

# Аттестационная работа

Слушателя курсов повышения квалификации по  
программе:

«Проектная и исследовательская деятельность как  
способ формирования метапредметных результатов  
обучения в условиях реализации ФГОС»

**Москаленко Серафимы Владимировны**

Педагога дополнительного образования  
МАУДО «Центр детского творчества»

На тему:

Квест проектно-исследовательской  
направленности в образовательной программе  
анимационной студии

# МАУДО

## «Центр детского творчества»

-это многопрофильное учреждение дополнительного образования детей высшей категории, осуществляющее образовательную деятельность по образовательным программам дополнительного образования следующих направленностей:

- 0 художественно-эстетическая;
- 0 физкультурно-спортивная;
- 0 эколого-биологическая;
- 0 социально-педагогическая;
- 0 научно-техническая.

Основными структурными компонентами являются творческие объединения: учебные группы, студии, мастерские, отряды

**Для углубленного изучения комплексного искусства анимация была разработана такая форма обучения как игра-квест.**

Игра «Анимационный квест» направлена на формирование ключевых компетентностей в области анимационного искусства.

В игре используются технология исследовательского обучения и технология учебного проектирования, которые помогают сделать деятельностный подход более продуктивным и профессионально ориентированным.

# Цель игры

Использование в проектной деятельности учеников компьютера как инструмента творческого поиска и деятельности способствует достижению нескольких целей:

- 0 повышение мотивации к самообучению;
- 0 формирование новых компетенций;
- 0 реализация креативного потенциала;
- 0 повышение личностной самооценки;
- 0 развитие не востребуемых в учебном процессе личностных качеств (например, поэтические, музыкальные, художественные способности).

# Задачи игры:

- 0 Формирование позитивной самооценки, самоуважения, самоопределения;
- 0 Умение вести диалог, координировать свои действия с партнёром, выступать перед аудиторией, высказывать своё мнение, отстаивать свою точку зрения;
- 0 Умение самостоятельно и совместно планировать деятельность, принимать решения;
- 0 Формирование навыков организации рабочего пространства и рационального использования времени;
- 0 Формирование навыка сбора, систематизации, использования информации.

# Описание

Quest в переводе с английского языка - продолжительный целенаправленный поиск, который может быть связан с приключениями или игрой.

Педагогом формируется один из видов квеста на учебный год:

- 0 Творческий квест;**
- 0 Квест по решению спорных проблем;**
- 0 Аналитический квест;**
- 0 Научные квест;**
- 0 Квест, ориентированный на самопознание;**

Технология прохождения квеста включает в себя совокупность исследовательских, поисковых, проблемных методов, творческих по самой сути.

## Этапы прохождения игры

- **Начальный этап** - центральное задание, которое понятно, интересно и выполнимо. (например, определены проблемные стороны, необходимо провести исследования по данным направлениям);
- **Ролевой этап** - формирование творческих групп, выбор направлений движения, выдвижение гипотез;
- **Изучение информационных ресурсов** - поиск информации по конкретной теме, анализ информации, подготовка материала для предоставления результатов исследования;
- **Заключительный этап** – презентация результатов, общее обсуждение.

# ФОРМЫ ВЫПОЛНЕНИЯ ЗАДАНИЙ КВЕСТА

- 0 Индивидуальная и коллективная работа с источниками информации;
- 0 Анализ собранной информации;
- 0 Работа с тестовыми заданиями;
- 0 Творческие задания;



# Схема проведения исследовательской/проектной работы



# **Методы диагностики результатов деятельности**

**Основным результатом завершения прохождения квеста является создание конкретного продукта – в ходе изучения каждой большой темы (техники анимации) создается анимационный ролик или мультфильм.**

Итоговое контрольное занятие проводится в форме конференции с защитой творческих работ учащихся.

# Перспективы развития

- Ежегодная защита своих проектов выпускниками для успешного завершения обучающего курса «Анимация»;
- Использование элементов исследовательского квеста в ежегодном фестивале анимации.

Данный вид деятельности привлекателен обучающимся своей нестандартностью и свободой выбора действий.