Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования

«Дом пионеров и школьников Кувандыкского городского округа Оренбургской области»

***Методическая учёба***

***«Квест как педагогическая технология»***

Подготовила: Никифорова Юлия Фёдоровна, методист I квалификационной категории

г. Кувандык

2017

***Методическая учёба «Квест как педагогическая технология»***

1. *Мероприятие:* методическая учёба.
2. *Дата проведения:* 18.04.2017г.
3. *Место проведения:* методический кабинет.
4. *Организаторы:* методист Никифорова Ю.Ф.
5. *Участники:* педагогический коллектив МБУДО «ДПШ».
6. *Продолжительность:* 1час.
7. *Оборудование:* компьютеры с доступом к сети Интернет (из расчёта 1 компьютер на 3-4 педагога), мультимедийная презентация, проектор, анкеты, памятки «Алгоритм разработки квеста», маршрутные листы (на бумажном носителе и в электроном виде), музыкальное сопровождение («The real adventures of Jonny Quest intro theme» (на начало и теоретическую часть), Darude «Touch Me, Feel Me», Moonbeam «Cocoon» (Sunset Mix)) (для работы мини-групп), звук пионерского горна).

**Цель:**формирование основных представлений о возможностях использования квест-технологии на занятиях в системе дополнительного образования.

**Задачи:**

- продемонстрировать возможности игры в решении педагогических задач;

- развивать у педагогов умение мыслить нешаблонно, находить выход в нестандартных ситуациях;

- снизить психологическое напряжения у педагогов;

- создавать условия для неформального общения педагогического коллектива.

**ХОД МЕРОПРИЯТИЯ**

***I. ОРГ.МОМЕНТ.***

*(Звучит фоном музыка, ведущий читает отрывок из стихотворения Редьярда Киплинга в переводе С.Я. Маршака):*

*Ведущий:*

Есть у меня шестерка слуг,

Проворных, удалых.

И все, что вижу я вокруг, –

Все знаю я от них.

Они по знаку моему

Являются в нужде.

Зовут их: Как и Почему,

Кто, Что, Когда и Где.

*Приветственное слово.*

*Ведущий:*

Добрый день, уважаемые коллеги! Я рада приветствовать вас на нашей методической учёбе «Квест как педагогическая технология». Сегодня мы совершим виртуальную экскурсию по городам и странам в поисках педагогических решений. Ну а чтобы вам не заблудиться в лабиринте сети Интернет, я буду вашим проводником.

***II. ТЕОРЕТИЧЕСКАЯ ЧАСТЬ.***

*Ведущий:* Сейчас я пожелаю вам всяческих благ и мы отправимся вперёд, к новым открытиям!

*(Педагогам раздаются «пазлики» с различными пожеланиями («Хорошего настроения!», «Позитива!», «Удачи!» и т.д.) в соответствии с цветом «пазлика» образуются творческие микро-группы, которые располагаются за одним компьютером).*

*Ведущий:* Итак, целью сегодняшней нашей методической учёбы является формирование основных представлений о возможностях использования квест-технологии на занятиях в системе дополнительного образования.

Одной из основных задач современного педагога является предоставление возможности творческого переосмысления и систематизации приобретенных знаний и навыков, а также их практического применения, возможность реализации способностей учащихся. В арсенале педагога много технологий, помогающих в реализации этой задачи. Одной из них является технология образовательных квестов.

***Квест (англ. Quest)*** – «поиск, предмет поисков, поиск приключений». В мифологии и литературе понятие «квест» изначально обозначало один из способов построения сюжета – путешествие персонажей к определенной цели через преодоление трудностей.

***Образовательный квест*** – педагогическая технология, включающая в себя набор проблемных заданий с элементами ролевой игры, для выполнения которых требуются какие-либо ресурсы, и в первую очередь ресурсы Интернета.

Разрабатываются квесты для максимальной интеграции Интернета в различные учебные предметы на разных уровнях обучения в учебном процессе. Они могут охватывать отдельную проблему, учебный предмет, тему, также могут быть и межпредметными. Квесты можно использовать для работы с учащимися, родителями, коллегами. Но, мало кому известно, каким же образом квесты пришли в образовательный процесс.

Можно считать, что первые квесты появились еще в эпоху древних цивилизация и сопровождают человечество всю его историю. Ведь, квест – это головоломка, а головоломки людям приходилось разгадывать во все времена. В разное время люди пытались отыскать клад, зарытый пиратами и оставившими зашифрованную карту или верили, что можно найти сказочное дерево или какой-либо предмет, которые могут принести счастье и т.п.

До определенного времени квесты и педагогика существовали параллельно и не были связаны между собой. Революция в этом вопросе произошла благодаря компьютерным технологиям. В педагогику квест-технология пришла из мира компьютерных игр в конце XX века. Компьютерная компания «Sierra» в 90-е годы прошлого века выпустила серию игр King's Quest, Space Quest, Police Quest и т.п., которые пришлись по вкусу геймерам.

Все начиналось с квестов, в которых главный герой должен был решить определенную задачу, к примеру, обезвредить дракона. Для достижения этой (или какой-либо другой) цели герою необходимо было выполнить ряд второстепенных заданий (скажем, найти меч или раздобыть снотворное, чтобы усыпить дракона), а выполнение этих задач было в свою очередь сопряжено с рядом следующих действий и т.д.

Также по всему миру начали появляться невиданные до этого развлекательные учреждения, где клиентам было предложено попытаться выйти из запертой комнаты, разрешив множество трудных задач. Такие заведения стали называться «эскейп-румами». Таким образом, квесты стали завоевывать сердца людей.

Эскейп-рум (Real-life room escape) – это интеллектуальная игра, в которой игроков запирают в помещении, из которого они должны выбраться за время, ища предметы и решая головоломки. Некоторые представители жанра также включают в себя детективный или иной сюжет, чтобы погрузить игроков в уникальную атмосферу. Игры такого типа возникли из идеи перенести в реальность браузерный квест типа escape the room, которые были популярны в начале 2000-х гг. (например, Crimson Room).

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

Ученый разрабатывал инновационные приложения Internet для интеграции в учебный процесс при преподавании различных учебных предметов на разных уровнях обучения. Квестом он назвал сайт, содержащий проблемное задание и предполагающий самостоятельный поиск информации в сети Интернет.

Им были определены следующие виды заданий для веб-квестов:

- пересказ – демонстрация понимания темы на основе представления материалов из разных источников в новом формате: создание презентации, плаката, рассказа;

- планирование и проектирование – разработка плана или проекта на основе заданных условий;

- самопознание – любые аспекты исследования личности;

- компиляция – трансформация формата информации, полученной из разных источников: создание книги кулинарных рецептов, виртуальной выставки, капсулы времени, капсулы культуры;

- творческое задание – творческая работа в определенном жанре – создание пьесы, стихотворения, песни, видеоролика;

- аналитическая задача – поиск и систематизация информации;

- детектив, головоломка, таинственная история – выводы на основе противоречивых фактов;

- достижение консенсуса – выработка решения по острой проблеме;

- оценка – обоснование определенной точки зрения;

- журналистское расследование – объективное изложение информации (разделение мнений и фактов);

- убеждение – склонение на свою сторону оппонентов или нейтрально настроенных лиц;

- научные исследования – изучение различных явлений, открытий, фактов на основе уникальных он-лайн источников.

Также он предложил использовать ряд критериев, которые позволили бы дать оценку:

- исследовательской и творческой работы;

- качества аргументации, оригинальности работы;

- навыков работы в микрогруппе;

- устного выступления;

- мультимедийной презентации;

- письменного текста и т.п.

Попытки расширить и дополнить определение Берни Доджа были предприняты Томасом Марчем, которой значительно детализировал понятие и представил ряд теоретических формулировок, помогающих глубже проникнуть в суть технологии квеста.

***Квест (или веб-квест), –*** по мнению Т. Марча, – это построенная по типу опор учебная структура, использующая ссылки на существенно важные ресурсы в Интернете и аутентичную задачу с тем, чтобы мотивировать учащихся к исследованию какой-либо проблемы с неоднозначным решением, развивая тем самым их умение работать как индивидуально, так и в группе (на заключительном этапе) в ведении поиска информации и ее преобразовании в более сложное знание (понимание). Лучшие из квестов достигают это таким образом, что учащиеся начинают понимать богатство тематических связей, легче включаются в процесс обучения и учатся размышлять над собственным познавательным процессом.

Во многом опираясь на труды Л.С. Выготского Т. Марч утверждал, что этот вид поисковой деятельности нуждается в «опорах», которые должен предоставить учитель. Опоры – это помощь учащимся работать вне зоны их реальных умений. Примерами опор могут быть такие виды деятельности, которые помогают учащимся правильно строить план исследования, вовлекают их в решение проблемы, направляют внимание на самые существенные аспекты изучения.

Согласно критериям оценки качества квеста, разработанным Т. Марчем, хороший образовательный квест должен иметь интригующее введение, четко сформулированное задание, которое провоцирует мышление высшего порядка, распределение ролей, которое обеспечивает разные углы зрения на проблему, обоснованное использование интернет-источников.

Педагоги всего мира стали использовать эту технологию как один из способов успешного использования Интернета на занятиях. Наибольшее распространение модель получила в Бразилии, Испании, Китае, Австралии, Голландии и Америке. В нашей стране данная технология только начинает своё распространение.

В работах отечественных ученых нет единого взгляда на сущность квеста, что и не удивительно, поскольку, являясь сравнительно новой технологией в педагогике, квест еще не прошел стадию теоретического обоснования. Эта работа только ведется. Проблемой квестов в нашей стране занимаются Андреева М.В., Быховский Я. С., Николаева Н.В. и другие.

Педагоги и общеобразовательных школ, и колледжей, и университетов все чаше обращают внимание на квест как инновационную технологию и модель обучения.

***III. ПРАКТИЧЕСКАЯ ЧАСТЬ.***

*Ведущий:* Сегодня на нашей методической учёбе мы с вами поближе познакомимся с технологией квестов и попробуем окунуться в увлекательный мир игры, приключений, поисков.

*(Педагоги заслушивают легенду о Тимуре).*

***Легенда***

Как вам всем уже давно известно, в стенах Дома пионеров и школьников долгие годы живёт его добрый дух-хранитель – Тимур. Недавно он решил стать педагогом (да-да, не удивляйтесь, среди духов тоже бывают педагоги). Для этого ему нужно поступить в педагогический филиал Академии Чародейства и Волшебства Хогвартс. И он обращается к вам за помощью – просит рассказать об известных педагогах, эта информация поможет ему успешно пройти вступительные испытания (а ведь эти испытания ох какие сложные)! Вы согласны помочь Тимуру? Тогда – в путь! За каждое верно выполненное задание вы будете на электронную почту одного из участников группы получать часть ответа на творческое задание.

*(Педагоги получают маршрутные листы и приступают к выполнению заданий. За каждое выполненное и отравленное на электронную почту ведущего педагоги получают построчно цитату:*

* + 1. *«Не забыть, не забыть для чего мы пришли сюда,*
    2. *Мы пришли сюда разобраться*
    3. *Отыскать смерть Кощея, утку,*
    4. *Сундук, яйцо, в нем иголку,*
    5. *Пройти с начала и до финала*
    6. *Этот квест под названием «жизнь»,*
    7. *Старт всем назначен с причала!)».*

**Задания квеста**

|  |
| --- |
| **Факты.** Фамилия его отца была Сегеш.  Эпидемия чумы оставила особый след в его жизни: в детстве от чумы умерли его отец, мать и две сестры, а позже – жена и двое детей.  Вам в помощь – купюра с его портретом.  C:\Users\Юля\Desktop\Квестик\200.jpg  **Задание.** В честь кого или чего отец нашего героя взял новую фамилию, под которой впоследствии и стал известен сын? И кем был его сын? Тимур очень надеется на вашу помощь.  **Ответ:** Ян Амос Коменский; его отец взял себе фамилию Коменский в честь деревни Камне, в которой он поселился. Его сын – чешский педагог-гуманист, писатель, общественный деятель, епископ Чешскобратской церкви, основоположник научной педагогики, систематизатор и популяризатор классно-урочной системы. |
| Давайте покажем Тимуру, что педагоги – творческие личности и в своей работе применяют все достижения нашего компьютерного века, в том числе и такие как сервис play cast.  **Факты.** В данном случае речь пойдёт о двух людях. Её назвали в честь реки, одно из значений его имени – «борец».  Они – российские учителя, педагоги-практики, исследователи раннего детства, родители семерых детей, авторы многих статей и более 10 книг о своем опыте семейного воспитания.  Они стали известными с 60-х годов 20 века в СССР, затем в Германии, Японии и других странах.  Их книги в период наибольшей популярности расходились миллионными тиражами, в их дом ежегодно приезжало до 1000 гостей, на встречи и лекции в разных городах Советского Союза приходили сотни людей.  **Задание.** В сети интернет есть уникальная возможность создать творческий подарок по любому поводу и при этом учесть индивидуальные особенности (вкусы, предпочтения) того, для кого он предназначается. Используя графическую, аудио и текстовую информацию – создайте свой неповторимый сюрприз в виде оригинальной открытки ко Дню семьи для наших героев текущего задания и пришлите ссылку на него Тимуру.  **Ответ:** советские педагоги-новаторы Борис Павлович и Лена Алексеевна Никитины. |
| **Факты.** Он в детстве подвергался всевозможным издевательствам со стороны ровесников. Соседские хулиганы развлекались тем, что незаметно привязывали к его ноге то полено, то консервную банку, а однажды даже привязали дохлую кошку. В день рождения малолетние мучители как-то поднесли ему букет цветов, посыпанный мелким перцем. Тот вдохнул… и долго чихал, вытирая слезы…  Он в молодости увёл из семьи жену священника и их связь длилась почти 20 лет (это притом, что она была старше его на 8 лет). Еще в юности он бесповоротно рассорился с отцом из-за неё.  Его младший брат был офицером царской армии (т.н. «белым»).  Его личным «врагом» была Надежда Константиновна Крупская.  Свой выдающийся педагогический опыт он описал в многочисленных сочинениях.  Он – один из четырёх педагогов, чье имя по решению ЮНЕСКО было включено в короткий список из четырех педагогов, определивших способ педагогического мышления в ХХ веке.  В 1993 г. Международное бюро образования ЮНЕСКО определило 100 педагогов-философов, образующих «Галактику пайдейи», отражающую разные культуры, эпохи и цивилизации. Он вошёл в эту сотню.  В пятьдесят один год он скоропостижно умер от разрыва сердца прямо в подмосковной электричке, по пути за город, где присмотрел для себя дачу.  **Задание.** О ком идёт речь? И какое отношение к нему имеет фотоаппарат? Тимур уже испытывает затруднение и просит ему оказать помощь.  c91cc6da67356ef53e68fe026a8988bb32fd5330.jpg  **Ответ:** Антон Семёнович Макаренко; воспитанники Макаренко выпускали портативные любительские фотоаппараты «ФЭД». |
| **Факты.** В его родном городе его же именем педагога названа площадь, на которой ему же установлен памятник. Также в другом городе поставлен памятник в его честь.  В его честь названа Детская деревня.  К 100-летию со дня его смерти была изготовлена памятная медаль.  Педагогам вручалась учительская медаль с его именем.  В честь него назван один из астероидов.  Он изображен на почтовой марке одной из западных стран.  **Задание.** О ком это идёт речь? В обоих городах, где ему установлены памятники, найдите названия зданий-соседей и пришлите их по почте в обмен на часть пароля для Тимура.  **Ответ:** Иоганн Генрих Песталоцци;  <https://www.rutraveller.ru/place/11077#map> Цюрих, Швейцария, Торговый центр «Globus»  Запрос в поисковике: здания около памятника Песталоцци панорама  Ответ: Памятник Генриху Песталоцци: описание, фото, контакты...  <http://www.streetvi.ru/ch/3751554-%D0%98%D0%B2%D0%B5%D1%80%D0%B4%D0%BE%D0%BD-%D0%BB%D0%B5-%D0%91%D0%B5%D0%BD/> Цюрих, Ивердон «BAZAR D YVERDON».  Запрос в поисковике: Панорама Ивердон-ле-Бен.  Ответ: Виртуальный тур Ивердон-ле-Бен. Достопримечательности, карта, фото, видео. |
| **Факты.** Его самый известный труд был издан за границей и стал первым общедоступным российским учебником.  Именем этого человека названы многие учреждения и не только, большое количество улиц в разных городах Российской Федерации и Украины носят его имя.  В современной России в сфере образования существует медаль его имени, которая стала присуждаться с 2004 года.  **Задание.** Найдите на ж/д вокзале города, где он умер, часы и посмотрите, сколько времени вам осталось до ближайшей отправки поезда 024Ш «N-Москва», считая, что часы показывают «сегодняшнее» время. Коллеги, Тимуру явно не обойтись без вашей помощи…  **Ответ:** Константин Дмитриевич Ушинский, <https://www.google.ru/maps/@46.4683982,30.7404764,3a,28.4y,171.43h,98.74t/data=!3m6!1e1!3m4!1s5bSoS-86v20cBb4ikpcbnQ!2e0!7i13312!8i6656!6m1!1e1>, время – с учётом разницы часовых поясов. |
| **Факты.** При рождении ему дали имя Герш.  С 15 лет был вынужден заняться платным репетиторством.  Он был не только педагогом, но подающим надежды литератором, публицистом, врачом, теософом, общественным деятелем, масоном, гражданином.  Однажды он в китайской деревне выкупил у китайского учителя-садиста розги для битья, которыми потом его воспитанники играли в лапту.  Он организовывал сиротские приюты, основал выпуск детской газеты, вел собственную радиопередачу на педагогические темы.  Он совершил Подвиг (другими словами это трудно назвать).  **Задание.** Назовите его фамилию и имя. Найдите в сети интернет видеоролик с его цитатами и пришлите ссылку. Наш друг Тимур опять надеется на ваше содействие! Ответ: Януш Корчак, <https://www.youtube.com/watch?v=ZTRnfMfGE-A> – цитаты Януша Корчака. |
| **Факты.** У нас в коллективе работает его бывшая ученица.  Он являлся выпускником Зиянчуринской средней общеобразовательной школы, которую окончил с серебряной медалью.  Ещё при его жизни был снят документальный фильм, который демонстрировался по областному и центральному телевидению, где он делится своим опытом.  Он был директором одной из сельских школ Кувандыкского района.  По его инициативе в 1975 году был установлен памятник Герою Советского Союза.  Его именем назван областной слёт ученических производственных бригад.  **Задание.** Тимур очень сильно ждёт от вас ответов на следующий ряд вопросов. О ком идёт речь? Как назывался фильм? Директором какой школы он являлся? Кому же именно был установлен памятник?  **Ответ:** заслуженный учитель РСФСР Анатолий Дмитриевич Трынов; «Жаворонки прилетают в марте»; директором Ибрагимовской СОШ; по его инициативе в 1975 году был установлен памятник Герою Советского Союза Н.Г. Ежову. |

*(После успешного прохождения педагогами квеста на слайде появляется изображение Тимура, сопровождающееся звуком пионерского горна.)*

*Ведущий:* Я думаю, Тимур остался доволен вашей помощью и выражает всем пионерскую благодарность. Будем надеяться, что теперь он сможет исполнить свою заветную мечту – стать Педагогом!

***IV. ЗАКЛЮЧИТЕЛЬНАЯ ЧАСТЬ.***

*Ведущий:* Итак, вы все хорошо поработали и успешно справились с заданиями. Надеюсь, что Тимур благодаря вашей помощи осуществит свою мечту.

Вы все сегодня на практике познакомились более близко с технологией педагогического квеста. Обладая знаниями о нём, как вы бы расшифровали слово «квест» побуквенно, выделяя его существенные составляющие?

*(Педагоги работают в группах, озвучивают свои варианты, ведущий предлагает свою версию).*

* К – командность – умение работать в команде
* В – вариативность – возможность построения сценария по любому варианту
* Е – естественность – создание условий, естественных для детской психологии (поиск, тайна)
* С – современность – возможность шагать в ногу со временем, включать любые современные тенденции
* Т – творчество – возможность педагога создавать урок по своему сценарию, возможность ученика проявить свои способности.

*Ведущий:* Всем спасибо за работу!

*(Раздаются памятки «Алгоритм разработки квеста»)* ***(Приложение 1).***

*Рефлексия (в виде заполнении анкеты)* ***(Приложение 2).***

**Список литературы:**

1. <https://www.predmetnik.ru/conference_notes/69>
2. <http://evestnik-mgou.ru/vi/Articles/Doc/53>
3. <http://diplomba.ru/work/101541>
4. <http://vm.ru/news/2014/03/12/5-interesnih-faktov-iz-biografii-antona-makarenko-239360.html>
5. http://fb.ru/article/105645/vospitatelnyie-idei-i-biografiya-antona-semenovicha-makarenko
6. <http://nikitiny.ru/pro-semyu-nikitinyh>
7. <http://shkola7gnomov.ru/parrents/pedagogicheskiy_navigator/sistema_nikitinyh/id/908/>
8. <https://www.livelib.ru/author/173017-yan-komenskij>
9. <http://stuki-druki.com/authors/Komensky.php>
10. <http://fb.ru/article/221393/yanush-korchak-biografiya-kratko-fotografii>
11. <http://www.rulit.me/authors/korchak-yanush>
12. <https://studopedia.ru/9_113419_pedagogicheskie-vzglyadi-ioganna-genriha-pestalotstsi.html>
13. <http://uchitel76.ru/osnovnye-idei-i-g-pestalocci>
14. <http://fb.ru/article/235600/konstantin-ushinskiy-kratkaya-biografiya>
15. <https://topwar.ru/40506-narodnyy-uchitel-konstantin-dmitrievich-ushinskiy.html>
16. [https://docs.google.com/document/preview?hgd=1&id=11A8DcrjfMM1M3GQUG2vXqH2yJDDyC3h5n9Y2VVAuioU#](https://docs.google.com/document/preview?hgd=1&id=11A8DcrjfMM1M3GQUG2vXqH2yJDDyC3h5n9Y2VVAuioU)!
17. <http://search.rsl.ru/ru/record/01001424595>
18. <http://www.ug.ru/archive/48107>
19. <http://zsh-school.ru/nasha-gordost/medalisty>
20. pedsovet.org/core/file/get/id/232614
21. Андреева М. В. Технологии веб-квест в формировании коммуникативной и социокультурной компетенции // Информационно-коммуникационные технологии в обучении иностранным языкам. Тезисы докладов I Международной научно-практической конференции. М., 2004.
22. Быховский Я. С. Образовательные веб-квесты // Материалы международной конференции «Информационные технологии в образовании. ИТО-99». - http://ito.bitpro.ru/1999.
23. 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.

***Приложение 1***

**Алгоритм создания квеста:**

1. Определение цели и задач занятия. Для педагога это, как правило, обобщение пройденного материала, для учащихся же цель – отыскать приз.
2. Выбор целевой аудитории и количества участников.
3. Определение сюжета и формы квеста.
4. Написание сценария (интересный, захватывающий сценарий, приправленный хитроумными головоломками, викторинами, кроссвордами, ролевыми сюжетами).
5. Определение необходимого пространства, ресурсов, времени (для описания маршрута ребятам можно раздать карты или объяснить, что местонахождения головоломок зашифрованы; время зависит от целевой аудитории: для учащихся младшего школьного возраста квесты имеют краткосрочный характер, что обусловлено психологическими особенностями, для учащихся среднего и старшего школьного возраста – можно практиковать более длительные по времени занятия-квесты).
6. Система оценивания (технология квест позволяет выбирать подходящие способы оценивания: от нахождения в поиске фразы-похвалы «Ты молодец!» до набора в процессе поиска определенного количества баллов с переводом в конкретную оценку).
7. Назначение помощников и организаторов (это могут быть другие педагоги или старшие учащиеся).
8. Подведение итогов (после занятия важно обсудить с ребятами, что у них получилось, с какими трудностями они встретились, какое задание было наиболее интересным и т.д.).

***Приложение 2***

**АНКЕТА**

Уважаемые коллеги! Просим вас ответить на ряд вопросов. Это необходимо для улучшения качества проведения методических мероприятий в дальнейшем.

**Ваше впечатление от участия в квесте?**

отличное хорошее плохое другой ответ \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

**Какое задание для вас было самым легким?**

Задание №1 Задание №2 Задание №3 Задание №4 Задание №5 Задание №6 Задание №7

**Какое задание для вас было самым трудным?**

Задание №1 Задание №2 Задание №3 Задание №4 Задание №5 Задание №6 Задание №7

**Какое задание для вас было самым интересным?**

Задание №1 Задание №2 Задание №3 Задание №4 Задание №5 Задание №6 Задание №7

**Было ли вам удобно выполнять задания в группе?**

Да, это оптимально

Нет, лучше индивидуально

Нет, лучше в парах

Другое–––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––

**С какими проблемами вы столкнулись при участии в квесте?**

––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––

**Хотели ли бы принять участие в подобном мероприятии ещё раз?**

Да Нет Другое \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

**Какая тематика квеста вам была бы интересна для участия?**

––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––

Спасибо за ответы!!!

***Приложение 3***

**Самоанализ методического мероприятия**

1. *Название мероприятия:* методическая учёба «Квест как педагогическая технология».
2. *Дата проведения:* 18.04.2017г.
3. *Место проведения:* методический кабинет.
4. *Время проведения:* 10.00-11.00ч.
5. *Участники:* педагогический коллектив МБУДО «ДПШ».
6. *Организатор:* методист Никифорова Ю.Ф.
7. *Цель:* формирование основных представлений о возможностях использования квест-технологии на занятиях в системе дополнительного образования.
8. *Задачи:*

- продемонстрировать возможности игры в решении педагогических задач;

- развивать у педагогов умение мыслить нешаблонно, находить выход в нестандартных ситуациях;

- снизить психологическое напряжения у педагогов;

- создавать условия для неформального общения педагогического коллектива.

1. *Оборудование:* компьютеры с доступом к сети Интернет (из расчёта 1 компьютер на 3-4 педагога), мультимедийная презентация, проектор, анкеты, памятки «Алгоритм разработки квеста», маршрутные листы.
2. *Музыкальное оформление:* «The real adventures of Jonny Quest intro theme» (на начало и теоретическую часть), Darude «Touch Me, Feel Me», Moonbeam «Cocoon» (Sunset Mix)) (для работы мини-групп), звук пионерского горна.

Основываясь на современных квалификационных требованиях, предъявляемых к педагогам дополнительного образования, для организации профессионального саморазвития педагога, в особенности для повышения ИКТ-грамотности, была выбрана современная инновационная технология квестов. Под ИКТ-грамотностью понимается использование цифровых технологий, инструментов коммуникации и/или сетей для получения доступа к информации, управления ею, ее интеграции, оценки и создания для функционирования в современном обществе. Квест же рассматривается как набор проблемных заданий с элементами ролевых игр и с определенной сюжетной линией, выполняя задания, участники развивают критическое мышление, умение анализировать, систематизировать, оценивать информацию, а также знакомятся (или усовершенствуют умения) с новыми информационно-коммуникационными технологиями).

Всего в учёбе приняло участие 22 педагога. После проведения анкетирования 60% опрошенных отметили отличные впечатления от участия в квесте, 27% – хорошее и 13% – другое.

На вопрос «Какое задание для вас было самым легким?» 60% опрошенных отметили задание №1, 15% – задание №2, 10% – задание №3, 0% – задание №4, 0% – задание №5, 10% – задание №6 и 5% – задание №7.

Самым трудным, по мнению 0% опрошенных, было задание №1, для 5% – задание №2, для 5% – задание №3, для 35% задание №4, для 40% – задание №5, для 5% – задание №6, для 10%– задание №7.

Самым интересным заданием участники отметили задание №1 – 30%, задание №2 – 5%, задание №3 – 5%, задание №4 – 5%, задание №5 – 40%, задание №6 – 5% и задание №7 – 10%.

На вопрос «Было ли вам удобно выполнять задания в группе» 80% педагогов ответили «Да, это было оптимально», 13% – «Нет, лучше индивидуально» и 7% – «Нет, лучше в парах».

Во время проведения квеста участники столкнулись со следующими проблемами: низкая скорость соединения с Интернетом (затрудняла работу с фото- и видеосервисами, а также с 3D панорамой). Для отдельных участников также были актуальны проблемы: низкий уровень компьютерной грамотности, слабое владение технологией поиска информации в Интернете, нехватка логического мышления и умения обобщать, выделять главное, анализировать факты и т.д. – что и требовалось для успешного прохождения квеста с особенностями различных типов мышления.

Большинство опрошенных педагогов выразили желание ещё раз принять участие в подобном мероприятии (74%), 19% ответили на данный вопрос отрицательно и 7% – другое.

В качестве тем будущих методучёб выступили педагогическая и психологическая тематика, деловые взаимоотношения с коллегами и путешествие по городам России.

*Положительные моменты:*

– удачно выбрана форма проведения методического мероприятия;

– тематика «Знаменитые педагоги» была интересна большинству участников;

– соотношение «теория-практика» и продолжительность мероприятия была оптимальной;

– удалось создать благоприятный психологический климат и рабочий настрой;

– мероприятие мобилизовало все творческие ресурсы педагогов и позволило каждому проявить активность при выполнении заданий;

– проведённая по итогам мероприятия рефлексия позволила определить положительные и негативные моменты мероприятия, выявить отношение педагогов к данной проблеме и совместно наметить дальнейшие пути их решения, определить уровень владения ИКТ педагогами.

*Негативные моменты:*

– следует больше учитывать технические возможности имеющихся компьютеров и характеристик подключения к Сети интернет;

– необходимы более чёткие пошаговые инструкции для участников с учётом различных типов мышления.

*Вывод:* тематика методической учёбы была выбрана обоснованно: квест-технологию можно применять как стимул профессионально-личностного роста педагогов дополнительного образования и повышения сетевой культуры, развития навыков поиска информации, раскрытия творческого потенциала педагогических кадров и т.д. В дальнейшем целесообразно внедрять данную технологию в работу методической системы МБУДО «ДПШ».