

Муниципальное автономное общеобразовательное
учреждение гимназия №18

ПЕДАГОГИЧЕСКАЯ ТЕХНОЛОГИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЙ КВЕСТ В ШКОЛЕ



Нижний Тагил
2023

УДК 371.321.4

ББК 74.20

П 24

Дементьев И.А., Зубко С.П., Каратаева А.М., Кособокова Т.Ф. - Педагогическая технология образовательный квест в школе / МАОУ гимназия №18, г. Н. Тагил, 2023. – 25 с.

Рецензенты:

Малеева Е.В., кандидат педагогических наук, доцент, зав. Кафедрой психологии и педагогики дошкольного и начального образования ФППО НТГСПИ / (ф) РГППУ

Виноградова Н.Б., заместитель директора по учебной работе, учитель физической культуры высшей квалификационной категории

Авторы-составители в методической разработке представили анализ алгоритма организации квестов, разработанный Т.Марчем, практические рекомендации по организации квестов в школе и сценарии игр на различном предметном содержании. Методические рекомендации предназначены для учителей-предметников, учителей начальной школы, классных руководителей общеобразовательных учреждений.

УДК 371.321.4

ББК 74.20

Редактор Е.С. Ключина, учитель русского языка в.к.к. МАОУ гимназия №18 г. Нижний Тагил

Компьютерная верстка Е.А. Старостина, учитель информатики МАОУ гимназия №18 г. Нижний Тагил

© Дементьев И.А., Зубко С.П., Каратаева А.М., Кособокова Т.Ф., 2023

© Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение гимназия №18

Оглавление

Пояснительная записка	4
Квест «Инфознайка»	8
Квест «Вершина здоровья»	14
Квест «Путешествие в страну невыученных уроков»	19
Литература и Интернет-ресурсы.....	25

Пояснительная записка

Каждый педагог мечтает о том, чтобы у его учеников были смелые планы и сильные крылья для свободного полета в мире познания, чтобы дети всегда проявляли интерес к открытию нового, не останавливались в своем личностном развитии и были готовы учиться на протяжении всей жизни.

Сегодня актуальна проблема эффективного перевода обучающихся из зоны «актуального развития» в зону «ближайшего развития», в условиях мотивационного кризиса.

Участвуя в квестах, обучающиеся постигают реальные процессы, проживают конкретные ситуации, приобщаются к проектной деятельности, конструированию новых процессов, объектов, поэтому технология «образовательные квесты» помогает преодолеть мотивационный кризис, активизирует познавательные процессы, обеспечивает позитивный эмоциональный фон для перевода обучающихся из зоны «актуального развития» в зону «ближайшего развития».

Образовательные квесты – это, с одной стороны, стройная образовательная технология, а с другой – это всегда для детей образовательное событие.

Квест как образовательная технология опирается на системно-деятельностный подход, который обеспечивает:

- формирование готовности к саморазвитию и непрерывному образованию;
- проектирование и конструирование социальной среды развития обучающихся в системе образования;
- активную учебно-познавательную деятельность обучающихся;
- построение образовательного процесса с учетом индивидуальных возрастных, психологических и физиологических особенностей обучающихся.

Впервые термин «квест» в качестве образовательной технологии был предложен летом 1995 года Берни Доджем (Bernie Dodge), профессором образовательных технологий Университета Сан-Диего (США). Попытки расширить и дополнить определение Берни Доджа были предприняты Томасом Марчем, который значительно детализировал понятие и представил ряд теоретических формулировок, помогающих глубже проникнуть в суть технологии квеста.

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 (на заключительном этапе) в ведении поиска информации и ее преобразовании в более сложное знание (понимание). Лучшие из квестов помогают учащимся понимать богатство тематических связей, легче включаться в процесс обучения и учат размышлять над собственным познавательным процессом.

Во многом опираясь на труды Л.С. Выготского, Т. Марч утверждал, что этот вид поисковой деятельности нуждается в «опорах», которые должен предоставить учитель. Опоры - это помощь учащимся работать вне зоны их реальных умений. Примерами опор могут быть такие виды деятельности, которые помогают учащимся правильно строить план исследования, вовлекают их в решение проблемы, направляют внимание на самые существенные аспекты изучения.

Благодаря использованию технологии квеста в образовательном процессе обучающиеся получают возможность самостоятельно выбирать и структурировать материал, анализировать полученную информацию, учиться самостоятельно принимать решения для получения нужного результата, постигать элементы научно-практической работы.

Quest в переводе с английского языка продолжительный целенаправленный поиск, который может быть связан с приключениями или игрой. Квест в педагогике – это выполнение проблемного задания с элементами игры.

Квест - это игра, в которой необходимо решать задачи для продвижения по сюжету. Есть некая цель, дойти до которой можно последовательно разгадывая загадки. Каждая загадка – это ключ к следующей точке и следующей задаче. А задачи могут быть самыми разными: активными, творческими, интеллектуальными.

Квесты могут проводиться как в классе, так и на природе, то есть территория проведения ограничена только фантазией организатора и целями проведения.

Алгоритм организации квестов включает 4 этапа. Хороший образовательный квест должен иметь *интригующее введение*. Задание должно быть понятно, интересно и выполнимо. Четко определен

итоговый результат самостоятельной работы. *Процесс поиска* должен иметь признаки проектно-исследовательской деятельности. Завершается образовательный квест *оценкой, самооценкой и коллективной рефлексией* («разбор полета»).

Одним из ключевых признаков обучающих квестов является четкая постановка целей и задач, а вишенкой на торте - соответствующий результат. При грамотном внедрении квестов, которые по сути своей подобны развлечению, образование перерастает в творческий процесс открытия нового, создает условия для эффективной самореализацию.

Квест как образовательная технология опирается на такой подход к обучению, в процессе которого происходит конструирование нового.

Согласно данному подходу, учитель становится не урокодателем, а консультантом, организатором и координатором проблемно-ориентированной, исследовательской, учебно-познавательной деятельности обучаемых. Педагог определяет образовательные цели квеста, формирует сюжетную линию, оценивает не только конечный результат, но и сам процесс деятельности учащегося, обеспечивает организацию поисково-исследовательской деятельности учащегося и т.д.

Основное отличие обучения с элементами образовательных квестов и стандартного образования – это отношение к ошибкам. В школе за ошибки всегда наказывают, но редко хвалят за правильные ответы или решения. Поэтому ученики знают только то, что они сделали неправильно. Это приводит к тому, что ученики концентрируются только на оценках, но никак на самих знаниях и содержании.

Все мы знаем выражение: «учиться на своих ошибках». В квестах это является основным принципом для игрока, ярким показателем того, как с каждой неудачей ученик пробует все новые варианты успешного достижения цели – нового знания или умения, которые являются ключиком к «открытию ларчика». Играя, мы знаем, что нет ничего страшного в неудаче – чем быстрее мы сделаем что-то не так, тем быстрее мы сможем найти верное решение.

Внедрение квестов в образовательный процесс способствует воспитанию и развитию качеств личности, отвечающих требованию современного общества, раскрытию способностей и поддержке позитивной мотивации к процессу познания. Актуальность использования квестов сегодня осознаётся всеми.

Уникальность образовательных квестов выражается в их универсальности. Квесты можно использовать:

- во всех возрастных группах;
- при изучении любых учебных предметов;
- во внеурочной, урочной деятельности, в системе дополнительного образования, в методической работе и при работе с родителями;
- на всех этапах обучения и воспитания;
- как в индивидуальной работе, так и в групповой, и коллективной.

Квест «Инфознайка»

Содержательная цель: актуализировать знания по информатике.

Деятельностная цель: закрепить навыки работы на компьютере при выполнении заданий в различных компьютерных приложениях.

Задачи:

1. Укрепление учебной мотивации.
2. Развитие предметного интереса.
3. Активизация познавательной деятельности.
4. Совершенствование коммуникативных навыков младших школьников.

Предмет: информатика

Участники: учащиеся 4 классов.

Место проведение: актовый зал и кабинеты школы.

Продолжительность: 45 минут

Идея, общая концепция.

Квест «Инфознайка» можно проводить в конце полугодия или учебного года, когда у ребят накоплено достаточно знаний по информатике и имеется необходимый опыт работы на компьютере.

Квест можно провести как для одного класса, так и устроить соревнование между двумя, четырьмя классами. Важное условие - в игре участвует весь класс.

При подготовке квеста важно выполнить 4 действия.

1. Выбрать состав команды. Команда состоит из 8 человек (т.к. 4 станции), в том числе Капитан команды. Остальные ребята класса - это группа поддержки. Два человека из класса – фотокорреспонденты, которые могут посетить все станции и запечатлеть ход игры.

2. Придумать название и девиз, дополнительные аксессуары в одежде приветствуются.

3. Организовать 4 станции. Под станцией будем понимать помещения (это могут быть кабинеты, библиотека, актовый зал и т.п.), в которых стоят компьютеры или ноутбуки, находится раздаточный материал с заданием для группы поддержки, и во время игры игроков будут встречать волонтеры-старшеклассники, задача которых - выдавать карточки с заданием, буквы для кодового слова и жетоны.

4. Подготовить технику (компьютеры или ноутбуки), карточки с заданием, жетоны разного цвета и буквы для кодового слова,

сладкие призы и бутафорские чемоданчики – сейфы, к которым нужно подобрать кодовое слово, чтобы открыть замок.

Сюжет, станции (этапы):

Интригующее начало. В актовом зале присутствуют классы в полном составе, классные руководители и родители – болельщики. Родители могут исполнять роль фотокорреспондентов, сопровождая ребят по станциям. Желательно в процесс выполнения заданий родителям не вмешиваться.



Фото 1. Приветствие команд в начале игры

2. Ведущий – учитель говорит пламенную речь о том, что «Службы безопасности на границе перехватили опасных преступников, которые хотели покинуть страну.

У преступников изъяли чемоданы-сейфы с сокровищами. Но! Чтобы открыть эти сейфы, необходимо подобрать к ним кодовые замки. Служба безопасности страны, зная, что в гимназии учатся талантливые дети, которые изучают информатику со 2-го класса, обратилась к нам за помощью. Не зря говорят: «Кто владеет информацией, тот владеет миром!». Пусть сегодня знания работы с информацией помогут ребятам подобрать кодовые замки и открыть сейфы!»

Ход квеста: команда в актовом зале получает пакет с заданиями и отправляет по 2 человека + группа поддержки на станции. Группа поддержки – это ребята из класса, 4-5 человек, которые также отправятся на станции и будут выполнять задания на карточках и зарабатывать жетоны. Путешествие команды будет проходить по станциям. Ребята из команды в актовом зале получают карточку-навигатор, где написано, на какую станцию (в какой

кабинет) отправятся.

Цель посещения станции - выполнить задание на компьютере и получить буквы, из которых на конечной станции ребята составят кодовое слово. Задания выполняют на время (10-15 минут). Т.е. из актового зала на станции убегут три группы. После окончания выполнения заданий на станции ребятам необходимо вернуться в актовывй зал. Примеры заданий. *Карточки с заданиями для команды.*

Станция «Слово»

Задание. В программе **MS Word** напечатать текст по образцу, используя операцию копирования.

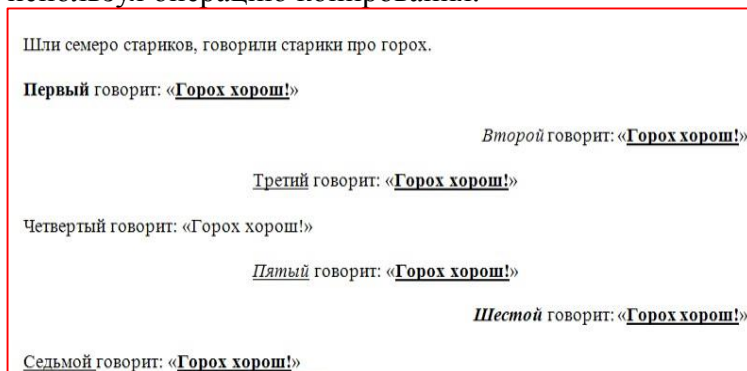


Рис. 1. Карточка для выполнения на станции «Слово»

Памятка.

1 способ копирования.

- 1) Выделить текст
- 2) Нажать Правую Кнопку Мыши – Копировать
- 3) Установить курсор мыши в нужное место – Правую Кнопку Мыши - Вставить

2 способ копирования

- 1) Выделить текст
- 2) Нажать комбинацию клавиш Ctrl + C - Копировать
- 3) Установить курсор мыши в нужное место - Ctrl+V Вставить

Станция «Презент»

Задание. В программе Power Point создать презентацию из 3 слайдов по сказкам К.И. Чуковского «Федорино горе» и «Айболит».

1. Создать слайд для каждой сказки.
2. Разместить на слайде название сказки и автора

(К. Чуковский)

3. Задать фон слайда.
4. Разместить рисунки, соответствующие сказке. Рисунки взять из папки /Изображение / Федорино горе_Айболит
5. Задать анимацию для текста и рисунков.

Станция «Кисточка»

Задание. В программе **Paint** нарисовать город будущего. Творчество приветствуется.

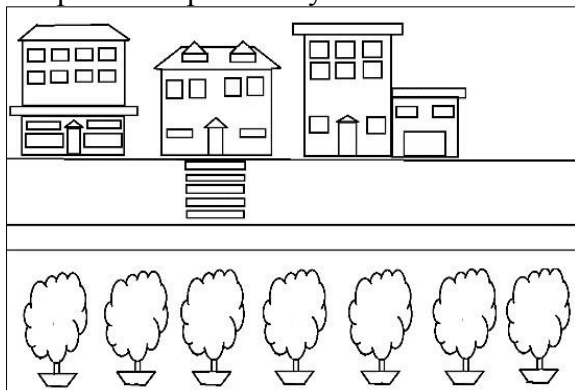


Рис 2. Карточка для станции «Кисточка».

Станция «Анимация»

Задание. В программе **Лого Миры** создать декорации микромира по образцу. Творчество приветствуется. Задать анимацию для птицы, самолета и машин.



Рис 3. Карточка для станции «Анимация».



Фото 5,6. Ребята из группы поддержки зарабатывают жетоны.

Подведение итогов. В конце игры весь класс собирается в актовом зале и подводит итоги: считает собранные жетоны и составляет кодовое слово из букв, которые ребята получили на станциях. Слова, конечно же, связаны с информатикой (процессор, клавиатура и д.р.), эти кодовые замки легко откроют коробки - «сейфы», где лежат сладкие призы. Победит тот класс, кто соберет больше жетонов. В актовом зале жюри-волонтеры считают жетоны, которые ребята приносят со станций.



Фото 7,8. Общими усилиями всегда можно прийти к результату.

Также можно провести конкурс капитанов. Это может быть аукцион, где капитаны по очереди называют применение компьютеров в наше время, победа в этом конкурсе принесет команде 3 жетона.

По итогам игры Инфознайка классы получают дипломы с указанием количества баллов и призового места.

Квест «Вершина здоровья»

Предмет: физическая культура

Содержательная цель: актуализировать знания о здоровьесберегающей функции физической культуры.

Деятельностная цель: закрепить навыки общеразвивающих упражнений.

Задачи:

5. Создать условия для развития устойчивой мотивации к занятиям физической культуры и сохранение здоровья.

6. Показать межпредметную интеграцию повторить и закрепить знания по вопросам здоровьесбережения.

7. Совершенствовать общефизическую подготовку обучающихся.

8. Стимулировать развитие скоростных и силовых способностей учеников

Участники: учащиеся параллели 5-6 классов по 10 человек из каждого класса.

Место проведение: спортивный зал и кабинеты школы.

Продолжительность: 45 минут

Предметное содержание: содержанию данное мероприятие представляет собой меж-предметный квест, охватывает следующие дисциплины общеобразовательного цикла: физическая культура, биология, ОБЖ.

Идея, общая концепция: в основе игры лежит легенда, из которой следует, что каждый класс должен пройти все этапы и добраться до вершины.

Сюжет, станции (этапы): Сюжет представляет собой ряд событий, т.е. последовательность этапов, для прохождения которых используется сквозной сюжет, т.е. движение идет не последовательно, а точки связаны между собой только общим началом и концом так как участвует несколько команд, и каждая команда начинает маршрут со своей точки. Игра проходит по правилам в три этапа: общий сбор, жеребьевка, прохождение маршрута. *Общий сбор.* Все команды собираются в назначенное время в назначенном месте, знакомятся с темой, целью и правилами игры, проходят инструктаж по технике безопасности. *Жеребьевка.* Жеребьевка является частью первого задания. Капитаны команд получают конверты с маршрутным листом, где указаны станции и с которой начинается игра. *Прохождение*

маршрута. Маршрут предполагает 5 этапов. Команды начинают движение с разных точек, согласно своему маршрутному листу.

Маршрутный лист

Маршрутный лист представляет собой таблицу с указанием этапов, расположением станций и полем для заполнения результатов.

Таблица 1

Пример маршрутного листа

№	Этапы	Кабинет	Результат
1.	«Витаминная»	кабинет 31	
2.	«Мозговой штурм»	кабинет 35	
3.	«Островок Лечебный»	кабинет 41	
4.	«Попрыгунчики»	спортзал	
5.	«Крокодил»	спортзал	
6.	«Будь здоров»	врач	
		ИТОГО:	

Ход квеста:

На каждом этапе находится судья по профилю этапа.

1 этап: «Крокодил» (Спортзал)

Изобразить пантомимой спортивные дисциплины. Каждая команда вытягивают определение, изображают его, судья должна догадаться, что это. На выполнение 30 сек. Задача – показать, как можно больше дисциплин, чтобы команда их отгадала. За каждый правильно изобразивший вид спорта дается 3 балла.

Определения на карточках: Баскетбол, Волейбол, Художественная гимнастика, Дзюдо, Легкая атлетика, Футбол, Хоккей, Плавание, Конный спорт, Фехтование, Керлинг, Армреслинг, Шахматы, Тяжелая атлетика, Гребной слалом

2 этап: «Будь здоров» (Кабинет врача)

Участником команды необходимо ответить на все вопросы, за каждый правильный ответ дается один балл, за неправильный ответ – ноль баллов.

Вопросы:

1. Его капля убивает лошадь (Никотин)
2. Какая жидкость переносит в организме кислород? (Кровь)

3. Какой овощ полезен для зрения? (Морковь)
4. Как называется наука о чистоте? (Гигиена)
5. Какой орган поражается у курильщиков прежде всего? (Легкие)
6. Тренировка организма холодом? (Закаливание)
7. Какое лекарственное растение используется для остановки кровотечения? (Подорожник)
8. В этом состоянии люди проводят треть своей жизни. Оно полезно и необходимо. (Сон)
9. Назовите витамин, который вырабатывается в организме человека только под воздействием солнечных лучей. (Витамин Д)
10. Мельчайший организм, переносящий инфекцию. (Микроб)

3 этап: «Витаминная» (Столовая)

Участником команды дается 3 минуты для того, чтоб составить здоровое меню на три приема пищи из предложенных продуктов. За правильное меню дается 5 баллов, за одну ошибку 4 балла, за две ошибки 3 балла, за три ошибки и больше 2 балла.

Продукты на карточках: Каша овсяная, овощной салат, 2 вареных яйца, кока-кола, апельсиновый сок, омлет, гречневая каша, куриная котлета на пару, яблоко, чипсы, попкорн, доширак, шоколад, молоко, пельмени, рыба с овощами, куриный бульон, 2 куска белого хлеба, 2 куска цельнозернового хлеба, чай, бутерброд с сыром, кефир, творожная запеканка, булка с сахаром, фастфуд, пицца.

4 этап: «Мозговой штурм» (Актовый зал)

Участником команды дается 3 минуты для того, чтобы сложить как можно больше пазлов. За каждый правильно собранный пазл дается 2 балла.





Рис. 1. Примеры пазлов.

5 этап: Островок Лечебный

Реквизит: 2 комплекта карточек: первый - с названиями трав; второй – с названиями болезней, их проявлениями.

Необходимо привести карточки в соответствие с народными методами лечения болезней. За каждый правильный ответ – 1 балл.

Варианты:

1. Ромашка – ангина
2. Малина - высокая температура
3. Подорожник - порезы, ссадины
4. Мать-и-мачеха - кашель
5. Крапива – радикулит
6. Чистотел - кожные заболевания
7. Чеснок - грипп
8. Черника - болезни глаз
9. Валериана – нервное расстройство
10. Каланхоэ - насморк

Практическая часть: определить какое перед вами высушенное лекарственное растение (мелисса, мята, зверобой, шиповник, боярышник).

6 этап: «Попрыгунчики» (Спортзал)

Участником команды необходимо попрыгать на скалке 30 секунд, результат всех участников складывается, после отдыха участники команды выполняют подъем туловища из положения лежа на спине, результаты все также складываются. За каждое выполненное упражнение дается один балл.

Подведение итогов: Подведение итогов проходит после прохождения маршрута и выполнения всех задания по маршрутному листу всеми командами. При подведении участвуют судьи со всех этапов. Общий результат подсчитывается по наибольшему количеству баллов.

Квест «Путешествие в страну невыученных уроков»

Цели:

- повышение мотивации к обучению;
- воспитание культуры общения, умения взаимодействовать друг с другом и работать в команде.

Задачи:

Образовательные:

Совершенствовать навыки бега и ходьбы, метания мяча.

Развивать скоростно-силовые способности.

Развивать координацию, способности ориентироваться в пространстве.

Актуализировать знания, полученные на уроке.

Оздоровительные:

Развивать физические качества (скоростно-силовые качества, выносливость, двигательно-координационные качества).

Укреплять сердечнососудистую, дыхательную, нервную системы.

Воспитательные:

Воспитывать морально-волевые качества (настойчивость, упорство, смелость, инициативность).

Развивать устойчивый интерес к урокам физической культуры и занятиям различных видов спорта.

Воспитывать уважение к товарищам, чувство ответственности, взаимовыручки и взаимопомощи, умение работать в команде.

Развивающие:

Развивать творческие возможности детей, память, внимание.

Обогащать словарный запас обучающихся спортивной терминологией через игровую творческую деятельность.

Практические:

Привлечение учащихся к поисковой работе командой.

Целевая аудитория: учащиеся 4 класса

Место проведения: компьютерный класс, спортивный зал МАОУ Гимназии №18

Продолжительность квеста – 90 минут.

По предметному содержанию – моноквест, который включает только один учебный предмет – физическая культура

Идея, общая концепция: в основе игры лежит легенда, из которой следует, что в Стране невыученных уроков случилось несчастье: перевернулось все с ног на голову, нарушился естественный ход вещей, а также пропал важный артефакт, который давал силу знания.

Оборудование: гимнастические скамейки, скакалки, теннисные мячи, ракетки большого тенниса, обручи, баскетбольные и волейбольные мячи, кегли, клюшки, шайбы, флажки, свисток, музыкальный центр, диск с записью музыки.

Раздаточный материал: конверты для команд, маршрутные листы, карточки с заданиями, конверты с частью карты, плакаты, ручки, бумага, клей.

Сюжет, станции (этапы):

Общий сбор. Все команды собираются в назначенное время в назначенном месте, знакомятся с темой, целью и правилами игры, проходят инструктаж по технике безопасности.

Жители Страны невыученных уроков просят помощи. Ключевым заданием является сбор расколовшегося на части артефакта, который представляет собой загадку, и раскрытие его тайны, т.е. разгадка загадки

Жеребьевка. Жеребьевка является частью первого задания. Капитаны команд получают конверты с загадкой, ответом на которую является слово «библиотека». Руководствуясь ответом, капитан должен отправиться в библиотеку и получить от Стражника набор инструкций.

Прохождение маршрута. Маршрут предполагает 12 этапов. Команды начинают движение с разных точек, согласно своему маршрутному листу.

Маршрутный лист.

1. Этап: «МЕТКИЙ СТРЕЛОК»
2. Этап: «ПЕРЕПРАВА»
3. Этап: «ПОСЛУШНЫЙ МЯЧ»
4. Этап: «ХОККЕИСТЫ»
5. Этап: «ВЕСЕЛЫЙ МЯЧ»
6. Этап: «ТУНЕЛЬ»
7. Этап: «УГАДАЙКА»
8. Этап: «ПРЫЖКОВЫЙ»
9. Этап: «САМЫЙ МЕТКИЙ»
10. Этап: «САМЫЙ БЫСТРЫЙ»
11. Этап: «РАЗГАДАЙ ЗАГАДКУ»

12. Этап: «ФИНИШ»

Общий сбор. Все команды собираются в назначенное время в назначенном месте, знакомятся с темой, целью и правилами игры, проходят инструктаж по технике безопасности.

Жеребьевка. Жеребьевка является частью первого задания. Капитаны команд получают конверты с загадкой, ответом на которую является слово «библиотека». Руководствуясь ответом, капитан должен отправиться в библиотеку и получить от Стражника набор инструкций.

Прохождение маршрута. Маршрут предполагает 14 этапов. Команды начинают движение с разных точек, согласно своему маршрутному листу.

Урок начинается в компьютерном классе. Главная сюжетная линия – это поиск командного духа, дружбы, взаимовыручки и взаимопомощи при выполнении заданий.

Затем каждый ученик из каждой команды разгадывает ребус с названием вида спорта и получает подсказку в виде конверта. После повторения правил техники безопасности во время занятий спортивными и подвижными играми с просмотром ИКТ - ресурсов, класс переходит в спортивный зал, где начинается беговая разминка и выполнение общеразвивающих упражнений со скакалкой под музыку, а потом класс делится на 2 команды, выбирается капитан. Капитан команды получает от Стражника набор инструкций с заданиями, эстафетами, полосой препятствий.

В основной части урока учащиеся - доказывают гипотезу, сформулированную учителем в начале урока, что только вместе, плечом к плечу, команда может прийти к победе, преодолев все полосы препятствий, эстафеты, разгадав кроссворды и загадки.

Ход квеста:

«МЕТКИЙ СТРЕЛОК»

Метание теннисного мяча в вертикальную цель на стене. Бросок выполняет каждый игрок. Последний получает конверт с загадкой.

«ПЕРЕПРАВА»

Капитан с теннисной ракеткой в руке (на ракетке лежит теннисный мяч) пробегает по гимнастической скамейке, стараясь не уронить мяч. Оббегает флажок. Возвращаясь, передает ракетку с мячом следующему игроку.

«ПОСЛУШНЫЙ МЯЧ»

Капитан обводит баскетбольным мячом кегли (5шт.). Возвращаясь, передает мяч следующему игроку

«ХОККЕИСТЫ»

Капитан с помощью клюшки бьет мячом в ворота. Затем клюшкой ведет мяч по прямой и передает клюшку и мяч следующему игроку.

«ВЕСЕЛЫЙ МЯЧ»

Капитан, перемещаясь, выполняет нижний прием мяча двумя руками снизу. Обводит стойку, возвращается назад и передает мяч следующему игроку.

«ТУНЕЛЬ»

Игроки команды берут обручи и становятся на указанном расстоянии. Капитан начинает эстафету. Пробежав под обручами, как в туннеле, берет обруч у последнего игрока. Свободный игрок возвращается на исходную позицию и продолжает эстафету. В это время капитан с обручем становится на место первого игрока, а все остальные делают шаг назад и т.д.

«УГАДАЙКА»

1. Любителям данного вида спорта приходится восходить на горные вершины, порой труднодоступные. (Альпинизм)

2. Соревнования на воде на различные дистанции, которые проводятся как в бассейнах, так и на открытых водоемах. (Плавание)

«ПРЫЖКОВЫЙ»

7 человек – прыжок в длину с места (общее количество 8 метров)

«САМЫЙ МЕТКИЙ»

7 человек по очереди должны сбить кеглю (количество попаданий)

«САМЫЙ БЫСТРЫЙ»

Пробежать на время расстояние от старта до кегли (оббежать!) с передачей эстафетной палочки.

«РАЗГАДАЙ ЗАГАДКУ»

Если хочешь умным стать,
нужно много книг читать.

Чтоб найти все книги века,

Приходи в _____

«ФИНИШ»

Команда на финише в конце игры из полученных загадок из конвертов отгадывает слово Библиотека

Подведение итогов:

Подведение итогов проходит после прохождения маршрута и выполнения ключевого задания всеми командами. При подведении участвуют помощники и наблюдатели. Общий результат подсчитывается следующим образом:

1 человек (участник, добравшийся до финала) = 1 балл, 100 рублей = 1 балл, максимальное количество времени = 1 балл.

Демонстрация командой сложенной карты. Совместно с учащимися анализируется и подтверждается или опровергается гипотеза урока, представленная учителем в начале урока. Определяется команда-победитель. Задаётся домашнее задание: повторить общеразвивающие упражнения со скакалкой и разучить новые.

Рефлексия.

Рефлексия является неотъемлемой частью любого вида деятельности, показателем активности обучающегося. Суть ее заключается в уникальном опыте личностного переживания, осмысления и оценки своей деятельности. Попросите детей рассказать о впечатлениях после прохождения теста, о том, что больше всего запомнилось или вызвало затруднения. Рефлексия поможет научиться выражать и свободно излагать свои мысли.

Учитель поздравляет класс стихами:

Команда – это значит вместе,

Команда – все за одного.

Здесь всё по совести и чести,

Здесь не обидят никого.

Команда нас объединяет,

Не испугаемся преград,

Здесь каждый свое дело знает,

Работает на результат.

А если возникают споры,

Они решаются тотчас,

И никакие разговоры

Не отвлекут от дела нас.

В своей команде нам уютно

Мы оказались в ней не вдруг,

Когда кому-то станет трудно,

Свое плечо подставит друг.

Сегодня все очень дружно поработали, и, поэтому, проигравших у нас нет, а это значит, что сегодня ВБ все с достоинством справились с заданием и все - победители! Ура!!

Литература и Интернет-ресурсы

1. Андреева М. В. Технологии веб-квест в формировании коммуникативной и социокультурной компетенции // Информационно-коммуникационные технологии в обучении иностранным языкам. Тезисы докладов I Международной научно-практической конференции. М., 2004

2. Василенко А. В. Квест как педагогическая технология. История возникновения квест-технологии URL: https://www.predmetnik.ru/conference_notes/69 - Текст: электронный

3. Василенко А.В. «Квест как педагогическая технология. История возникновения квест-технологии» [Электронный ресурс] Режим доступа: https://www.predmetnik.ru/conference_notes/69

4. Навигатор образования. URL: https://fulledu.ru/news/6066_rektor-vshe-rasskazal-otmenege.html?utm_source=newsletter&utm_medium=email&utm_campaign=ezhenedelnaya_rassylka_s_sayta_navigator_obrazovaniya&utm_term=2021-01-31 - Текст: электронный

5. Николаева Н. В. Образовательные квест-проекты как метод и средство развития навыков информационной деятельности учащихся // Вопросы Интернет-образования. 2002, № 7.

6. Николина В.В., Фелелова О.Е. Социокультурная практика в современном образовании // Современные проблемы науки и образования. – 2016. – № 4

7. Смирнова Е.А. Образовательный квест как интерактивная образовательная среда. [Электронный ресурс] Режим доступа: <https://nsportal.ru/shkola/obshchepedagogicheskie-tekhnologii/library/2019/02/15/obrazovatelnyy-kvest-kak-interaktivnaya>

8. Сокол И.Н. Классификация квестов / И.Н. Сокол // Молодой вчений. - 2014. - № 6 (09). - с. 138-140. [Электронный ресурс] Режим доступа: <http://www.molodyvcheny.in.ua/files/journal/2014/6/89.pdf>

9. Универсальные компетентности и новая грамотность: чему учить сегодня для успеха завтра. /Фрумун И.Д., Добрякова М.С., Баранников К.А., Реморенко И.М., М. НИУ ВШЭ, 2018 – 25 с.