

Муниципальное бюджетное
общеобразовательное учреждение
«Средняя общеобразовательная школа № 5» города Ивантеевки Московской
области

Реализация технологии «квест» в образовательном процессе



***Скажи мне — и я забуду,
покажи мне — и я запомню,
дай мне сделать — и я пойму.
Конфуций***

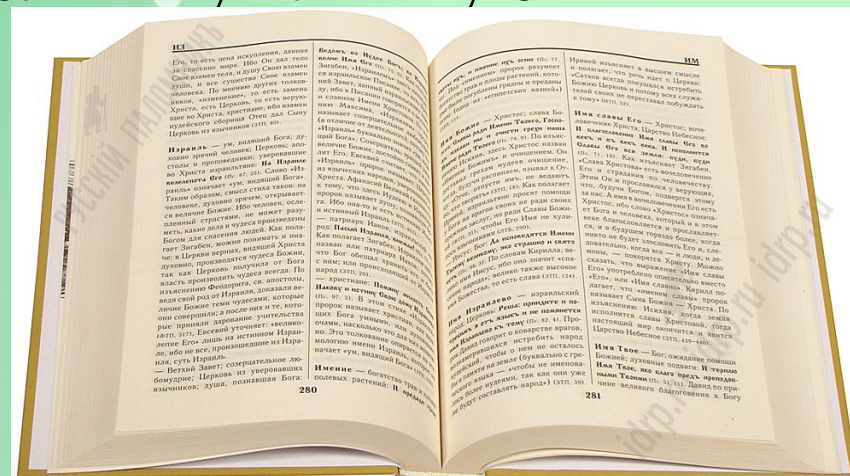
**УЧИТЕЛЬ
АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА
ТАРНОВСКАЯ АННА СЕРГЕЕВНА**

Терминология

Квест (англ. quest), или приключенческая игра (англ. adventure game) — один из основных жанров компьютерных игр, представляющий собой интерактивную историю с главным героем, управляемым игроком.

Веб-квест от английского "web-quest" – «Интернет поиск».

Образовательный веб-квест - это сайт в Интернете, с которым работают учащиеся, выполняя ту или иную учебную задачу.



История возникновения квестов



«Прародителями» реальных квестов стали компьютерные собратья

Идея выйти за границы виртуальной реальности впервые пришла создателям квестов в Японии, Гонконге, Китае в 2007 году

Популярность квестов в Европе и США, квесты открываются с 2011 г

В России же первый квест был открыт в 2013 году незыблемой компанией «Клаустрофобия»

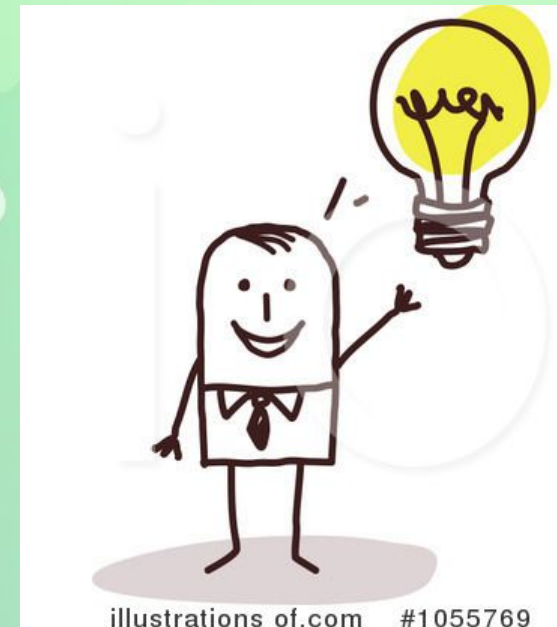
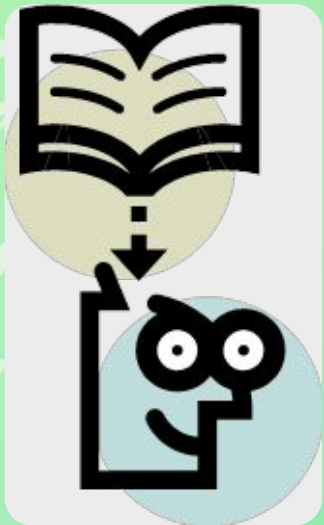
Гипотеза - применение элементов технологии образовательных квестов, повысит познавательный интерес учащихся к окружающей действительности, их мотивацию к обучению, повысится творческий потенциал учащихся, заинтересованность в получении более высокого результата.

Цель: формировать познавательную активность и развивать творческий потенциал через использование образовательных квестов.



Задачи:

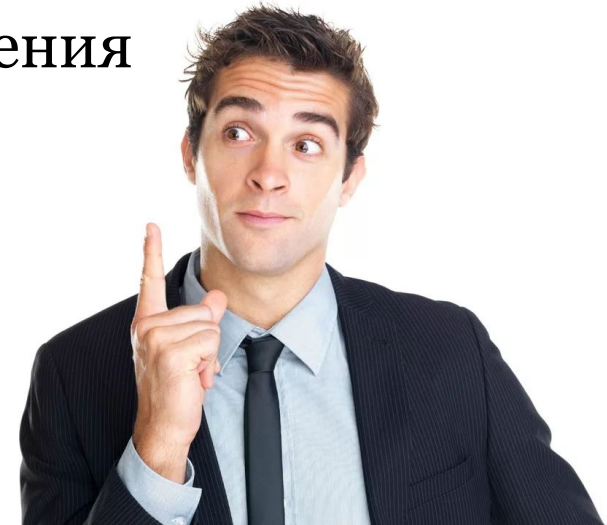
1. Изучить теоретические положения технологии образовательных квестов, веб-квестов;
2. Разработать систему внеклассных занятий с применением образовательных квестов;
3. Рассмотреть применение элементов квест - технологии на различных этапах урока;



Задачи технологии «квест»



- образовательная - вовлечение каждого учащегося в активный познавательный;
- развивающая - развитие интереса к предмету, творческих способностей, воображения учащихся; формирование навыков исследовательской деятельности, умений самостоятельной работы с информацией, расширение кругозора, эрудиции, мотивации;
- воспитательная- воспитание личной ответственности за выполнение задания, воспитание уважения к культурным традициям.





Виды квестов



Квесты

Линейные

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

Штурмовые

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

Кольцевые

представляют собой тот же «линейный» квест, но замкнутый в круг. Команды стартуют с разных точек, которые будут для них финишными.

Рисунок 4. Виды квестов

Структура квестов

Введение

- Сюжет
- Роли

задания

- Этапы
- Вопросы
- Ролевые задания

Порядок выполнения

Бонусы
Штрафы

оценка

- Итоги
- Призы



Этапы организации квестов

*Цели и задачи
квеста*



*Целевая
аудитория и
количество*



*Сюжет и
форма квеста*



*Заинтриговать
участников*



*Назначить
задачу*



*Количество
помощников,
организаторов*

Этапы работы над квестом

- Начальный этап
- Ролевой этап
- Заключительный этап



«Прививка от сквернословия»



веб-квест

«Прививка от сквернословия»

Целевая аудитория: учащиеся 7 классов.

Оборудование: карточки-задания для групп, компьютер, мультимедиа, Интернет, презентация, бумага, фломастеры.

Ссылка на сайт: <https://sites.google.com/site/vebkvestskvernoslovie/home>

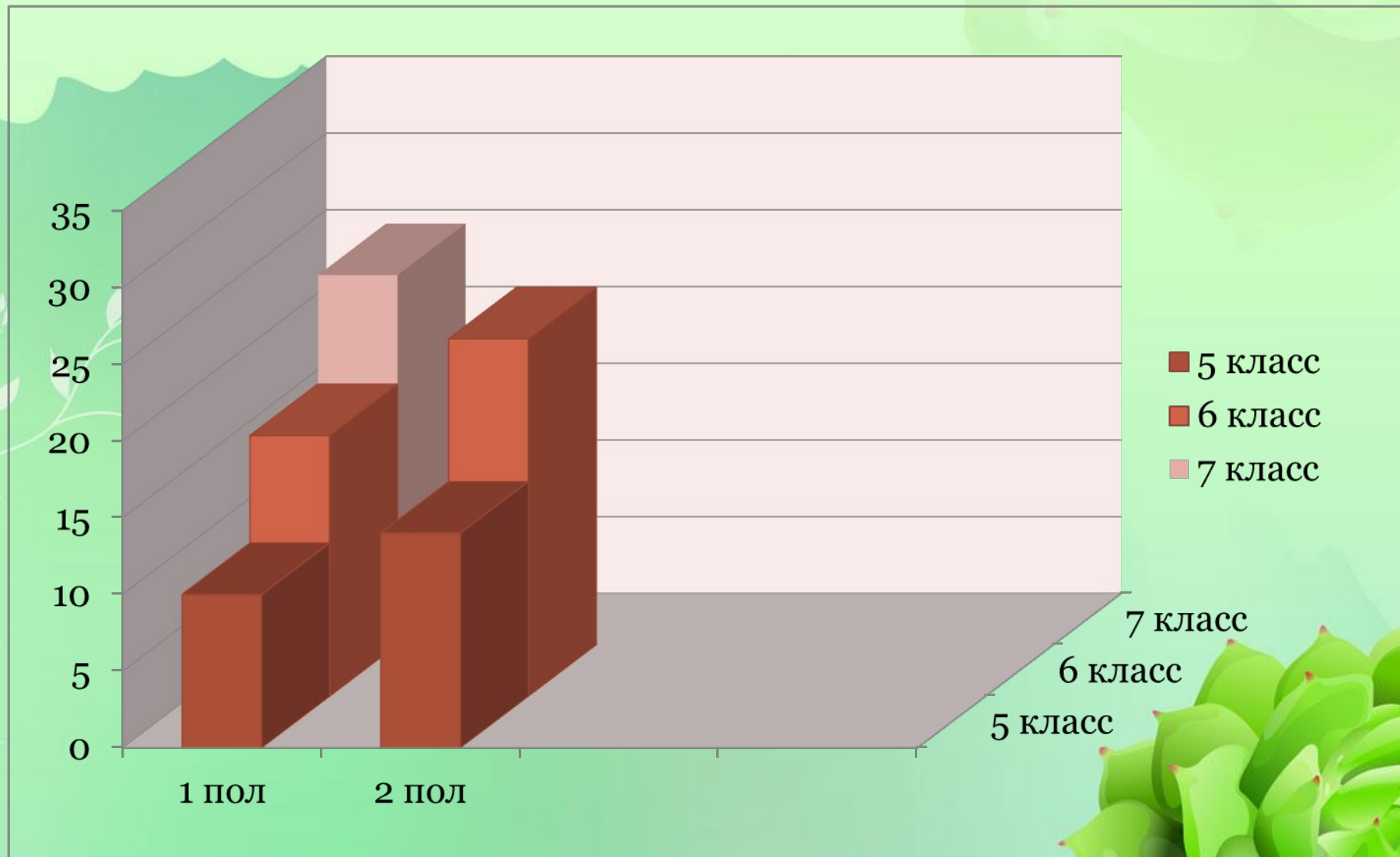
Роли:

1. Лингвисты.
3. Эксперты.
2. Историки
4. Практики

Действия группы:

1. Выберите себе одну из предложенных ролей.
2. Перейдите к заданиям по вашей роли, ознакомьтесь с ними.
3. Изучите список информационных ресурсов.
4. Исследуйте информационные ресурсы по своей роли.
5. Не забывайте о творческой фантазии, из представленных работ выберите наиболее удачные варианты.
6. Оформите свой отчет в виде соответствующей страницы.
7. После того, как работа будет завершена, все группы должны собраться вместе, обсудить результаты и подвести итоги работы в форме "круглого стола».
8. Оформите выводы по работе и представьте общий отчет.

Результаты работы



Результаты работы:

ЛИЧНОСТНЫЕ

формирование у учащихся
мотивации к обучению,
самоорганизации и
саморазвитию.

развитие познавательных
навыков учащихся, умений
самостоятельно
конструировать свои
знания, ориентироваться в
информационном
пространстве, развитие
критического и творческого
мышления

предметные

развитие познавательных
интересов;

применение полученных
знаний и умений в разных
областях.

овладение умениями работы с
технологией образовательных
квестов и веб-квестов;

Метапредметные результаты

Обучающиеся научились

Развивать навыки смыслового
чтения

развивать коммуникативную
компетенцию

Оценивать правильность
выполнения учебной задачи,
собственные возможности ее
решения

Получили возможность научиться

Самостоятельно определять
цели, формулировать для себя
новые задачи в познавательной
деятельности

Владеть основами
самоконтроля, самооценки,
осуществлять осознанный
выбор в познавательной
деятельности

развивать исследовательские
учебные действия



*«Без стремления к
новому нет жизни,
нет развития, нет
прогресса»
В.Г.Белинский*



Ресурсы

1. Федеральный закон РФ "Об образовании в Российской Федерации", N 273-ФЗ от 29.12.2012
2. Осяк С.А., Султанбекова С.С., Захарова Т.В., Яковлева Е.Н., Лобанова О.Б., Плеханова Е.М. Образовательный квест – современная интерактивная технология // Современные проблемы науки и образования. – 2015. – № 1-2.;
3. Полат Е.С., Бухаркина М.Ю., Моисеева М.В., Петров А.Е. Новые педагогические и информационные технологии в системе образования / Учеб. пособие для студ. пед. вузов и системы повыш. квалиф. пед. кадров / под ред. Е. С. Полат – М.: Издательский центр «Академия», 2001.
4. <http://nsportal.ru/shkolalibrary/uchebno-metodicheskoe-posobie-zhivye-kvesty-na-urokakh>.



**Спасибо за
внимание!**