The background features a watercolor-style illustration of a globe in shades of blue and green. A hot air balloon with yellow and red stripes floats in the upper left. A red location pin is on the left side. Two palm trees are on the right. A red ribbon-like shape curves across the bottom. The title text is in bold red font.

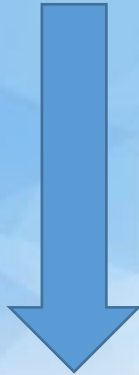
# **«Квест как средство повышения мотивации на уроке»**

**Петрашова Ольга Александровна  
учитель английского языка  
МАОУ «Зональненская СОШ»  
Томского района**

Путь детей к познанию мира – это игра  
**Горький А.М.**



# УНИВЕРСАЛЬНЫЕ УЧЕБНЫЕ ДЕЙСТВИЯ



## Личностные

стремление реализации своего творческого потенциала, готовность выразить и отстаивать свою позицию



## Регулятивные

самоорганизация времени и пространства, планирование, контроль



## Познавательные

развитие творческого, символического, логического мышления, воображения, памяти и внимания

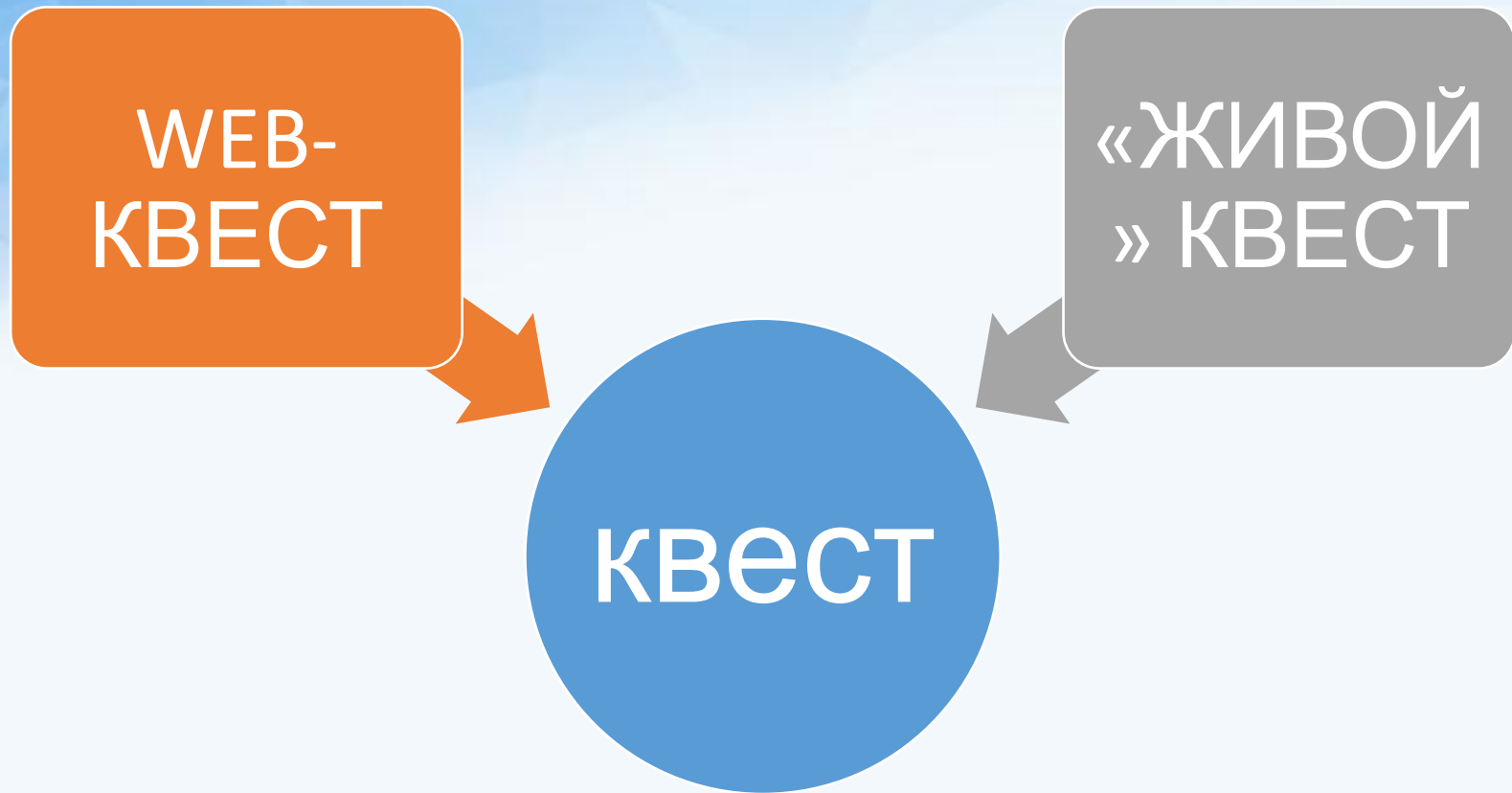


## Коммуникативные

умение слушать, способность встать на позицию другого человека, вести диалог, сотрудничать со сверстниками и взрослыми




**Технологию «квест» можно использовать в разных видах:**



# ВИДЫ КВЕСТОВ



ЛИНЕЙНЫЙ



НЕЛИНЕЙНЫЙ  
(ШТУРМОВОЙ)



КОЛЬЦЕВОЙ

# ВЕБ-КВЕСТ

квест, основанный на поиске информации в Интернете, оформленный в образовательный сайт, посвященный самостоятельной исследовательской работе учащихся (обычно в группах) по определенной теме с гиперссылками на различные веб-странички.



# «ЖИВОЙ КВЕСТ»



это детективная игра. Участники живого квеста оказываются в ситуации, в которой перед ними стоит общая цель — поиски убийцы, борьба за сокровища, раскрытие тайны, спасение от бедствия. Каждый из участников получает индивидуальную роль в этой ситуации, а также свои индивидуальные цели, иногда даже идущие вразрез с общей.





# «Живой квест»

- кабинетный
- пешеходный
- дневной/ночной
- выездной
- автоквест



Корабль, который перевозил новогодние подарки,  
потерпел крушение!

И теперь вам предстоит миссия по поиску этих  
подарков!

Ваши подарки были в этом корабле, поэтому если  
хотите найти их, то срочно отправляйтесь на  
поиски!



Друзья!

Благодаря вашей слаженной работе вы нашли потерянные подарки! Молодцы!

**Спасибо за  
внимание!**

# Список используемой литературы

- Кобышева А.В. Игровой метод в обучении иностранному языку. – Спб.: КАРО, Мн.: Издательство «Четыре четверти», 2006. – 192 с
- Николаева Н. В. Образовательные квест-проекты как метод и средство развития навыков информационной деятельности учащихся //Вопросы Интернет-образования. 2002, № 7. - [http://vio.fio.ru/vio\\_07](http://vio.fio.ru/vio_07)

Интернет-ресурсы:

- <https://newtonew.com/discussions/live-quest-lesson>
- <http://nsportal.ru/shkola/geografiya/library/2013/01/29/uchebno-metodicheskoe-posobie-zhivye-kvesty-na-urokakh>
- Интернет-журнал «Мир науки» ISSN 2309-4265  
<http://mir-nauki.com/>