

ИНФОРМАЦИОННАЯ КАРТА ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРАКТИКИ

I. Общие сведения о носителе (ях) опыта			
Ф.И.О. автора (-ов) опыта	Образовательная организация, в которой работает автор (-ы) опыта, адрес с индексом e-mail, адрес сайта	Должность(-и) с указанием преподаваемого предмета или выполняемого функционала	Стаж работы в должности
Карасенко Татьяна Александровна	МОБУ «СОШ № 1 им.А.П.Гайдара», 676740 Амурская область, п.Архара, ул.Калинина 24 www.arhschool1.ucoz.ru udif_karlovna@mail.ru	Учитель информатики	9 лет
II. Сущностные характеристики опыта			
1. Источник изменений (проблема)	Как с помощью квеста и мобильных технологий создать условия для формирования и развития универсальных учебных действий учащихся, заинтересовать и привлечь их внимание изучению информатики, математики и физике?		
2. Тема опыта	Учебный квест как способ развития коммуникативных и ИКТ-компетентностей		
3. Идея опыта	Координация учебных предметов в формах, отличных от урочных (межпредметные образовательные модули), с целью формирования и развития универсальных учебных действий учащихся		
4. Теоретическая база опыта	<p>Квест – это приключенческая игра, требующая от игрока решения умственных задач для продвижения по сюжету, подразумевает активность каждого участника. Это игра, в которой задействуется одновременно и интеллект участников, их физические способности и воображение. В игре необходимо проявлять находчивость, тренировать собственную память и внимательность, проявлять смекалку и сообразительность.</p> <p>Квесты помогают учащимся отлично справляться с командообразованием, помогают им наладить успешное взаимодействие в команде, прочувствовать и сформировать взаимовыручку, разделение обязанностей и взаимозаменяемость, и при необходимости научиться без паники мобилизоваться и очень быстро решать нестандартные задачи, с которыми в обычной жизни участники вряд ли сталкивались. К игре нужно готовиться заранее и достаточно серьезно, проявив максимум креатива, выявить лидера.</p> <p>Формируемые общие компетенции:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Организовывать собственную деятельность, выбирать типовые методы и способы выполнения представленных задач, оценивать их эффективность и качество. • Принимать решения в стандартных и нестандартных ситуациях и нести за них ответственность. 		

	<ul style="list-style-type: none"> • Осуществлять поиск и использование информации, необходимой для эффективного выполнения представленных задач. • Владеть информационной культурой, анализировать и оценивать информацию с использованием информационно-коммуникационных технологий. • Работать в коллективе и команде, эффективно общаться с одноклассниками • Брать на себя ответственность за работу членов команды, результат выполнения заданий. <p>Задачи для обучающихся:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Собрать команду • Преодолеть различные испытания, представленные в виде творческих, интеллектуальных заданий, инструкций, шифровок, и др. • Собрать максимальное количество ключей для поиска заветной клада • С помощью электронного кроссворда открыть подсказку <p>Максимальное выполнение квеста: 2 часа Участники квеста: 5 команд по 6 человек Руководители квеста: Карасенко Т.А., Чуйко Л.А., Жигальцова Т.В. Место проведения: школьные кабинеты, коридоры этажей.</p>
<p>5.Условия реализации опыта</p>	<p>5 кабинетов ПК с выходом в интернет в каждом кабинете Мобильный телефон с ПО по считыванию QR-кодов Раздаточный материал</p>

III. Описание опыта введения ФГОС ООО*

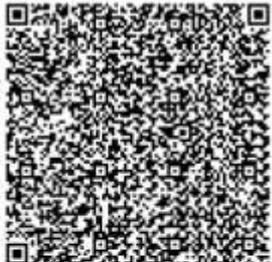
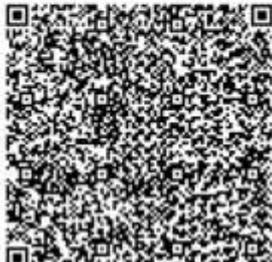
Каждый класс собирает команду из 6 человек.

В назначенное время команды собираются в коридоре на первом этаже. Каждая команда получает лист определенного цвета, на котором напечатан QR-код.

Приветствуем вас на Квест-игре по информатике, физике, математике.
Вам предстоит отправиться в увлекательное путешествие и проверить свои знания. На каждом этапе вам предстоит найти карточку своего цвета и ответить на 6 вопросов и вписать ответы в соответствующие клеточки полученной карточки/
Уна каждой карточке есть зашифрованный QR-код, при решении которого вы найдете подсказку к следующему этапу.
Ну что, вы готовы отправиться в путешествие? Тогда первая загадка на обороте. Удачи!!!!
P.S. В электрощитах, пожарных щитах, учительской и в учительских столах ничего нет. Не думайте совать туда свои руки и нос. Будем штрафовать 5-минутными задержками к следующему этапу

В нем зашифрована загадка, разгадав которую команда узнает место(кабинет), в которое им нужно отправиться для поиска первого ключа. В этом кабинете им нужно отыскать лист своего цвета, на котором написаны вопросы из области физики, информатики и математики. После их разгадывания, команда записывает ответы в клетки под соответствующими номерами. На обратной стороне напечатан QR-код – загадка к следующему этапу, разгадав которую, они отправляются в следующий кабинет и снова ищут листок с ключами своего цвета и т.д.

В каждом кабинете спрятаны листы для каждого класса определенного цвета. Команда имеет право взять только лист своего цвета.

	Петя и Коля купили по коробке конфет. В каждой коробке находится 12 конфет. Петя из своей коробки съел несколько конфет, а Коля из своей коробки съел столько конфет, сколько осталось в коробке у Пети. Сколько конфет осталось на двоих у Пети и Коли? Вам туда:)
	В одном городе построили новый район из 100 домов. Мастера по изготовлению табличек изготовили и привезли пачку новых табличек с нумерацией домов от 1 до 100. Сосчитайте количество всех цифр 9 встречающихся в этих табличках (цифры 9 и 6 являются разными цифрами) Вам туда:)
	Кирпич весит 2 кг и еще полкирпича. Сколько весят 4 кирпича?
	В двух ящиках хранились пуговицы, по 21 штучке в каждом. Из одного ящика взяли несколько штук, а затем из другого взяли столько пуговиц, сколько осталось в первом. Сколько всего пуговиц осталось в обоих ящиках? Вам туда)))))))))

Для того, чтобы развести команды по разным кабинетам составлены разные маршруты для каждой команды.

Каждая команда на каждом этапе должна собрать все подсказки и ответы на вопросы, вписав их в клетки.

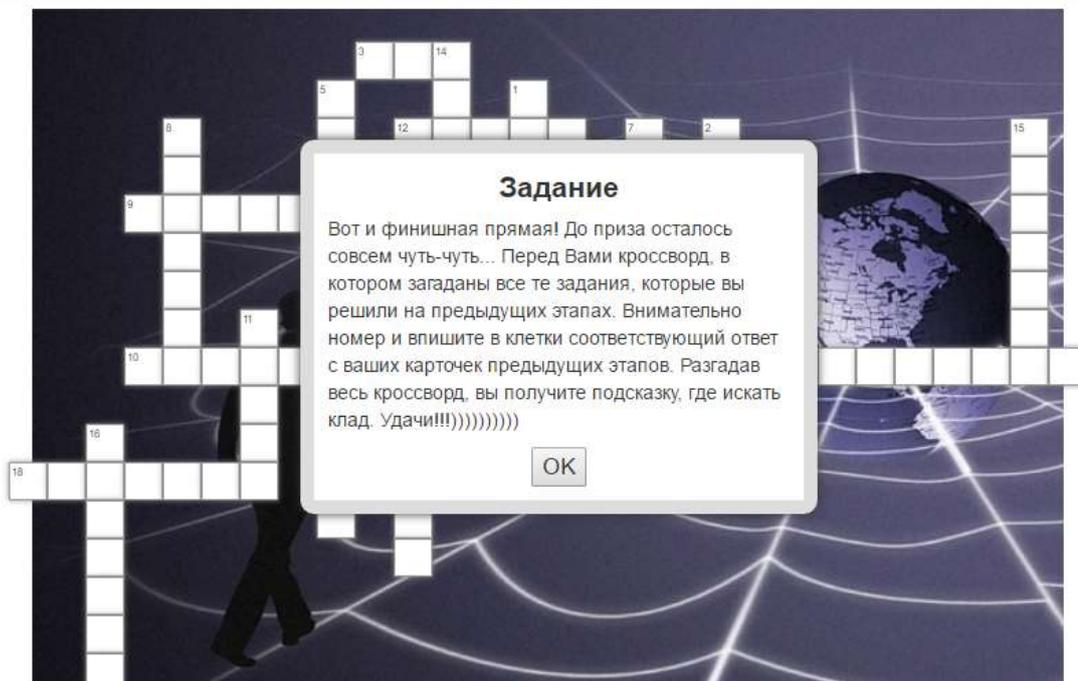
1. Об этой науке Цицерон сказал: «Греки изучили ее, чтобы познать мир, а римляне – чтобы измерять земельные участки	1	<input type="text"/>
2. Кому принадлежат крылатые слова «Дайте мне точку опоры, и я сдвину Землю	2	<input type="text"/>
3. Этот язык программирования назван в честь первой женщины- программиста	3	<input type="text"/>
4. Изменение формы тела	4	<input type="text"/>
5. Он обладает самой большой скоростью в природе	5	<input type="text"/>
6. Самый инертный газ	6	<input type="text"/>
7. Знания, которые мы получаем из различных источников	7	<input type="text"/>
8. Она необходима для совершения работы	8	<input type="text"/>
9. Французский математик, в честь которого названа прямоугольная система координат	9	<input type="text"/>
10. Какой многоугольник является высоким военным начальством	10	<input type="text"/>
11. Как переводится на русский язык слово конус	11	<input type="text"/>
12. Так называют современный аналог гиперболоида инженера Гарина	12	<input type="text"/>
13. Это устройство используется для вывода чертежей на бумагу	13	<input type="text"/>
14. Счеты в Западной Европе назывались именно к	14	<input type="text"/>
15. В Древнем Риме использовалось много приспособлений для счета – пальцы рук, узлы на веревке, зарубки на палке. А именно это приспособление называлось «калькулюс», от которого произошло слово калькулятор	15	<input type="text"/>
16. Великий русский ученый, известный как поэт, химик, физик, географ, геолог, стекловар и астроном	16	<input type="text"/>
17. Воображаемая линия, вдоль которой движется тело	17	<input type="text"/>
18. Предложение, истинность которого надо доказывать	18	<input type="text"/>

В результате каждая команда должна собрать 18 ответов. На последнем листе в QR- коде зашифрована короткая ссылка на кроссворд, расположенный в сети интернет в приложении <https://learningapps.org/>.

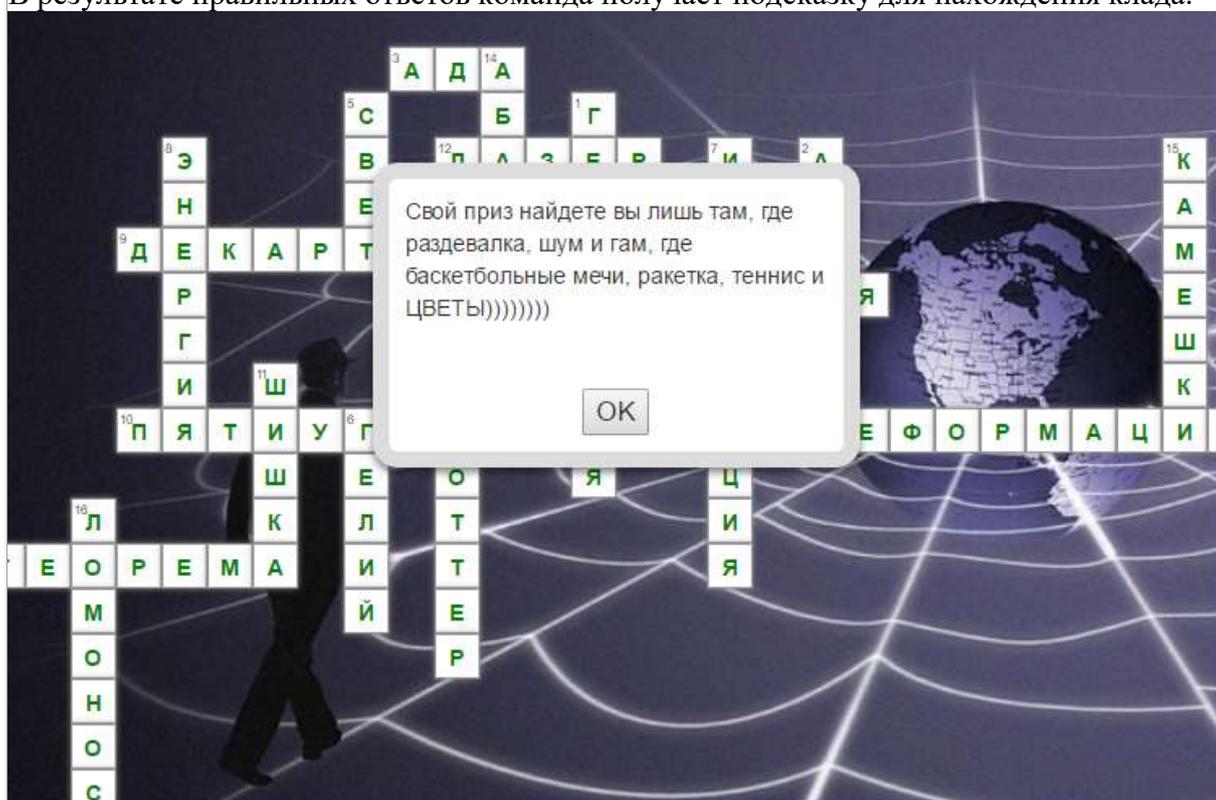
<http://goo.gl/ZJyK2N>



Каждая команда открывает данную ссылку на компьютере и вносит свои ответы:



В результате правильных ответов команда получает подсказку для нахождения клада.



Клад прячется на этаже, на это место ссылается загадка. Побеждает та команда, которая в результате первой отыщет клад.

IV. Результативность опыта

- Повышение мотивации к изучению точных наук.
- Заинтересованность, позитивный настрой.
- Сплочение коллектива.
- Развитие организаторских навыков.
- Планирование обучающимися своих действий.
- Положительная динамика уровня развития универсальных учебных действий учащихся по результатам внутреннего мониторинга.