

Этапы	Содержание деятельности
Название события	Квест «Биология, искусство и мифология в Русском музее»
Проблематика, цель события	<p><u>Проблема:</u> через новые образовательные технологии обеспечить доступ к качественному образованию, глубокому пониманию и изучению школьных предметов, осуществлять воспитание высоконравственной личности путем формирования у нее основных ценностей, духовных ориентиров и убеждений.</p> <p>Цель: духовно-нравственное и социальное развитие личности ребенка, посредством его приобщения к ценностям православной культуры, и освоения духовно-нравственных традиций русского народа.</p> <p>Задачи:</p> <ul style="list-style-type: none"> • формирование духовно-нравственного отношения и чувства сопричастности к культурному наследию своего народа; • уважение к своей нации и понимание своих национальных особенностей; • формирование чувства собственного достоинства, как представителя своего народа и уважения к представителям других национальностей; • формирование положительных, доброжелательных, коллективных взаимоотношений и эмпатийных чувств (сочувствия, сопереживания, коммуникативных способностей (дружелюбие в общении с окружающими, взаимопонимание и искренность, уважение к личности, эмоциональный контакт) • вовлечение учащихся в более глубокое и осмысленное изучение школьных предметов.
Планируемые результаты	<p><u>Образовательные результаты:</u> освоение личностью универсальных способов деятельности (ключевых компетентностей) и готовность применять их в зависимости от поставленной цели и сообразно сложившейся ситуации.</p> <p>Образовательные результаты:</p> <p>а) личностные результаты – духовно-нравственное развитие, расширение кругозора, развитие личностных качеств;</p> <p>б) метапредметные результаты:</p> <ul style="list-style-type: none"> • познавательные –совершенствование таких УУД как постановка целей, поиск информации, структурирование знаний; • регулятивные: планирование — определение плана последовательности действий и промежуточных целей с учетом конечного результата, контроль в форме сличения способа действия и его результата с заданным эталоном, саморегуляция - способность к мобилизации сил и энергии, к волевому усилию, к выбору в ситуации мотивационного конфликта и к преодолению препятствий, устранение нервной нагрузки, переключения внимания, смена форм деятельности; • коммуникативные – сотрудничество в группах, совместное целеполагание и планирование общих способов поиска информации, контроль и коррекция хода и результатов совместной деятельности, результативность разрешения конфликтов; <p>в) предметные результаты - отражающие специфику освоения учебного содержания конкретной дисциплины, предмета в деятельностной форме (преобладание предметных умений, сочетание различных видов деятельности ученика), предметная интеграция.</p> <p>Знания о мире: интегрирование знаний, междисциплинарный синтез.</p> <p>Способы деятельности: при использовании системно-деятельностного подхода учащиеся выполняют задания квеста.</p>
Потенциальные участники	<p>Данная квест-игра рассчитана на учащихся 7-х классов, так как материал курса «Биология. Многообразие покрытосеменных растений» достаточно объемен и его качественное усвоение невозможно без применения инновационных образовательных технологий. Следует обратить внимание, что в нашем случае в квесте участвовали те классы параллели, в которых имеются выраженные проблемы с дисциплиной на уроке. Игровая форма образовательного события позволяет повысить как интерес таких детей к предмету, так и сосредоточенность в ходе учебного процесса в целом.</p>

<p>Модель соорганизации деятельности</p>	<p><u>Образовательный квест</u> создаёт условия развития, самореализации учащихся. Интерактивная игра позволяет изменить и улучшить формы поведения и деятельности субъектов педагогического взаимодействия и способствуют осознанному усвоению этих форм. Улучшает восприятие учебного материала или способствовать моральному становлению ребенка как личности, стимулирует умственное и нравственное развитие детей. Кроме того, в основе своей квест несет двойной смысл из двух взаимоисключающих правил: поиск правильного логического решения и использование нестандартных методов для решения поставленной задачи</p> <p>Выбор квест-технологии. Т.к. проходит вне стен школы, то предоставляется максимальная свобода выбора обучающимся места, времени и способа обучения.</p>
<p>Технологический инструментарий</p>	<p>Технология проектирования (квест-технология) состоит из следующих этапов:</p> <ul style="list-style-type: none"> • <u>Проектирование</u> включает четко поставленную дидактическую задачу, игровой замысел проекта как коммуникации (совместной деятельности) в событийных формах (выбор наставника и руководителя, постановку целей и задач квеста, теоретическая разработка проектных заданий квеста педагогами), согласование этих заданий с музеем, местом реализации квеста; подготовка ведущих, капитанов команд, способных организовать работу в группе и решать непредвиденные вопросы, подготовка инструктажа, организация самостоятельной подготовки учеников по предметному ранее изученному материалу), проектирование как способ решения поставленных задач, сформулированных в ходе коммуникации. • <u>Реализация квеста</u> – совместная деятельность педагогов и учеников. • <u>Рефлексия</u> образовательной деятельности участников событийного проекта.
<p>Организация взаимодействия</p>	<p>Способы взаимодействия участников:</p> <p><u>Ученик – педагог.</u> 1) «Приобщение» к деятельности: действия разделяются между учителем и учащимися; имитируемые и подражательные действия учащихся; 2) «Согласование деятельности» учащихся с учителем: саморегулируемые действия учащихся; самоорганизуемые действия учащихся; самопобуждаемые действия учащихся; 3) Партнерство в совершенствовании освоения деятельности.</p> <p><u>Педагогическое общение.</u> На первой стадии учащиеся сначала выступают в роли активных слушателей (аудио и визуализация материала). На второй стадии учащиеся работают по вновь полученным материалам с учителем, повторяют пройденный материал самостоятельно по заданиям предложенным учителем, работа проходит как индивидуально, так и в группах. Учитель может быть <i>активным</i> участником группы, принимает участие в группах учащихся, предлагая свои идеи и мнения или личный опыт, может быть помощником и советчиком, инструктором, просматривать материал, приготовленный учащимися. Обе стороны принимают участие в равной степени.</p> <p><u>Ученик-ученик.</u> При решении заданий квеста использовались способы учебного сотрудничества дискуссия, обсуждение проблемного вопроса, т.к. для ответов требуются совместные усилия учеников, т.е. работа в группах. Работа в группах предполагает диалог и совместное решение, которое может возникнуть когда требуются логическое рассуждение, взаимный анализ и взаимная оценка разных точек зрения.</p> <p><u>Ученик-родитель.</u> Сотрудничество, т.к. семья это коллектив, единое целое, где организована совместная деятельность. Успех данного мероприятия, а также и воспитательного, образовательного процессов зависит от взаимоотношений детей и родителей. Непосредственное участие родителей, поддержка во время игры, всё это способствует оптимизации общего хода игры.</p> <p><u>Ученик – соц. партнер.</u> Организация совместной деятельности, взаимовыгодных, добровольных, взаимовыгодных отношений между учениками и соц.партнером.</p> <p>Школа - социальный партнер. Между школой и учениками возникают взаимодействия направленные на достижение общих целей, по созданию благоприятной образовательной среды, т.к. школа (ученики не в меньшей мере) заинтересована в улучшении образовательных результатов, повышении динамики успеваемости, развитии личности ребенка, расширении кругозора, приобщение к ценностям культуры своего народа и мировому культурному наследию.</p>

Образовательный продукт и форма его презентации	Образовательным продуктом квеста является творческая работа – подготовка коллективного альбома «Зеленая книга Русского Музея»
Рефлексия	<p><i>Рефлексия:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • <u>Устная рефлексия</u> - обозначение собственной позиции, ее соотнесение с мнениями других учеников. <p><i>Рефлексия по цели:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • <u>Рефлексия деятельности</u>. Этот вид рефлексии приемлем на этапе проверки полученных знаний, при поиске ответов на вопросы. Применение данной рефлексии в конце квеста даёт возможность оценить активность каждого ученика на разных этапах. • <u>Рефлексия содержания</u> необходима для выявления уровня осознания содержания полученных знаний. • <u>Групповая</u>. Продуктивное общение участников квеста, ценность деятельности каждого члена группы для достижения максимального результата в решении поставленной задачи. <p><u>Шкала настроений</u>. По составленным отзывам отмечается желание «втянуться в тему», в работу, радость от постижения, большое желание эмоционально находиться в этой зоне.</p>