

# Издательство и Образовательный Центр "Лучшее Решение"



[лучшеерешение.рф](http://лучшеерешение.рф) [конкурс.лучшеерешение.рф](http://конкурс.лучшеерешение.рф) [квест.лучшеерешение.рф](http://квест.лучшеерешение.рф)  
[лучшийпедагог.рф](http://лучшийпедагог.рф) [publ-online.ru](http://publ-online.ru) [полезныекниги.рф](http://полезныекниги.рф)  
[t-obr.ru](http://t-obr.ru) [1-sept.ru](http://1-sept.ru) [v-slovo.ru](http://v-slovo.ru) [o-ped.ru](http://o-ped.ru) [na-obr.ru](http://na-obr.ru)

## Использование квест-технологии для развития УУД при преподавании географии

Автор:

Горбатюк Анна Владимировна

МБОУ «СОШ № 12 имени Героя Советского Союза  
Черновского Семёна Александровича»,  
Новокузнецкий городской округ



# АКТУАЛЬНОСТЬ



Максим Горький  
(1868-1936)

Игра – путь детей к познанию мира, в котором они живут и который призваны изменить.

М. Горький

Актуальность вызвана требованием новых Федеральных государственных образовательных стандартов применять активные и интерактивные формы обучения на уроках, недостаток методической проработки данного вопроса, и потребностями современного общества и обучающихся.



# ТРЕБОВАНИЯ ФГОС К РЕЗУЛЬТАТАМ ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ ОСНОВНОГО ОБЩЕГО ОБРАЗОВАНИЯ



## **ЛИЧНОСТНЫЕ**

ГОТОВНОСТЬ К  
саморазвитию;  
мотивация  
к познанию и  
обучению

## **МЕТАПРЕДМЕТНЫЕ**

овладение  
универсальными  
познавательными,  
коммуникативными,  
регулятивными  
учебными действиями

## **ПРЕДМЕТНЫЕ**

получение  
нового знания, его  
преобразование  
и применение



## МЕТАПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ УЧАЩИХСЯ ПО ФГОС:



### ПОЗНАВАТЕЛЬНЫЕ:

- логические действия;
- исследовательские действия;
- работа с информацией



### КОММУНИКАТИВНЫЕ:

- общение;
- совместная деятельность



### РЕГУЛЯТИВНЫЕ:

- самоорганизация
- самоконтроль



# АКТУАЛЬНОСТЬ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ КВЕСТ- ТЕХНОЛОГИИ.



**Системно-деятельностный** подход обеспечивает системное и гармоничное развитие личности обучающегося, освоение им знаний, компетенций, необходимых для жизни в современном обществе, так и для успешного обучения на уровне основного общего образования, а также в течение жизни.





# ИННОВАЦИОННОСТЬ ПРИМЕНЕНИЯ КВЕСТ- ТЕХНОЛОГИИ



**КВЕСТ-ТЕХОЛОГИЯ** реализует системно-деятельностный подход.

**КВЕСТ- ТЕХНОЛОГИЯ** обеспечивает игровую, познавательную, исследовательскую и творческую деятельность учащихся.



Учащиеся осуществляют учебные действия по намеченному плану. Формулируют затруднения, проводят коррекцию и контроль самостоятельно.



# ПОНЯТИЕ КВЕСТ



Доджем  
Берни

**Квест** (англ. quest) - поиск, или приключенческая игра (англ. adventure game) — один из основных жанров компьютерных игр, представляющий собой интерактивную историю с главным героем, управляемым игроком.

Впервые термин «квест» в качестве образовательной технологии был предложен летом 1995 года Берни Доджем, профессором Образовательных технологий Университета Сан-Диего.





# ДОСТОИНСТВА ИСПОЛЬЗОВАНИЯ КВЕСТ- ТЕХНОЛОГИИ



1. При организации первого урока курса. В таком случае положительный настрой и мотивация изучения учебного предмета долгое время сохраняется.

2. При организации урока контроля знаний. В данном случае на первом же этапе урока у обучающихся снимается нервное напряжение, что уже способствует к более высокому результату выполнения работы.

3. При организации внеурочной деятельности. Включение квест-уроков или элементов во внеурочную деятельность также дает положительные результаты.





# ДИДАКТИЧЕСКИЕ ПРИНЦИПЫ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ КВЕСТ- ТЕХНОЛОГИИ



**ДОСТУПНОСТЬ**

**СИСТЕМНОСТЬ**

**ПРОЧНОСТЬ**

**НАГЛЯДНОСТЬ**

**СОЗНАТЕЛЬНОСТЬ И АКТИВНОСТЬ**



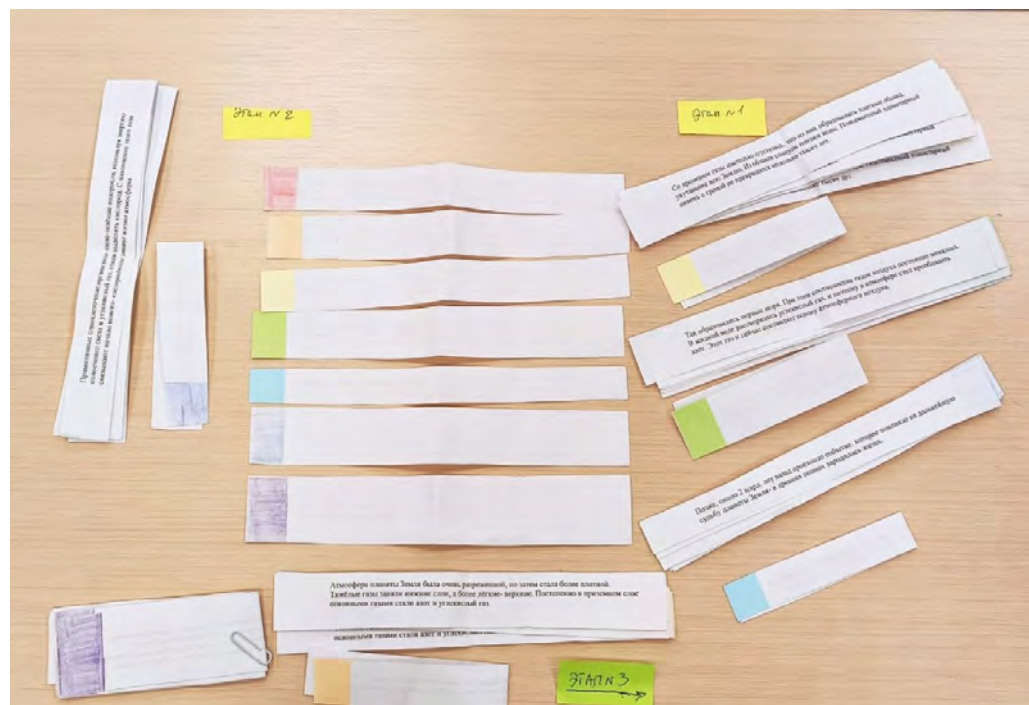


# По структуре образовательные квесты классифицируются на:



- **последовательные квесты**, в них шаг за шагом предлагается головоломка, разгадав которую участники получают подсказку для прохождения следующего этапа;
- **квесты -проекты**, позволяющие организовать исследовательскую деятельность школьников в игровой форме;
- **учебные квесты**, где нужно не только проходить очередной этап, но и собирать подсказки, которые, возможно, пригодятся для выполнения заданий.

# ПРИМЕР ИСПОЛЬЗОВАНИЯ КВЕСТ- ТЕХНОЛОГИИ НА УРОКАХ ГЕОГРАФИИ



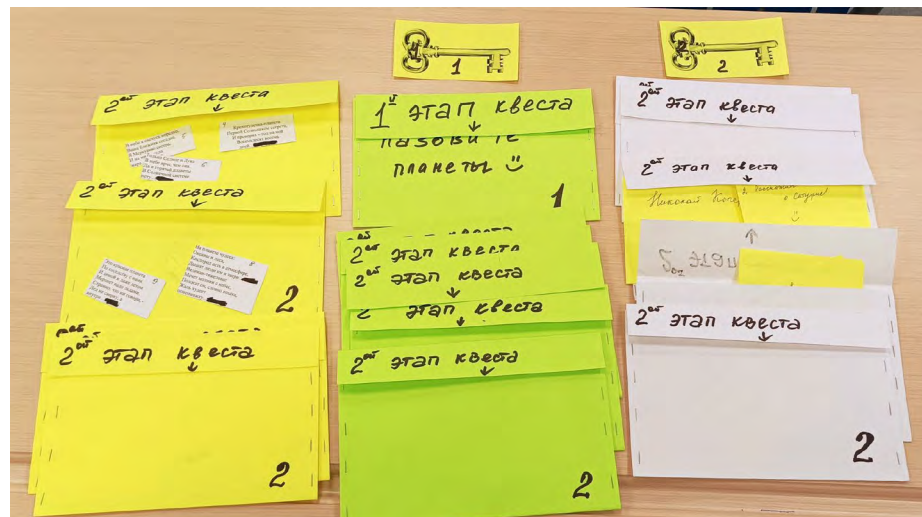


# ПРИМЕР ИСПОЛЬЗОВАНИЯ КВЕСТ-ТЕХНОЛОГИИ ВО ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ





# ПРИМЕР ИСПОЛЬЗОВАНИЯ КВЕСТ- ТЕХНОЛОГИИ НА УРОКАХ ГЕОГРАФИИ





# СТРУКТУРА ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО КВЕСТА



**1. Проблемное вступление, или игровой сюжет, в который мы включаем обучающихся.**

**2. Интересные задания. В рабочей тетради, поурочных разработках и в методических рекомендациях есть много заданий, которые можно использовать при разработке квеста, а основное или творческое задание – задание по теме данного урока из учебника.**

**3. Информационные ресурсы. Это ссылки, справочные материалы, наглядные пособия и другие источники, из которых обучающиеся черпают информацию по теме заданного квеста.**

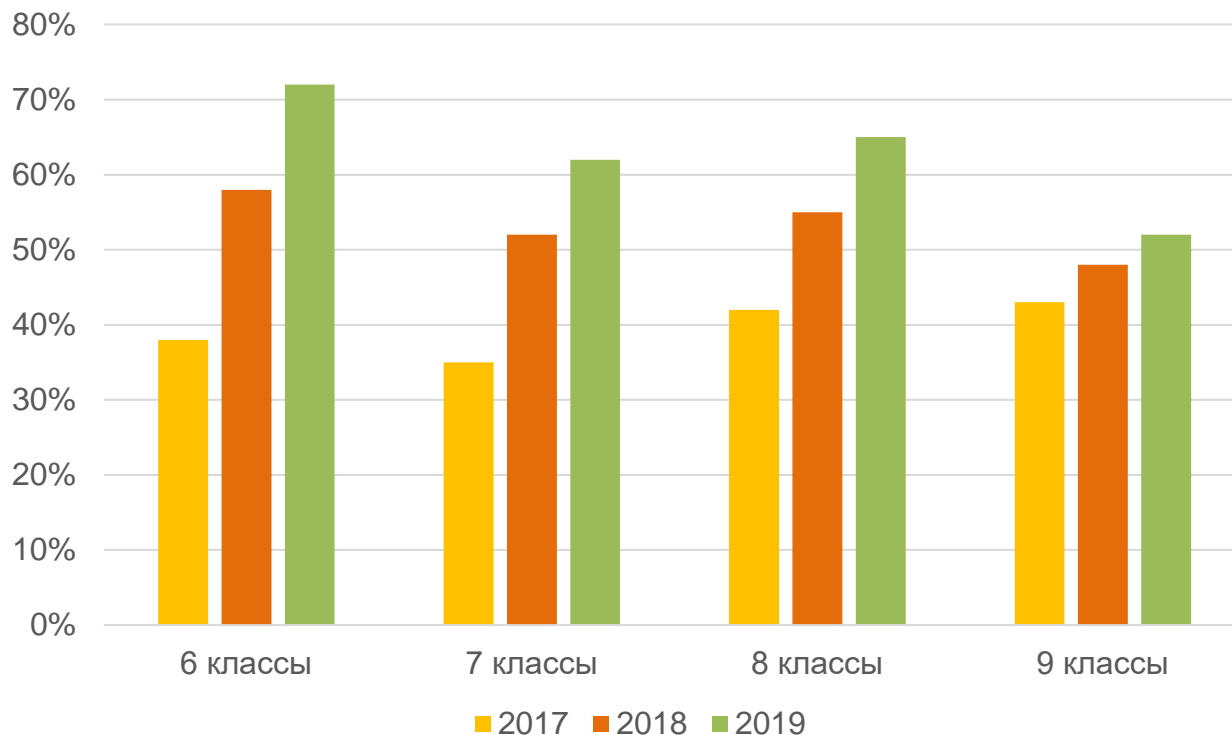
**4. Правила игры или руководство к действию. Под правилами понимается план работы обучающегося – что нужно сделать, чтобы достичь цели.**

**5. Заключение (оценивание).**



# МОНИТОРИНГ ПРЕДМЕТНЫХ ДОСТИЖЕНИЙ

Качественная успеваемость

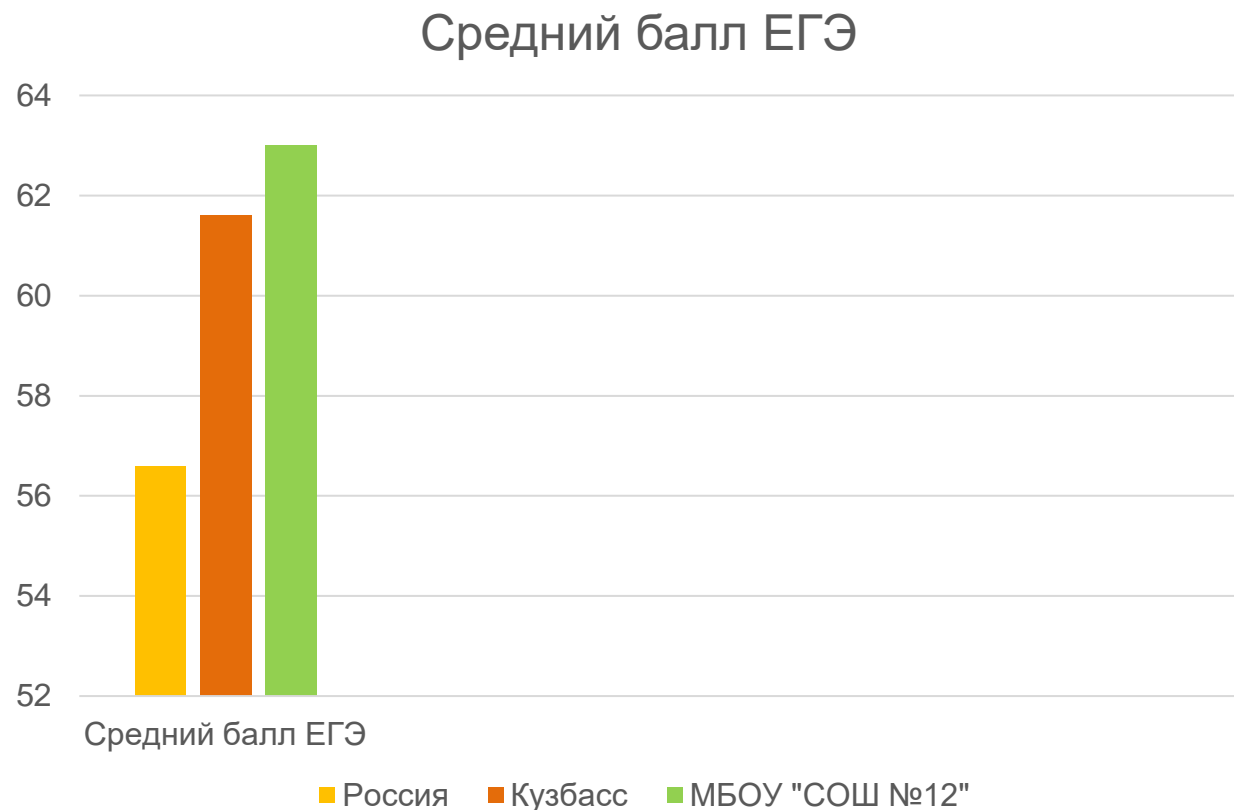


**ДИАГРАММА 1 “ КАЧЕСТВЕННАЯ УСПЕВАЕМОСТЬ ”**





# РЕЗУЛЬТАТЫ ЕГЭ ПО ГЕОГРАФИИ (2018 ГОД)



## ДИАГРАММА 2 «СРАВНИТЕЛЬНЫЙ АНАЛИЗ РЕЗУЛЬТАТОВ ЕГЭ ПО ГЕОГРАФИИ



# ИСПОЛЬЗОВАНИЕ КВЕСТ-ТЕХНОЛОГИИ СПОСОБСТВУЕТ:



- развитию познавательного интереса и творческого мышления;
- формированию универсальных учебных действий;
- развитию самостоятельности и инициативности в изучении предметов;
- формированию устойчивого интереса к «исследованию» материала;
- формированию мотивации командной работы и развития «мягких» навыков.