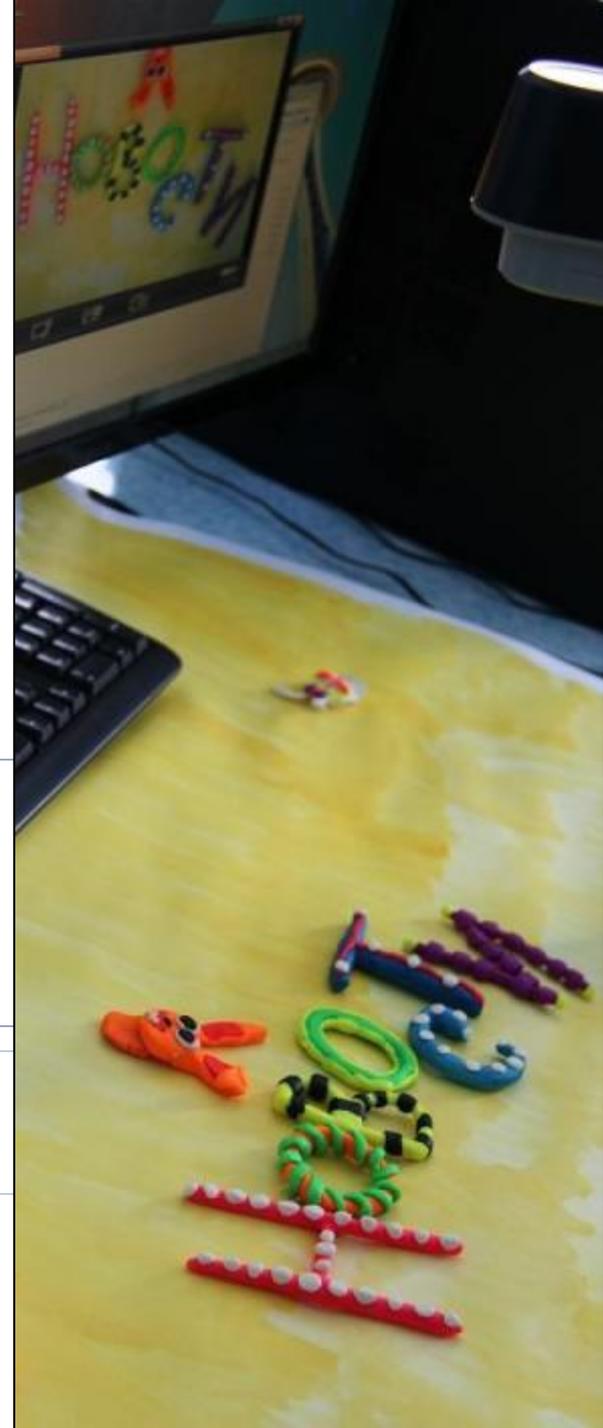


Интеллектуальные образовательные квесты в интенсивной школе как способ формирования УУД

Татьяна Власенко, МАОУ Гимназия 6
Анна Крепышева, МАОУ Лицей 11



Интенсивная школа предполагает получение новых знаний, практик за короткий промежуток времени и предусматривает включение участников в современные формы коммуникации и деятельности, обеспечивающие как личностное развитие, так и сотрудничество.

Цели:

- ▶ сплочение детского коллектива;
- ▶ формирование у детей универсальных учебных действий в процессе творческой интеллектуальной деятельности.



Задачи:

- ▶ выявить потенциальные возможности одаренных детей и обеспечить возможность дальнейшего развития через организацию различных форм коллективного и индивидуального сопровождения;
- ▶ организовать активную учебно-познавательную деятельность обучающихся;
- ▶ научить школьников уважать других людей, вести конструктивный диалог, достигать взаимопонимания, сотрудничать для достижения общих результатов, находить общее решение и разрешать конфликты на основе согласования позиций и учёта интересов; формулировать, аргументировать и отстаивать своё мнение;



Задачи:

- ▶ формировать у школьников умения и способы деятельности по решению нестандартных задач:
 - самостоятельно планировать пути достижения целей, осознанно выбирать наиболее эффективные способы решения учебных и познавательных задач;
 - соотносить свои действия с планируемыми результатами, осуществлять контроль своей деятельности в процессе достижения результата, определять способы действий в рамках предложенных условий и требований, корректировать свои действия в соответствии с изменяющейся ситуацией;
 - развивать коммуникативную компетентность в общении и сотрудничестве с другими людьми в процессе образовательной, общественно полезной, учебно-исследовательской, творческой и других видов деятельности;
- ▶ систематизировать, расширить и дополнить знания по предметам «информатика» и «математика»;
- ▶ накопить у учащихся положительный опыт самореализации.



► Понятие образовательного квеста

«Квест» (транслит. англ. quest – поиски) обозначает игру, требующую от игрока решения умственных задач для продвижения по сюжету. Сюжет игры может быть predetermined или же давать множество исходов, выбор которых зависит от действий игрока.

Образовательный квест – проблема, реализующая образовательные задачи, отличающаяся от учебной проблемы элементами сюжета, ролевой игры, связанная с поиском и обнаружением мест, объектов, людей, информации, для решения которой используются ресурсы какой-либо территории или информационные ресурсы.



▶ Виды образовательных квестов

По структуре сюжета квесты могут быть:

- ▶ **линейными** – игра построена по цепочке: разгадав одно задание, участники получают следующее, и так до тех пор, пока не пройдут весь маршрут;
- ▶ **нелинейными:**
 - ▶ **штурмовыми** – игроки получают основное задание и перечень точек с подсказками, но при этом самостоятельно выбирают пути решения задач;
 - ▶ **кольцевыми** – представляют собой тот же «линейный» квест, но замкнутый в круг: команды стартуют с разных точек, которые будут для них финишными.
- ▶ **комбинированными**



▶ Виды образовательных квестов

Образовательные квесты могут быть организованы в разных пространствах:

- ▶ **квесты в замкнутом помещении** (в классе, в музеях, внутри зданий, в парках);
 - ▶ **квесты на местности** (городское ориентирование, квесты на местности с поиском тайников и элементами ориентирования);
 - ▶ **смешанные варианты**, в которых сочетается и перемещение участников, и поиск, и использование информационных технологий, и сюжет, и опережающее задание-легенда.
-



▶ Виды образовательных квестов

По технической платформе:

- ▶ виртуальные дневники и журналы (блоги, ЖЖ и др.);
- ▶ сайты;
- ▶ форумы;
- ▶ Google-группы;
- ▶ Вики-страницы;
- ▶ социальные сети.

По форме проведения

- ▶ компьютерные игры-квесты
 - ▶ веб-квесты
 - ▶ QR-квесты
 - ▶ квесты на природе
 - ▶ комбинированные.
-



▶ Виды образовательных квестов

По форме работы:

- ▶ **групповые;**
- ▶ **индивидуальные.**

По предметному содержанию:

- ▶ **моно квест;**
- ▶ **межпредметный квест.**

По информационной образовательной среде:

- ▶ **традиционная образовательная среда;**
 - ▶ **виртуальная образовательная среда.**
-



▶ Виды образовательных квестов

По режиму проведения:

- ▶ **в реальном режиме;**
- ▶ **в виртуальном режиме;**
- ▶ в комбинированном режиме.

По сроку реализации:

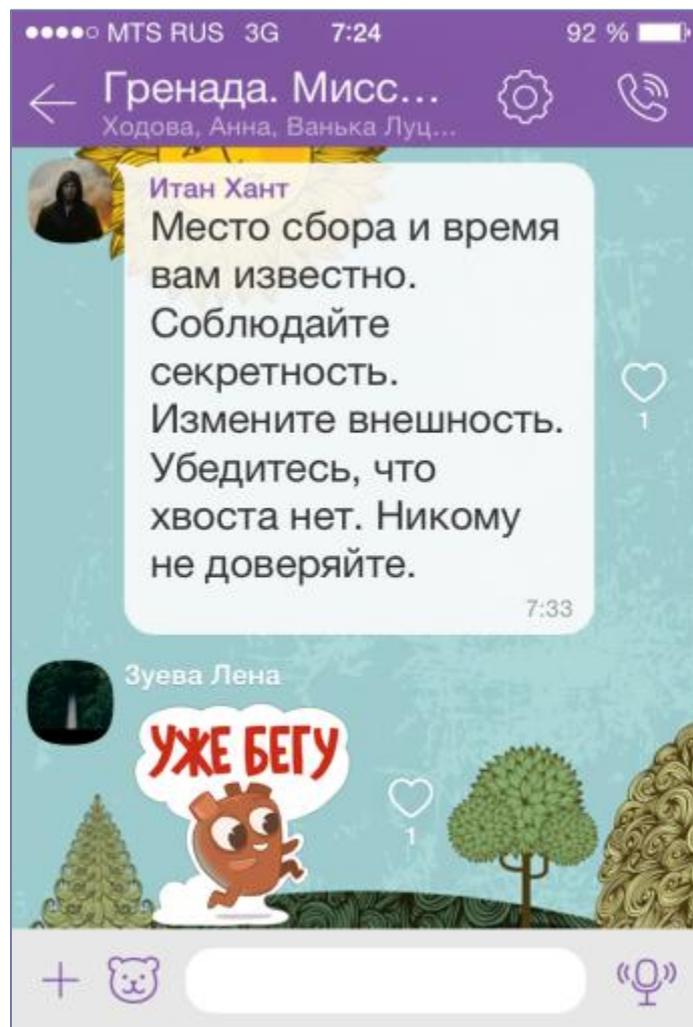
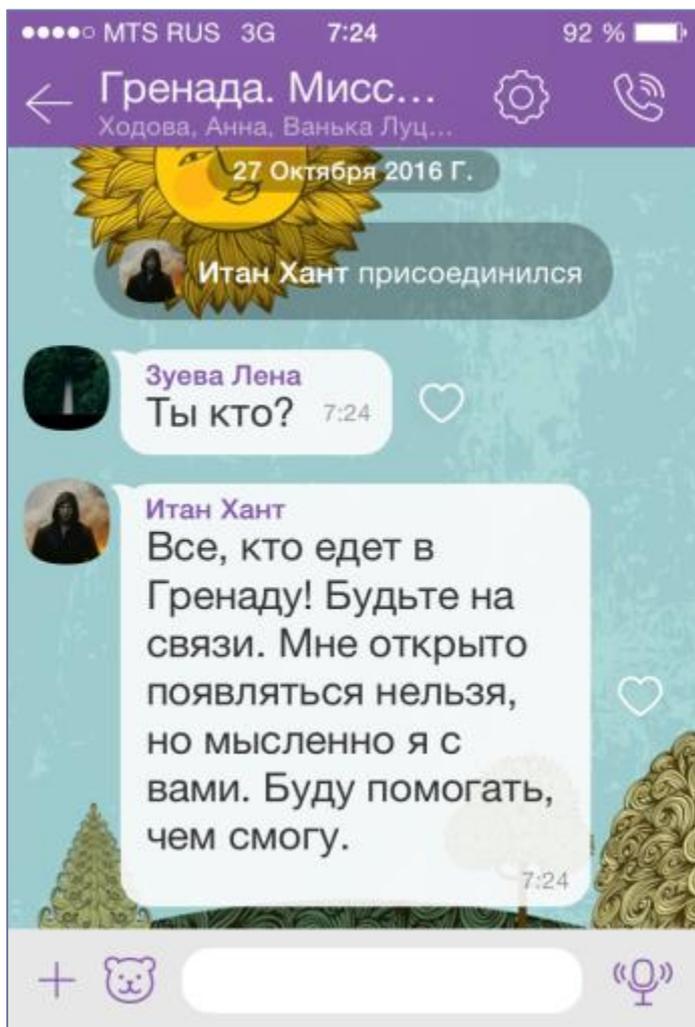
- ▶ **краткосрочные** (цель: углубление знаний и их интеграция, рассчитаны на одно – три занятия);
 - ▶ **долгосрочные** (цель: углубление и преобразование знаний, рассчитаны на длительный срок – может быть, на семестр или учебный год).
-



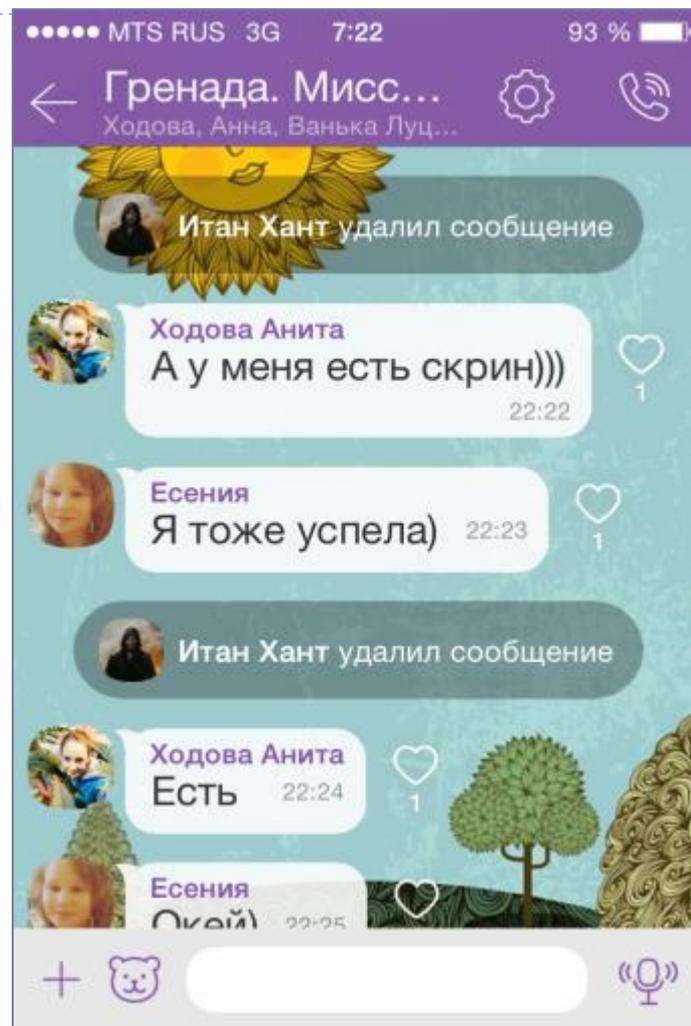
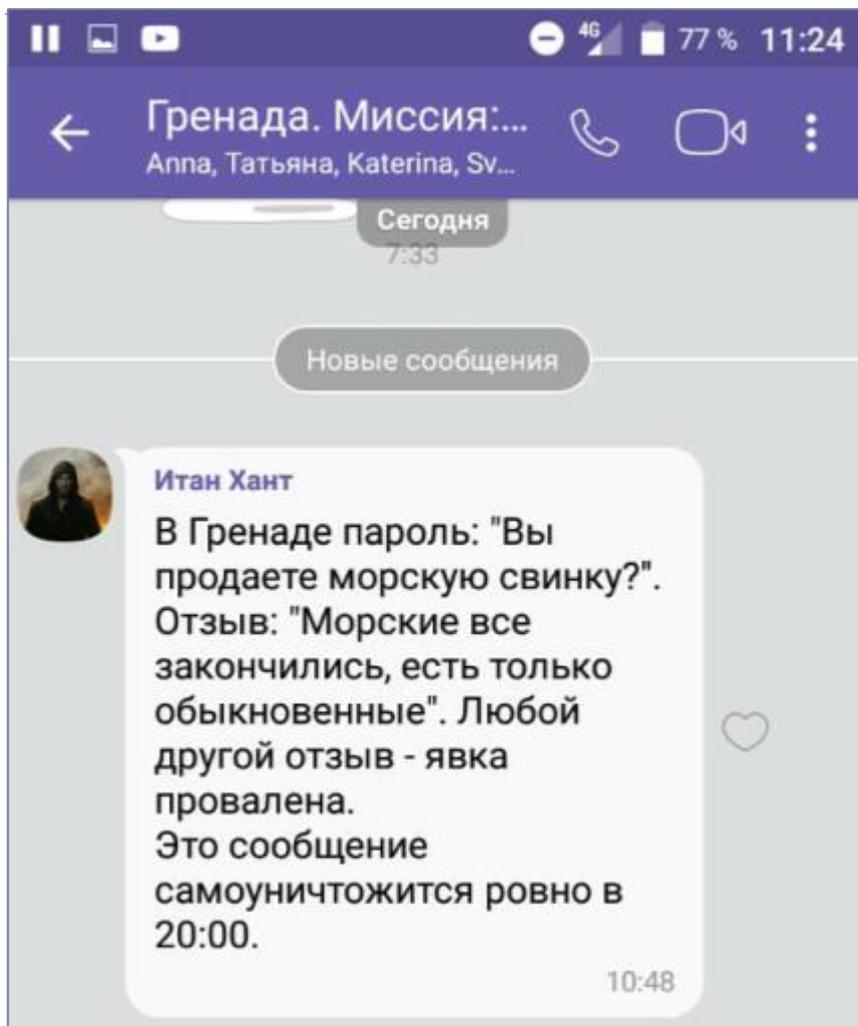
► Квест «Миссия невыполнима»



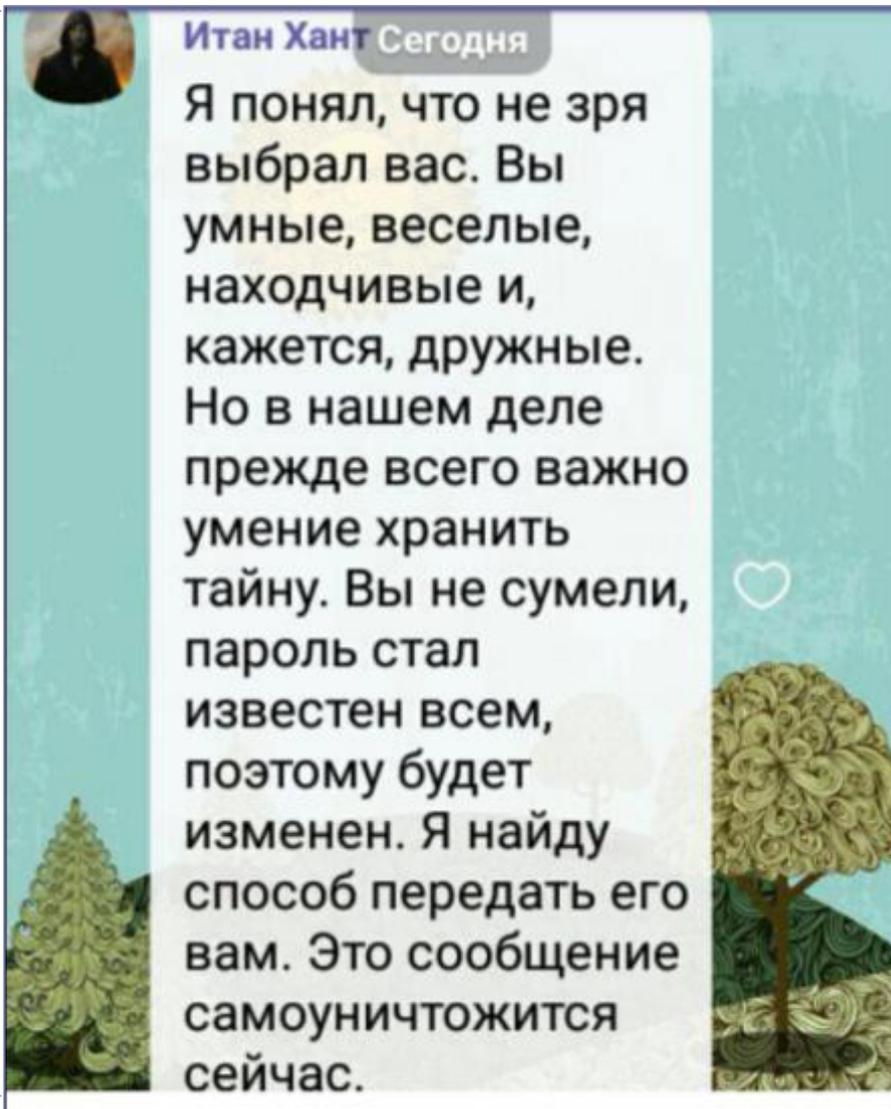
► Квест «Миссия невыполнима»



► Квест «Миссия невыполнима»



► Квест «Миссия невыполнима»



The image shows a screenshot of a social media post. At the top left is a circular profile picture of a man with a beard and long hair. To the right of the profile picture, the name "Итан Хант" is written in blue, followed by "Сегодня" in a grey pill-shaped box. The main text of the post is in black and reads: "Я понял, что не зря выбрал вас. Вы умные, веселые, находчивые и, кажется, дружные. Но в нашем деле прежде всего важно умение хранить тайну. Вы не сумели, пароль стал известен всем, поэтому будет изменен. Я найду способ передать его вам. Это сообщение самоуничтожится сейчас." The background of the post is light blue with faint illustrations of trees and a heart icon.

Итан Хант Сегодня

Я понял, что не зря выбрал вас. Вы умные, веселые, находчивые и, кажется, дружные. Но в нашем деле прежде всего важно умение хранить тайну. Вы не сумели, пароль стал известен всем, поэтому будет изменен. Я найду способ передать его вам. Это сообщение самоуничтожится сейчас.

► Квест «Миссия невыполнима»



MTS RUS 3G 15:06 40 %

← mi.gimn6.ru 10

Секретная карта

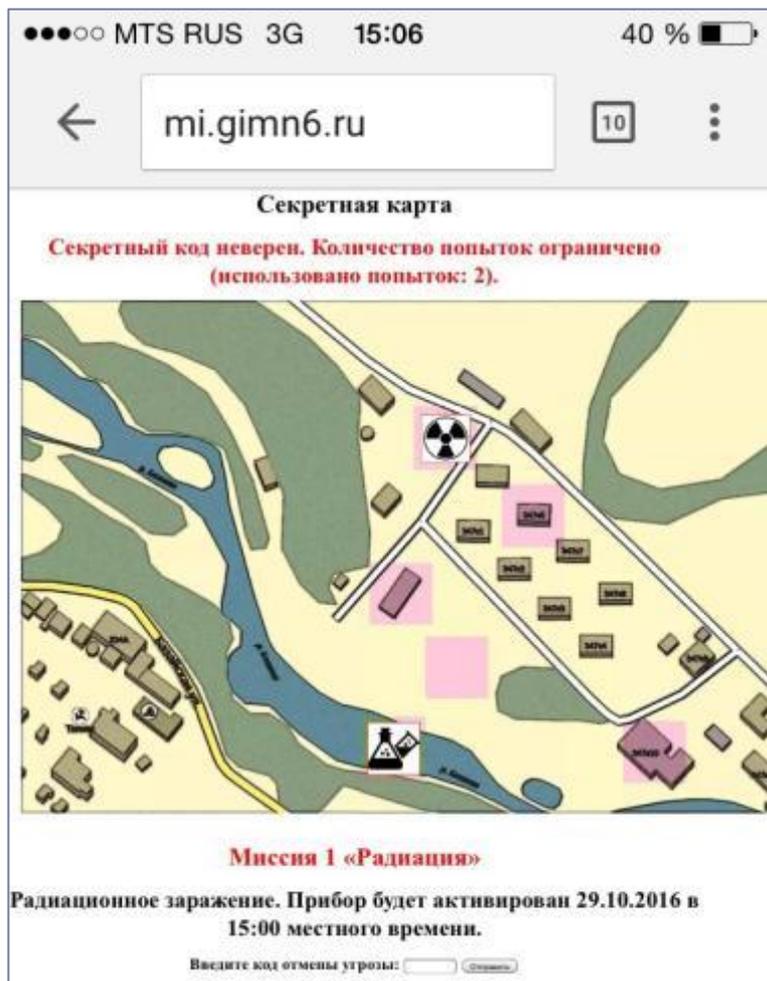
Секретный код неверен. Количество попыток ограничено (использовано попыток: 2).

Миссия 1 «Радиация»

Радиационное заражение. Прибор будет активирован 29.10.2016 в 15:00 местного времени.

Введите код отмены угрозы:

► Квест «Миссия невыполнима»



Первая миссия «Радиация»

«На территории «Гренады» размещен источник очень сильного радиационного излучения.

Дата и время активации указаны на карте.

Ваша миссия, если вы за нее возьметесь – найти и обезвредить прибор.

Если не возьметесь – все погибнут...»

► Квест «Миссия невыполнима»



► Квест «Миссия невыполнима»



Миссия «Химическое заражение»

«Враг сливает в ближайшую к вам реку очень опасные химические вещества, которые сложно нейтрализовать. Все живое вблизи реки может погибнуть.

Ваша миссия – отключить трубу кодом отмены и нейтрализовать яд, который уже вылит в воду. Для этого создайте специальное вещество и вылейте его непосредственно в реку. Спасите реку, отправьте мне подтверждающее видео и ждите дальнейших указаний»



► Квест «Миссия невыполнима»



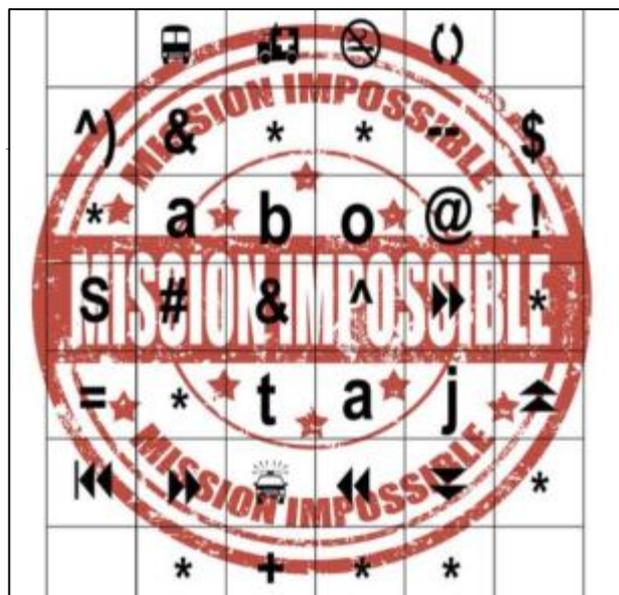
*«Местность заминирована.
Взрыв назначен на 14:00.
То, что вам нужно, в горах.
Будьте внимательны!»*

Миссия «Минное поле»



► Квест «Миссия невыполнима»





Миссия «Крот»

«Про наши предыдущие операции стало известно противнику. На территории планируется десант резидентов неприятеля. Происходит массовая перевербовка наших агентов среди вас. «Кротом» может оказаться каждый. Ваша миссия – найти и обезвредить всех кротов. Правила в конверте»



► Квест «Миссия невыполнима»



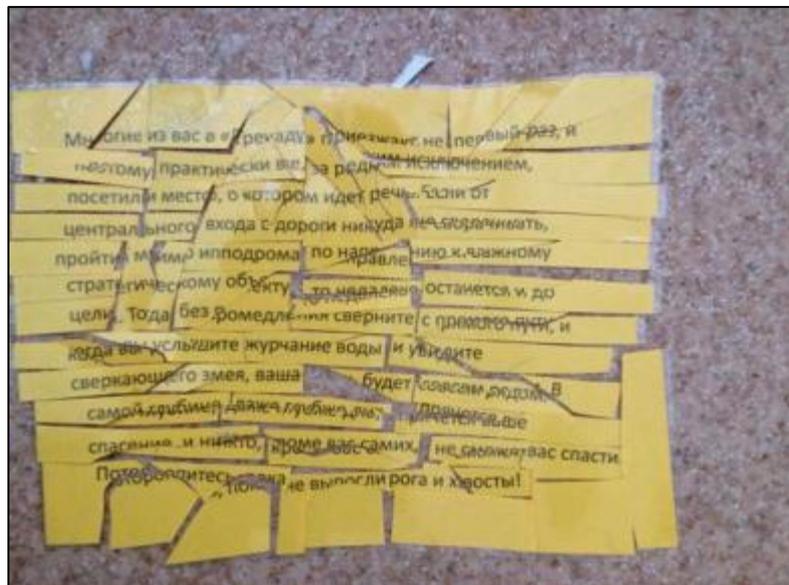
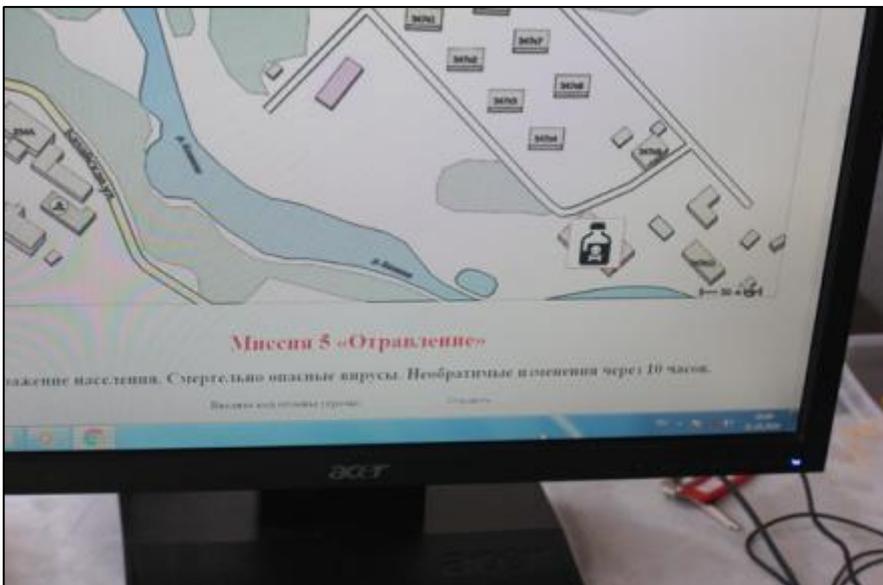
Миссия «Отравление»

«Наши агенты узнали, что враг готовит новую диверсию...»

Секретное вещество будет внедрено в конфеты "Маска"...

Под воздействием этого вещества у людей отрастают рога и поросячьи хвостики, а через 10 часов изменения становятся необратимыми...

Будьте осторожны!"



► Квест «Миссия невыполнима»

Миссия «Доллар»

«У администратора лагеря на столе лежит папка с номерами банковских счетов, необходимых врагу для того, чтобы получить деньги на свои диверсионные дела.

Ваша миссия – выкрасть и сжечь данные бумаги, чтобы диверсанты не смогли воспользоваться деньгами и подчинить себе мир.

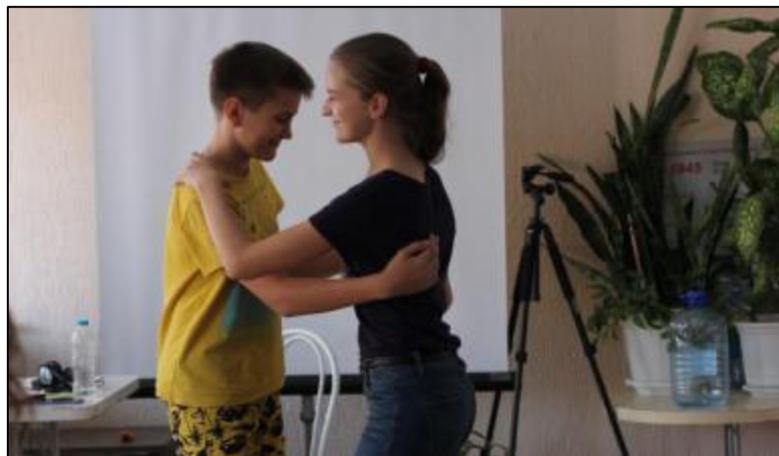
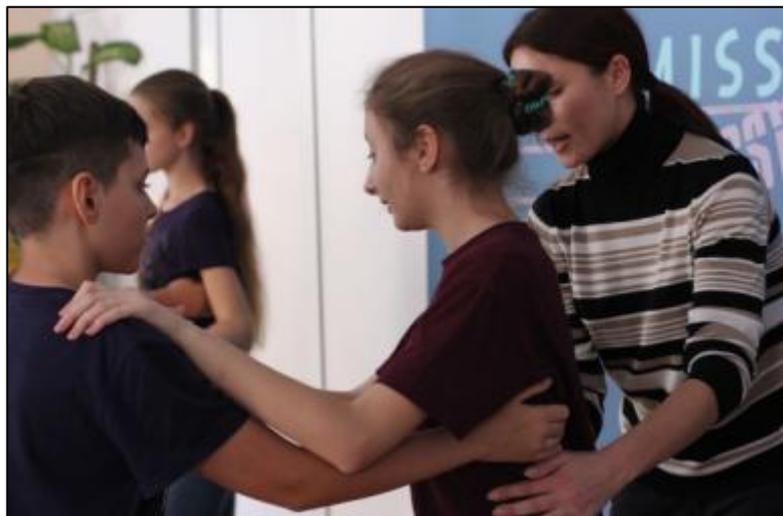
Предварительно отправьте найденный в бумагах главный код для отмены уже начатой хакерской атаки.

Учтите, что человек, маскирующийся под администратора лагеря, хитер, умен и очень опасен. Это агент высшей категории. У него есть только одна уязвимость: он очень любит круассаны и танец джайв.

После гипноза, о котором он не помнит, несанкционированно проведенного одним из членов отряда «Миссия невыполнима», при поедании круассанов при просмотре танца, агент цепенеет на несколько секунд, которых и будет достаточно для проведения вашей операции. После этого быстро убегайте. Иначе пощады не будет...»



► Квест «Миссия невыполнима»









► Квест «Миссия невыполнима»

