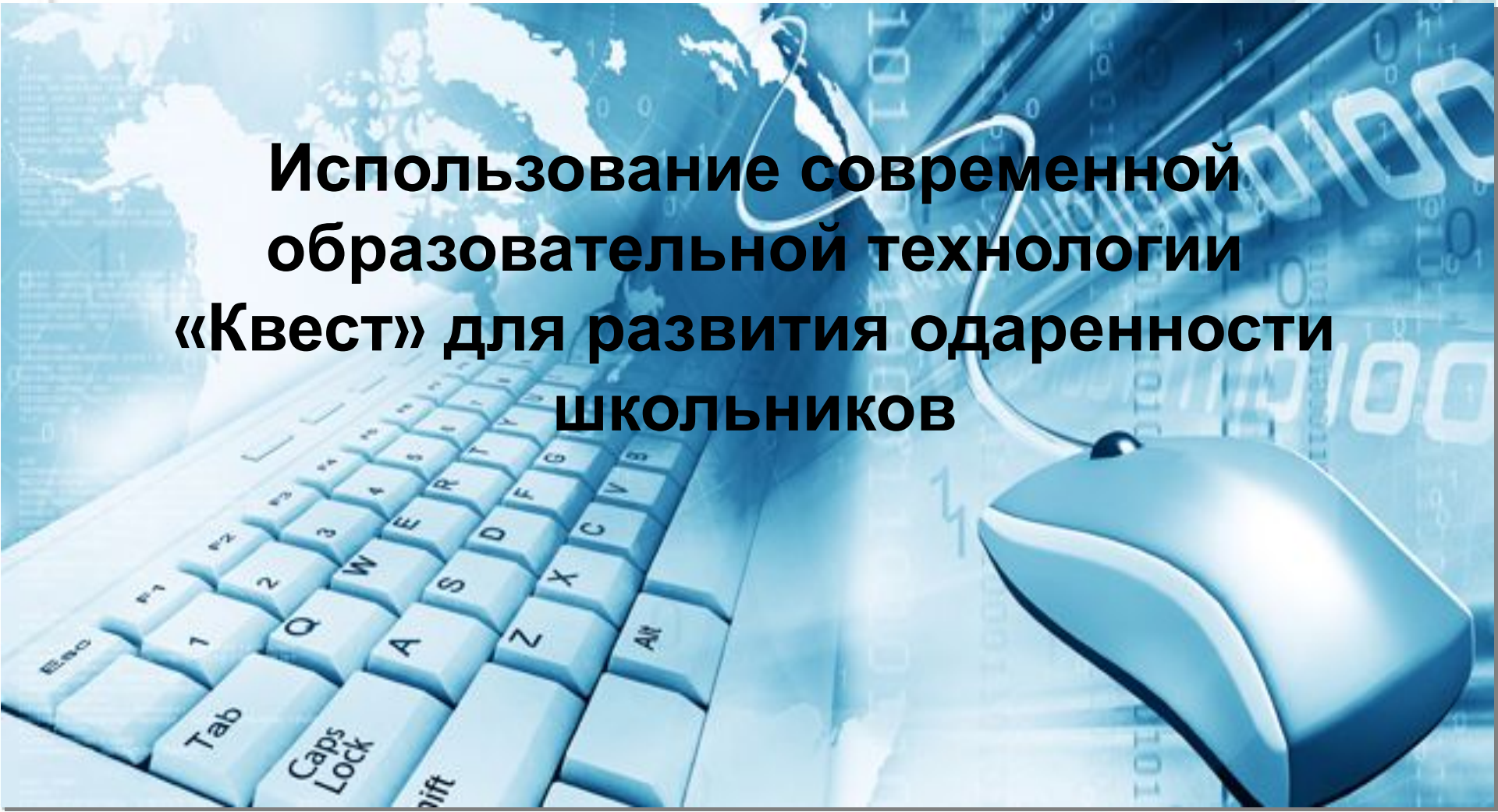


# ***Педагогический проект***

**Использование современной образовательной технологии «Квест» для развития одаренности школьников**



# Актуальность

Ключевое условие реализации ФГОС – это системно-деятельностный подход в образовании. В связи с этим, педагоги должны использовать современные образовательные технологии деятельностного типа. К ним относятся проектно-исследовательская деятельность и образовательные квесты.



**Quest** в переводе с английского языка - продолжительный целенаправленный поиск, который может быть связан с приключениями или игрой; также служит для обозначения одной из разновидностей компьютерных игр.

**Быховский Я.С.**



**Квест** – это разновидность игр, требующих от игрока решения умственных задач для продвижения по сюжету. Квест в педагогике – это выполнение проблемного задания с элементами игры.



# Виды квестов:

- Одноразовые - квесты, единожды выполняемые за игру.
- Многоразовые - квесты, регулярного прохождения (ежедневно, еженедельно, периодически- раз в несколько дней).



# Разновидность квестов:

- Одиночные - прохождение единолично.
- Групповые - прохождение в составе 2-х, 3-х, 4-х игроков и более.

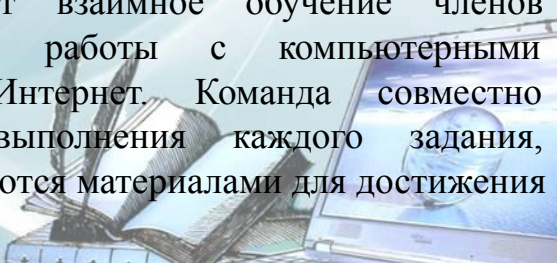


## Начальный этап

| Деятельность учителя                                                                                                                                                                                                                                | Деятельность учащихся                                                                                                                                 |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>Определяет цели и задачи квеста, целевую аудиторию, количество участников, сюжет и форму квеста, пишет сценарий, определяет необходимое пространство и ресурсы, количество помощников, организаторов, назначает дату и интригует участников.</p> | <p>Знакомятся с основными понятиями по выбранной теме, материалами аналогичных проектов. Распределяются роли в команде: по 1-5 человек на 1 роль.</p> |

## Ролевой этап

| Деятельность учителя                                                                                                                                                                | Деятельность учащихся                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>Помогает в осуществлении выбора учащимися; координирует деятельность учащихся при решении поставленной проблемы; оказывает методическое сопровождение при работе над квестом</p> | <p>Индивидуальная работа в команде на общий результат. Участники одновременно, в соответствии с выбранными ролями, выполняют задания. Так как цель работы не соревновательная, то в процессе работы над квестом происходит взаимное обучение членов команды умениям работы с компьютерными программами и Интернет. Команда совместно подводит итоги выполнения каждого задания, участники обмениваются материалами для достижения общей цели.</p> |



## Заключительный этап

### Деятельность учителя

напоминает сообщенные в начале занятия критерии и параметры оценки квеста, совместно с учащимися заслушивает отчеты групп о проделанной работе (рассказ о сделанных презентациях или веб-страницах) и оценивает работу детей.

Подводит итоги квест-урока

### Деятельность учащихся

Команды представляют результаты своей работы в форме презентации или сайта, участвует в оценивании работы по заранее определенным учителем критериям. По результатам исследования проблемы формулируются выводы и предложения.

**Проводится конкурс выполненных работ, где оцениваются понимание задания, достоверность используемой информации, ее отношение к заданной теме, критический анализ, логичность, структурированность информации, определенность позиций, подходы к решению проблемы, индивидуальность, профессионализм представления. В оценке результатов принимают участие как учитель, так и учащиеся путем обсуждения или интерактивного голосования.**



# Вывод

**Проект показывает эффективность применения «Квест» как современной образовательной технологии по развитию одаренности школьников.**

**Использование технологии квест не допустит превращения Ваших учащихся в пассивных созерцателей!**

