

Педагогический проект:

Образовательные квесты, как креативная педагогическая технология для учащихся нового поколения.

Аннотация проекта.

В свете последних тенденций, когда вступил в силу Федеральный государственный образовательный стандарт, в образовании стало приоритетным деятельностный подход.

Разработчики стандартов нового поколения во главу образования ставят личность обучающегося, её саморазвитие, самосовершенствование, что в полной мере пересекается и с запросами современного информационного общества. В результате обучения формируется личность с творческим мышлением, способностью к рефлексии и самопознанию, умением обучаться, работать в коллективе, т.е. с развитой коммуникативной компетентностью.

Квест, с его почти безграничными возможностями, оказывает неоценимую помощь педагогу, предоставляя возможность разнообразить образовательный процесс, сделать его необычным, запоминающимся, увлекательным, веселым, игровым для всех участников образовательных отношений.

Что такое образовательный веб-квест?

«Образовательный веб-квест - (webquest) - проблемное задание с элементами ролевой игры, для выполнения которого используются информационные ресурсы Интернета.

Образовательный веб-квест- это сайт в Интернете, с которым работают учащиеся, выполняя ту или иную учебную задачу. Разрабатываются такие квесты для максимальной интеграции Интернета, в различные учебные предметы, на разных уровнях обучения в учебном процессе. Они охватывают отдельную проблему, учебный предмет, тему, могут быть и межпредметными. Особенностью образовательных квестов является то, что часть или вся информация для самостоятельной или групповой работы учащихся находится на различных сайтах. Кроме того, результатом работы с квестом является публикация работ учащихся в виде веб-страниц и веб-сайтов (локально или в Интернет)»

Квест (или веб-квест), - по мнению Т. Марча, - это построенная по типу опор учебная структура, использующая ссылки на существенно важные ресурсы в Интернете и аутентичную задачу с тем, чтобы мотивировать учащихся к исследованию какой-либо проблемы с неоднозначным решением, развивая тем самым их умение работать как индивидуально, так и в группе.

Лучшие из квестов достигают это таким образом, что учащиеся начинают понимать богатство тематических связей, легче включаются в процесс обучения и учатся размышлять над собственным познавательным процессом. Разработчиками веб-квеста как учебного задания является Берни Додж, профессор образовательных технологий Университета Сан-Диего (США).

Им определены следующие виды заданий для квестов:

Пересказ – демонстрация понимания темы на основе представления материалов из разных источников в новом формате: создание презентации, плаката, рассказа.

Планирование и проектирование – разработка плана или проекта на основе заданных условий.

Самопознание – любые аспекты исследования личности.

Компиляция – трансформация формата информации, полученной из разных источников: создание книги кулинарных рецептов, виртуальной выставки, капсулы времени, капсулы культуры.

Творческое задание – творческая работа в определенном жанре - создание пьесы, стихотворения, песни, видеоролика.

Аналитическая задача – поиск и систематизация информации.

Детектив, головоломка, таинственная история – выводы на основе противоречивых фактов.

Оценка – обоснование определенной точки зрения.

Журналистское расследование – объективное изложение информации (разделение мнений и фактов).

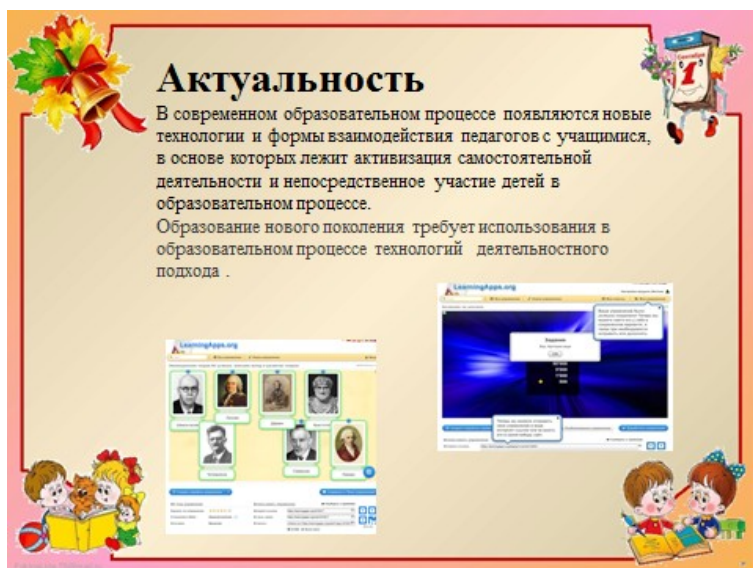
Убеждение – склонение на свою сторону оппонентов или нейтрально настроенных лиц.

Научные исследования – изучение различных явлений, открытий, фактов на основе уникальных онлайн источников.

Актуальность

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.

Образование нового поколения требует использования в образовательном процессе технологий деятельностного подхода.



Актуальность

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.

Образование нового поколения требует использования в образовательном процессе технологий деятельностного подхода.



Квест-технология

Квест-технология - это инновационная форма организации образовательной деятельности учеников, так как она способствует развитию активной, деятельностной позиции ребенка в ходе решения поисковых задач.

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

Квест-технология - это инновационная форма организации образовательной деятельности учеников, так как она способствует развитию активной, деятельностной позиции ребенка в ходе решения поисковых задач. 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. 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.

Преимущества образовательных квестов



• Квест является **привлекательной** для ребёнка, позволяет активизировать его внимание и развивать познавательный интерес в ходе выполнения заданий.

• Формирует у детей ощущение **личной заинтересованности** при выполнении задания.

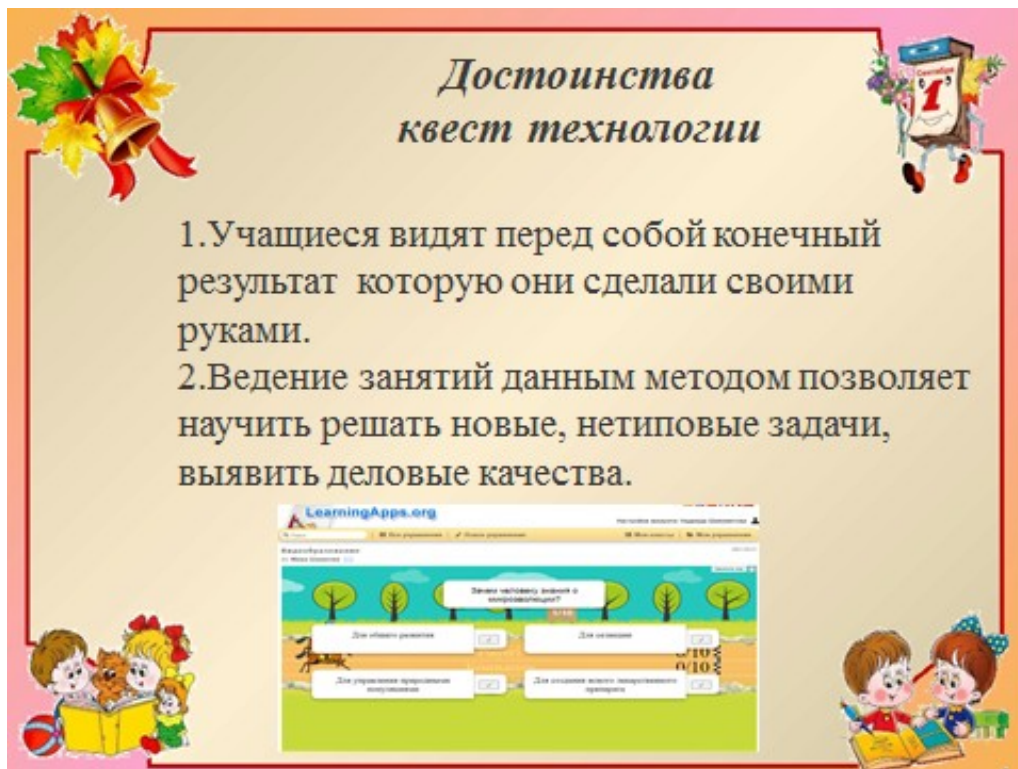
• **Обогащает** детей сходными **впечатлениями** для совместного обсуждения.

• Квесты помогают реализовать **принцип сотрудничества**. Важно наладить успешное взаимодействие в команде, прочувствовать и сформировать взаимовыручку, распределение обязанностей, научиться мобилизоваться и очень быстро решать возникающие по ходу игры неожиданные задачи.

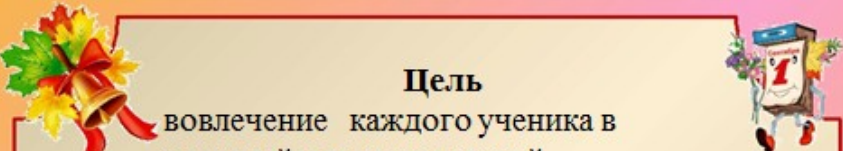
Проведение квестов способствует **сплочению коллектива**, воспитанию доброжелательных, дружеских взаимоотношений.

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.

- **В ходе реализации квест осуществляется интеграция образовательных областей, комбинируются разные виды детской деятельности и формы работы с детьми.**
- Квест обладает огромным **развивающим потенциалом**; не только создаёт условия для поддержки и развития детских интересов и способностей, но и нацелена на развитие индивидуальности ребёнка, его самостоятельности, инициативности, поисковой активности.
- **Создаются комфортные условия обучения, при которых каждый ребёнок чувствует свою успешность, интеллектуальную состоятельность, что делает продуктивным сам процесс обучения.**



Цель: Вовлечение каждого ученика в активный, познавательный, деятельностный процесс и улучшение качества знаний, умений способствующих информационной деятельности на уроках биологии.

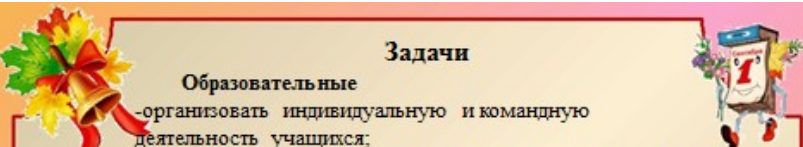


Цель

вовлечение каждого ученика в активный, познавательный, деятельностный процесс и улучшение качества знаний, умений способствующих информационной деятельности на уроках биологии.







Задачи

Образовательные

- организовать индивидуальную и командную деятельность учащихся;
- выявить умения и способности работать самостоятельно;

Развивающие

- развивать интерес к предмету, творческие способности;
- формировать навыки самостоятельной деятельности;
- расширить кругозор, эрудицию, мотивацию и стремление к новизне.

Воспитательные

- воспитать доброжелательность, самоуважение и эмоционально-положительные отношения к себе, целеустремлённость и настойчивость в достижении целей.






Задачи

Образовательные -

- организовать индивидуальную и групповую деятельность учащихся;
- выявить умений и способности работать самостоятельно;

Развивающие

- развивать интересы к предмету, творческие способности;
- формировать навыки самостоятельной деятельности;
- расширить кругозор, эрудицию и мотивацию и стремление к новизне.

Воспитательные

– воспитать доброжелательность, самоуважение и эмоционально-положительные отношения к себе, целеустремлённость и настойчивость в достижении целей.

Методы

1. Теоретический
2. Анкетирование
3. Аналитический
4. Применение ИКТ
- 5.

Результат





Что такое LearningApps.org?

LearningApps.org создан для поддержки обучения и преподавания с помощью небольших общедоступных интерактивных модулей (далее -- упражнений). Данные упражнения создаются онлайн и в дальнейшем могут быть использованы в образовательном процессе. Для создания таких упражнений на сайте предлагается несколько шаблонов (упражнения на классификацию, тесты с множественным выбором и т. д.). Данные упражнения не являются законченными учебными единицами и должны быть интегрированы в сценарий обучения.

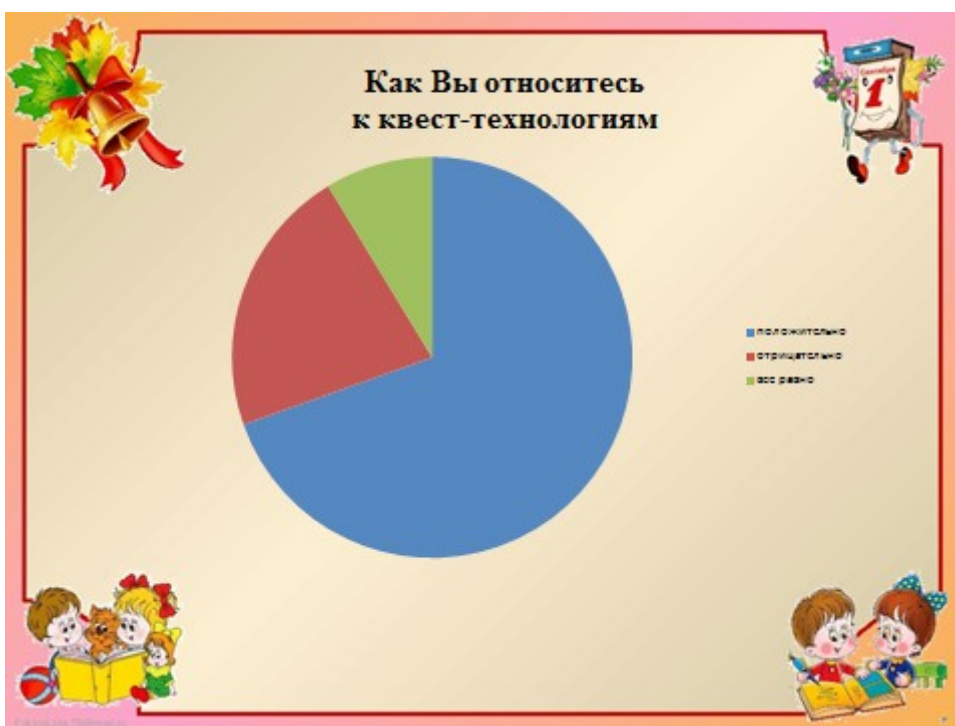


1. Все упражнения 2. Новые упражнения 3. Мои упражнения
4. Мои классы 5. Статистика



10 в	Аккаунты учеников (31) Папка класса Статистика Аккаунты
10А	Аккаунты учеников (18) Папка класса Статистика Аккаунты
6а	Аккаунты учеников (30) Папка класса Статистика Аккаунты
6б	Аккаунты учеников (24) Папка класса Статистика Аккаунты
6в	Аккаунты учеников (25) Папка класса Статистика Аккаунты
6г	Аккаунты учеников (26) Папка класса Статистика Аккаунты
9а	Аккаунты учеников (17) Папка класса Статистика Аккаунты
9б	Аккаунты учеников (14) Папка класса Статистика Аккаунты
9в	Аккаунты учеников (12) Папка класса Статистика Аккаунты
9г	Аккаунты учеников (25)









Анализ 2019-2020

Классы	Количество зарегистрированных	Качество	Успеваемость
5а	2	89	100
5б	0	75	100
5в	2	71	100
5г	0	68	100
8а	3	71	100
8б	4	78	100
8в	0	54	100
8г	5	75	100
Средняя по предмету		75	100

Анализ за 2020-2021

Классы	Количество зарегистрированных	1 триместр	2 триместр	Успеваемость
6а	21	89	89	100
6б	23	75	79	100
6в	24	72	72	100
6г	25	68	68	100
9а	17	71	79	100
9б	14	78	80	100
9в	12	61	64	100
9г	25	79	89	100
Средняя по предмету		77	80	100

Вывод

Выполняя квесты учащиеся учатся формулировать проблему, планировать свою деятельность, критически мыслить, решать сложные проблемы, взвешивать альтернативные мнения, самостоятельно принимать продуманные решения, брать на себя ответственность за их реализацию.





Заклучение.

*Образование – это индустрия,
направленная в будущее.*

С.П. Катица

Квест технологии одно из интересных средств, направленных на самовоспитание и саморазвитие ребёнка как личности творческой, физически здоровой, с активной познавательной позицией и деятельностным подходом . Что и является основным требованием ФГОС ОО.





Список используемой литературы:

- [1] Афанасьева Л.О., Поречная Е.А. Использование квест-технологии при проведении уроков в начальной школе // Школьные технологии. 2012. - №6. - С. 149-159.
- [2] Каравка А.А. Урок-квест как педагогическая информационная технология и дидактическая игра, направленная на овладение определёнными компетенциями // Мир науки. - 2015. - №3. - С. 20.
- [3] Левицкая А.Ф., Федоров А.В. Роль и значение веб-квестов в современном образовании // Школьные технологии 2010, №4. с. 73.
- [4] Лечкина Т.О. Технология «квест-проект» как инновационная форма воспитания // Наука и образование: новое время. 2015. – 1 (6). – С. 12-14.
- [5] Матвеева Н.В. Ролевая игра и веб-квест: новый взгляд на традиционный метод // Среднее профессиональное образование. - 2014. - №4. - С. 45-47.
- [6] Миллер В.В. Организация самостоятельной работы студентов с использованием веб-квест технологии // Тенденции науки и образования в современном мире. - 2015. - №2. - С. 9-14.



Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение

«Средняя общеобразовательная школа №2
имени Исаевой Антонины Ивановны»

Педагогический проект

**Образовательные квесты как
креативная педагогическая технология
для учащихся нового поколения**

Автор

Шаяхметова Нагия Джиганшевна
учитель биологии МБОУ «СОШ № 2
им.А.И.Исаевой»



Нефтеюганск 2021