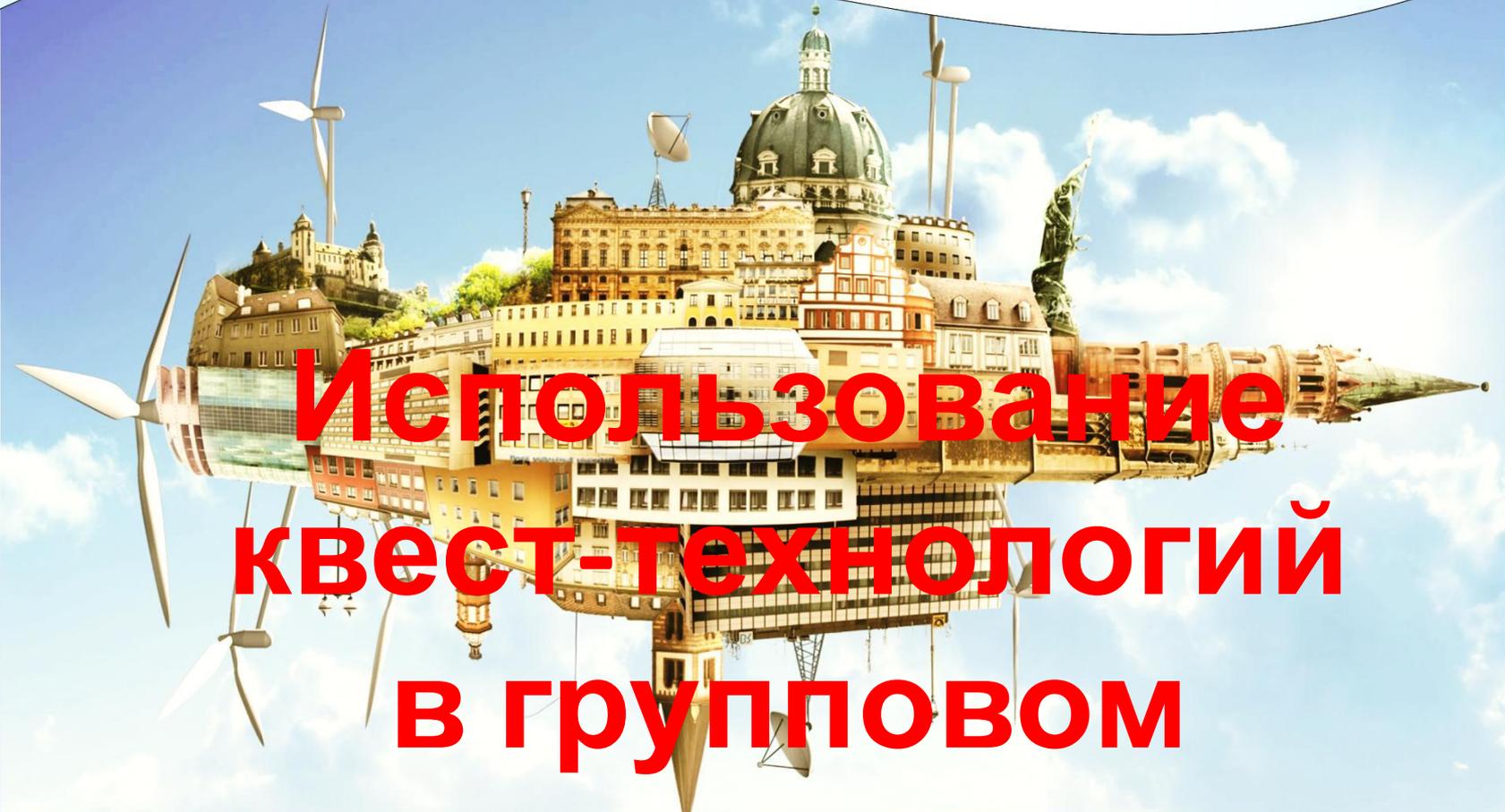


Нано-академия



**Использование
квест-технологий
в групповом
проекте**



В соответствии с федеральным государственным образовательным стандартом **образовательная программа реализуется образовательным учреждением, в том числе и через внеурочную деятельность.**

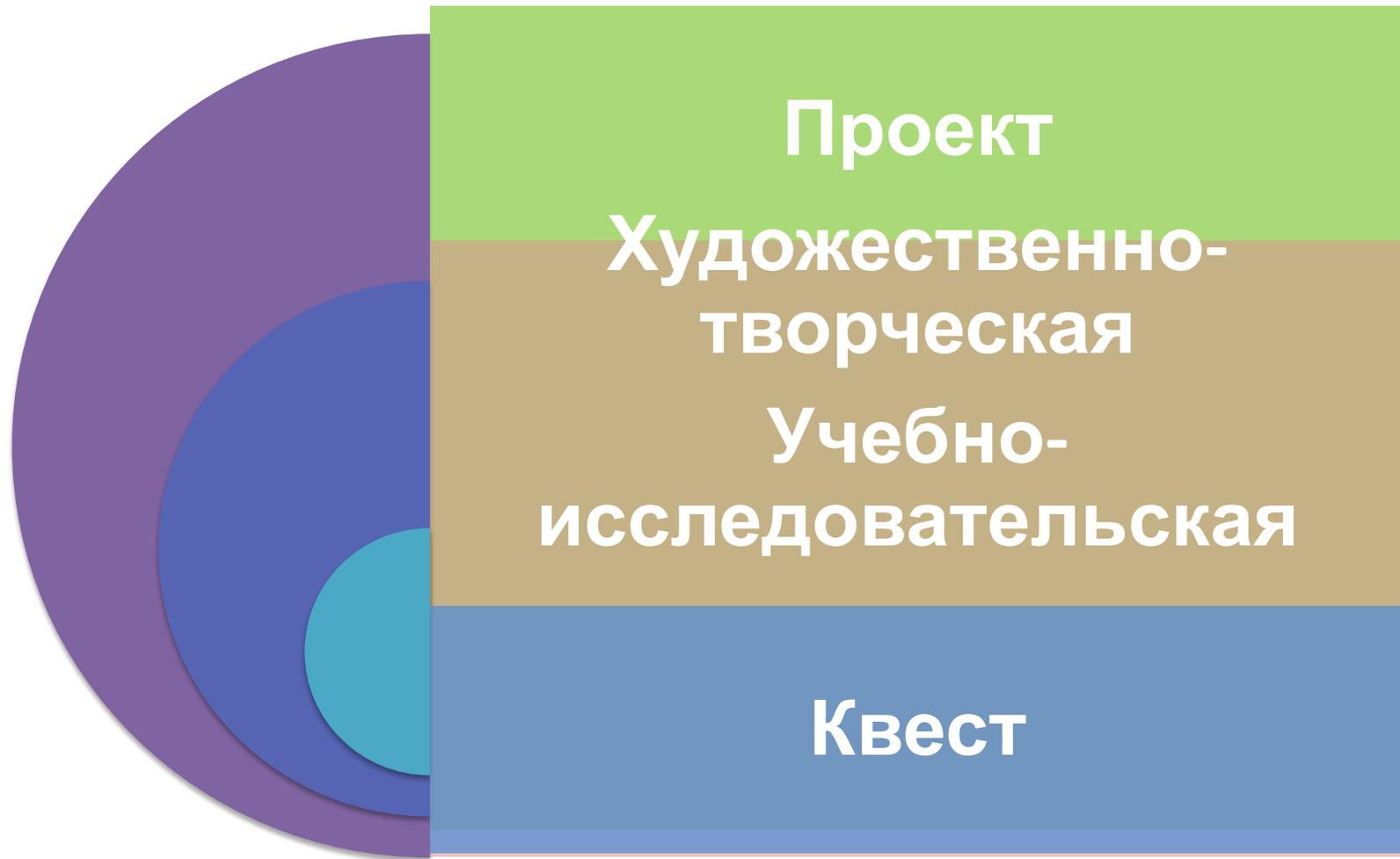
Внеурочная деятельность



Под внеурочной деятельностью в рамках реализации ФГОС следует понимать **образовательную деятельность, осуществляемую в формах, отличных от классно-урочной, и направленную на достижение планируемых результатов освоения основной образовательной программы.**



Внеурочная деятельность – это часть основного образования, которая способствует расширению образовательного пространства и создаёт дополнительные условия для развития учащихся.



Художественно-творческая деятельность – это деятельность по созданию новых, оригинальных, субъективно-значимых образов



Учебно-исследовательская деятельность – это деятельность направлена на получение новых объективных научных знаний

Различие проектной и учебно-исследовательской деятельности

Проект направлен на получение конкретного запланированного результата – продукта, обладающего определенными свойствами (нужность, социальная значимость).

Реализацию проектных работ предваряет представление о будущем проекте, планирование процесса создания продукта и реализации этого плана.

В ходе исследования организуется поиск в какой-то области, формулируются отдельные характеристики итогов работ. Логика построения исследовательской деятельности включает формулировку проблемы исследования, выдвижение гипотезы и последующую экспериментальную или модельную проверку выдвинутых предположений

Исследование не предполагает создания какого-либо заранее

Квест в образовании - проблемное задание с элементами ролевой игры, для выполнения которого используются информационные ресурсы Интернета. В изобразительном искусстве по результатам поиска решения (исследования) создается арт-объект.

Квест ([англ. quest](#))— Quest - продолжительный целенаправленный поиск, который может быть связан с приключениями или игрой.

В образовании квест - проблемное задание с элементами ролевой игры, для выполнения которого используются информационные ресурсы Интернета.

Игровыми элементами являются **сюжет, работа с информацией, решение головоломок и задач, требующих от игрока умственных усилий и творческих подходов.**

Квест - это приключенческая игра с особым сюжетом, где каждый игрок выполняет отведенные ему задачи.

Веб-квест – интернет-технология, ориентируемая на поиск, в которой большая часть информации или вся информация, с которой работают ученики, поступает из сети.



Организация ВЕБ–КВЕСТА

Веб-квест

- этот формат образования ориентирован на развитие познавательной, исследовательской деятельности учащихся, где основная часть информации добывается через ресурсы Интернет и является одним из популярных и современных видов образовательных интернет-технологий.

Творческие веб-квесты требуют от учащихся создания какого-либо предмета в заданном формате (картина, постер, игра, веб-сайт, мультимедийная презентация и так далее)

Как организовать такую внеурочную деятельность?

Для учителя

УМК – задание – вопросы – информационные ресурсы – проблемное вступление – роли – правило игры - заключение



Роль. А кем хочешь быть ты?

- **Мастер** (рассмотреть в источниках образцы народных промыслов, лепка игрушки похожей на один из игрушечных промыслов или изготовление заготовки (шаблона) предмета).
- **Художник** (сделать зарисовку основных элементов узора и, обратившись к материалам источников, расписать изделие в традиции промысла)
- **Искусствовед** (рассмотреть представленные материалы по росписи предметов декоративно-прикладного творчества. Найти и перечислить древние образы и мотивы, знаки и символы, украшающие предметов, найти в интернете значение этих символов и знаков)
- **Историк** (найти в Интернете исторический очерк о возникновении игрушечного промысла. Указать на карте России места зарождения игрушек из керамики)
- **Эксперт** (составить и оформить отчет о работе команды)

Сюжет КВЕСТА

- Видеосюжет об артефактах (или интерактивный поиск, обнаруженных при раскопках).

«При раскопках найдены предметы декоративно-прикладных промыслов с полустертым изображением загадочных символов.

Задача: определить по орнаменту, частично сохранившемуся на предметах, название народного промысла.

Провести «реставрационные работы» по восстановлению элементов росписи разгадать тайное значение символов и художественных образов.»

- Какую роль в жизни людей играли народные промыслы?
- Рассмотрите предметы, принадлежащие к разным художественным промыслам. Что между ними общего и в чём их различие?
- Разгадывая тайны древних узоров, мы начинаем понимать язык символов наших предков. Как вы думаете, для чего русский человек использовал эти символы и знаки в игрушках и предметах быта?
- Укажите на карте России места зарождения игрушек из керамики.
- Создайте из «отреставрированных предметов» театр народных промыслов.



Российская Федерация состоит из республик, краев, областей, городов федерального значения, автономной области, автономных округов – равноправных субъектов Российской Федерации. (Конституция Российской Федерации, статья 5)



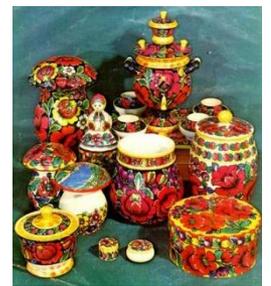
Гжель



Дымковская



Пермогорье

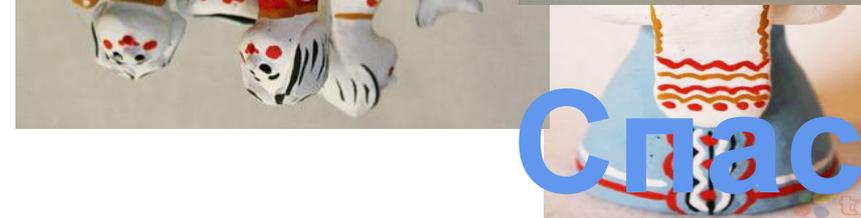


Полхов-Майдан

Рефлекси

Я

1. Театр «Народные промыслы России», финальное действо квеста;
2. Целесообразно ли применять квест-технологии в проекте?
3. В групповом или индивидуальном проекте лучше применить квест-технологии?
4. Ваши впечатления от сегодняшней работы в «Нано-академии».



Спасибо за