аудио носителях, в бумажном виде, раздаточный материал, ссылки на ресурсы в Интернет, адреса сайтов по теме), необходимых для выполнения задания.

4. Процесс работы - описание процедуры работы, которую необходимо выполнить каждому участнику квеста при самостоятельном выполнении задания (этапы).

5. Оценка - описание критериев и параметров оценки выполнения заданий квеста. Критерии оценки зависят от типа образовательных задач, которые решаются в квесте.

6. Заключение - раздел, где суммируется опыт, который будет получен участниками квеста. Иногда полезно включить в заключение риторические вопросы, стимулирующие активность учащихся на дальнейшее изучение и исследование учебного материала.

Алгоритм проведения квест-игры

1. Определить цели и задачи квест-игры.

2. Определить целевую аудиторию (педагоги, дети, родители), ресурсы, выбрать место проведения игры.

3. Определить количество команд.

4. Разработать легенду игры, ее формат и правила, написать сценарий (конспект).

5. Рассчитать количество организаторов и помощников.

6. Составить паспорт прохождения этапов или карту маршрута.

7. Подготовить задания, раздаточный материал, необходимое снаряжение и реквизит для квест-игры.

8. Проведение игры.

9. Обобщение и презентация результатов квест-игры.

10. Провести анализ полученных результатов.

Квест-игра объединяет все образовательные области, и решение поставленных задач происходит через практическое применение разнообразных видов детской деятельности:

игровой;

коммуникативной;

продуктивной;

познавательно-исследовательской;

самообслуживание и трудовой;

музыкально-художественной;

восприятие художественной литературы и фольклора;

двигательной;

конструирование.

3. Практическое применение квест-технологии на уроках и во внеурочной деятельности

КВЕСТ – технология универсальная. Её можно использовать на различных предметах.

Интересно ее применять на уроках литературного чтения. Есть прием «сундучок времени». В него мы помещаем неизвестные слова, старинные предметы из произведения, зашифрованные с помощью ребусов и анаграмм имена главных героев. И на основе этого придумываем задания: найти значение слов или самим составить словарь неизвестных слов, подобрать пословицы с ними, составить кроссворд, написать синквейн и др.

Большой интерес вызывают уроки с использованием «машины времени». Можно, например, отправиться в Древнюю Русь и там, выполнив задания, познакомиться с новой бытиной или посетить Лукоморье, где кот ученый будет не только рассказывать сказки, но проверять знания учеников о творчестве А.С. Пушкина.

Можно проводить квест по творчеству одного или группы писателей, объединенных одной темой или жанром произведений.

Например, при изучении раздела «Русские баснописцы. Творчество И.А. Крылова», класс делится на три группы. Каждой даются определенные басни писателя. Внутри группы дети распределяют роли (художники, языковеды, литераторы). После прочтения произведений, участники выполняют свои задания:

- художники соотносят иллюстрации произведения с отрывком, рисуют обложки; составляют картинный план произведения;
- языковеды находят неизвестные слова, объясняют их значение или соотносят с уже данными, составляют словарь, кроссворд по басне, подбирают пословицы и устойчивые выражения с этими словами;
- литераторы определяют мораль басни, устанавливают, какой персонаж говорил те или иные слова, дают определения литературным терминам.

Задания для групп могут быть представлены в виде теста или викторины.

Конечным итогом становится обсуждение получившихся результатов, обмен мнениями и инсценировка понравившейся басни.

Во внеурочной деятельности квесты в начальной школе используются при организации предметных недель, проведении классных часов, экскурсий.

Приведем несколько примеров:

➤ Веб-квест

По продолжительности: краткосрочный. По форме построения сюжета: линейный

Урок русского языка в 3 классе с использованием квест технологии

Тема: Непроизносимые согласные в корне слова

Цель: Создать условия для формирования у учащихся понятия «непроизносимые согласные в корне слова».

Задачи: - дать понятие о непроизносимых согласных;

- формировать умение писать слова с непроизносимыми согласными в корне слова, подбирая проверочные слова;
- вывести общее правило написания слов с непроизносимыми согласными в корне слова;

- развивать орфографическую зоркость, познавательную активность, самостоятельность;
- развивать речь детей и обогащать их словарный запас;
- воспитывать умение отстаивать собственную точку зрения и принимать мнения других людей (сотрудничать);

Ссылка на квест: <https://learningapps.org/view33398141>

Ход урока

1. Орг. Момент

2. Самоопределение к деятельности.

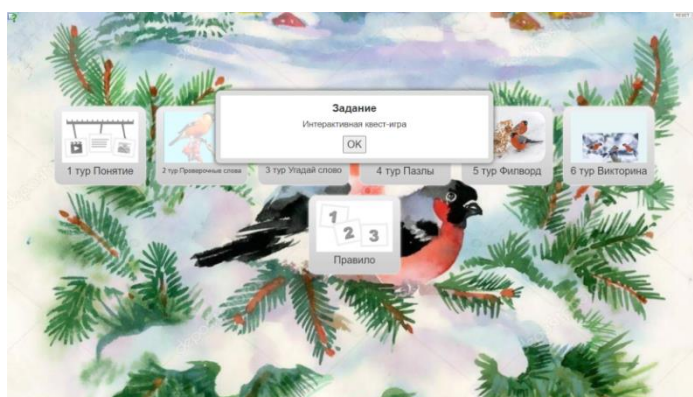
- Ребята, прочитайте слова, записанные на доске

Звёздный, грустный, солнце

- Сравните произношение этих слов с их написанием. Что вы заметили?
- Назовите согласные звуки в словах, которые не произносятся?
- Как вы думаете, с какими словами мы с вами сегодня будем работать на уроке?
- А чтобы познакомиться с новой орфограммой, я вам приготовила небольшой квест. Выполняя задания квеста, вы будете получать ключевую фразу. В конце урока по этим ключевым фразам мы с вами должны вывести правило написания слов с новой орфограммой. Далее класс делится на 5 команд по 5-6 человек.

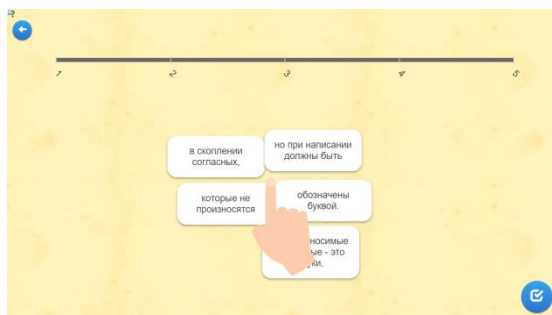
3. Работа по теме урока

Далее обучающимся должны пройти 6 туров квеста и в конце из ключевых фраз составить правило правописания слов с непроизносимыми согласными в корне слова.

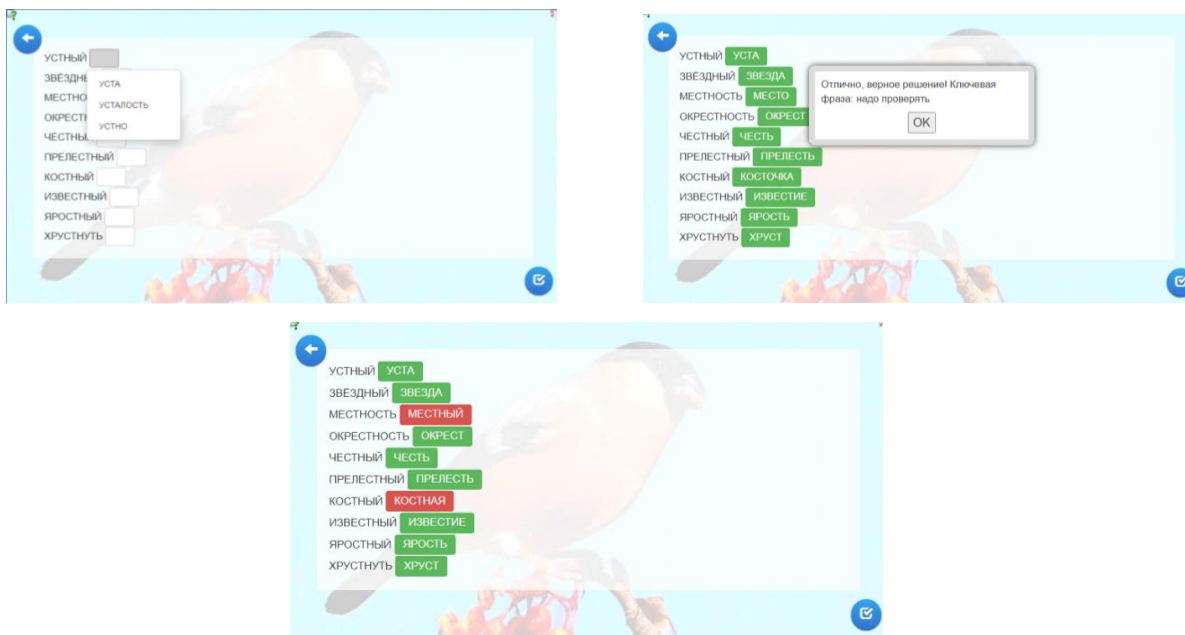


1 тур Понятие

Обучающимся нужно собрать из фраз понятие о непроизносимых согласных



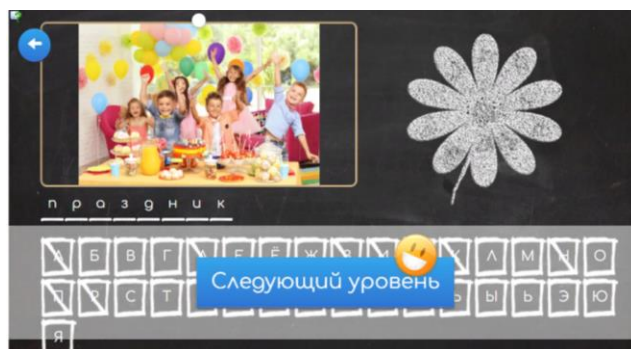
2 тур Проверочные слова



Обучающие должны найти из выпадающего списка проверочное слово, доказать, почему оно будет проверочным. Если задание выполнено с ошибками, дети это увидят по красным прямоугольникам и должны исправить ошибки, таким образом, обучающиеся учатся подбирать правильно проверочные слова. Если все верно выполнено, появится ключевая фраза.

3 тур Угадай слово

Обучающимся предлагается угадать слово по картинке и правильно напечатать его. Подсказка, это количество букв в слове.

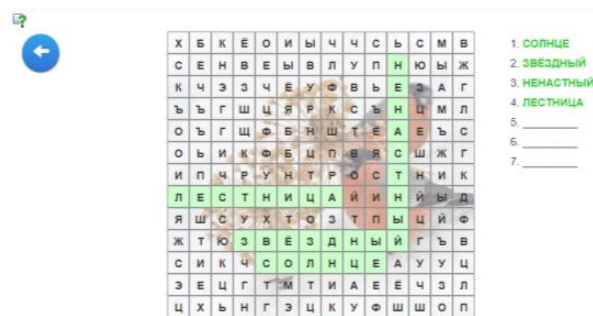


4 тур Пазлы

Дети должны найти слова с сочетаниями СН, СТН, ЗДН. Если правильно определяют слово, открывается часть картинки. Если нет, на экране появляется фраза «Попытайся еще раз»

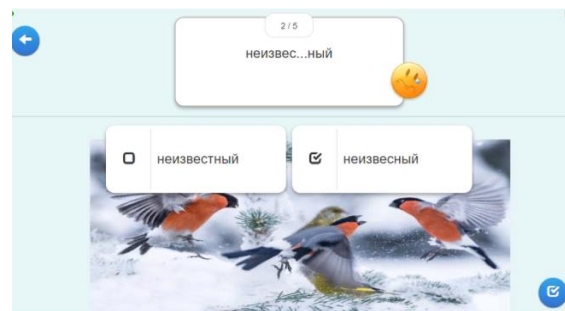
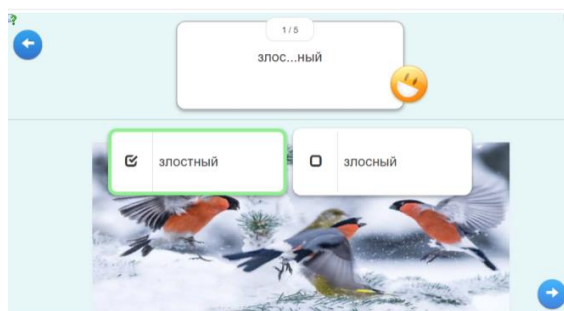
5 тур Филфорд

Обучающиеся должны найти слова с непроизносимыми согласными в корне слова. Сначала работают в группе, затем на доске.



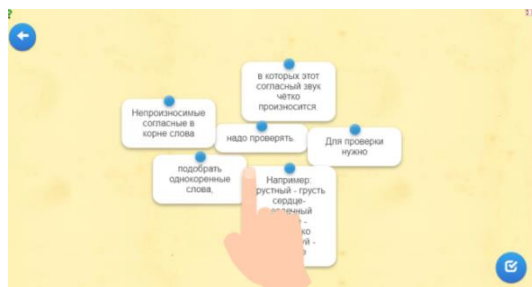
6 тур Викторина

Обучающиеся должны ответить на вопросы викторины, выбирая верный ответ. При ответе, обучающиеся сразу видят свои ошибки, если таковые есть.



Правило

В конце игры по полученным ключевым фразам обучающиеся составляют правило написания слов с непроизносимыми согласными звукам в корне слова.



5. Итог урока

- С какой орфограммой познакомились?
- Чему научились?

6. Рефлексия

➤ **Тематический образовательный квест.**

По продолжительности: краткосрочный. По форме построения сюжета: кольцевой.

Игра-квест по окружающему миру в 4 классе «Загадки Древнего мира»

Игра-квест «Загадки Древнего мира»

Цель: повышение интереса к исторической науке, развитие командной работы у учащихся

Задачи:

1. Расширить знания учащихся об истории Древних миров;
2. Вовлечение учеников в активный познавательный процесс;
3. Развитие интереса к обучению, раскрытие своих способностей;
4. Воспитание командного духа и личной ответственности за конечный результат.

Ход игры

Ведущий. - Добрый день, мы приветствуем вас на нашем квесте «Путешествие по древним мирам». Сейчас вы отправитесь в путешествие, но чтобы благополучно вернуться, послушайте внимательно правила. Каждой команде будет выдана карта с маршрутом и первая подсказка, ваша задача обойти все пункты маршрута и быстрее соперников достигнуть цели. На каждом пункте маршрута вас ждут испытания, на ваших картах вам должны отметить ваши результаты выполнения этих испытаний. В конце мы подведем итоги и наградим не только самых быстрых, но и самых результативных. Удачи!

Подойдите за картами.

Схема движения:

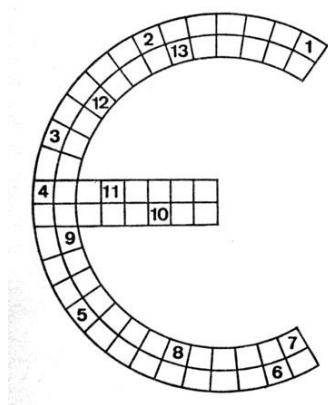
- | | |
|-----------|------------------------|
| 1 команда | Остановки № 1,5,2,3,4, |
| 2 команда | Остановки № 2,3,4,1,5 |
| 3 команда | Остановки № 5,3,4,1,2 |
| 4 команда | Остановки № 4,1,2,5,3 |

1-я остановка «Древний Египет»

Здравствуйте, мы приветствуем путешественников в Древнем Египте. А вы знаете, чем прославился Древний Египет? Правильно, сейчас вам придется очутиться на месте египтян и примерить на себя некоторые их роли. Нам нужно, чтобы вы поделились на 2 группы из 2-х и 4-х человек. Задача первой группы как можно быстрее и лучше сделать мумию, задача 2-й группы, решить сканворд.

Сканворд

1. Материал для письма. 2. Вырезанная из камня фигура льва с головой человека. 3. Злой бог суховой. 4. Один из египетских фараонов. 5. Мастер, который вырезает из дерева, высекает из мрамора художественные изображения. 6. Подневольный человек. 7. Сплав меди и олова. 8. Ученый, который изучает звездное небо. 9. Столица Египта. 10. Египетская гробница. 11. Греческий историк, который описал историю Египта. 12. Стенобитный снаряд. 13. Сборы в пользу государства.



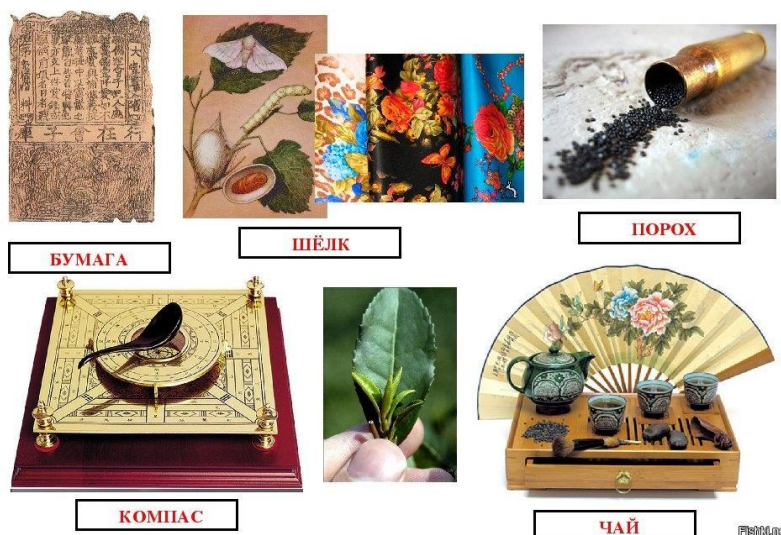
Отлично, вы справились, давайте вашу карту (на ней надо написать результаты). Вот вам подсказка.

2-я остановка «Древняя Индия»

Здравствуй, вы оказались в Древней Индии, как вам известно, Индия богата вечнозелеными джунглями, населенными разными животными. Вот вам лист бумаги и карандаши, нарисуйте священное животное индусов и подпишите свой класс. Давайте вашу карту (записать туда результаты). Вот ваша следующая подсказка.

3-я остановка «Древний Китай»

Приветствуем путешественников, посетивших Древний Китай. Страна наша знаменита многими мудрецами и открытиями. Выберите те предметы, которые изобрели китайцы, у вас на это 1 минута.



Что ж, давайте карту (записать туда результаты) и держите подсказку.

4-я остановка. «Загадки древности»

1. Он был царем.

Потом завоевал Египет.

И стал хозяином корон

Повелевать стал всеми...

Ответ _____

2. Не один год, не один раб
Ее строили за просто так.
Чтобы фараон спокойно
Мог в загробном мире жить.

Ответ _____

3. Царь в Вавилонии когда-то был
Могущественным, знаменитым слыл.
От рабства подданных он защитил.
Законы царские он учредил.

Ответ _____

4. Дар богов, что всех затмил
Полноводный, щедрый...

Ответ _____

5. Он в Египте бог живой.
На пути его не стой.
В колеснице, вздёрнув нос,
героический

Ответ _____

6. В музее мальчик чуть не плачет.
Вот мумия, что это значит?
И с гробом что-то тут не так .
Гроб назывался

Ответ _____

5 остановка «Древние ребусы»

Ребусы



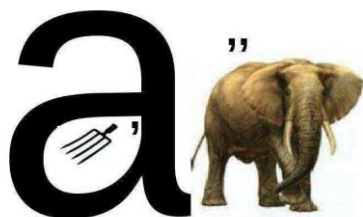
1.

Ответ _____



2.

Ответ: _____



3.

Ответ: _____

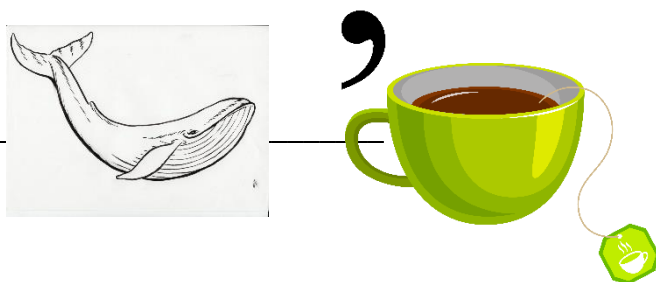


4.

Ответ: _____

5.

Ответ: _____



Подведение итогов.

Молодцы, вы с честью выдержали все испытания

Итак, подводим итоги. Сегодня лучшими путешественниками по Древнему миру стала команда...(соотнести как выполнены задания и какой по счету пришла команда)

Самой скоростной сегодня была команда ...(наградить пришедших первыми)

Показавшей лучшие знания об истории Древнего мира стала команда (сравнить результаты всех испытаний)

Наконец, самой креативной, лучшего всего проявившей себя при выполнении творческих заданий стала команда...

Спасибо за участие, надеемся, это путешествие вас порадовало!

➤ Смешанный квест

По продолжительности: краткосрочный. По форме построения сюжета: линейный

Внеурочное занятие. Тема: Интеллектуальная игра «Знайка»

Цель: развитие интереса младших школьников к интеллектуальным заданиям

Задачи: - развитие познавательного интереса и интеллектуальных способностей;

- развитие умения пользоваться разными источниками информации;
- развитие умения слушать и слышать друг друга;
- расширение кругозора младших школьников;
- создание в детском коллективе атмосферы дружелюбия, эмоционального подъема и комфорта;
- воспитание стойкости, умения работать в коллективе.

В игре принимают участие 4 команды по 5-6 человек.

Ход занятия

1. Орг. Момент

Прозвенел звонок весёлый. Все готовы? Всё готово?

Мы, сейчас, не отдыхаем, мы работать начинаем.

2. Вступительная беседа.

- Ребята, сегодня мы с вами проведем интеллектуальную игру «Знайка». А начну я с высказывания, которое сказал Л. Н. Толстой «Знание только тогда знание, когда оно приобретено усилиями своей мыслью, а не памятью».
- Скажите, как вы понимаете это высказывание?
- Итак, сегодня вам предстоит приобрести новые знания усилиями своих мыслей. Каждой команде предстоит ответить на вопросы из разных областей знаний. Вам предстоит найти ответ на поставленный вопрос в разных источниках информации: учебник, словарь, интернет или воспользоваться своими знаниями. Каждый источник или свои знания вы можете использовать только 3 раза. Таким образом, за игру вы должны использовать разные источники. Отвечает тот, кто нашел первым информацию.

3. Игра

- Каждая команда выбирает по очереди номинацию и номер вопроса. Далее все команды начинают искать информацию самостоятельно выбрав источник.

В игре три номинации: «Математика вокруг нас», «Я и мир», «Все обо всем». В каждой номинации 4 вопроса.



«Математика вокруг нас»

1 вопрос: Близнецов зовут Иван Петрович и Василий Петрович. Их отцу столько же лет, сколько обоим близнецам вместе. А его отцу Николаю Денисовичу столько же лет, сколько обоим близнецам и их отцу. Как зовут отца близнецов и сколько им лет, если Николаю Денисовичу 80 лет?

2 вопрос: В какой стране придумали ноль?

3 вопрос: Что такое симметрия?

4 вопрос: Какое число получится, если перемножить все цифры на цифровой клавиатуре телефона?

«Я и мир»

1 вопрос: Что такое вегетация?

2 вопрос: К какой группе по питанию относятся ёжики: травоядные, хищники или всеядные

3 вопрос: Какой остров сам себя называет предметом белья?

4 вопрос: Кто и в какой стране изобрел велосипед?

«Все обо всем»

1 вопрос: Что такое уста и чело?

2 вопрос: Как зовут главного героя рассказа И. С. Тургенева «Му-му»?

3 вопрос: Продолжите пословицу: От великого до смешного...

4 вопрос: Что такое лингвистика?

4. Подведение итогов. Награждение.

- Ребята, скажите, какой вопрос в нашей игре вам понравился больше всего?

- Что нового вы сегодня узнали?

5. Рефлексия

- Ребята, обсудите в своей команде, понравилась ли вам игра, было ли вам интересно. А капитаны выйдут и заполнять нашу вазу розами. Если вам было интересно, все понравилось, то выберите красную розу. Если понравилось, но не все получилось, то выберите желтую розу. Если не понравилось и совсем было не интересно, то выберите белую розу.



➤ **Творческий квест**

По продолжительности: долгосрочный. По форме построения сюжета: линейный.

На занятиях внеурочной деятельности после разговора о малой родине – г. Краснотурьинске, ребятам было предложено создать совместный квест по памятным местам города. Дети были поделены на группы. Каждая группа отвечала за свой блок работы:

1 группа – должна была провести опрос учащихся 2-4 классов на тему «Самые значимые объекты г. Краснотурьинска»

2 группа – собирала информацию об этих объектах

3 группа – систематизировала весь собранный материал и заносила в приложение «Гугл-планета Земля».

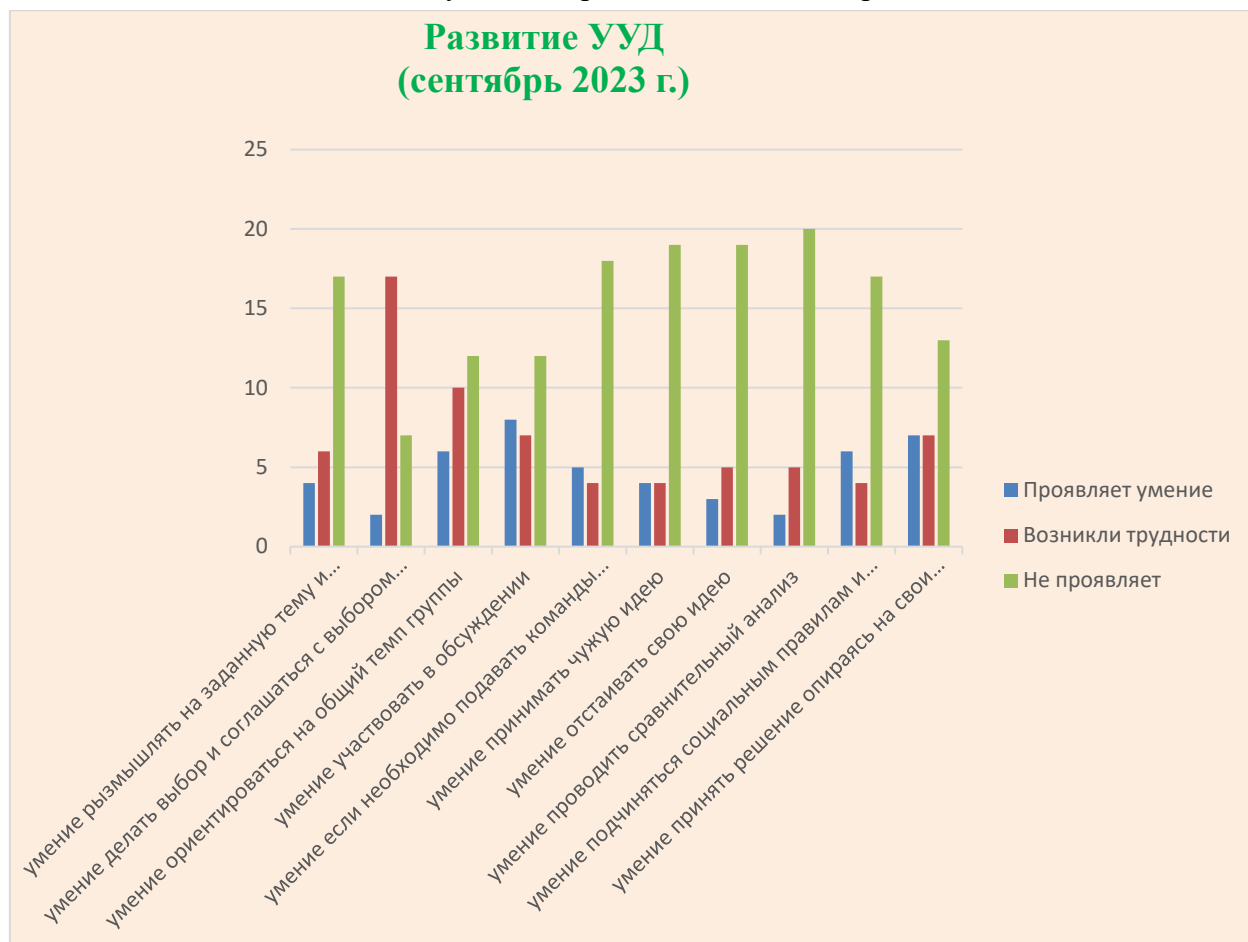
После окончания работы квест был представлен учащимся 2-4 классов.

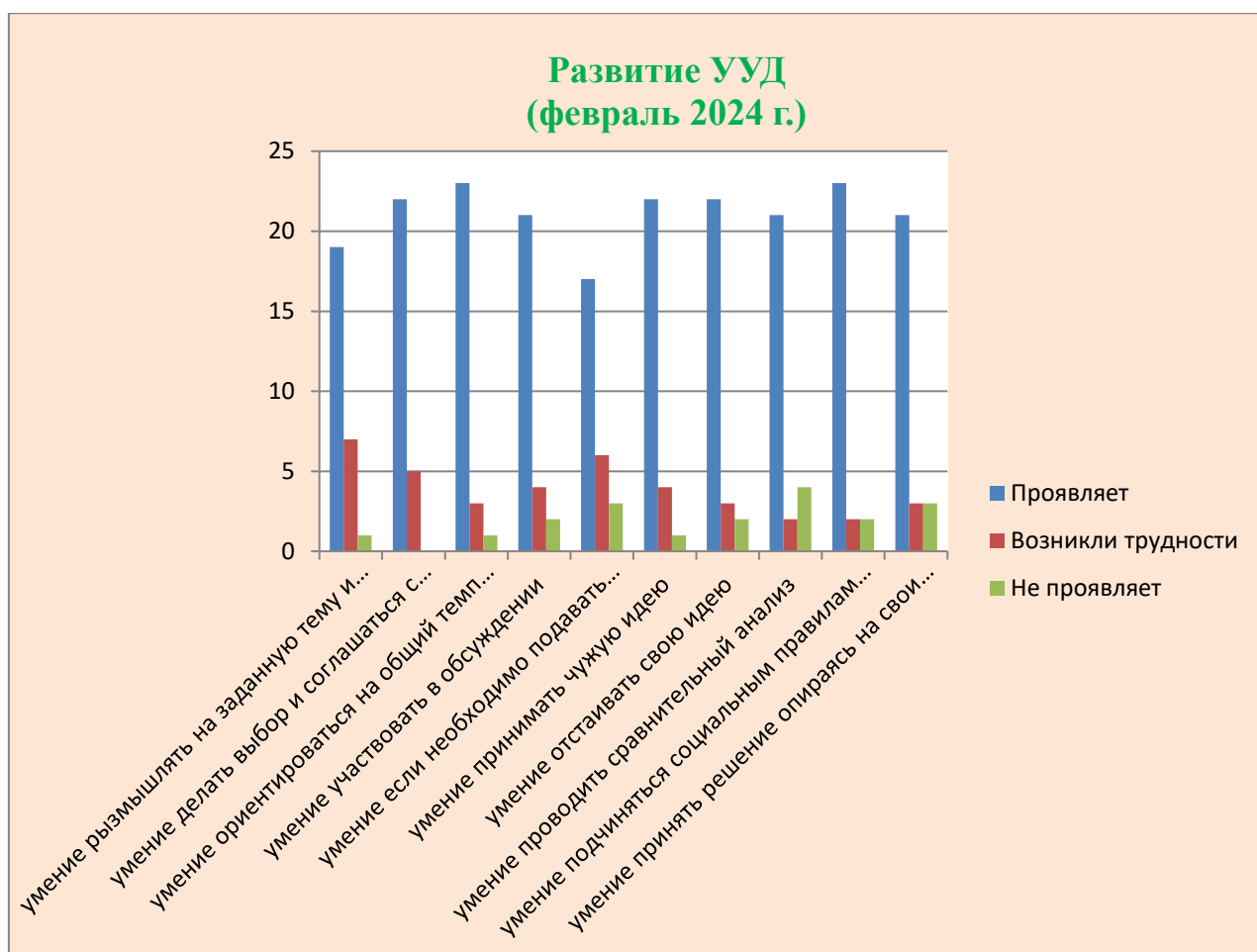
4. Диагностика результативности использования образовательных квестов

Результаты использования квест технологии на уроках и во внеурочной деятельности.

Необходимо оценивать не только внешнюю, привлекательную сторону квест технологии, но и изменения в самих учащихя, в качестве их обученности и развития. В период с сентября 2023 по февраль 2024 года систематически проводился мониторинг уровня сформированности УУД.

Результаты представлены на диаграммах:





Педагогические наблюдения показывают, что при использовании квесттехнологии в различных уровнях деятельности в классе за данный период выросли показатели сформированности УУД обучающихся. Факты позволяют утверждать, что использование квесттехнологии на уроках и во внеурочной деятельности сделало обучение более наглядным, отчего ученики активнее участвуют в уроках, растет их заинтересованность и сосредоточенность.

Выводы

Квест как образовательная технология опирается на такой подход к обучению, в процессе которого происходит конструирование нового. Согласно данному подходу, учитель становится не уроководителем, а консультантом, организатором и координатором проблемно-ориентированной, исследовательской, учебно-познавательной деятельности обучающихся.

Квест может выступать как эффективное средство формирования у учеников универсальных учебных действий при условии, что учитель поддерживает высокий уровень учебной мотивации, предлагает творческие задания, интенсифицирует процесс обучения русскому языку за счет самостоятельной работы с дидактически выверенными качественными информационными ресурсами и опирается при этом на принципы наглядности, доступности, интерактивности и мультимедийности.

Достоинства занятия-квеста:

1. Обучающиеся видят перед собой конечный результат - вещь, которую они сделали своими руками.

2. Ведение занятий данным методом позволяет научить решать новые, нетиповые задачи, выявить деловые качества.

Все вышеизложенное вовсе не означает, что следует полностью отказаться от традиционных видов работ – объяснительно-иллюстративных, репродуктивных, фронтальных методов и классно-урочной системы. Речь идет о приоритетах, о смещении акцентов – и не более того. В зависимости от цели обучения и содержания учебного материала преподаватель выбирает те формы и методы, которые могут дать хороший результат.

Великий немецкий педагог второй половины XIX века А.Дистервег писал: “Плохой учитель преподносит истину, хороший учитель учит ее находить”.

В результате использования квестов в урочной и внеурочной деятельности можно сделать вывод, что данная технология способствует совершенствованию следующих навыков:

- Вырабатывается привычка сосредотачиваться, мыслить самостоятельно
- Развивается внимание, стремление к знаниям
- Обучающиеся учатся познавать, запоминать новое, ориентироваться в необычных ситуациях

- Пополняется запас представлений, понятий
- Развиваются навыки, фантазия
- Включаются в учебный процесс пассивные ученики

Завершить свое выступление хотим словами знаменитого французского писателя Эрве-Базена:

- Все, что я хотел бы знать,- это яблоня.
- Все, что я знаю, - ветви яблони.
- Все, что я могу передать ученикам,- это яблоко.
- Все, что останется в них,- это семечко.
- Но из любого семечка может вырасти яблоня.

Источники

1. [LearningApps](http://LearningApps.org) – создание мультимедийных интерактивных упражнений [Электронный ресурс] // URL: LearningApps.org
2. Абакарова З.Г., Шамина Е.Н. Использование технологий веб-квест как интерактивной образовательной среды для активизации учебной деятельности студентов // Актуальные проблемы экспериментальной и клинической медицины: Материалы 73-й открытой научно-практической конференции молодых ученых и студентов ВолгГМУ с международным участием, посвященной 80-летию ВолгГМУ. Волгоград, 2015. С. 551–552.
3. Азимов Э.Г. Информационно-коммуникационные технологии в преподавании русского языка как иностранного: методическое пособие для преподавателей русского языка как иностранного. Москва: «Русский язык». Курсы, 2012. 352 с.
4. Бабанский М.Ю. Избранные педагогические труды. М.: Педагогика, 1989. 560 с.
5. Багузина Е.И. Веб-квест технология как дидактическое средство формирования иноязычной коммуникативной компетентности: на примере студентов неязыкового вуза: автореф. дис. ... канд. пед. наук. Москва, 2012. 24 с.
6. Василенко А.В. Квест как педагогическая технология. История возникновения квест-технологии // Международный педагогический журнал «Предметник» [Электронный ресурс] // URL: https://www.predmetnik.ru/conference_notes/69
7. Волкова О.В. Подготовка будущего специалиста к межкультурной коммуникации с использованием технологии веб-квестов: автореф. дис. ... канд. пед. наук. Белгород, 2010. 22 с.
8. Воробьев Г.А. Веб-квест технологии в обучении социокультурной компетенции: автореф. дис. ... канд. пед. наук. Пятигорск, 2004. 20 с.
9. Гречухина А.П. Образовательный квест как интерактивная образовательная среда и деятельностная форма организации процесса обучения в рамках реализации ФГОС // Современные образовательные Web-технологии в системе школьной и профессиональной подготовки: сборник статей участников Международной научно-практической конференции. Арзамас, 2017. С. 207–210.
10. Емельянова Э.Л. Инновационные подходы в области обеспечения готовности студентов к академической мобильности: автореф. дис. канд. пед. наук. Москва, 2013. 25 с.
11. Игумнова Е.А., Радецкая И.В. Квест-технология в образовании: учеб. пособие; Забайкал. гос. ун-т. Чита: ЗабГУ, 2016. 164 с.
12. Калугина Ю.В., Мустафина А.Р. Образовательный квест как интерактивная форма обучения иностранному языку // Научно-методический электронный журнал «Концепт». 2015. № 13. С. 3496–3500 [Электронный ресурс] // URL: <http://e-koncept.ru/2015/85700.htm>
13. Каравка А.А. Урок-квест как педагогическая информационная технология и дидактическая игра, направленная на овладение определёнными компетенциями // Электрон. журн. «Мир науки». 2015. № 3 [Электронный ресурс] // URL: <http://mir-nauki.com/PDF/45PDMN315.pdf>
14. Мегаэнциклопедия Кирилла и Мефодия [Электронный ресурс] // URL: <https://megabook.ru>
15. Кругосвет: универсальная научно-популярная энциклопедия [Электронный ресурс] // URL: <https://www.krugosvet>.

16. Лечкина Т.О. Технология «квест-проект» как инновационная форма воспитания // Наука и образование: новое время. 2015. № 1 (6). С. 12–14.
17. Линия УМК М.М. Разумовской. Русский язык (5-9) [Электронный ресурс] // URL: <https://rosuchebnik.ru/kompleks/umk-liniya-umk-m-m-razumovskoy-russkiy-yazyk-5-9/>
18. Линия учебно-методических комплексов по русскому языку Т.А. Ладыженской, М.Т. Баранова, Л.А. Тростенцовой и др., 5-9 классы [Электронный ресурс] // URL: http://www.school-russia.prosv.ru/umk/5-9/info.aspx?ob_no=33778
19. Литневская Е.И., Багрянцева В.А. Методика преподавания русского языка в средней школе. М.: Академический проект, 2006. 590 с.
20. Магич Е.А., Скулачев А.А. Как создавать образовательный квест // Народное образование. 2015. № 1 (1444). С. 137–143.
21. Маслова А.Г., Поляков О.Ю., Полякова О.А. Литературный квест как интерактивная образовательная технология и форма профориентационной деятельности // Вестник Вятского государственного университета. 2019. № 2 (132). С. 81–90.
22. Напалков С.В. Тематические образовательные web-квесты как средство развития познавательной самостоятельности учащихся при обучении алгебре в основной школе: автореф. дис. ... канд. пед. наук. Саранск, 2013. 26 с.
23. Напалков С.В., Первушкина Е.А. Web-квест как средство развития инновационной стратегии образования // Приволжский научный вестник. 2014. № 8–2 (36). С. 51–53.
24. Национальная образовательная инициатива «Наша новая школа» (утв. Президентом РФ от 4 февраля 2010 г. № Пр-271) [Электронный ресурс] // URL: <http://минобрнауки.рф/документы/1450>
25. Осяк С.А. и др. Образовательный квест – современная интерактивная технология // Современные проблемы науки и образования. 2015. № 1–2 [Электронный ресурс] // URL: <https://www.science-education.ru/pdf/2015/1-2/302.pdf>
26. Приказ № 632 от 22 ноября 2019 г. «О внесении изменений в федеральный перечень учебников, рекомендуемых к использованию при реализации имеющих государственную аккредитацию образовательных программ начального общего, основного общего, среднего общего образования, сформированный приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 28 декабря 2018 г. № 345» (Электронный ресурс) // URL: <https://docs.edu.gov.ru/document/444714232cf3aff28e7b363309aa7fcb/download/2549/>
27. Примерная основная образовательная программа основного общего образования (Электронный ресурс) // URL: <http://fgosreestr.ru/registry/primernaya-osnovnayaobrazovatel'naya-programma-osnovnogo-obshhego-obrazovaniya-3/>
28. Рабочая программа к учебнику под редакцией Е.А. Быстровой «Русский язык». 5 класс. М.: ООО «Русское слово – учебник», 2015. 136 с.
29. Роберт И.В. Современные информационные технологии в обучении: дидактические проблемы; перспективы использования. М.: ШколаПресс. 1994. 140 с.
30. Русский филологический портал (Электронный ресурс) // URL: <http://philology.ru/>
31. Русский язык. 5–9 классы: рабочая программа / М.М. Разумовская и др. М.: Дрофа, 2017. 205 с.

32. Русский язык. Рабочие программы. Предметная линия учебников Л.М. Рыбченковой, О.М. Александровой, О.В. Загоровской и других. 5–9 классы: пособие для учителей общеобразоват. учреждений / Л.М. Рыбченкова, О.М. Александрова. 2-е изд. М.: Просвещение, 2012. 108 с.
33. Русский язык. Рабочие программы. Предметная линия учебников Т.А. Ладыженской, М.Т. Баранова, Л.А. Тростенцовой и других. 5–9 классы: пособие для учителей общеобразоват. учреждений. 12-е изд., перераб. М.: Просвещение, 2011. 111 с.
34. Русский язык: 5 класс: учебник для общеобразовательных учреждений в 2 ч. / А.Д. Шмелев, Э.А. Флоренская, Ф.Е. Габович, Е.Я. Шмелева; под. ред. А.Д. Шмелева. М.: Вентана-Граф, 2012. 320 с.
35. Словари и энциклопедии на Академике [Электронный ресурс] // <https://dic.academic.ru/>
36. Современные педагогические технологии основной школы в условиях ФГОС / О.Б. Даутова, Е.В. Иванышина, О.А. Ивашедкина [и др.]. Санкт-Петербург: КАРО, 2019. 176 с. // Электронно-библиотечная система IPR BOOKS: [Электронный ресурс] // <http://www.iprbookshop.ru/89259.html>
37. Сокол И.Н. Классификация квестов // Молодой ученый. 2014. № 6 (09). С. 138–140.
38. Спенсер Л.М., Спенсер С.М. Компетенции на работе. Модели максимальной эффективности работы: Пер. с англ. (1993). М.: НИРРО, 2005. 384 с.
39. Толмачева Е.В. Инновационное обучение РКИ (сфера «Строительный менеджмент») на основе информационно-коммуникативной веб-квест технологии: автореф. Дис. канд. пед. наук. Москва, 2015. 25 с.
40. УМК «Сферы» по русскому языку и литературе (авт. Д.Н. Чердакова, А.И. Дунев, Л.А. Вербицкая) [Электронный ресурс] // URL: <http://sfery.ru/ruslit/about/>
41. Федеральный государственный образовательный стандарт основного общего образования (утвержден Приказом Минобрнауки России № 413 от 17 мая 2012 г.) [Электронный ресурс] // URL: <https://docs.edu.gov.ru/document/8f549a94f631319a9f7f5532748d09fa>
42. Федеральный закон от 29 декабря 2012 года № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» [Электронный ресурс] // URL: http://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_140174 (дата обращения: 12.10.2019)
43. Хуторской А.В. Ключевые компетенции и образовательные стандарты // Интернет-журнал «Эйдос». 2002. 23 апреля. [Электронный ресурс] // URL: <http://www.eidos.ru/journal/2002/0423.htm> (дата обращения: 01.07.2019).
44. Черепанова Л.В. Формирование лингвистической компетенции школьников в основной общеобразовательной школе (теоретические основы): автореф. дис. ... д-ра пед. наук. М., 2005. 58 с.
45. Шабалина А.Н. Методика формирования речевого имиджа лидера студенческого самоуправления: автореф. дис. ... канд. техн. наук. Москва, 2011. 25 с.
46. Шульгина Е.М. Методика формирования иноязычной коммуникативной компетенции студентов посредством технологии веб-квест: автореф. дис. ... канд. пед. наук. Томск, 2014. 25 с.
47. Эльконин Д.Б. Психология игры. 2-е изд. М.: Гуманит. изд. центр ВЛАДОС, 1999. 360 с.

https://xn--j1ahfl.xn--p1ai/library/kvest_igra_kak_effektivnaya_pedagogicheskaya_tehn_131155.html
<https://infourok.ru/obrazovatelnyj-kvest-kak-effektivnaya-tehnologiya-obucheniya-iz-opyta-raboty-5448742.html>
<https://multiurok.ru/files/obrazovatel-nyie-kviesty-kak-sposob-razvitiia-poz.html?login=ok>
<https://multiurok.ru/files/obrazovatel-nyie-kviesty-kak-sposob-razvitiia-poz.html?login=ok>
<https://urok.1sept.ru/articles/685987>
<https://infourok.ru/priemi-sozdaniya-kvestov-i-ispolzovaniya-dannoy-tehnologii-v-uchebnom-processe-3395741.html>