**Эффективные инструменты учебного процесса: ОПЫТ. ПОИСК. ОТКРЫТИЕ.**

**Петрова Т.В., учитель математики МБОУ «Совхозная СОШ»**

**Цель:** сформировать умения педагогов проектировать квест и применять эту образовательную технологию на уроках.

**Задачи:**

1. Сформировать у участников мастер- класса представления о Квест- технологии
2. Понимать алгоритм проведения квест -игры;
3. Содействовать практическому освоению навыков проектирования образовательной деятельности с применением Квест-технологии.

Добрый день! Рада приветствовать вас на cвоем мастер-классе.

Внимание на экран.

Перед вами представлены обложки книг художественных произведений, какие слова отсутствуют в их названиях?

Что объединяет данные картинки? (возможные ответы: книги, художественные произведения….) А что объединяет слова, которые пропущены в данных произведениях? (возможные ответы: квест ☺)



**Название моего мастер-класса: Эффективные инструменты учебного процесса: ОПЫТ. ПОИСК. ОТКРЫТИЕ. (ИЛИ мой мастер-класс называется …)**

**Я предлагаю вам вместе со мной попутешествовать (пройти квест)**

**Первая станция: ОПЫТ**

Квест как образовательная технология основывается на целенаправленной поисковой деятельности обучающихся. Образовательный квест – это проблема с элементами сюжета, ролевой игры, обнаружением мест, объектов, людей, информации. Для решения проблемы используются ресурсы какой-либо территории или информационные ресурсы с соблюдением правил информационной безопасности. Чтобы правильно организовать образовательный квест, учителю необходимо понимать, что чувствует участник квеста, какие задания он выполняет, сколько времени ему требуется.

**Квест** это - **путешествие к цели**, но «изюминка» состоит в том, что выполнив одно задание, нужно получить подсказку для выполнения следующего. Перед вами четыре книги, как вы думаете, в какой книге находится подсказка? Постарайтесь объяснить и обосновать, почему вы так думаете? Правильный ответ: «Золотой ключик или приключение Буратино». ( Буратино в поисках золотого ключика путешествует, преодолевает препятствии, получая подсказки на своём пути в мир волшебства и сказок).

Проходя квест, школьники учатся формулировать проблему, планировать свою деятельность, самостоятельно добывать и систематизировать новую информацию, критически мыслить, решать сложные проблемы, взвешивать альтернативные мнения, поэтому использование квест-технологий на уроках и во внеурочной деятельности особенно актуально в условиях реализации обновленных ФГОС.

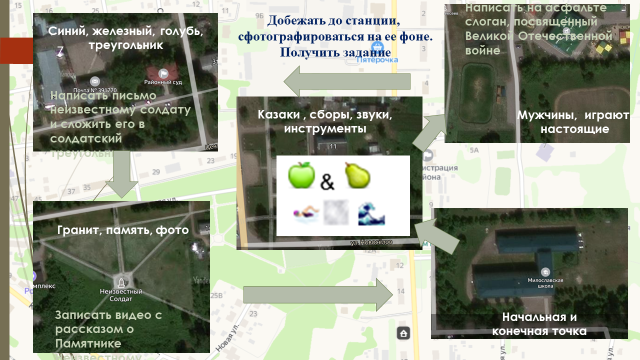
**Этапы создания квеста**

1. **На первом этапе педагог проводит подготовительную работу, знакомит с темой, формулирует проблему**. Темы подбираются так, чтобы при работе над ними обучающийся расширил свои знания по изучаемому предмету или приобрел новые знания. Темы должны быть интересны и полезны для обучающихся, чтобы ученик мог выбрать себе дело по душе и работать, сознавая необходимость решения поставленной проблемы. Одну и ту же тему могут выбрать несколько учеников, тем интереснее будет обсуждение результатов, поскольку работы могут освещать тему с разных точек зрения. Обучающиеся знакомятся с основными понятиями по выбранной теме, материалами аналогичных проектов. Возможна работа в группах при выполнении заданий.

2. **На этапе выполнения задания формируются исследовательские навыки обучающихся.** При поиске ответов на поставленные вопросы среди большого количества информации развиваются критическое мышление, умение сравнивать и анализировать, классифицировать объекты и явления, мыслить абстрактно.

Нельзя не отметить, что разработка сценария квеста и маршрутного листа для учителя – достаточно трудоемко, тем более, если применяются информационные технологии.

Так, в школьном трудовом лагере мною был разработан и проведен Квест «Дорогами Великой Отечественной войны». На экране вы видите маршрутный лист, где размещены зашифрованные объекты, которые должны посетить команды. Задания команды получали на телефон капитана, прибыв непосредственно на объект и только после успешного выполнения задания и отправки видео-отчета получали следующую подсказку. Я вам сейчас предлагаю выполнить первое задание - отгадать песню по эмодзи. (…) Да, вы правы, это КАТЮША. А теперь выполните второе задание – назовите слоган, посвященный Великой Отечественной войне. (…) Спасибо. Какие задания нужно было выполнить командам на следующих станциях, вы видите на экране. Организатору очень важно разработать и продумать все детали маршрута и подобрать интересные задания.



При прохождении квеста ученики приобретают навыки трансформировать полученную информацию для решения поставленных проблем. Накопленный опыт последовательных действий под руководством педагога поможет каждому в организации своей дальнейшей индивидуальной исследовательской деятельности.

3. **На этапе оформления результатов деятельности происходит осмысление произведённого исследования.** Работа предусматривает отбор самой значимой информации и представление её в виде слайд-шоу, буклета, анимации, постера или репортажа. На этом этапе очень важна роль педагога как консультанта. Таким образом, реализуется системно-деятельностный подход в обучении.

4. **Обсуждение результатов работы** над квестами можно провести в виде представления, презентации продукта, чтобы обучающиеся имели возможность показать свой труд, осознав значимость проделанной работы. На классном часе «Интересные каникулы» ребята представили свои продукты – рекламные постеры и проанализировали свою работу.

На данном этапе закладываются такие черты личности как: ответственность за выполненную работу, самокритичность, взаимоподдержка и умение выступать перед аудиторией.

5. **Завершающим этапом является оценка**, однако обязательным для квеста является предварительное (до начала работы) объявление его принципов. Критерии оценки бывают разными.

В оценке суммируется опыт, который был получен учеником при выполнении самостоятельной работы с помощью квест-технологии.

Организатор квеста обычно ориентируется на 4 вида рефлексии для оценки мероприятия:

Коммуникационная – обмен мнениями и новой информацией между участниками;

Информационная – приобретение участниками нового знания;

Мотивационная – побуждение детей к дальнейшему расширению информационного поля;

Оценочная – соотнесение новой информации и уже имеющихся у обучающихся знаний, высказывание собственного отношения, оценка процесса.

Обычно применяется для рефлексии 2-3 вида из вышеперечисленных.

Чтобы правильно организовать квест, учителю необходимо понимать, что чувствует участник квеста, какие задания он выполняет, сколько времени ему требуется. Сегодня на мастер классе мы пройдем с вами образовательный квест для знакомства с технологий.

Я приглашаю вас на **Станцию ПОИСК** Квест-технология: Что? Где? Как? экран

Коллеги, кто хочет принять участие в квесте? (4-5 человек)

Возвращаемся к книге Приключения Буратино. В ней находится маршрутный лист, содержащий QR-коды, который устанавливает очередность выполнения заданий. Необходимо считать QR-код с помощью приложения на телефоне, для того, чтобы понять, с какого из этапов мы начнем.

Итак, первый этап

Приглашается 1я команда, считывают QR-код и приступают к выполнению задания

**Алгоритм проведения квест-игры. Вам необходимо выстроить последовательность, на выполнение задания 2-3 минуты.**

Приглашается 2я команда, считывают QR-код и приступают к выполнению задания

**Второй этап – Принципы построения квеста. Нужно соотнести название принципа и его значение. Время выполнения то же.**

Приглашается 3я команда, считывают QR-код и приступают к выполнению задания

**Третий этап – облако тэгов квест-технологии.** (Определение и пример облака тэгов на слайде)



**Нам (или вам) на доске нужно отобрать ключевые слова квест-технологии, среди предложенных есть и лишние. На выполнение данного задания 2 минуты.**

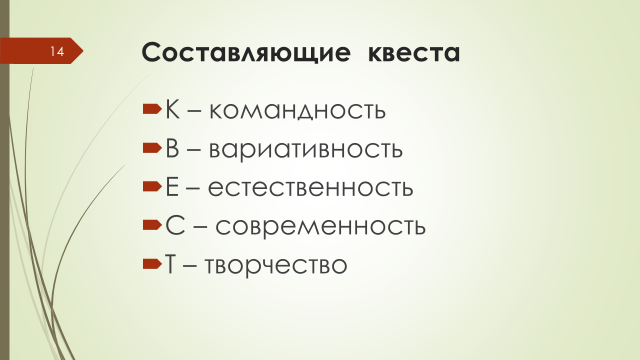
Приглашается 4я команда, считывают QR-код и приступают к выполнению задания

**Четвертый этап – кейс «Такие разные квесты» , участникам команд необходимо заполнить предложенную форму**

Приглашается 5я команда, считывают QR-код и приступают к выполнению задания

**Пятый этап - Среди предложенных конспектов занятий вам необходимо выбрать методическую разработку с применением квест-технологии.**

После выполнения заданий команда получала слово, составляющее и раскрывающее смысл понятия КВЕСТ



Вы выполнили все задания квеста и теперь я вас приглашаю на **Станцию ОТКРЫТИЕ**

На станции ПОИСК произошло погружение команд в основные составляющие квест-технологии. Теперь членам групп я предлагаю высказаться: соотнести имеющуюся и полученную информацию о квест-технологии, а также оценить сам процесс прохождения квеста.

*Высказывания участников*

Я надеюсь, что вам было интересно (полезно) и вы теперь сами сможете разработать и провести квест-игру.

**Спасибо большое за поддержку.**

Я, как учитель, вижу ряд преимуществ использования квест-технологии на уроках и во внеурочной деятельности. Говоря языком ФГОС, квест-технология позволяет динамично развивать универсальные и предметные учебные действия школьников, повышает их коммуникативные способности.

Применяйте современную Квест-технологию в своей работе, ведь учиться, играя, намного интересней.

*ПРИЛОЖЕНИЕ 1 (раздаточный материал)*

1. *Алгоритм проведения Квеста*
2. *Принципы квест-технологии*
3. *Облако тэгов Квест-технологии*
4. *Кейс «Такие разные квесты»*
5. *Конспекты уроков, один из них с квест-технологией*

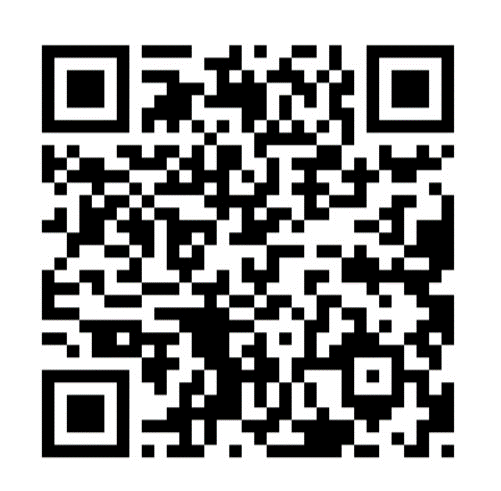
**

**

**

Приложение 1.

Раздаточный материал

**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.

|  |  |
| --- | --- |
| **Принципы построения квестов** | **Значение** |
| **Принцип навигации** | Педагог выступает как координатор процесса образования, мотивирует и направляет учащихся |
| **Принцип доступности заданий** | Задания соответствуют возрасту и индивидуальным особенностям учащихся |
| **Принцип системности** | Задания логически связаны друг с другом, а также с заданиями ранее пройденных этапов квеста |
| **Принцип эмоциональной окрашенности заданий** | Образовательные задачи реализуются при помощи игровых методов и приемов |
| **Принцип интеграции.** | Использование различных видов образовательной деятельности учащихся при проведении квеста |
| **Принцип разумности по времени** | Квест может быть краткосрочным, а может носить длительный характер, когда на прохождение заданий уходит несколько дней. При этом организаторы квеста должны учитывать возрастные особенности учащихся |
| **Принцип добровольности образовательных действий учащегося.** | Педагогу надо выстроить так образовательный процесс, чтобы смотивировать ребёнка настолько и в такой степени, которая позволит ему выполнять наши просьбы (задания) добровольно, без принуждения и авторитаризма. Для этого задания должны быть интересны учащимся |
| **Принцип присутствия импровизационной экспромтной составляющей.** | Педагог на протяжении всей игры может менять мизансцены, добавлять или убирать задания, важна естественность и позитивная эмоциональная окраска происходящего |

**Какими бывают квесты по содержанию?**

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

1. Сюжетные.

2. Несюжетные.

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

**Какими бывают квесты по числу участников?**

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

1. Одиночные.

2. Групповые.

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

**Какими бывают квесты по продолжительности?**

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

1. Кратковременные.

2. Долговременные.

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

**Определите методы прохождения квеста**

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

1. Линейный.

2. Штурмовой (не линейный).

3. Кольцевой.

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

**Какими бывают квесты по месту проведения?**

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

1. Веб-квест.

2. Живой квест:

– пешеходный;

– тематический выездной;

– автоквест;

– квест в чужом городе;

– квест в торговом центре;

– дневной или ночной.

**Какими бывают квесты по назначению?**

1. Интеллектуальный.

2. Образовательный.

3. Промо-квест.

4. Социальный.

5. Тимбилдинг.

6. Развлекательный.

**Какой бывает структура квеста?**

**Определите этапы работы над квестом**

1. Вступление.

2. Центральное задание.

3. Список информационных ресурсов.

4. Описание процедуры работы.

5. Описание параметров и критериев оценки.

6. Руководство к действиям.

7. Заключение.

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

1. Начальный (командный).

2. Ролевой.

3. Заключительный.