

Метапредметный квест «СледОпыт»

Главной задачей современной российской школы является формирование личности, способной адаптироваться к различным социальным условиям, обладающей высокой внутренней культурой и развитыми коммуникативными способностями. Развитая речь рассматривается как орудие познания мира и самого себя, а развитие речи становится центральной задачей развития личности. Эта важная задача должна решаться не только на уроках, но и во внеурочной деятельности.

Главная черта, характеризующая сущность коммуникативной компетентности – это способность и готовность вступать в различного рода (вербальные, невербальные, письменные, устные) коммуникации с целью решения задач общения (поиска, передачи информации, быть понятым, понимать и т.п.). Это проявляется в стремлении вступать в диалог, обращаться к другому с вопросами, суждениями, высказываниями, в умении представления себя, способности задавать вопросы собеседнику, конструировать ответы на заданный вопрос, находить вербальные и невербальные средства формирования и формулирования мысли и т.д.

Формирование умений коммуникативной направленности требует использования в образовательном процессе технологий деятельностного типа, поэтому актуальность использования квестов сегодня наглядна. Тем не менее, метод образовательного «квеста» не является инновационной технологией. В современной практике он квалифицируется как «Ретроинновация», поскольку «переносится в несколько модифицированном виде уже имевшийся в прошлом, но в силу исторических обстоятельств переставший применяться феномен».

Квест – это один из жанров приключенческой игры, требующий от игрока решения умственных задач для продвижения по сюжету. С педагогической точки зрения это активная игровая форма обучения на основе межпредметной интеграции. Но квест – это не просто игра, это дидактическая игра с определенными правилами, с временными ограничениями, с определенными ролями учеников, с целями, задачами и итогами. Она несёт в себе элемент соревновательности, способствует развитию аналитических способностей. Использование квестов расширяет рамки образовательного пространства, нацелено на формирование ключевых компетентностей в интеллектуальной, коммуникационной, информационной и прочих сферах.

МАОУ «Ныробская СОШ имени А.В.Флоренко» в течение двух лет организует и проводит краткосрочные курсы с целью развития умений смыслового чтения. В этих образовательных мероприятиях последовательно принимают участие обучающиеся, которые прошли данные контрольные мероприятия. В ходе мероприятий происходит диагностика соответствующих метапредметных умений, корректировка и анализ. В этом учебном году в рамках муниципального Метапредметного десанта разработан проект **метапредметного квеста «СледОпыт»**.

Предлагаемый метапредметный квест является кратковременным и используется для углубления знаний, их интеграции, рассчитан на одно занятие.

Цель проекта: формирование метапредметного умения осознанно строить речевое высказывание в соответствии с задачами коммуникации и составлять тексты в устной и письменной формах.

Задачи проекта:

- разработать, реализовать и внедрить в педагогический процесс технологии образовательного квеста;
- создать условия для полноценного раскрытия творческого потенциала детей посредством применения различных форм и технологий системно-деятельностного подхода;
- развивать способность учащихся творчески подходить к проблемным ситуациям, самостоятельно находить решения;
- создать условия для мотивации школьников к интеллектуальной и творческой деятельности.

Участники проекта: обучающиеся 7-х классов.

Сроки реализации: внеурочное мероприятие в рамках Метапредметного десанта.

Этапы реализации проекта:

№ элемента	Элементы мероприятия	Время	Примечание
1.	Вводная часть. Организационный момент <ul style="list-style-type: none">– Вступительное слово преподавателя.– Мотивация.– Сообщение цели и задач квеста.	5 минут	Маршрутные листы для команд. Листы для записей. Ручки.
2.	Основная часть мероприятия <ul style="list-style-type: none">– Общие правила квест-игры;– Ментальные карты сказки;– Атрибуция сказочного предмета;– Журналистская заметка;– Озвучка фрагмента мультфильма;– Логическая цепочка;– Моделирование «Секретная лаборатория»	40 минут	Презентация Видеофайлы Раздаточный материал
3.	Заключительная часть мероприятия <ul style="list-style-type: none">– Подсчет баллов.– Заключительное слово преподавателя.	5 минут	Оценочный лист

Квест является линейным по структуре, в котором игра построена по цепочке: выполнив одно задание, участники получают следующее, и так до тех пор, пока не пройдут весь маршрут.

Оценивается: понимание заданий, достоверность используемой информации, ее отношение к заданной теме, логичность, структурированность информации, определенность позиций, подходы к решению проблемы, индивидуальность. Кроме этого в оценку включаются: навыки работы в микрогруппе, качество аргументации, устные выступления и письменные тексты.

Учащимся предлагается принять участие в пяти метапредметных испытаниях в течение одного мероприятия. Задания даются ученикам в готовом виде, но их выполнение зависит от слаженности действий команды, правильности понимания задания, творческих способностей, коммуникативных умений учащихся. Квест проходит согласно маршрутному листу. Это – своеобразный путеводитель, который не только указывает «дорогу», но и содержит исследовательские задания, возможные пути поиска информации. Он, таким образом, представляет собой подробный алгоритм деятельности учащихся. После того, как время, отведенное на выполнение каждого из заданий, заканчивается, организаторы либо дают возможность команде ответить, либо дают подсказку для последующего продвижения по маршруту. Все задания оцениваются жюри по критериям, представленным организаторами.

Ожидаемые результаты проекта

Выполняя квест-проект, обучающийся учится формулировать проблему, планировать свою деятельность, критически мыслить, самостоятельно принимать продуманные решения, брать на себя ответственность за их реализацию.

для обучающихся:

- способность к выбору, умение организовывать учебно-познавательную деятельность, рост презентативных навыков, умений работать в команде, развитие исследовательской и проектной компетентности;
- сформированность у обучающихся творческой активности к самостоятельной учебной, проектной и исследовательской деятельности; повышение у обучающихся учебно-познавательной мотивации;
- расширение спектра видов совместной работы учащихся, обеспечивающего получение детьми коммуникативного опыта в русле совместной предметной деятельности;

для педагогов:

- создание педагогами продукта необходимого для реализации проекта: разработок занятий, методических рекомендаций;
- закрепление благоприятного имиджа образовательного учреждения в социуме.

Управление и обеспечение проекта

Организаторами метапредметного квеста являются педагоги творческой группы ОУ по формированию умений смыслового чтения.

Технические средства обучения: ноутбук, мультимедийный проектор, наглядные методические пособия.

Наглядность включает в себя различные виды демонстраций, презентаций, видео, показ графического материала в любом количестве. Мультимедийность добавляет к традиционным методам обучения использование звуковых, видео-, анимационных эффектов, что помогает внедрять элементы личностно-ориентированного обучения, предоставляет возможность обучающимся полнее раскрывать свои способности.

Информационный ресурс: методическая литература, Интернет-ресурсы, ИКТ-технологии, обмен опытом.

Данный проект можно использовать в практической деятельности другими педагогами школ. Допускается изменение или дополнение заданий маршрутного листа. Возможны и задания, требующие применить знания и умения, полученные на других предметах.

Ожидаемые эффекты проекта

- увеличение охвата детей внеурочной деятельностью в данном направлении;
- формирование навыков эффективной коммуникации у детей;
- увеличение числа педагогов, использующих в педагогической практике методики и технологии образовательных квестов;
- формирование Банка методических материалов для использования в диагностической и учебной деятельности педагогов.

Список литературы:

1. Буданова Н.Г. Методика проведения учебных занятий с применением педагогической технологии «Квест» (метод проектов) <http://открытыйурок.рф/статьи/662352/>
2. Как создавать образовательный квест <https://slovesnik.org/lyudi/anton-alekseevich-skulachev/obrazovatelnye-puteshestviya/kak-sozdavat-obrazovatelnyj-kvest.html>
3. Николаева Н. В. Образовательные квест-проекты как метод и средство развития навыков информационной деятельности учащихся //Вопросы Интернет-образования. 2002, № 7. - http://vio.fio.ru/vio_07

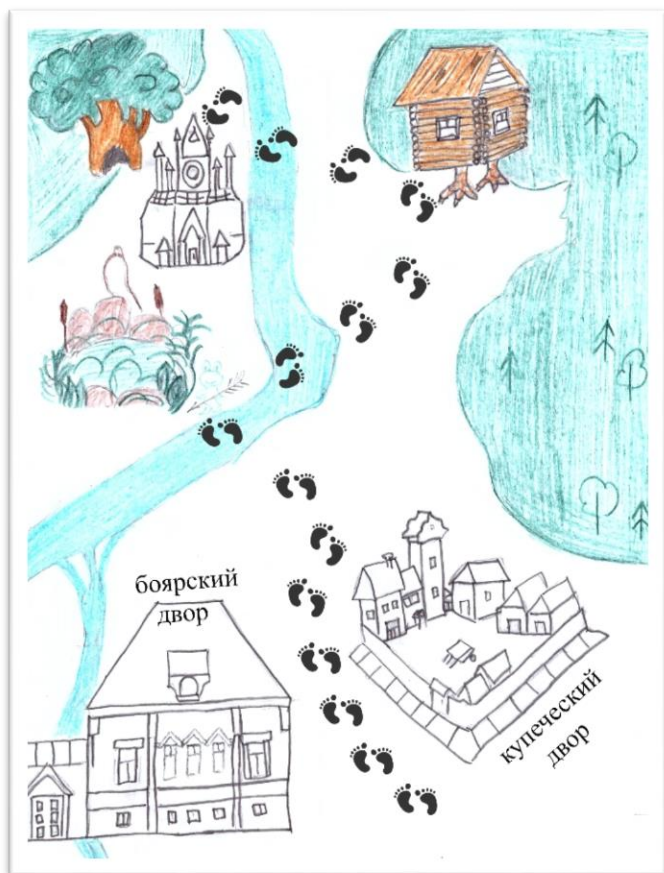
МАРШРУТНЫЙ ЛИСТ



Инструкция для участников
Метапредметного квеста

1. продолжительность игры – 50 минут;
2. участники игры, следуя заданиям маршрутного листа, переходят от одного этапа к другому;
3. выполнение каждого этапа ограничено по времени, внимательно читайте техническое задание;
4. задания оцениваются жюри по специальным критериям, победителем считается команда, набравшая максимальное количество баллов;
5. по ходу игры участники собирают элементы, необходимые для последнего этапа «Секретная лаборатория».

Приложение 2. Ментальные карты



Приложение 3. Оценочный лист

№ этапа	Название этапа	Критерии	Баллы
---------	----------------	----------	-------

1	Ментальная карта сказки «Разведка боем»	1. герой определен верно герой определен неверно	1 0
		2. ответ аргументирован нет ясной аргументации	1 0
2	Атрибуция сказочного предмета	- описание предмета в соответствии с памяткой - допущены неточности при описании	2 1
3	Журналистская заметка	1. наличие заголовка отсутствие заголовка	1 0
		2. логика построения рассказа - информация изложена ясно и последовательно - есть нарушения в повествовании	2 1
		3. эстетичность оформления	1
		4. грамотность - текст не содержит орфографических ошибок - текст содержит 2-3 ошибки - в тексте более 3 ошибок	2 1 0
		5. в разработке участвовали все члены команды в разработке принимали участие не все члены команды	2 1
4	Озвучка фрагмента мультфильма	- выполнение задания в соответствии с требованиями ТЗ: оригинальность содержания и исполнения; использование художественно-выразительных средств (сила эмоционального воздействия); синхронность озвучивания; соответствие тексту. - задания выполнены с нарушениями ТЗ. - задание не выполнено.	4 2 0
5	Логическая цепочка	- построение визуального ряда последовательности сюжета соответствует композиции сказки;	2
		- присутствуют нарушения в последовательности визуального ряда сюжета.	1
6	Моделирование «Секретная лаборатория»	Калейдоскоп http://kalser.ru/experiences/принцип-работы-калейдоскоп	
Подведение итогов			

Приложение 4. Технические задания.

1. Техническое задание к этапу «Разведка боем»

Время выполнение задания – 2 минуты

1. Внимательно изучите карту.
2. Определите по следам сюжет сказки.
3. Опираясь на атрибуты, назовите название сказки и главного персонажа.
4. Аргументируйте свой ответ (не менее 5 предложений).

2. Техническое задание к этапу «Атрибуция сказочного предмета»

Время выполнение задания – 3 минуты

1. Внимательно изучите сказочный предмет
2. Опираясь на памятку, опишите данный предмет.
3. Назовите сказку, в которой присутствует данный сказочный предмет.

3. Техническое задание к этапу «Журналистская заметка»

Время выполнение задания – 10 минут

1. Опираясь на текст сказки, составьте журналистскую заметку с кратким сообщением о произошедшем событии.
2. Согласно критериям, запишите заметку для журнала «СледОпыт»
3. Прочитайте заметку по окончании работы.

Тезаурус:

Заметка – один из жанров публицистики. В заметке кратко сообщается о каком-либо важном факте, событии общественной жизни. Автор рассказывает о том, как происходило событие, высказывая к тому, о чём говорит, своё отношение. Поэтому в жанре заметки используются оценочные слова, словосочетания, предложения, которые помогают лаконично, но в то же время ярко описать событие.

1. Суть события.
2. Место происшествя.
3. Время происхождения.
4. Описание самого события.

4. Техническое задание к этапу «Озвучка фрагмента мультфильма»

Время выполнение задания – 10 минут

1. Посмотрите фрагмент мультфильма.
2. Запомните реплики героев (слова, интонация героев, сопутствующие звуки).
3. Подберите необходимый инвентарь для создания звуковых эффектов.
4. Используя художественно-выразительные средства, озвучьте фрагмент мультфильма согласно критериям.

5. Техническое задание к этапу «Логическая цепочка»

Время выполнение задания – 2 минуты

1. Внимательно рассмотрите картинки по сюжету сказки.
2. Разместите их на веревке в соответствии с последовательностью событий сказки.
3. Прокомментируйте визуальный ряд

6. Техническое задание к этапу «Моделирование «Секретная лаборатория»

Время выполнение задания – 15 минут

1. Посмотрите видеозанятие «Лаборатории чудес».
2. Согласно видеоинструкции создайте волшебный калейдоскоп.

(внимание на образец)

Пример статьи в газету по сказке «Волк и семеро козлят»

Криминальная хроника. В деревне N проживала гражданка Коза со своими семерыми несовершеннолетними детьми. Неподалеку от дома многодетной матери проживал нигде не работающий, ранее неоднократно судимый гражданин Волк. Тщательно спланировав свое преступление в отсутствие гражданки Козы, Волк нанес визит ее несовершеннолетним детям. Нарушив пределы частной собственности обманным путем, преступник похитил шестерых детей и ценные вещи. Придя домой, мать узнала о случившемся от седьмого ребенка, который впоследствии дал показания работникам уголовного розыска.

Совместными усилиями внутренних органов и общественности опасный рецидивист был схвачен, изолирован от общества. Дети и имущество были возвращены гражданке Козе.

Каша из топора

Старый солдат шёл на побывку. Притомился в пути, есть хочется. Дошёл до деревни, постучал в крайнюю избу:

— Пустите отдохнуть дорожного человека!

Дверь отворила старуха:

— Заходи, служивый.

— А нет ли у тебя, хозяйюшка, перекусить чего?

У старухи всего вдоволь, а солдата поскупилась накормить, прикинулась сиротой.

— Ох, добрый человек, и сама сегодня ещё ничего не ела: нечего.

— Ну, нет так нет,- солдат говорит.

Тут он заметил под лавкой топор.

— Коли нет ничего иного, можно сварить кашу и из топора.

Хозяйка руками всплеснула:

— Как так из топора кашу сварить?

— А вот как, дай-ка котёл.

Старуха принесла котёл, солдат вымыл топор, опустил в котёл, налил воды и поставил на огонь.

Старуха на солдата глядит, глаз не сводит.

Достал солдат ложку, помешивает варево. Попробовал.

— Ну, как? — спрашивает старуха.

— Скоро будет готова,- солдат отвечает,- жаль вот только, что посолить нечем.

— Соль-то у меня есть, посоли.

Солдат посолил, снова попробовал.

— Хороша! Ежели бы сюда да горсточку крупы!

Старуха засуетилась, принесла откуда-то мешочек крупы:

— Бери, заправь как надобно.

Заправил варево крупой. Варил, варил, помешивал, попробовал. Глядит старуха на солдата во все глаза, оторваться не может.

— Ох, и каша хороша! — облизнулся солдат. - Как бы сюда да чуток масла — было б и вовсе объеденье.

Нашлось у старухи и масло. Сдобрили кашу.

— Ну, старуха, теперь подавай хлеба да принимайся за ложку: станем кашу есть!

— Вот уж не думала, что из топора эдакую добрую кашу можно сварить, — дивится старуха.

Поели вдвоем кашу. Старуха спрашивает:

— Служивый! Когда ж топор будем есть?

— Да, вишь, он не уварился,- отвечал солдат,- где-нибудь на дороге доварю да позавтракаю!

Тотчас припрятал топор в ранец, распrostился с хозяйкою и пошёл в иную деревню.

Вот так-то солдат и каши поел, и топор унёс!

Три дровосека

Жили-были Пузырь, Соломинка и Лапоть. Осенью в домике, где они жили, стало холодно. Однажды рано утром Соломинка стала будить своих друзей:

— Эй, Пузырь! Эй, Лапоть! Вставайте!

Пузырь открыл глаза и спрашивает:

— Что, каша уже готова? Где моя большая ложка?

А Соломинка и говорит:

— Дрова у нас кончились, кашу варить не на чем. Хочешь есть калачи, не сиди на печи.

И отправились друзья в лес дрова рубить. Пузырь впереди бодро шагает. Лапоть за ним с боку на бок переваливается. Соломинка последняя, на ходу качается.

Шли, шли — вдруг река. Как через речку перейти? Пузырь и говорит:

— Пусть Соломинка перетянется с берега на берег, а мы по ней перейдём.

— Нет уж, — отвечает Соломинка, — знаю, что из этого может выйти: Лапоть пойдёт по мне, я переломлюсь. Лапоть упадёт в воду, а Пузырь начнёт хохотать, да и лопнет.

— Ну, тогда давайте я вас перевезу, — сказал Лапоть. — Я мужик здоровый, со мной ничего не случится.

Когда друзья перебрались на другой берег, Лапоть так промок и замёрз, что начал чихать и кашлять. Пришлось развести костёр и повесить Лаптя сушиться. Пока Соломинка собирала хворост для костра, Пузырь заснул, и Лапоть чуть было не сгорел. Хорошо, что Соломинка подоспела вовремя.

Отогрелся Лапоть, подсох. И принялись они с Соломинкой за дело. К вечеру нарубили много-много дров.

А ленивый Пузырь разрубил одно поленце, сложил поленицу, уселся под берёзку отдохнуть и снова заснул. И только ему хороший сон начал сниться про вкусную кашу, как услышал он голос Соломинки: «Вставай, лентяй! Уже поздно, пора домой идти».

Обратный путь был нелёгким. Погода испортилась. Начало темнеть. Пошёл снег. Руки и ноги замёрзли, дрова тяжело стало тащить.

А Пузырь, хоть и немного работал и поспать успел, идёт да из своей вязанки по поленцу выбрасывает, будто роняет. Знает, что Лапоть всё равно подберёт.

И стал Пузырь до того лёгким, что налетевший ветер подхватил его и унёс высоко-высоко, к самым верхушкам деревьев.

Долго носил ветер Пузыря. Наконец зацепился он за сучок. Развязалась верёвочка на его макушке. Из Пузыря вышел воздух. Несчастный упал на землю, распластавшись, как блин. И погиб бы Пузырь, если бы вовремя не подросла Соломинка. Она быстро надула Пузыря, крепко завязала верёвочку на его макушке, и он снова ожил.

Ленив был Пузырь, но на этот раз все дрова, что друзья нарубили, взвалил на себя. Даже пилу с топором попросил. Идёт, кряхтит, к земле прижимается. А Соломинка его и спрашивает:

— Не устал ли, Пузырёк? Давай помогу.

— Нет, спасибо, — отвечает Пузырь, — мне больше летать не хочется.

Подошли друзья к речке. А речку льдом затянуло, и переплывать не надо. Радостно заскользили к своему домику. Только вдруг тонкий лёд треснул, и все оказались под водой. Но лёгкий Пузырь тут же вынырнул из воды, надулся что было силы и вытащил из воды своих друзей.

Поздно ночью вернулись дровосеки домой. Истопили печку. Соломинка наварила каши. Сели друзья за стол. А Соломинка говорит Пузырю:

— Вот тебе твоя большая ложка! Ешь на здоровье!

4. Техническое задание к этапу «Озвучка фрагмента мультфильма»

Время выполнения задания – 10 минут

5. Посмотрите фрагмент мультфильма.
6. Запомните реплики героев (слова, интонация героев, сопутствующие звуки).
7. Подберите необходимый инвентарь для создания звуковых эффектов.
8. Используя художественно-выразительные средства, озвучьте фрагмент мультфильма согласно критериям.

5. Техническое задание к этапу «Логическая цепочка»

Время выполнения задания – 2 минуты

4. Внимательно рассмотрите картинки по сюжету сказки.
5. Разместите их на веревке в соответствии с последовательностью событий сказки.
6. Прокомментируйте визуальный ряд

6. Техническое задание к этапу «Моделирование «Секретная лаборатория»

Время выполнения задания – 15 минут

3. Посмотрите видеозапись «Лаборатории чудес».
4. Согласно видеоинструкции создайте волшебный калейдоскоп.