

Образовательный квест как средство формирования познавательной активности обучающихся

Сухова Ольга Викторовна,
учитель русского языка и литературы
высшей квалификационной категории

Автор книг:

- 1 Русский язык 7 класс. Уроки: путешествия, игры, КВН/ авт.-сост. Сухова О.В.—Волгоград: Учитель, 2009.-95с***
- 2 Литература 5-7 классы: викторины / авт.-сост. Сухова О. В.. – Волгоград: Учитель, 2009 - 144с***

Автор элективного курса

«Система взаимодействия языковых явлений как основа повышения грамотности учащихся Подготовка к ЕГЭ»
(программа имеет внешнюю рецензию)

Автор программы внеурочной деятельности
для обучающихся 5-6 классов «Истоки русской старины» в
рамках реализации ФГОС
(программа имеет внешнюю рецензию)

Статья 48

Федерального закона

«Об образовании в РФ»

1. Педагогические работники обязаны:

- развивать у обучающихся познавательную активность, самостоятельность, инициативу, творческие способности

Проблема:

Низкая познавательной активности на уроках
русского языка и литературы

Цель:

повысить уровень познавательной активности на
уроках с использованием технологии
образовательного квеста

Задачи:

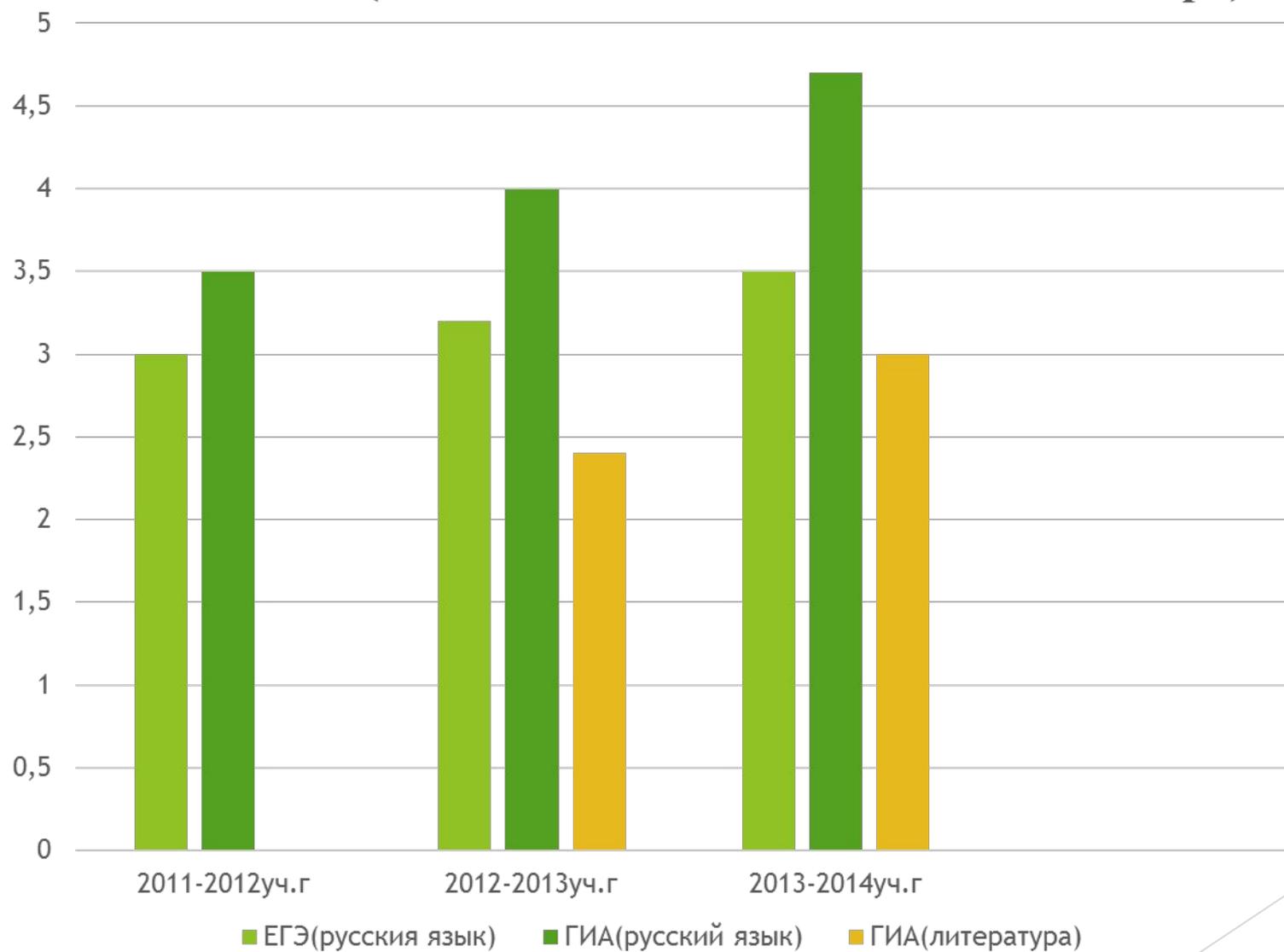
- изучение теоретическое положение технологии образовательных квестов;
- разработка системы уроков, внеклассных занятий с применением образовательных квестов;
- применение данной технологии на различных этапах урока.

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

Квест – минипроект, основанный на поиске информации в Интернете(В.В. Шмидт)

Квест – проблемное задание с элементами ролевой игры (А. Яковенко)

Результаты сдачи ГИА и ЕГЭ (МБОУ Лицей «Созвездие» №131 г. Самара)



Квест –технология в практике

Путешествия во времени. Древняя Греция

Центральное задание

Центральное задание:

Работа с фразеологическим словарём, греческими мифами, сбор и объяснение фразеологических оборотов, составление словарика, создание презентации.

Общий план работы (для всех учащихся):

1. Выберите для себя одну из ролей, от лица которой вам бы хотелось пройти веб - квест, по этому принципу объединитесь в группы.
2. Внимательно изучите задание своей группы (роли).
3. Распределите роли материал по конкретному персонажу.
4. После выполнения задания сообщите о результатах.
5. Подготовьтесь к защите своей работы на языке.

Комментарии

Роли

Количество ролей, их название - 5:

1. [Языковеды](#)
2. [Историки](#)
3. [Искусствоведы/художники](#)
4. [Писатели](#)
5. [Web - дизайнеры](#)

Подстраницы (5): [Искусствоведы/художники](#) [Историки](#) [Писатели](#) [Языковеды](#) [Web - дизайнеры](#)

Комментарии

У вас нет прав для добавления комментариев.

Войти | Последняя активность сайта | Пожаловаться | Печать страницы | На основе Google Сайтов

Методи x Как соз x Направ x Языков x Куда де x квесты x WEB-кв x Урок-кв x веб кв x Web-кв x Пользователь 1

https://sites.google.com/site/putesestvievmirslor/roli/azykovedy

Роли > Языковеды



Руководство для языковедов:
(собирают фразеологические обороты, связанные с мифологией)

1. Вы выбрали роль языковедов. Ваша задача – выбрать из предложенных ниже сайтов фразеологические обороты (устойчивые сочетания слов), связанные с мифами Древней Греции.
2. Выйдите на справочно-информационный портал ГРАМОТА.РУ – русский язык для всех (<http://www.gramota.ru/>), ознакомьтесь с типами словарей (обратите внимание на Фразеологический словарь русского языка), зайдите на другие предложенные сайты. Выберите не менее десяти фразеологизмов (обратите внимание на примечания), укажите их значение. Скопируйте их для создания презентации.

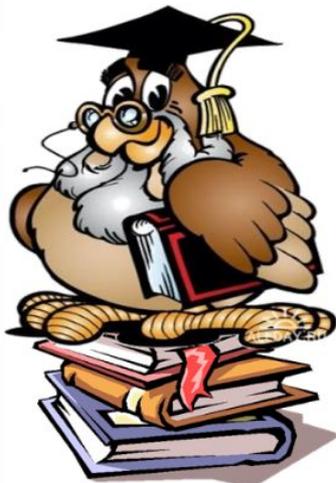
фразеологическ
А.В.Жукова (люб

Методи x Как соз x Направ x Истори x Куда де x квесты x WEB-кв x Урок-кв x веб кв x Web-кв x Пользователь 1

https://sites.google.com/site/putesestvievmirslor/roli/istoriki

Путешествия во времени. Древняя Греция

Роли >
Историки



Руководство для историков:

(собирают историю возникновения фразеологизмов)

1. Вы выбрали роль историков для установления истории происхождения фразеологизмов. Ваша задача – узнать этимологию ([Википедия - ru.wikipedia.org/wiki/Этимология/](http://ru.wikipedia.org/wiki/Этимология)) найденных устойчивых сочетаний слов (фразеологизмов).
2. Распределите роли в вашей группе (каждый участник может собирать материал по конкретному фразеологизму, это сэкономит ваше время). Выйдите на предложенные сайты, найдите в них историю конкретных фразеологических оборотов, скопируйте их для создания презентации.

Поиск по сайту

Главная страница
Общая информация
Центральное задание
Роли
Языковеды
Историки
Искусствоведы/художники
Писатели
Web - дизайнеры
Критерии оценки web-квеста
Список интернет-ресурсов
Работы участников web-квеста
Карта сайта

Критерии оценки веб – квеста в виде презентации

критерии	обоснование критериев	баллы	
Содержание	Понимание задания	- Работа демонстрирует точное понимание задания - Включаются как материалы, имеющие непосредственное отношение к теме, так и материалы, не имеющие отношения к ней - Включены материалы, не имеющие непосредственного отношения к теме - собранная информация не анализируется и не оценивается.	10 5 0
	Полнота раскрытия темы	- полно - частично - не раскрыта	10 5 0
	изложение аспектов темы	- изложены полно - частично - не изложены	10 5 0
изложение стратегии решения проблемы		- Изложена стратегия решения проблем - Процесс решения неполный. - Процесс решения неточный или неправильный	10 5 0
		логика изложения информации	- логичное изложение материала - нарушение логики - отсутствие логики
Самостоятельная работа группы	Слаженная работа в группе	- Четко спланированная работа группы - Работа группы частично спланирована - Не спланиро	5 3
		Распределение ролей в группе	- Вся деятель между членам - Работа над м распределена

Список интернет- ресурсов



1. [Справочно-информационный портал ГРАМОТА.RU](#)
2. [Википедия](#)
3. [Фразеологизмы](#)
4. [Мифы Древней Греции](#)
5. [Крылатые слова в мифах Древней Греции](#)
6. [Очень познавательный ресурс \(словари, фразеологизмы\)](#)
7. [Мифология](#)
8. [Мифическая символика Греции](#)
9. [Литературное кафе. Электронная библиотека](#)
10. [Мифическая символика Древней Греции](#)
11. [Праздник фразеологизмов](#)
12. [Мифы Древней Греции в полотнах великих художников](#)
13. [Эллада: мифология](#)
14. [Древняя Греция в картинках](#)
15. [Библиотекарь.Ру](#)

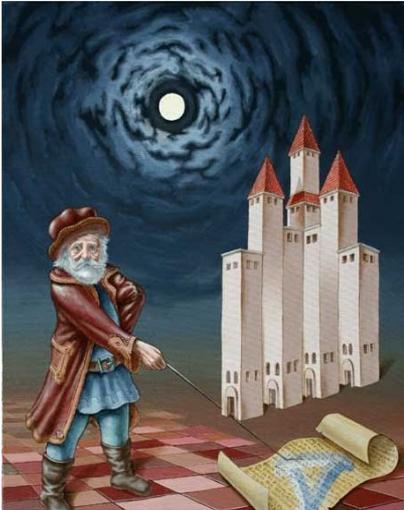
- главная страница
- Общая информация
- Центральное задание
- Роли
 - Языковеды
 - Историки
 - Искусствоведы/художники
 - Писатели
 - Web - дизайнеры
- Критерии оценки веб - квеста
- Список интернет-ресурсов**
- Работы участников веб - квеста
- Карта сайта

Методическая... Как создать веб... Роль 6. Архитектор... Список интерне... Куда держим пу... квесты по лите... веб-квест по сл... Пользователь 1

https://sites.google.com/site/kvesturok/rol-6-arhitekto

Главная страница
Введение
Направления исследования
Роль 1. Летописец
Роль 2. Историк
Роль 3. Литературовед
Роль 4. Языковед
Роль 5. Искусствовед
Роль 6. Архитектор
Обобщение по Веб-Квесту
Ресурсы и источники информации
Оценка
Заключение
Дополнительные материалы

Роль 6. Архитектор



«Слово...» возникло не на пустом месте. Культура Древней Руси была богата и высоко духовна; и в религиозных и в светских формах она несла в себе разнообразные и яркие проявления чувств, дум человека. Каковы же были в ту далекую эпоху представления о красоте и благоустройстве мира?

Ваша задача – найти и обобщить информацию об архитектуре и культуре Древней Руси; выяснить, какова роль византийской архитектурной традиции в становлении древнерусского зодчества; подготовить информацию о наиболее значимых архитектурных памятниках Древней Руси.

Придумайте стиль оформления результатов исследовательской деятельности, проявите свой творческий потенциал в сфере дизайна.

При изучении информации помните о своей роли и поставленной перед вами задаче.

Постарайтесь найти информацию и рассказать о:

- Киевский собор Святой Софии, строители неизвестны, ХІв. Украина, Киев
- Собор Святой Софии в Новгороде (1045-1052), Новгород

https://sites.google.com/site/kvesturok/rol-6-arhitekto/apixitekto

Куда дер... квесты по... веб-квест... Иллюстра... Web-квест... Пользователь 1

orevom/poradok-raboty/illustratory

Игореве"

Поиск по сайту

Главная страница
Введение
Задание
Заключение
Оценка
Процесс

Иллюстраторы

Иллюстраторы, вам предстоит оценить художественное восприятие "Слова..." иллюстраторами разных эпох и различных направлений в искусстве.

1-ый вариант задания:

- Послушайте отрывок из поэмы "Слово о полку Игореве" (клип сделан на основе мультфильма "Сказание про Игорев поход"), читает Радогора (Ирина Вахитова).
- Сравните, как удалось художникам передать образ Ярославны, её чувства (графика - живопись, краски, фон, поза, детали одежды, выражение лица...)?

Видео YouTube
Радогора - Плач Ярославны



Web-квест "Загадки" "С" X

glossariym.blogspot.ru



Веб-квест

«Загадки «СЛОВА О ПОЛКУ ИГОРЕВЕ»»

Начало пути | Предисловие | Шаг в науку | Летопись | Мыслию по древу | К слову... | Слово о "Слове" | ПослеСловие | Карта сайта

Постоянные читатели

вторник, 16 августа 2011 г.

Приветствие



glossariym.blogspot.ru