

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования
КРАСНОЯРСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ им. В.П. АСТАФЬЕВА
(КГПУ им. В.П. Астафьева)

Факультет биологии, географии и химии

Выпускающая кафедра географии и методики обучения географии

Ильина Алина Валерьевна

ВЫПУСКНАЯ КВАЛИФИКАЦИОННАЯ РАБОТА

**ПРИМЕНЕНИЕ КВЕСТ ТЕХНОЛОГИИ ПРИ ИЗУЧЕНИИ ГЕОГРАФИИ
МАТЕРИКОВ И ОКЕАНОВ НА ПРИМЕРЕ 7 КЛАССА**

Направление подготовки: 44.03.05 Педагогическое образование (с двумя профилями подготовки) направленность (профиль) образовательной программы География и иностранный язык (английский язык)

ДОПУСКАЮ К ЗАЩИТЕ

И.о. заведующего кафедрой к.г.н.,
доцент Прохорчук, М.В.

Руководитель к.г.н., доцент Панова, М.В.

Дата защиты _____

Обучающийся Ильина, А.В.

Оценка _____

Красноярск 2021

ОГЛАВЛЕНИЕ

ВВЕДЕНИЕ.....	3
ГЛАВА 1 ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ АСПЕКТЫ ПРИМЕНЕНИЯ СОВРЕМЕННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ОРГАНИЗАЦИИ.....	7
1.1 Введение новых образовательных стандартов ФГОС в основном общем образовании, преимущества организации образования в соответствии с ними	7
1.2 Формирование исследовательских компетенций в образовательной деятельности при помощи современных технологий.....	13
2 ГЛАВА МЕТОДОЛОГИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ ФОРМИРОВАНИЯ ОСНОВНЫХ КОМПЕТЕНЦИЙ В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ОРГАНИЗАЦИИ... ..	18
2.1 История и опыт разработки квест технологий в образовании.....	18
2.2 Применение квест технологий на уроках географии в 7 классе.....	23
3 Разработка и апробация квест технологии при изучении географии материков и океанов на примере 7 классе.....	33
3.1 Описание разрабатываемой квест-технологии.....	33
3.2 Апробация разработанной квест-технологии.....	47
ЗАКЛЮЧЕНИЕ.....	52
СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ.....	55
ПРИЛОЖЕНИЕ 1.....	62
ПРИЛОЖЕНИЕ 2.....	63
ПРИЛОЖЕНИЕ 3.....	64
ПРИЛОЖЕНИЕ 4.....	66
ПРИЛОЖЕНИЕ 5.....	67
ПРИЛОЖЕНИЕ 6.....	69
ПРИЛОЖЕНИЕ 7.....	70

ВВЕДЕНИЕ

Актуальность темы настоящей работы связана с обогащением современного школьного образования технологиями, призванными сделать работу на уроке интересной, информативной, динамичной. Особенно важно использование современных технологий, к которым, несомненно, можно отнести «квест-технологию», на таких уроках как история, география, иностранный язык. Конечно, мотивация к обучению нужна и важна на всех уроках, но на этих уроках есть возможность сделать урок запоминающимся, построив его в игровой форме, с привлечением информационных технологий, столь востребованных в настоящее время.

Очень важно использование игровых технологий, в том числе и квест-технологий, в любом возрасте. Если специалисты рассматривают игру в младшем школьном возрасте достаточно часто, то в подростковом возрасте игра не занимает значимого места. В настоящей работе исследуем проблему применения квест-технологий для школьников 7 класса, а в соответствии с принятой в возрастной психологии периодизацией, семиклассники относятся к подростковому возрасту. В подростковом возрасте достаточно широко использованы такие формы обучения как семинары, лабораторные и контрольные работы, классическая форма урока. Такие занятия редко приносят игровой характер в образовательную деятельность. В связи с чем, мотив к обучению у школьников формируется с трудом. Урок географии – это очень интересный этап обучения, его можно построить при помощи квест-технологии интересно не только в младшем школьном возрасте, но и для старшеклассников. Квест востребован у молодежи как игровая, интересная, увлекательная деятельность.

Специалисты говорят об огромной проблеме, с которой сталкиваются учителя в нашем обществе из-за быстрого расширения знаний. Современные технологии требуют, чтобы учителя научились использовать эти технологии в своем обучении. Следовательно, эти новые технологии увеличивают потребности учителей в обучении. Специалисты утверждают, что отношение

учителей к компьютерам является ключевым фактором успешного внедрения ИКТ в образование. Они отметили, что учителя не всегда положительно относятся к компьютерам, и их плохое отношение может привести к провалу компьютерных проектов. Кроме того, наиболее часто упоминаемыми барьерами распространения цифровых технологий, компьютерной техники, современного программного обеспечения являются.

Кроме того, очень важно развитие способностей учащихся в работе по освоению информационных технологий в части обучения. Современные дети достаточно легко справляются с современными гаджетами, для которых характерен дружественный интерфейс, яркие и удобный дизайн. Однако, современные школьники не склонны до некоторого времени использовать свои телефоны для обучения. Но современные порталные технологии позволяют усилить интерес к обучению школьников и в настоящей работе этому аспекту уделено особое внимание.

Процесс внедрения информационно-коммуникационных технологий в деятельность современного педагога образовательной организации должно быть обычным и необходимым делом.

Работы многих специалистов отражают проблемы использования современных образовательных технологий, в том числе таких специалистов как: Т. А. Белоусова, Е. В. Соболева, Т. Н. Суворова, С. Ю. Новоселова, М. М. Ниматулаев, А. В. Воробьева, В. В., Э.М. Ребко, П.В., В. А. Гончарова, Е. А. Игумнова, И. В. Радецкая, И. А. Липенская, И.М. Логвинова, Г.Л. Копотева, А. С. Нафанаилова, С. Н. Шадрина, Е. В. Нечитайлова, Е. В. Овечкина, Н. А. Кошкина и другие.

В работе использованы публикации современных авторов, которые рассмотрели использование квестов на уроках в образовательных организациях.

И.В. Алленова изучает веб-Квест в организации проектной деятельности студентов высших учебных заведений, Т.А. Белоусова рассмотрела в своей публикации историю города с помощью краеведческих игр-квестов. Многие специалисты отмечают мотивационный аспект при прохождении квестов, об этом пишет, в частности М. С. Безуглова, когда рассматривает опыт

использования квест-технологий для повышения мотивации к обучению студентов географического профиля в высшей школе.

Возможности интерактивных сервисов для совершенствования подготовки будущих педагогов цифровой школы рассматривают такие авторы как Е. В. Соболева, Т. Н. Суворова, С. Ю. Новоселова, М. М. Ниматулаев, а О.А. Воеводина анализирует технологию веб-квест как инновационную форму обучения в образовательной организации, автор рассматривает компетентностный подход при применении квест-технологий.

М.С. Лигун анализирует возможности квест-технологии во внеучебном мероприятии по истории, а С.Е. Поротикова изучила использование образовательной технологии веб-квест как современного вида наглядности на уроках литературы в средней школе.

В данном исследовании рассмотрены особенности использования квест-технологии на уроках географии в 7 классе. В работе подробно рассмотрен процесс создания и апробации квестов, отмечено значение использования технологии. Современный ФГОС рекомендует педагогам развивать свою деятельность на основе деятельностного, междисциплинарного подходов, с учетом наличия творческого и инновационного потенциалов у самого педагога.

Однако, в качестве проблемы можно отметить невостребованность технологии квест в практической деятельности педагогов. Для организации таких квест уроков сам педагог должен обладать знаниями, желанием, потенциалом и педагогическими знаниями в организации нового вида деятельности на уроке. Конечно, очень важную роль играет компетентность педагога в сфере информационно-коммуникативных технологий (ИКТ).

Актуальность и проблемы позволили сформулировать объект, предмет, цель и задачи работы.

Объект – применение квест-технологии на уроках географии в 7 классе.

Предмет – квест-технологии в изучении географии

Цель работы – разработка образовательных квестов по географии в 7 классе.

Для достижения цели будут решены задачи:

- проанализировать преимущества новых образовательных стандартов ФГОС;
- рассмотреть историю и опыт разработки квест технологий в образовании;
- провести апробацию квеста

В качестве источников исследования выступили публикации в научной литературе по теме исследования, ФГОС. Методами исследования стали метод анализа, обобщения, анкетирование, беседа, наблюдение, графический способ предоставления информации.

Деятельность по внедрению ИКТ на уроках должна быть продолжена. На следующем этапе предполагается разработка новых тестов, это может стать домашним заданием для учащихся 7 класса, которые изъявили желание принять участие в работе платформы Kahoot, зарегистрироваться там и создавать свои квесты.

Новые квесты учащихся должны будут пройти их одноклассники и оценить их с точки зрения удобства и интереса.

Кроме того, необходимо реализовать серию квестов на основе групповой работы. Предварительно необходимо провести занятия по правилам командного взаимодействия, чтобы учащиеся понимали правила работы в команде, научились правильно взаимодействовать. Основной принцип работы в команде – это эффективное взаимодействие. В целом, можно признать опыт разработки квестов успешным и интересным, работа по разработке квестов на уроках должна быть продолжена. Портал Kahoot позволяет скачать мобильную версию и каждый ученик может скачать себе на телефон или планшет квест по любому предмету. На портале каждый ученик может разместить свой квест, что должно быть оценено педагогом положительно.

Работа над внедрением квест технологий в деятельность образовательной организации должна быть продолжена и развита.

ГЛАВА 1 ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ АСПЕКТЫ ПРИМЕНЕНИЯ СОВРЕМЕННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ОРГАНИЗАЦИИ

1.1 Введение новых образовательных стандартов ФГОС в основном общем образовании, преимущества организации образования в соответствии с ними

Для современного образования использование современных технологий является необходимостью.

Современные научные публикации содержат описание опыта внедрения федерального государственного образовательного стандарта среднего общего образования (ФГОС СОО), связывая его с необходимостью оценки качества научного, методического и информационного сопровождения общеобразовательных организаций [26].

Следует отметить, что под влиянием педагогической практики и развития научной педагогической мысли «Специалисты рассматривают характерные затруднения педагогических работников в реализации ФГОС» [31].

Для выявления затруднений педагогических работников на практике проводятся специальные исследования. «Так, в 2018-2019 годах проведены мониторинговые исследования затруднений педагогических работников в вопросах реализации ФГОС начального и основного образования, а в 2018-2019 гг.- разведывательные исследования мотивационной готовности учителей, их отношения к предстоящей деятельности по развитию функциональной грамотности школьников» [1]. Результаты показали необходимость конкретизации образовательных стандартов, обновления существующих образовательных программ, необходимость конкретизации требований к субъектам образовательного процесса.

Федеральные государственные образовательные стандарты обновляются с определенной степенью периодичности. ФГОС СОО, появившийся 2020 году, завершил огромную работу по обновлению федерального стандарта, школьных программ, а так же устранил некоторые недостатки предыдущей версии.

Специалисты в сфере педагогики сосредоточили усилия, направленные на конкретизацию требований к обучению, что нашло отражение в новой версии стандарта. Общие установки на формирование определённых компетенций были заменены на чёткие требования к предметным результатам по каждой учебной дисциплине. В новом ФГОС прописано содержание стандарта, инструменты конкретизированы, достижение результата увязывается с обязательствами школы перед учениками и родителями.

Особое значение в новом ФГОС СОО отведено развитию метапредметных, межпредметных и личностных навыков, например, подробно описана цепочка действий ученика в рамках той или иной дисциплины для развития этих навыков. Конкретизация требований к учащимся выражается в фиксации цифровых значений показателей, таких как число слов в словарном диктанте или объем словарного запаса ученика.

Особое значение в новом ФГОС уделено использованию современных технологий в образовании. Учителя в до технологическую эпоху не имели большого количества инструментов для улучшения своего учебного процесса. Они зависели в основном от доски и мела, чтобы сделать процесс обучения более легким и приятным для школьников и достаточно часто школьник не слушал внимательно то, что происходило у доски, где, будучи основным источником информации, педагог стоял в центре класса, транслируя новый материал, а школьники пассивно принимали его. Однако, в технологическую эпоху классы превратились в места, где использование современных технологий, интерактивность на уроках увеличивается. Современные школьники и педагоги находят современное образование гораздо более интерактивным, чем три года назад, а также полным интересных сфер, которые стали доступны с использованием цифровых технологий.

Современная классная комната, а в некоторых случаях и онлайн класс, ориентированная на учащихся, означает, что ответственность за обучение возлагается на ученика с намерением мотивировать его и научить становиться независимым. С помощью многих технологических инструментов, которыми располагают учителя, они стараются сделать процесс обучения увлекательным,

интерактивным и информативным для учащихся, вовлекая их и давая чувство независимости.

Технология не только изменила то, как учителя преподают свои уроки и как учатся школьники; она также сделала образование в целом более доступным для миллионов учащихся через онлайн-классы и онлайн-ресурсы. Школьники сегодня могут использовать технологию следующими способами [13]:

1. Подключение к Интернету. За последние десять лет значение Интернета выросло во много раз. Несмотря на риски и угрозы, другие недостатки, использование Интернета - это огромные возможности для школьников.

2. Использование видео-техники.

Использование компьютеров в классе для доступа к информации наиболее востребовано среди старшеклассников. Однако, текущая ситуация в образовании говорит об изменениях, которые произошли в учебном процессе. В настоящее время возрастных различий использования компьютерных и медиатехнологий в образовательной организации среди учащихся практически нет. Развитие цифровых технологий факторы, изменения в образовательной политике и технический прогресс с течением времени значительно повлияли на организацию педагогической деятельности. Технический прогресс способствовал тому, что даже младшие школьники обладают навыками работы с Интернет-технологиями.

Следует отметить, что использование компьютеров или мобильных телефонов для развлечения во время занятий становится все более редким, все чаще мобильный гаджет становится источником информации с программным обеспечением, касающимся школы и проведения уроков [5].

Кроме того, следует указать, что по мере того, как дети становятся старше, количество учебного времени, доступного для развлечений и игр на компьютере существенно сокращается, поскольку интенсивность учебной деятельности возрастает. В классах средней школы образовательные технологии чаще всего использовались для изучения или отработки учебных

занятий, таких как чтение, подготовка письменного текста, проведение исследований, коммуникации с педагогом или сверстниками.

Использование образовательных технологий на уроках в образовательной организации становится постоянным, когда обучающиеся переходят в среднюю или старшую школу. Это, вероятно, частично связано с временными эффектами, такими как увеличение доступности образовательных технологий, а также различные требования к учебным планам для использования ИКТ на разных уровнях обучения. Это также может быть результатом того, что школы начинают внедрять цифровые технологии. В рамках национального проекта «Образование» в школах развивают цифровую образовательную среду: проводят высокоскоростной интернет, обеспечивают современной техникой и интерактивными сервисами. В 2020 году переоборудовали 7,4 тыс. образовательных организаций, а к 2024 году инновационные технологии дойдут до 29,5 тыс. школ [30].

В настоящее время специалисты отмечают, что ученики в средней школе используют образовательные технологии, по крайней мере, три раза в неделю для создания графики, для участия в конференциях [30]. Практически каждый день школьники обращаются к социальным сетям. Для разработки или представления мультимедийных презентаций или для участия в конференциях школьники примерно пять раз в неделю используют компьютер.

На использование современных технологий учителями в классе может влиять целый ряд факторов. Например, уровень успеваемости учащихся, вероятно, влияет на виды деятельности и частоту, с которой учителя используют современные образовательные технологии со своими учениками. Опыт учителя может повлиять на готовность и способность учителя интегрировать использование современных образовательных технологий в свое повседневное обучение, в то время как географическое положение и преимущества школьного образования могут влиять на школьные ресурсы. Использование технологий может также различаться в зависимости от школьного сектора в результате различий в объеме и источниках финансирования, которые они получают, что может привести к различиям в

уровнях имеющихся ресурсов ИКТ. Могут также существовать отраслевые различия в школьной политике в отношении использования ИКТ.

Проникновение цифровых медиа в сферу образования сейчас значительно выросло. Это проникновение привело к круглосуточному взаимодействию со школьниками и различными форумами, которые доступны для различных видов заданий или помощи. По мере того как сила цифровых технологий растет, появляется и будет появляться все больше приложений, которые помогут школьникам в развитии и обучении.

Специалисты говорят об огромной проблеме, с которой сталкиваются учителя в нашем обществе из-за быстрого расширения знаний. Современные технологии требуют, чтобы учителя научились использовать эти технологии в своем обучении. Следовательно, эти новые технологии увеличивают потребности учителей в обучении. Специалисты утверждают, что отношение учителей к компьютерам является ключевым фактором успешного внедрения ИКТ в образование. Они отметили, что учителя не всегда положительно относятся к компьютерам, и их плохое отношение может привести к провалу компьютерных проектов. Кроме того, наиболее часто упоминаемыми барьерами распространения цифровых технологий, компьютерной техники, современного программного обеспечения являются [11]:

- нехватка времени;
- отсутствие доступа;
- нехватка ресурсов;
- отсутствие опыта и отсутствие поддержки.

В контексте образования ИКТ обладают потенциалом для расширения доступа к образованию и повышения его актуальности и качества. ИКТ оказывают огромное влияние на образование с точки зрения приобретения и усвоения знаний, как учителями, так и учащимися посредством поощрения:

В сравнительной таблице 1 представлены характеристики требований ФГОС ООО и «веб-квест», понятия соотнесены и выявлены параллели.

Требования ФГОС ООО и даны характерные особенности технологии [1]

Требования ФГОС ООО	Технология «веб-квест»
1	2
Цели изучения предмета по ФГОС ООО:	Цель современных технологий:
умение самостоятельно определять цели своего обучения, ставить и формулировать для себя новые задачи в учёбе и познавательной деятельности, развивать мотивы и интересы своей познавательной деятельности; готовность к взаимодействию умение извлекать, перерабатывать и преобразовывать необходимую информацию из различных источников, включая ресурс Интернета (раздел Интернета (раздел «Результаты изучения предмета»)). «Результаты изучения предмета»).	максимальное развитие индивидуальных познавательных способностей ученика. Образовательная технология - это 1) конструирование учебного процесса с гарантированным достижением целей; 2) совокупность методов, приемов и средств, выполнение которых приводит к достижению поставленных целей.
Условия реализации ФГОС ООО – разработка информационно-деятельностных моделей обучения.	«Веб-квест» - инновационная модель построения учебного процесса, когда на первый план выдвигается сотрудничество учителя и обучающегося, совместное решение учебных и практически значимых задач с использованием интернет-ресурсов (веб-сайтов).
Вывод: чтобы развить успешную личность ученика, его познавательные, интеллектуальные, творческие способности, надо создавать новую образовательную среду.	Вывод: технология «веб-квест» способствует адаптации ученика в новой образовательной среде, построению индивидуальной образовательной траектории.

Рассматривая квест технологию, следует особо отметить структуру проведения квеста, которая универсальна, так как применяется не только в образовании, но и в социологии, в спорте, в туризме, в других отраслях и видах человеческой деятельности.

Итак, можно выделить такую структуру:

– «введение: мотивирующее задание, цель которого - вызвать интерес обучающихся к изучаемому понятию, термину, определению и прочее;

- задание, где даётся описание конечного результата или продукта деятельности и указываются интернет источники, где данный материал можно найти;
- реализация квеста: пошаговое описание процедуры реализации проекта со списком ресурсов (также предлагается список веб-сайтов, где содержится необходимая информация по каждому этапу выполнения задания);
- оценка: в этой части приводятся критерии оценки работы обучающихся (шкала оценивания);
- домашнее задание (при необходимости)»[32].

Нет сомнения в том, что современные технологии позитивно влияют на развитие образовательного процесса. Одной из актуальных тенденций является интеграция игровых и цифровых технологий в процесс обучения с тем, чтобы мотивировать школьников к получению знаний.

1.2 Формирование исследовательских компетенций в образовательной деятельности при помощи современных технологий

«В ФГОС НОО формулируется идея реализации личностно-ориентированной, развивающей модели массовой школы, содержание образования в которой будет ориентировано на обеспечение самоопределения и саморазвития личности, на овладение способами познавательной деятельности, приобретение детьми опыта различных видов деятельности» [1].

При реализации современных образовательных технологий важно создание определенных педагогических условий для учащихся, только организация соответствующих педагогических условий направлено на формирование компетенций учащихся, отмеченных ФГОС.

Формирование исследовательских компетенций учащихся рассматривается многими специалистами.

Так, например, А.В. Воробьева предлагает три составляющие исследовательской компетенции школьника [9].

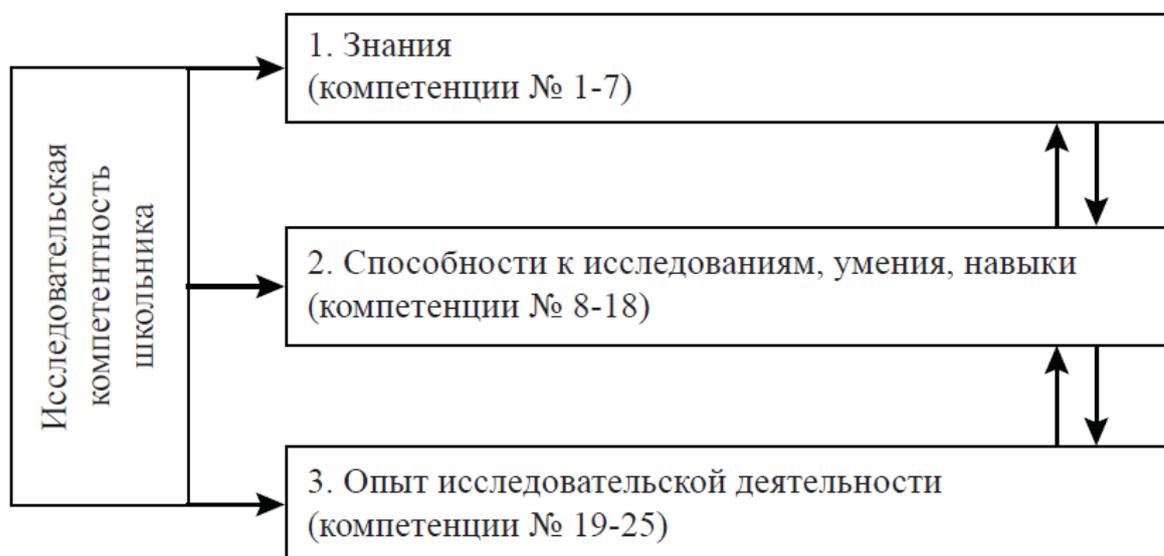


Рисунок 1. Три группы элементов компетенций

«Автор рассматривает вопросы сущности и содержания исследовательских компетенций современного школьника, приводит общую схему из 25 наиболее универсальных компетенций, которые, работая в комплексе, взаимосвязанно, составляют исследовательскую компетентность школьника (Приложение 1)» [9].

Для целей настоящей работы особо важно формирование исследовательской компетенции, что вполне закономерно, ведь в переводе слово «квест» означает поиск, то есть поиск-исследование-нахождение чего-либо, в данном случае информации исторического, географического характера – это и есть цель квеста.

А.В. Воробьева отмечает особое значение коммуникативно-исследовательскую компетенцию учащегося как мотивирующую компетенцию, пробуждающую интерес школьника.

«А.В. Воробьева приводит примеры показателей исследовательских компетенций для учащихся начальной, основной и старшей школы (Приложение 2)» [9].

Однако, формирование исследовательских компетенций в образовательной организации имеет свои проблемы. На сегодняшний день проблема формирования исследовательской культуры школьников на уроках в

образовательной организации приобретает большое значение. После окончания школы учащиеся должны научиться осуществлять формирование компетенций в ситуациях повседневного, делового и профессионального характера. Образование в современной школе предполагает формирование различных компетентностей и поэтому в процессе обучения особое внимание должно быть уделено проблеме формирования у них исследовательской компетенции, которая рассматривается как одна из важнейших категорий современной теории и практики обучения в школе [32].

Для определения особенностей формирования исследовательской культуры в школьном возрасте необходимо знать комплекс внутренних условий для формирования данного индивидуально своеобразного психологического образования, в который входит сама личность во всем ее психологическом богатстве: со свойственной ей многоуровневой структурой, сложной системой мотивов - потребностей, интересов, установок, чувств, целей и т.д., которые воплощаются в положительном отношении к процессу общения и его участников[20].

Следует отметить, что исследовательская культура зависит от всех сфер психики личности: познавательной, эмоциональной, волевой, мыслительной, речевой, но особенно органично она взаимосвязана с ее мотивационной сферой, которая выступает психологическим основанием приобретения коммуникативных знаний, умений и навыков, развития морально-коммуникативных качеств. Поэтому необходимо обращать внимание на перечисленные выше психологические аспекты, чтобы выявить взаимосвязь между формированием исследовательской культуры и учитывать возрастные особенности школьников.

В образовательной школе изучение позволяет заложить основы исследовательской компетенции, достаточные и необходимые для их дальнейшего развития и совершенствования. От успешного прохождения начального этапа обучения зависят дальнейшие успехи в овладении предметом в целом. Образовательная организация должна обеспечить преемственность и непрерывность процесса обучения школьника во всем курсе средней школы,

сформировать базовые навыки и умения, необходимые для дальнейшего развития исследовательской компетенции в основной и старшей школе [24].

Одним из главных принципов коммуникативно-исследовательского направления является ситуативность, предусматривающая организацию обучения в естественных для общения условиях. В школьном возрасте создание и использование ситуаций реального общения средствами игры является наиболее доступным, естественным и действенным способом познания учащимися окружающего мира. Именно поэтому, овладение исследовательской компетентностью школьниками рекомендуется осуществлять с помощью игровых приемов, которые предусматривают ознакомление с учебным материалом и доведение до автоматизации действий учеников с ним в контексте их игровой деятельности. Практика показывает, что дети довольно легко и успешно усваивают знания во время игры, которая активизирует интерес, снимает напряжение, развивает их фантазию и воображение, стимулирует реализацию стремления каждого школьника к самовыражению и саморазвитию и, тем самым, мотивирует учащихся к речевой деятельности.

«Применение проблемных культуроведческих ситуаций с целью моделирования реального и профессионального общения является обязательным условием реализации повышения активности и самостоятельности учащихся» [15]. Если говорить о моделировании ситуаций средствами игры, то, собственно, логика развития игры обуславливает формирование предпосылок для постепенной трансформации игровой мотивации в учебную.

Выполнение учеником конкретных действий, предусмотренных игрой ради похвалы, удовольствие от процесса игры, постепенно меняются на выполнение конкретно поставленных задач, требующих четких знаний и умений. «Со временем, в игровой мотивации происходит определенное смещение акцента с процесса на результат, развивается мотивация достижения» [27]. Это касается, прежде всего, понимания общего способа решения задачи, а затем определения собственных возможностей при решении тех или иных конкретно-практических задач.

Принцип новизны крайне важен при формировании исследовательской компетенции. Работая над той или иной ситуацией, учитель должен остерегаться того, чтобы не свести учебный процесс к механическому запоминанию определенного количества информации, использование различных вариантов, новых элементов, ситуаций и сюжетов с последовательной их обработкой обеспечивает развитие исследовательской компетенции школьников.

2 ГЛАВА МЕТОДОЛОГИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ ФОРМИРОВАНИЯ ОСНОВНЫХ КОМПЕТЕНЦИЙ В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ОРГАНИЗАЦИИ

2.1 История и опыт разработки квест технологий в образовании

Квест-технология в образовании – одно из наиболее интересных и захватывающих действий на уроке, формирующих и исследовательскую и коммуникационную компетенции, так необходимые современным школьникам. Кроме того, использование этой технологии позволяет сформировать и информационную грамотность всех участников процесса обучения, что, несомненно, можно отнести к значимым достоинствам этой образовательной технологии.

Слово «квест» происходит от английского слова поиск. «Термин был введен Б. Додж, который являлся профессором образовательных технологий Университета Сан-Диего, определив веб-квест как модель (технический ресурс или приложение в Интернет) вовлечения интернет-источников в образовательный процесс для решения учебных задач» [28].

«Более чем за двадцатилетний период Б. Джодж на своем персональном сайте QuestGarden представил 30 000 интернет-разработок веб-квестов; данный ресурс переведен на десять языков (испанский, португальский, каталонский, французский, немецкий, итальянский, голландский, греческий, арабский и индонезийский)» [23].

В основе квест технологии лежит задание от педагога и только от его креативности и творческого подхода, ну и, конечно, знаний и способностей, зависит формулирование этого квест-задания. Это крайне сложно для педагога, придумать, разработать, внедрить в свою деятельность такую квест-игру, которая будет интересна для школьников и позволит и информировать их и мотивировать одновременно.

«Квест-технология носит интегрированный характер, о чем свидетельствуют следующие выдвигаемые тезисы: алгоритм квеста строится в логике технологии проблемного обучения - от постановки проблемы до путей

ее решения, представления результата и рефлексии, что направлено на развитие обучающегося как активного субъекта жизнедеятельности;

- образовательные продукты, выполняемые индивидуально или в группе в результате выполнения квеста, могут быть различными: от решения поставленной проблемы в виде ответа на вопрос до созданных мультимедиа-презентаций, роликов, сайтов, буклетов, в этом смысле образовательные квесты взаимосвязаны с идеями «инструментальной» педагогики и методом проектов Д. Дьюи (США) конца XIX века» [10];

- «интрига и сюжет, привнесенные в эту технологию, являются элементами игрового обучения - ролевой или приключенческой игры, которая по сущности носит командный характер;

- использование специальных компьютерных программ, информационных возможностей сети Интернет как в ходе выполнения, так и в представлении результата квеста и обмена мнениями характеризует эту технологию как информационно-коммуникационную» [12].

Начало квест-игры – это проблемный момент, взятый исходя из темы образовательной программы, а затем, на основе междисциплинарного подхода, педагог изыскивает идеи для квеста. Очень интересны исторические события, повлиявшие на ход истории. Такие квесты можно использовать в регионоведении, в географии, биологии, во многих школьных дисциплинах.

Интеграция обогащает сам образовательный предмет, увлекает участников образовательного процесса и делает урок легким, занимательным, интересным.

«Веб-квест можно рассматривать как один из видов квест-технологии и в современных условиях специалистами активно ведется в следующих направлениях:

- поиск методов, средств и принципов обучения;
- анализ когнитивно-психологических особенностей обучающихся» [12].

«По мнению Р.М. Фелдера и Р. Брента количество качественно усвоенной полезной учебной информации обучающимся зависит от следующих факторов:

- природные задатки обучающегося;
- степень заинтересованности в обучении;
- наличие базовых знаний;
- соответствие стиля учения стилю обучения» [24].

«Специалисты в своих исследованиях доказывают, что преподаватель в своей деятельности самостоятельно может повлиять лишь на совершенствование методов обучения» [19].

«Специалисты в своих работах акцентирует внимание на необходимости проводить профессиональную подготовку в интерактивной форме и рассматривают квест-технологии как интегративную, но самостоятельную и оригинальную педагогическую технологию» [17].

«Урок-квест представляет собой дидактическую игру со сложными сюжетом и организацией, это целый набор отдельных задач, которые логически следуют одна за другой, связаны между собой и ведут к определенной конечной цели» [2].

Некоторые специалисты не рассматривают квест в качестве отдельной технологии, говоря о игровой технологии на уроке в целом. Однако, с такой позицией нельзя согласиться, так как квест-технология на уроке обладает определенными чертами, характерными только для нее.

В основе квест-технологии на уроке лежит «поиск», возможно исторический или географический поиск.

Анализ научных публикаций позволил сформировать авторскую классификацию образовательных квестов (рисунок 2).

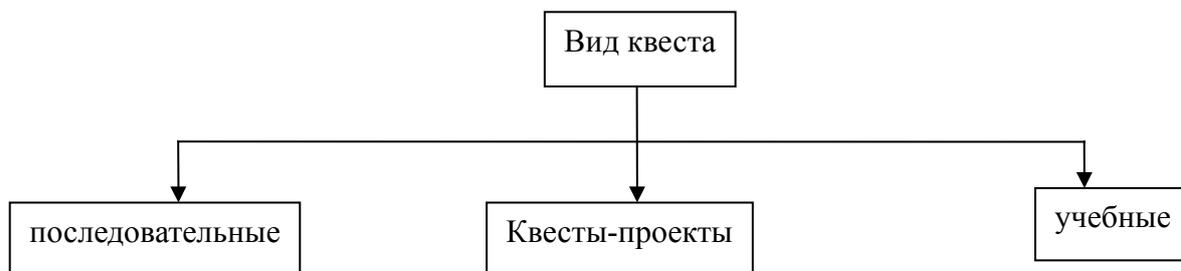


Рисунок 2. Классификация образовательных квестов

На рисунке 2 представлены последовательные квесты, где все задания следуют один за другим и к следующему этапу нельзя перейти не пройдя предыдущий.

Учебные квесты представляют собой несколько расширенный вид последовательного квеста, в качестве дополнительных заданий этапов могут выступать подсказки, творческие задания и все, что педагог может предложить обучающимся исходя из своего опыта, знаний и творческого потенциала.

«Специалисты дают близкую классификацию, полагая, что в зависимости от сюжета квесты могут быть:

- линейными, в которых игра построена по цепочке: разгадав одно задание, участники получают следующее, и так до тех пор, пока не пройдут весь маршрут;
- штурмовыми, где все игроки получают основное задание и перечень точек с подсказками, но при этом самостоятельно выбирают пути решения задач;
- кольцевыми, они представляют собой тот же «линейный» квест, но замкнутый в круг, команды стартуют с разных точек, которые будут для них финишными» [20].

Кроме того, классифицируются технологии в зависимости от времени и содержания. Например, один квест можно проходить на нескольких уроках, это может быть какая-либо серия, а можно провести квест в рамках одного урока, в течение 20 минут. Все зависит от того, какая задумка будет у педагога.

В настоящее время создаются различные методики проведения уроков квестов по разным предметам в разных условиях. В том числе разработаны

методики работы с детьми с ограниченными возможностями здоровья. Например, методика квест урока В.А. Гончаровой предполагает использовать квест-игру как средство развития ориентировки в пространстве у слабовидящих дошкольников [12].

Т.А. Белоусова предлагает методику применения квест-технологии, применяемой при проведении краеведческих мероприятий для учащихся образовательных учреждений города. Методика позволяет расширить краеведческую работу по организации и проведению квест-игр и игр-путешествий. Методика включает конкретные мероприятия, направленные на изучение истории города [4]. Другие специалисты в своей педагогической деятельности используют эту технологию в полной мере [2, 3].

При формировании исследовательской компетенции школьника очень важен принцип новизны, а продуктом принципа новизны в обучении является интерес учащихся к обучению и нешаблонная организация учебного процесса, использование учителем разнообразных приемов работы.

Работая над той или иной ситуацией, учитель должен остерегаться того, чтобы не свести учебный процесс к механическому запоминанию определенного количества информации, использование различных вариантов, новых элементов, ситуаций и сюжетов с последовательной их обработкой обеспечивает развитие исследовательской компетенции школьников [13].

В настоящее время создаются различные методики проведения уроков квестов по разным предметам в разных условиях. В то же время, специалисты отмечают проблемы применения квест-технологии, при том, что их ценность в психолого-педагогическом контексте очевидна. Значительная часть педагогов на уроках географии полагает, что школа должна лишь учить, но не развлекать, забывая, что мотивация в процессе учебной деятельности, пробуждение интереса школьника – это одна из основных задач педагога. И в этом вопросе использование квест-технологии является прекрасным помощником для учителя.

Особенно эта проблема в убеждениях педагогов обострилась в период цифровизации образования.

2.2 Применение квест технологий на уроках географии в 7 классе

В процессе обучения в 7 классе должны быть сформированы универсальные учебные действия, которые обеспечивают развитие познавательных и коммуникативных качеств личности. Учащиеся при помощи новой технологии осуществляют:

- поиск информации в сети,
- доклады по теме,
- создание презентаций,
- защита презентаций.

Указанные формы работы позволяют направленно воздействовать на личность учащегося, формируя у него исследовательскую компетенцию, формируя мотив к обучению. На уроках географии используются фронтальная, индивидуальная и групповая формы учебной деятельности. На уроках географии в 7 классе наиболее часто используемой формой обучения является фронтальная форма.

Такие результаты показывают реальную картину событий, однако не удовлетворяют современным требованиям ФГОС [1]. Можно говорить о том, что использование квест-технологии, и вообще современные технологии, используется крайне не достаточно. Следует отметить, что современный урок, в том числе урок географии, должен проводиться в технологии системно-деятельностного обучения, которое предполагает активную работу как отдельного ученика, так и работу в парах (2 человека), микрогруппах (3-4 человека) и группах (более 4-ёх человек). Квест-технология в полной мере отвечает этим требованиям.

В своей деятельности педагог должен ориентироваться на ФГОС ООО, в основе которого лежит системно-деятельностный подход, обеспечивающий активную учебно-познавательную деятельность обучающихся. В настоящее время программа седьмого класса основана на ФГОС, программах основного

общего образования по географии, учебном плане, федеральном перечне учебников, который рекомендован Министерством образования и науки РФ.

Формирование географической культуры – это одна из основных задач в 7 классе, которая предполагает:

- умения получать географическую информацию из различных источников;
- совершенствование коммуникативных и исследовательских навыков.

При обучении на уроках географии формируется УМК, пример которого представлен в Приложении 4. В результате обучения в седьмом классе у учащихся планируются следующие результаты (рисунок 3).

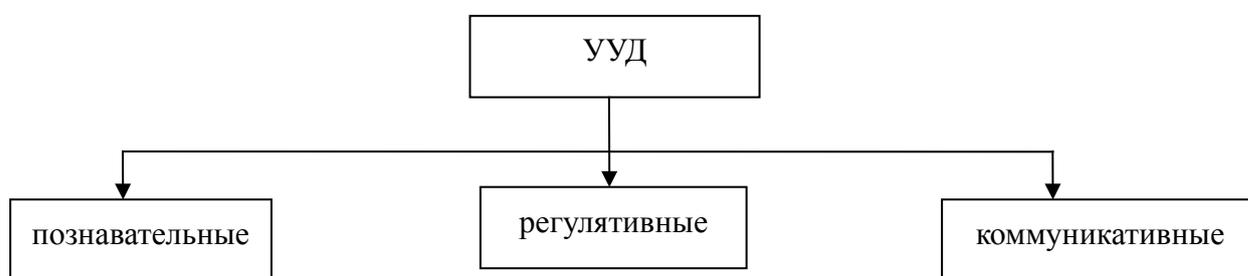


Рисунок 3. Формирование метапредметных результатов в седьмом классе на уроках географии у учащихся

В результате обучения на уроках в седьмом классе школьники учатся:

- «называть, показывать и описывать основные географические объекты, выделять их существенные признаки;
- называть и объяснять географические закономерности природных и социальных процессов;
- выявлять основные особенности хозяйственной деятельности населения различных стран и регионов;
- объяснять значение ключевых понятий курса;
- работать с основными источниками географической информации (географическими картами, схемами, картосхемами);
- работать с контурной картой;
- составлять комплексную характеристику стран и территорий» [25].

Перечень тем уроков географии в 7 классе представлен в Приложении 5.

Повышению активности учащихся способствует квест-технология на уроке, которую предлагается использовать для развития базовых исследовательских компетенций. При этом, одна ситуация складывается на уроке географии в 7 классе, когда ученики собираются в школе в режиме очного взаимодействия и совсем другие проблемы возникают при онлайн образовании, когда интерес школьника к уроку, его мотивация – это основная задача педагога. Стандарт, характеризующий профессиональные функции педагога в цифровой школе, определяет в качестве необходимых требований: умения поиска, оценки качества и эффективного применения инновационных технологий; поддержки информационной образовательной среды; проектирование траектории развития личности обучающегося. Формирование соответствующих умений в рамках вузовской подготовки учителей осложняется рядом проблем программно-технического, пользовательского и методического характера.

Специалисты предлагают для совершенствования подготовки будущих педагогов цифровой школы и оснащения их необходимыми средствами реализации профессиональной деятельности в соответствии с требованиями стандартов использовать возможности интерактивных универсальных сервисов [5]. Решение проблем применения современных технологий в образовательную деятельность, в том числе квест-технологий, сводится к следующим действиям:

- 1) педагогу необходимо пересмотреть свои профессиональные позиции;
- 2) рассмотреть использование квест-технологий в своей профессиональной деятельности, а при необходимости повышения квалификации в этой сфере следует пройти дополнительное обучение;

- 3) получение практического опыта и участие в мастер-классов педагогов уже использующих опыт работы с квест-технологиями на уроках географии [21, с.288-292].

Для того чтобы успешно организовывать квест-уроки, педагогу необходимы дополнительные знания, у него должно быть развито понимание сути технологии и творческое воображение и, кроме того, определенный запас

знаний и практических умений в области методики квест-технологии будет способствовать повышению эффективности педагогической деятельности, повышению уровня мотивации участников образовательного процесса.

У.Т. Ташева рассматривает квест-технологии как часть группы игровых технологий. Автор рассматривает особенности целей, структуры, организационных подходов обучающего квеста на фоне других игровых образовательных технологий. «Отмечает, что необычное формулирование задания в обучающем Квесте, нестандартный путь его выполнения стимулируют у школьников контролируемую спонтанность мышления, гибкость и адаптацию в учебном коллективе, задействуются игровые, проблемные, интерактивные и командные методы обучения, как проявления современной геймификации обучения» [35].

«Педагогами уже накоплен опыт разработки и применения образовательных квестов на уроках географии и во внеурочной деятельности, что послужило толчком для проектирования технологической карты как основы разработки образовательного квеста на уроках географии, а технологическая карта рассматривается как описание процесса в виде пошаговой, поэтапной последовательности действий (часто в графической форме) с указанием применяемых средств» [23].

При проведении квест-урока особое внимание необходимо уделить технологической карте как основе работы в рамках данной технологии. «Специалисты говорят об этом так: с учетом структуры квеста, предложенной ее основателями, а также вариантов технологической карты урока географии, в соответствии с требованиями ФГОС и структурой педагогической деятельности разработана технологическая карта образовательного квеста, которая может быть использована педагогами при проектировании образовательных квестов» [16].

Наличие технологической карты для педагога играет огромное значение при планировании уроков практически по всем учебным предметам. Технологическая карта является основой планирования и отчета-рефлексии после проведения занятия или урока. Имеют место шаблоны технологических

карт, которые адаптируются под конкретные условия, исходя из предмета тематики, формы проведения и применяемой технологии (Приложение 5).

«Вариативность же реализуется в творчестве педагога, который будет разрабатывать легенду, сюжет с учетом педагогического мастерства, специфики обучающихся и возможностей образовательной организации» [12].

«По мнению А.В. Хуторской, ученик, придавая своей деятельности смысл, подразумевает цель - предвосхищаемый результат своей деятельности. Вот почему важно, чтобы деятельность была личностно окрашена, имела отношение к интересам, проблемам, потребностям ученика» [40].

«При поиске идей сюжета актуально использовать сюжеты географических открытий, путешествий или исторических событий, связанных с географическими открытиями, компьютерных игр, а также варианты основного задания образовательного квеста, предложенные специалистами, как каждое самостоятельно, так и возможно их объединение в одном квесте» [22].

Для 7 класса на уроке географии была разработана серия квест-уроков для формирования мотива к обучению и исследовательской компетенции. Главное в проведении каждого урока – идейный замысел самой квест-игры.

Приняв за основу такое понятие как «открытие американского континента», следует обратить внимание на тот аспект, что Америка была открыта двумя разными путешественниками и именно на этом можно построить квест. В начале разработки квест-уроков можем определить три направления формулировки идейного замысла, соответствующие трём плоскостям существования события открытия материка «Америка».

На рисунке 4 представлена схема формирования идейного замысла.



Рисунок 4. Идеиный замысел квеста

При определении темы конкретного урока-квеста следует исходить из равенства (рисунок 5).



Рисунок 5. Определение темы конкретного урока-квеста

Иначе говоря, в самой формулировке темы должен отражаться тот вариант идейного замысла, который выбран педагогом, что задаст и мотив всего урока-квеста. При этом мы не исключаем возможности объединения различных идейных замыслов, но при этом следует учитывать, что один из них должен быть доминирующим. При отсутствии доминанты сама тема будет неконкретной, так как мотив будет утрачен, и, следовательно, сюжет окажется малосодержательным.

При определении сюжета урока-квеста следует исходить из равенства, представленного на рисунке 6.



Рисунок 6. Определение сюжета конкретного урока-квеста

Сочетание нескольких ключевых вопросов в рамках одной плоскости идейного замысла урока-квеста не только не отрицается, но и поощряется, так как это позволяет комплексно рассматривать обозначенную педагогом тему урока, согласно школьной программы. При сочетании идейных замыслов из разных плоскостей возникает необходимость выстраивать иерархию ключевых вопросов в соответствии с заданной доминантой.

Принципиальным моментом является разработка сценария квеста на уроке. На создание квеста на уроке географии, распространяется «правило трёх сценариев» (рисунок 7).



Рисунок 7. Правило трех сценариев при разработке квеста на уроке географии

Например, при изучении темы «Материки и океаны» в 7 классе, можно разработать серии уроков-квестов на тему «Открытие Америки». На урок-квест школьник должен прийти с выполненным домашним заданием по поиску требуемой информации, чтобы урок прошел интересно и увлекательно.

Каждому идейному замыслу будут соответствовать определённые ключевые вопросы, представленные в таблице 2.

Соответствие идейного замысла урока-квеста и ключевых вопросов

Суть идейного замысла	Ключевые вопросы
Показать, в каких условиях происходило открытие американского континента	Кто открыл Америку?
	Какие известные путешественники мечтали об этом?
	Какие интересные факты можно найти в разных источниках?
Показать особенности жизни индейцев, их культурные традиции, места расселения	Почему некоторые считают первооткрывателем Колумба, а другие Америго Веспуччи?
	Какие корабли и какое у них оснащение?
	Каковы условия сохранения национальных (этнических) традиций местного населения?
	Как национальные (этнические) традиции сохраняются в до сих пор? Что этому мешает, а что содействует?
Показать проблемы открытия американского континента, маршрут по морю путешественников, океаны вокруг континента	Как преобразуются национальные (этнические) традиции под влиянием смешения этносов?
	Благодаря чему и каким образом формируются формы культуры американского материка?
	Какие ценностные ориентации свойственны великим путешественникам?
	Какие поведенческие установки отличают великих первооткрывателей?
	Как «уживаются» ценностные установки великих первооткрывателей с национальными интересами королей стран-завоевателей?

Педагоги, создающие педагогические условия для проведения урока-квеста, зачастую пренебрегают литературным сценарием по причине трудоёмкости процесса его создания, больших временных затрат и уверенности в том, что главное – идея квеста, а детали не важны.

Такой подход приемлем в том случае, если квест-технология используется не на весь урок, а лишь на его часть.

Однако, в начале создания урока-квеста рекомендуется написать сценарий урока, так как сценарий позволяет проработать вопросы, связанные с лейтмотивом и теми фонами, которые могут быть включены в урок.

Последний принципиальный момент, без которого концептуальная основа создания урока-квеста по географии была бы неполной, является вопрос драматургии.

В этой связи при написании сценария урока-квеста необходимо использовать традиционную драматургическую кривую.

На каждом эпизоде в течение урока ученики предъявляют свои результаты поиска по теме. Это могут быть доклады, презентации. Использование драматургической кривой на уроке по географии может оказаться полезным в качестве мотиватора, особенно при трансляции информации по теме урока (рисунок 8).

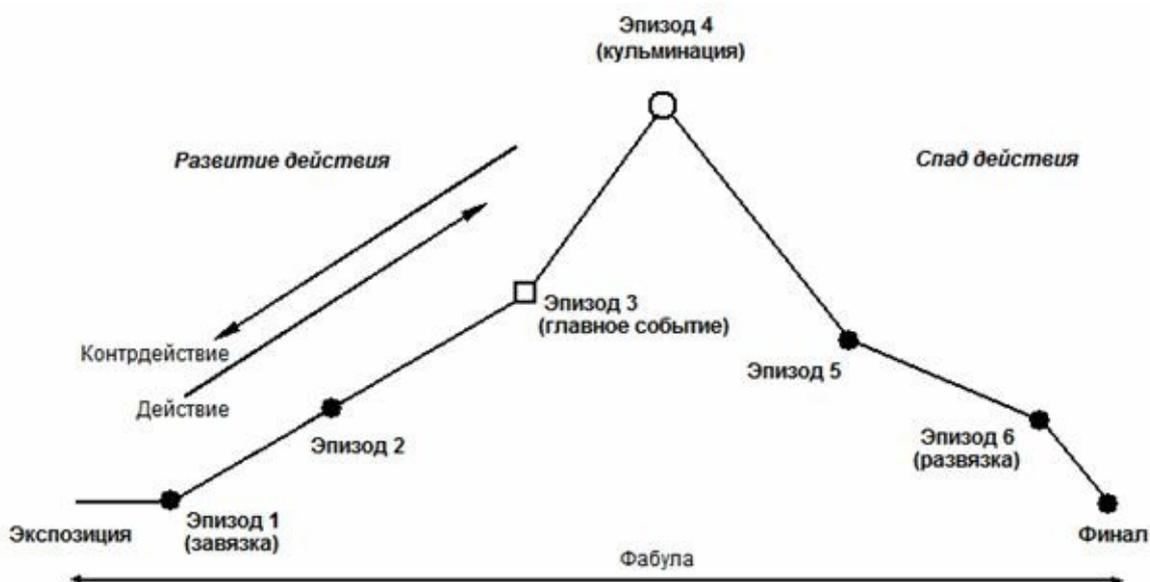


Рисунок 8. Драматургическая кривая урока-квеста

Так, О.Н. Крыловой подчёркивается, что «в основу развития содержания школьного образования может и должна быть положена знаниевая традиция, которая представляет собой типичную для конкретного этапа развития образования совокупность определенных видов знания, которые образуют индивидуальный тезаурус (понятийный аппарат) школьника и позволяют ученику осознавать осваиваемые знания и включить его в систему собственных познавательных умений и ценностей» [14]. В результате учащиеся должны развивать свои знания, участвуя в квест-уроке по географии (Приложение 6).

Квест-технологии в образовательном процессе объединяют в сеть и игру и учебную информацию, знания, которые при использовании квест-технологии добываются самим учеником, что крайне важно. При подготовке к уроку педагог должен готовиться, в том числе, такая подготовка включает домашнее поисковое задание.

Прекрасным информационным ресурсом в настоящее время для современных школьников является Интернет. Мобильные приложения, современные гаджеты – все это к услугам современного школьника для поиска нужной информации.

Далее, разработаем серию квестов на уроках географии и проведем апробацию данной технологии.

3 РАЗРАБОТКА И АПРОБАЦИЯ КВЕСТ ТЕХНОЛОГИИ ПРИ ИЗУЧЕНИИ ГЕОГРАФИИ МАТЕРИКОВ И ОКЕАНОВ НА ПРИМЕРЕ 7 КЛАССЕ

3.1 Описание разработанной квест-технологии

Разрабатываемая квест-технология создана при использовании платформы Kahoot. Сервис Kahoot востребован педагогами в настоящее время так как обладает следующими достоинствами:

- сервисом можно пользоваться на уроке оффлайн и во время дистанционного обучения этот сервис;
- сервис интересен ученикам, о чем свидетельствует практика его использования за последний год, работа на портале мотивирует учащихся, вызывает интерес к обучающим программам;
- уроки, проводимые педагогами при помощи данного сервиса, носят интерактивный, инновационный характер, работа с учащимися проводится путем чередования трансляции материала и последующего опроса. Портал позволяет после части нового материала сразу провести короткий динамический тест, который покажет уровень усвоения материала;
- портал позволяет использовать игровые методы на уроке;
- портал позволяет педагогу проявить фантазию, творческий подход.

Разработка уроков географии в 7 классе с использованием квест-технологии проводилась в следующей последовательности:

- 1 Были определены темы уроков;
- 2 Регистрация на портале Kahoot (kahoot.com).
- 3 Разработка игр для уроков географии в режиме реального времени с помощью видеоконференций и для проведения игры в классе офф-лайн;
- 4 Разработка квизов по каждому уроку с указанием критериев освоения знаний учащихся.
- 5 Формирование аналитических отчетов по пройденному материалу.

При помощи портала можно предложить учащимся создание собственных квизов, в которые можно играть всем классом. Квизы - это разновидность интерактивного квеста, интерактивный опрос, тест или викторина. Их суть состоит в ответах на вопросы по заданной теме с последующим получением результата по тестированию.

При помощи квизов можно углубить знания учащихся, развить у учащихся интерес к предмету. Работа на уроке может быть как групповой, так и

индивидуальной. Для групповой работы можно объединить учащихся в команды, чтобы обучить навыкам сотрудничества.

На рисунке 9 этапы работы с порталом представлены наглядно.



Рисунок 9. Этапы работы с порталом Kahoot

Регистрация на kahoot.com включает ряд операций, которые позволят войти в сервис через свой аккаунт Google. Если аккаунта нет, то нужно придумать логин, пароль, ввести адрес электронной почты. Во время регистрации следует выбрать род и сферу деятельности.

Выбираем статус школьного педагога (рисунок 10), поэтому после регистрации на портале появляется возможность от системы использовать несколько возможных пакетов (рисунок 11).

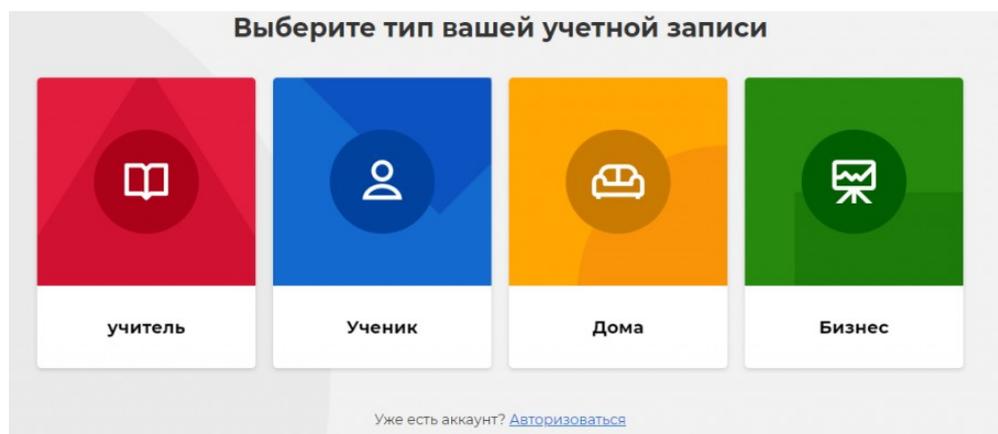


Рисунок 10. Выбор сферы деятельности на портале Kahoot

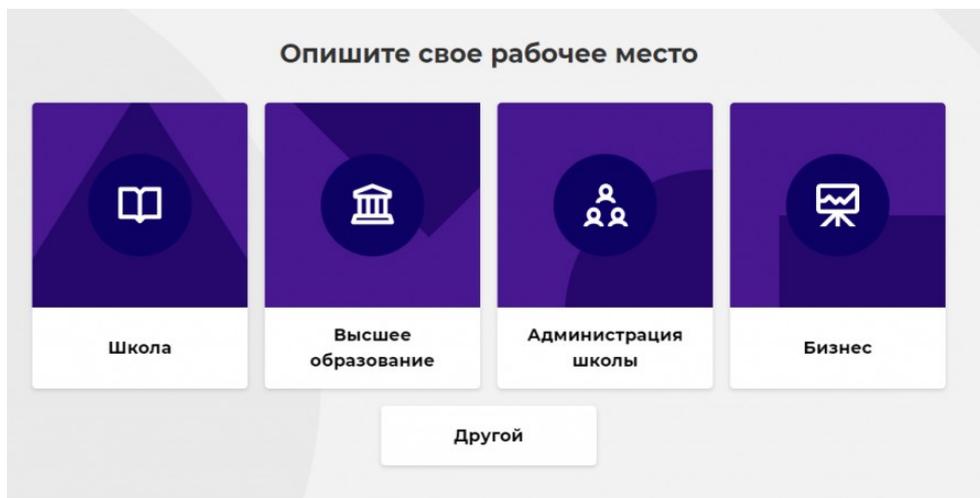


Рисунок 11. Выбор рабочего места на портале

Для создания квестов следует перейти в меню и нажать кнопку «создать» (рисунок 12).

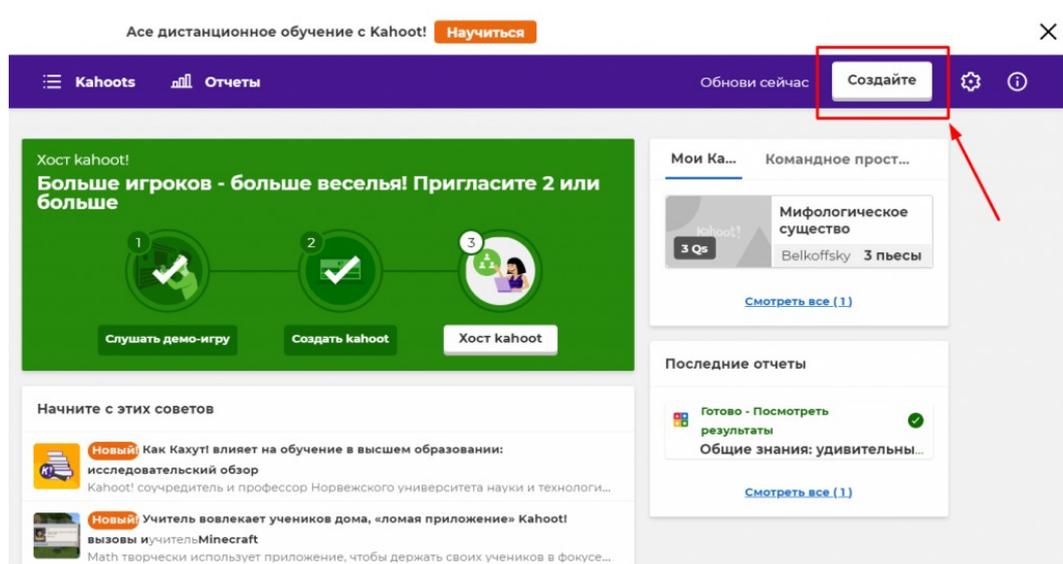


Рисунок 12. Создание квестов

Система предлагает выбрать готовый шаблон или создать игру с нуля. Для создания квестов по географии были выбраны пустые шаблоны для тестовой игры (рисунок 13). Интерфейс редактора игры интуитивно понятен, чем-то даже похож на дизайн презентаций Google Slides и PowerPoint.

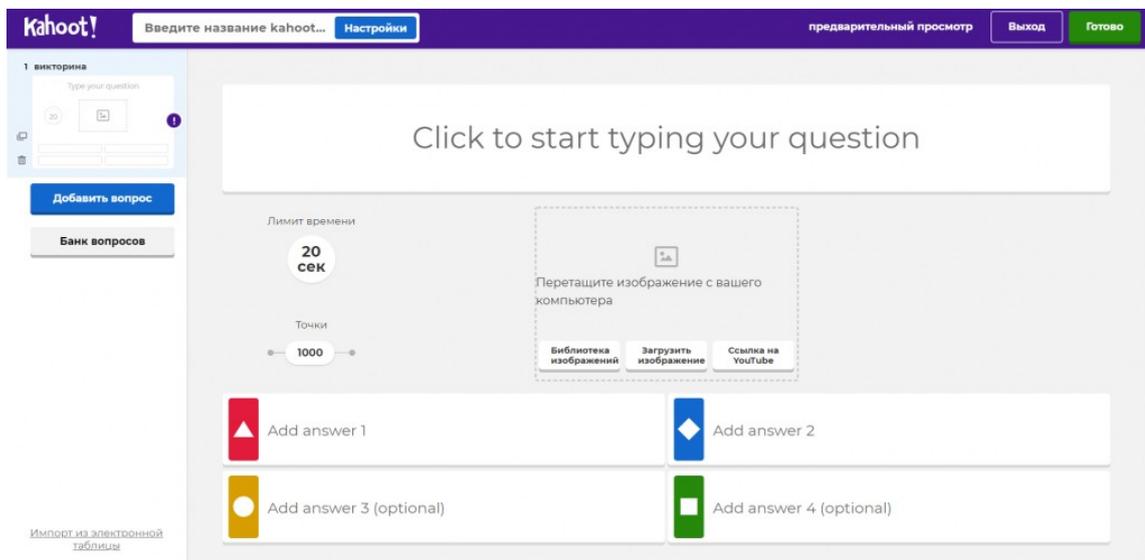


Рисунок 13. Начало создания квеста

В процессе создания квеста «Австралия» был выбран язык (русский), установлена веселая музыка, которая будет сопровождать игроков на протяжении квеста. Далее, производятся все действия по заполнению квеста и настройка видимости квеста, выбрав «Только ты», чтобы в игру не могли попасть посторонние (рисунок 14).

В редакторе шаблона все предельно просто: вопрос вписывается в поле сверху, вопрос иллюстрируется изображением, выбирается лимит времени за которое ученик должен дать ответ. Чтобы вписать в пустые окошки варианты ответов, нужно кликнуть по каждой из них. Как только вводится правильный ответ, окошко становится полностью цветной, а справа можно будет установить флажок, чтобы выбрать правильный ответ. С помощью кнопки «Добавить вопрос» на панели с превью шаблонов слева следует ввести все вопросы квеста. Когда квест будет полностью подготовлен, следует нажать «Готово» в правом верхнем углу страницы.

Краткое содержание Кахута

Название

Австралия
86

Описание (необязательно)

280

Совет профессионала: хорошее описание поможет другим пользователям найти ваш кахут.

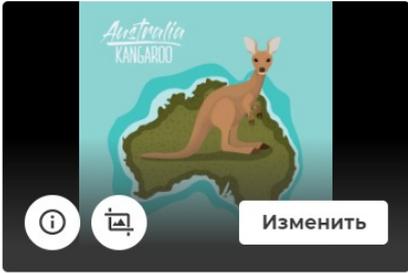
Сохранить в

моей Кахутской
смене

Вестибюль видео

Вставить ссылку на YouTube

Изображение на обложке



Язык

Русский
▼

Видимость

Только ты
 Каждый

Музыка в лобби

Кажут! выбирать
▼

Отмена

Выполнена

Рисунок 14. Создание квеста «Австралия»

Разрабатываются критерии ответов:

- Правильный ответ на вопрос- 1 балл;
- Неправильный ответ – 0 баллов.

Пригласить учащихся можно с помощью ссылки или QR-кода.

Аналитика портала позволит собрать данные об учениках и провести повторные опросы, если квест был пройден неуспешно. Педагог просматривает подробные визуальные отчеты, чтобы видеть прогресс каждого ученика в классе.

Квест используется как закрепления пройденного материала. После изучения всех тем о материке. Он включает вопросы по всем пройденным темам о материке (географическое положение, историю исследования, климат, гидрография, особенности природы).

На рисунке 15 представлен первый созданный вопрос квеста «Австралия»

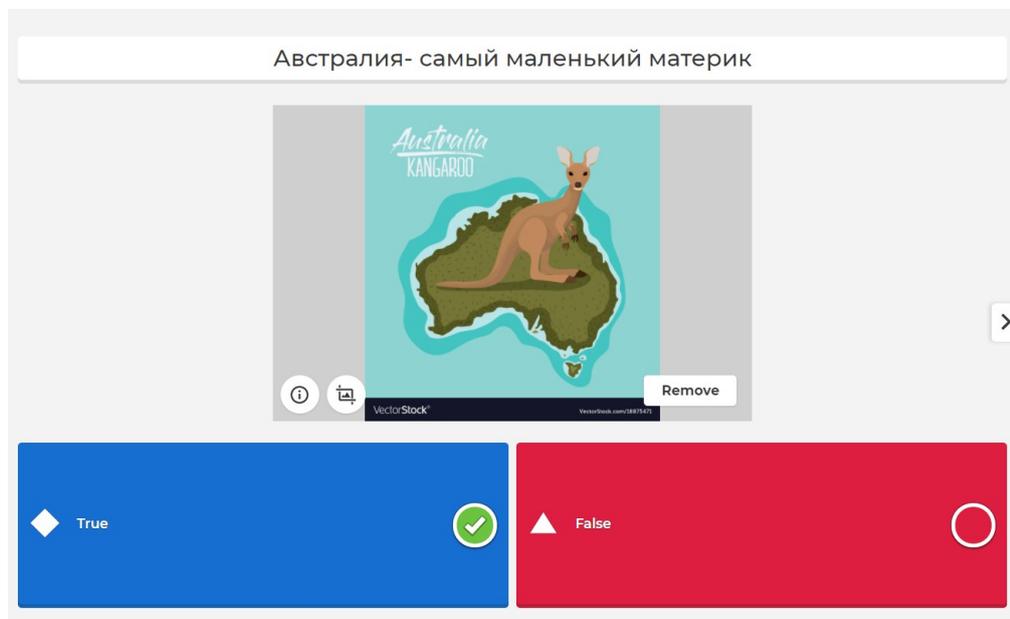


Рисунок 15. Первый созданный вопрос квеста «Австралия»

Далее, по того как все ученики отвечают на вопрос появляется результаты ответов, затем учитель переключает на второй вопрос и к последующим.

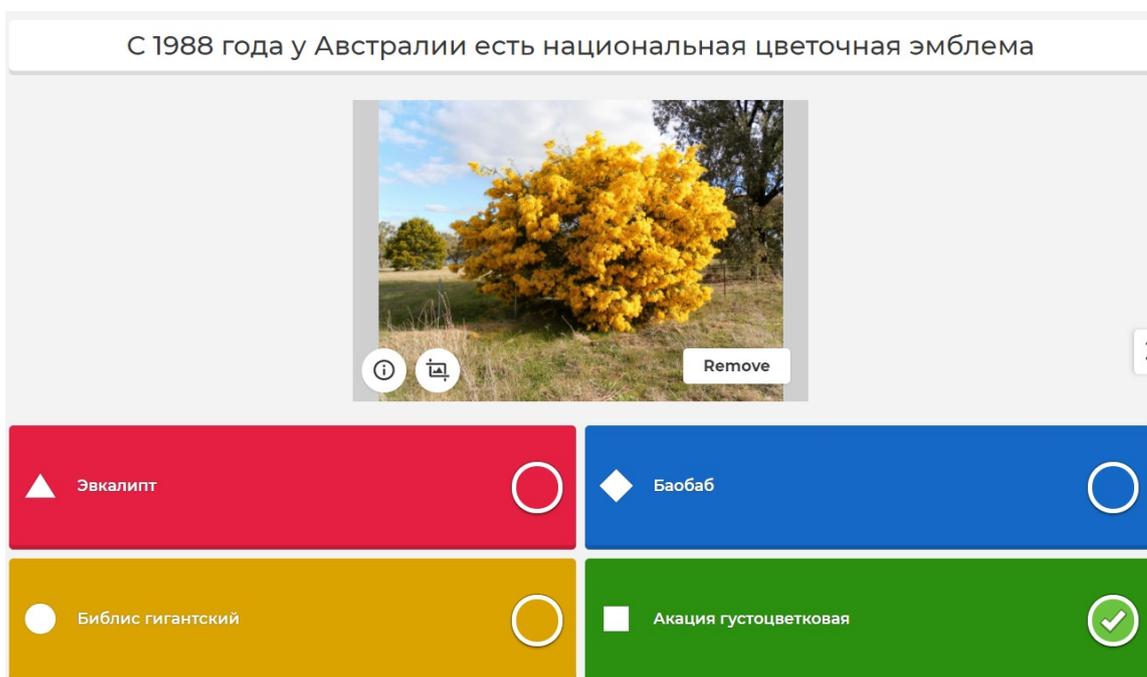


Рисунок 16. Второй созданный вопрос квеста «Австралия»

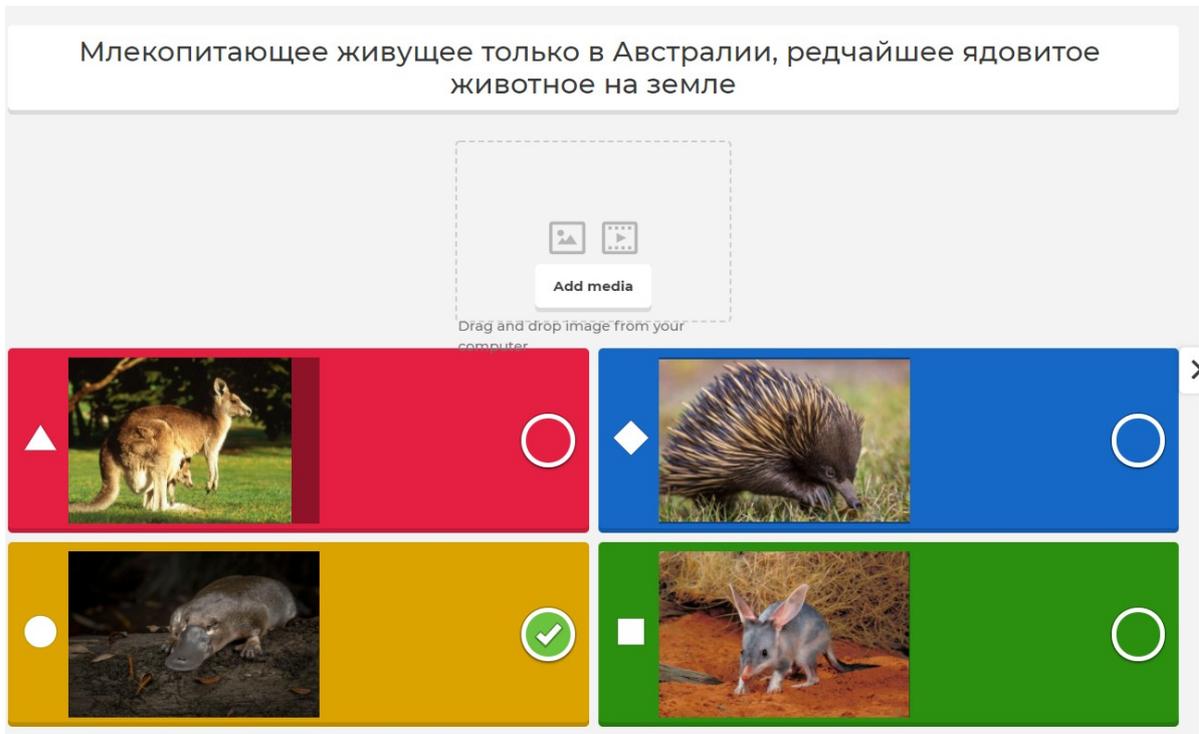


Рисунок 17. Третий созданный вопрос квеста «Австралия»

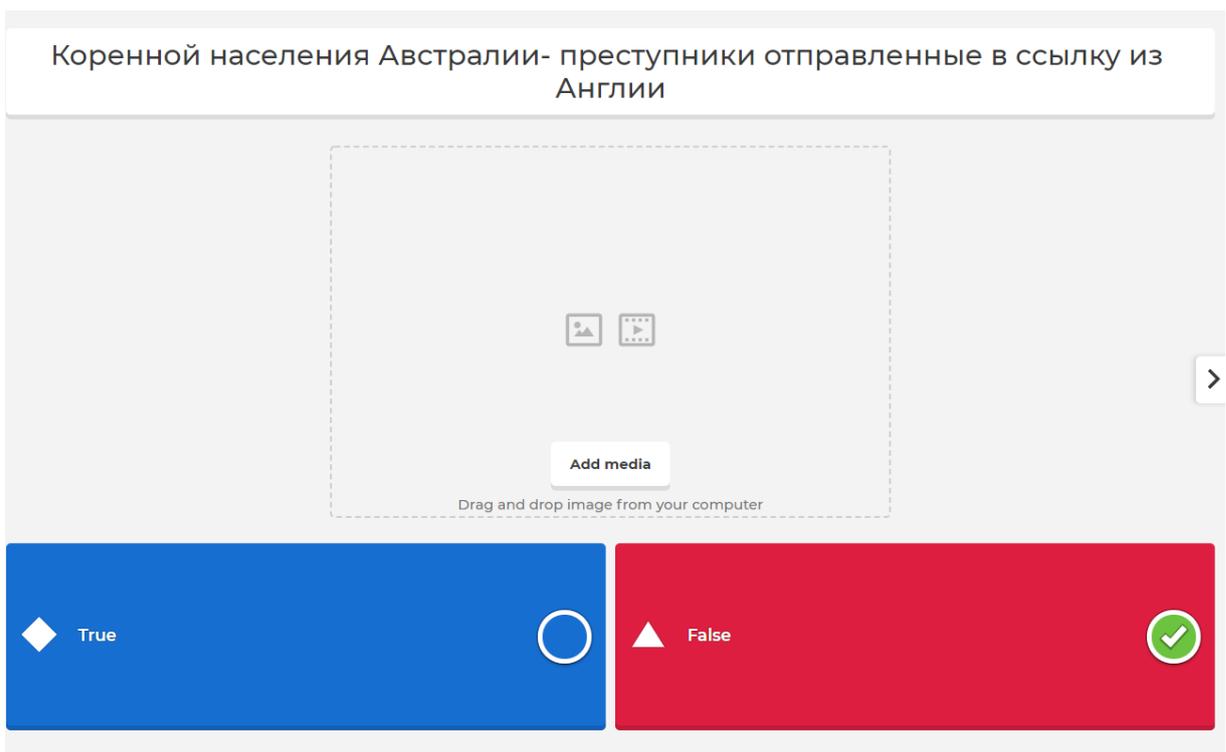


Рисунок 18. Четвертый созданный вопрос квеста «Австралия»

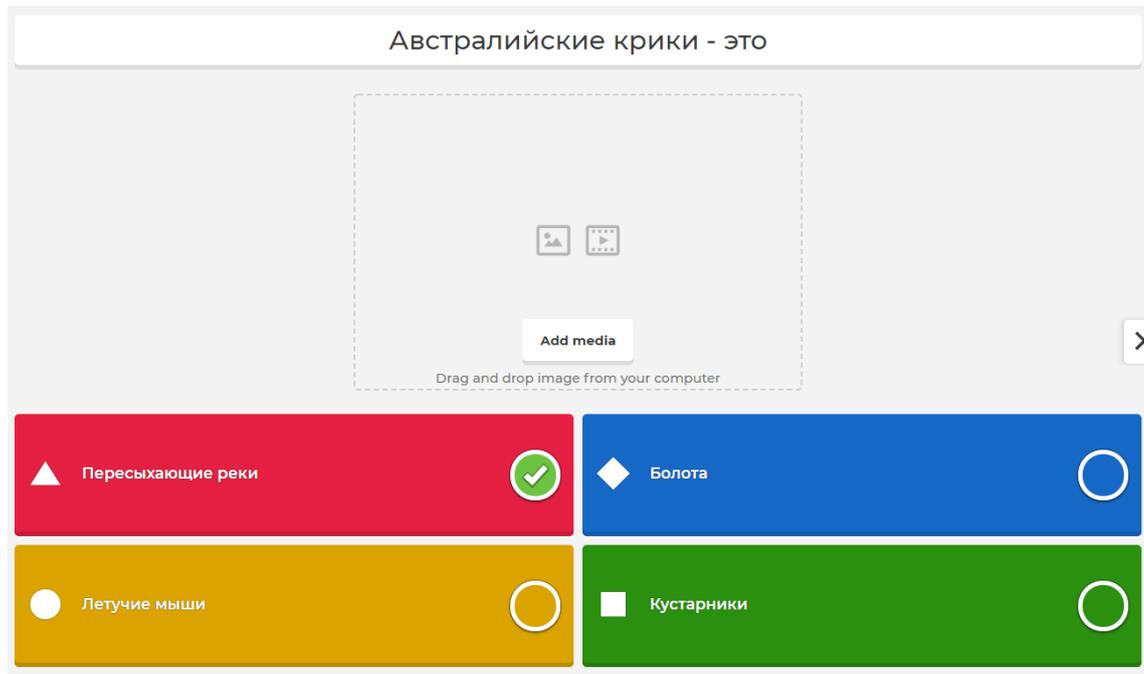


Рисунок 19. Пятый созданный вопрос квеста «Австралия»

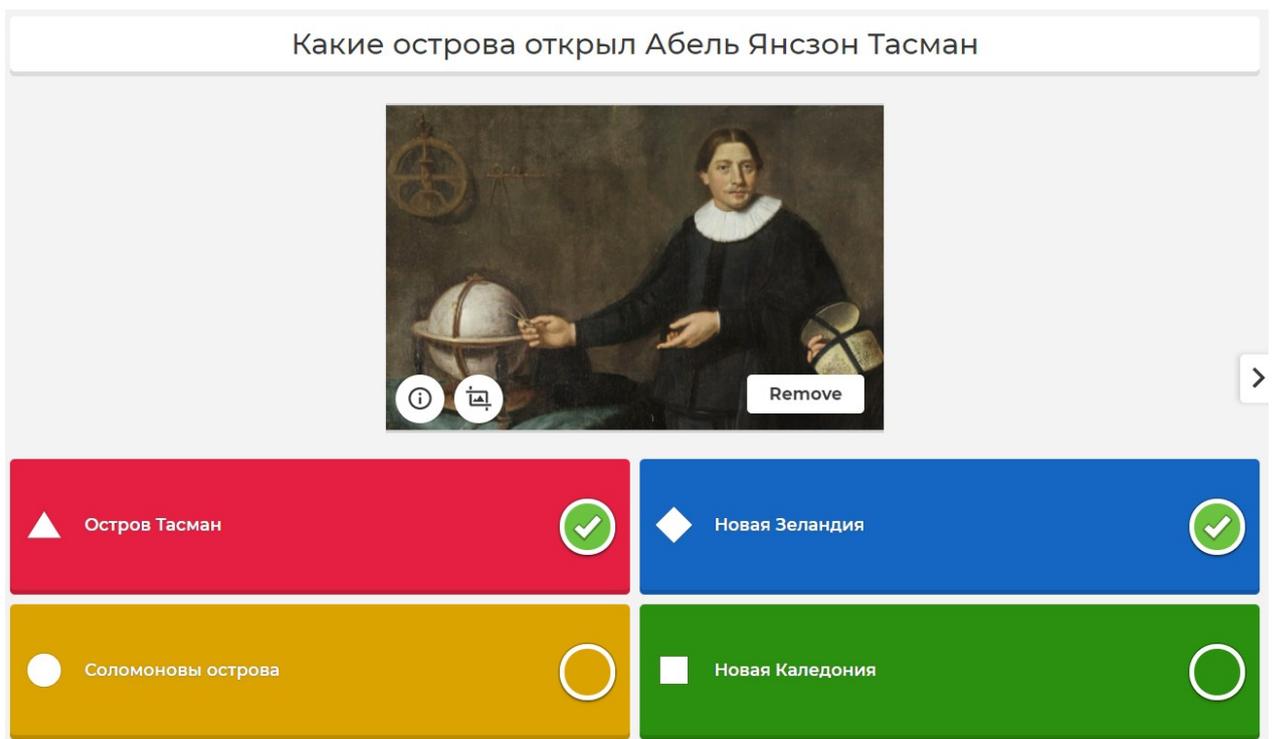


Рисунок 20. Шестой созданный вопрос квеста «Австралия»

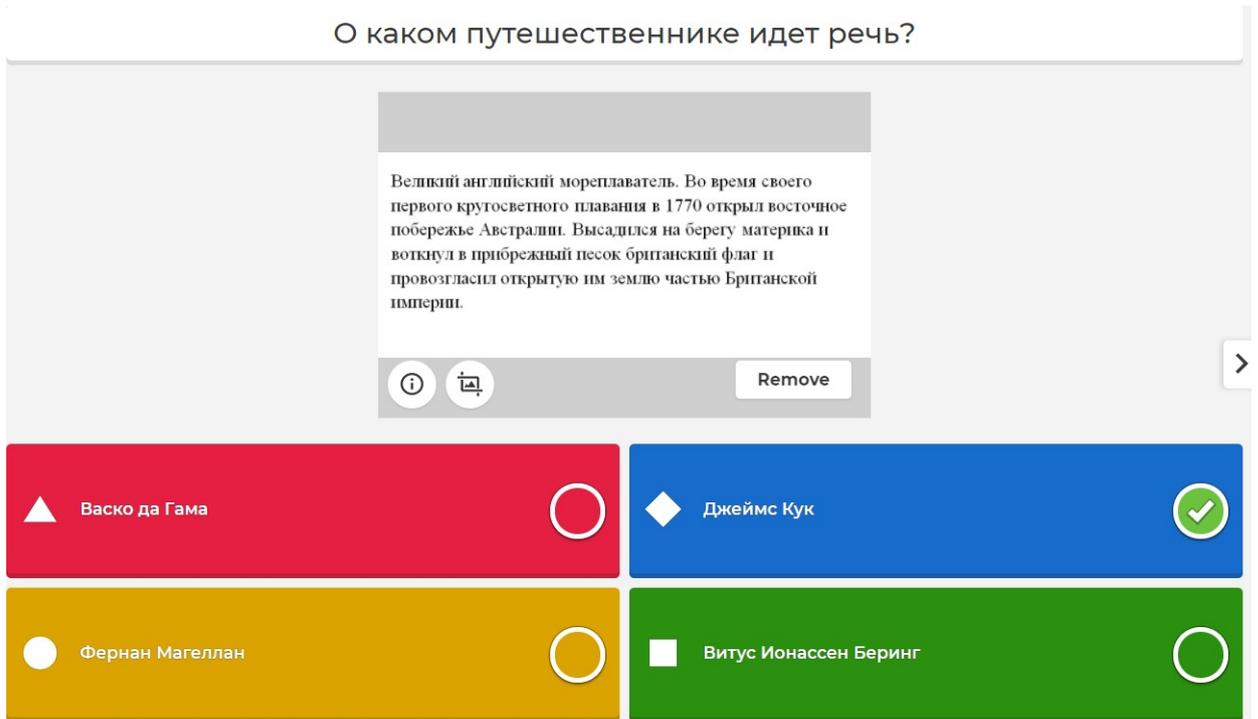


Рисунок 21. Седьмой созданный вопрос квеста «Австралия»

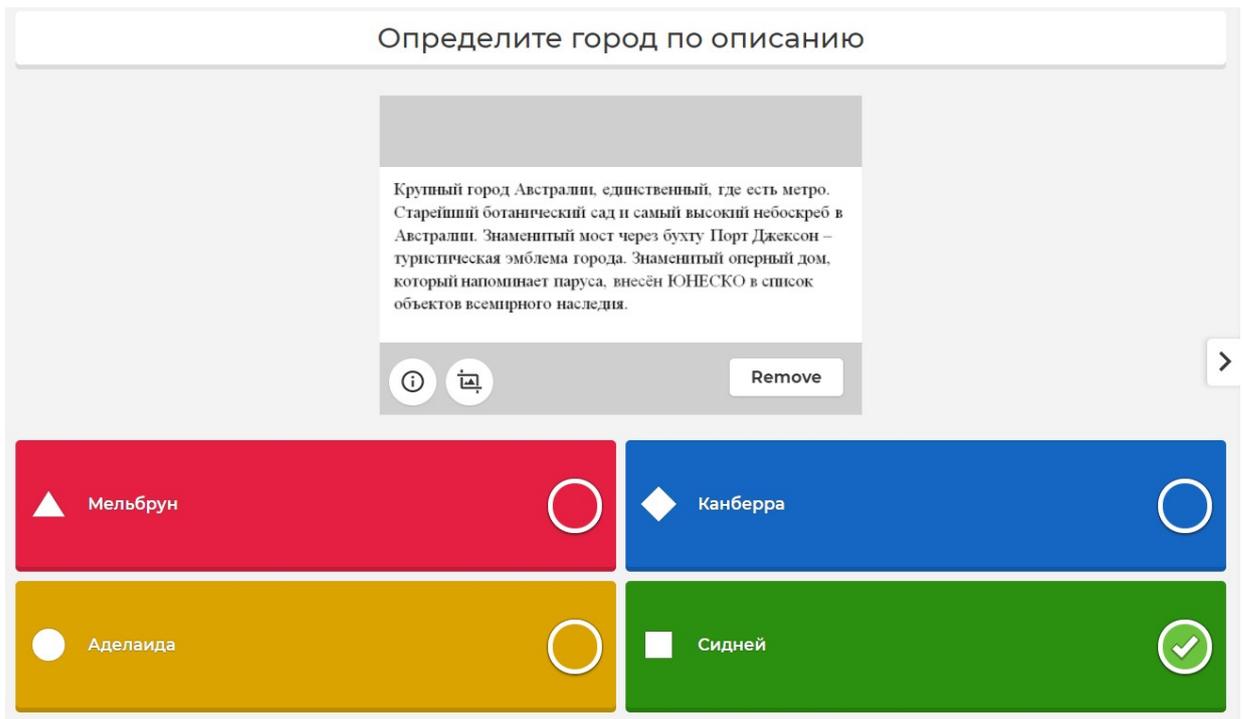


Рисунок 22. Восьмой созданный вопрос квеста «Австралия»

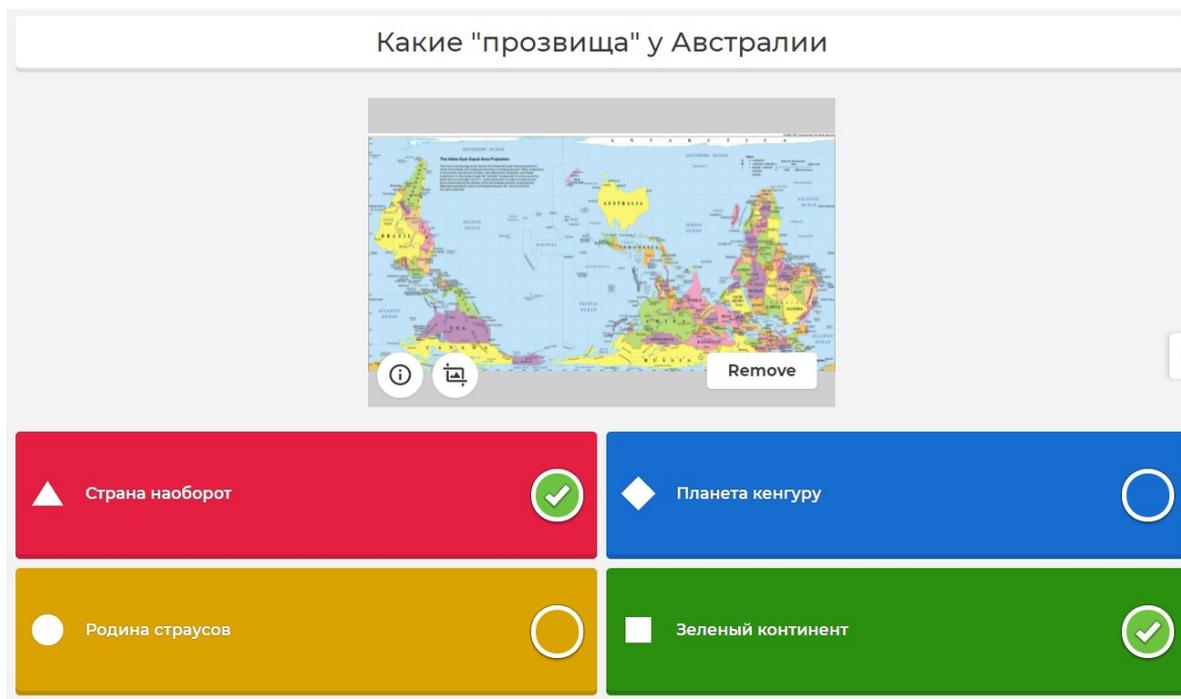


Рисунок 23. Девятый созданный вопрос квеста «Австралия»

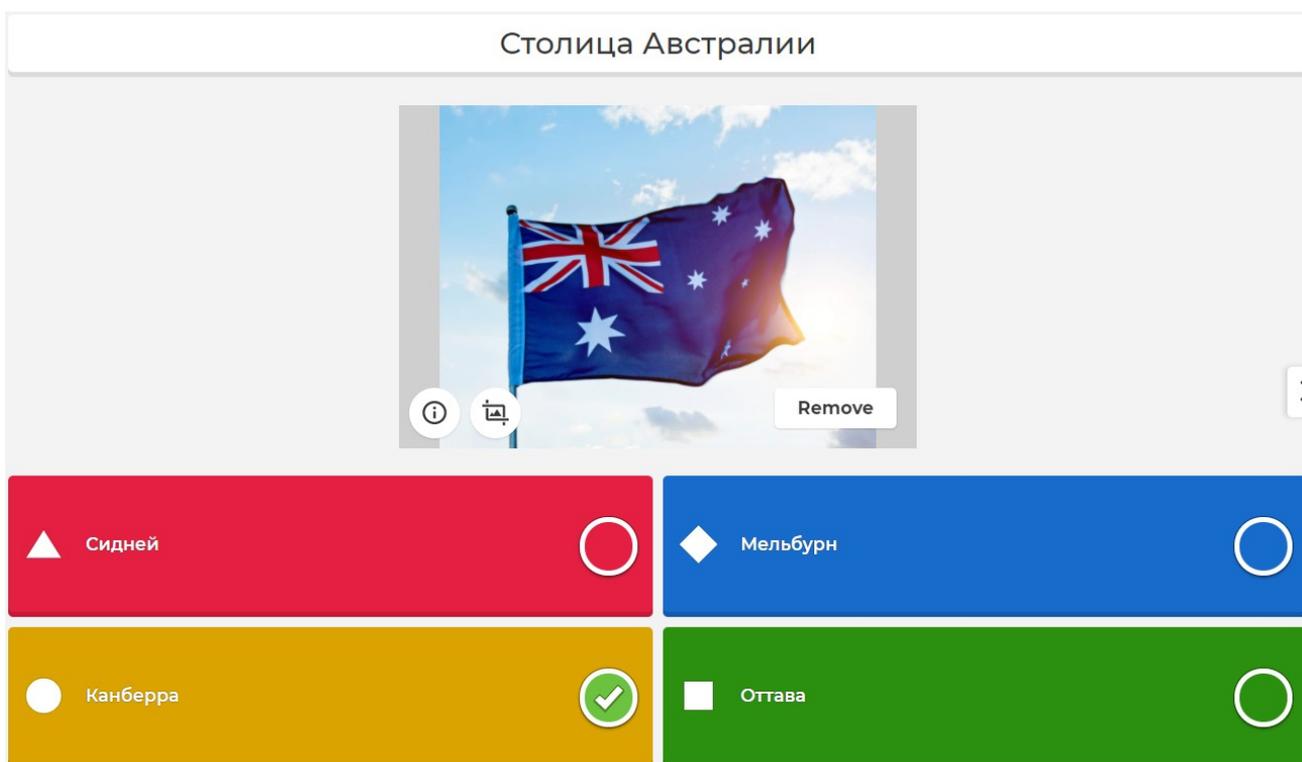


Рисунок 24. Десятый созданный вопрос квеста «Австралия»

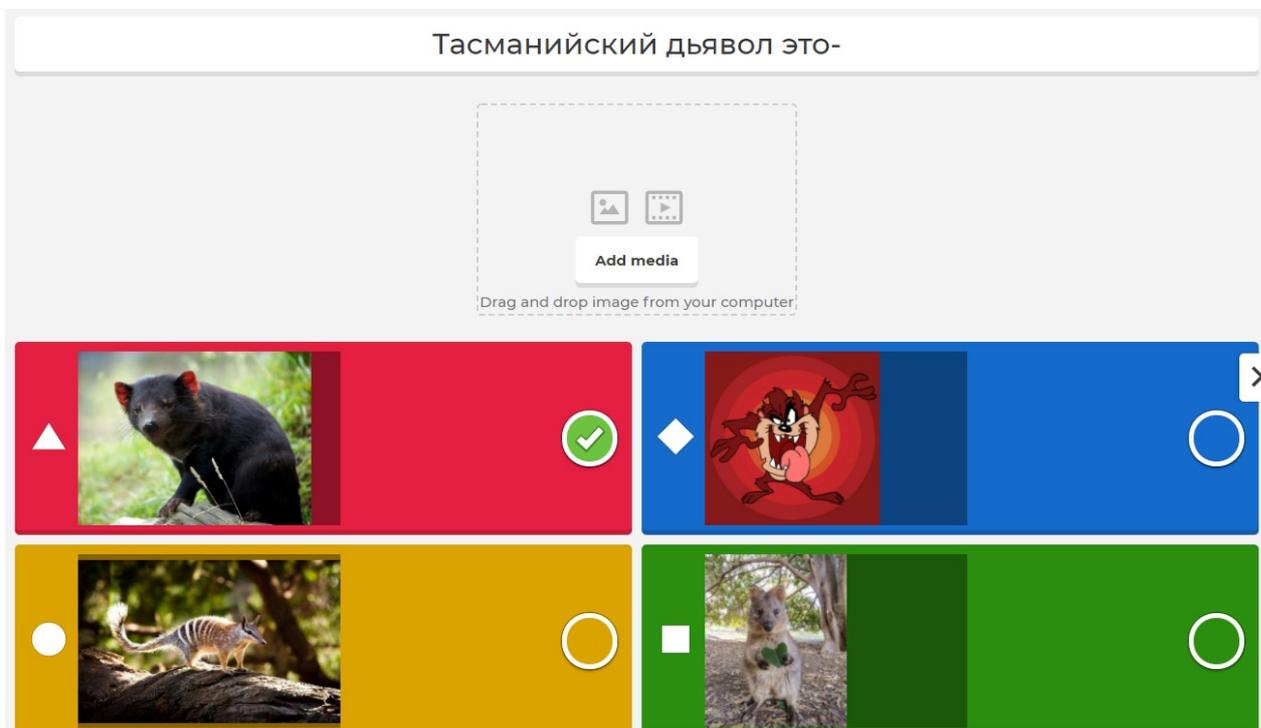


Рисунок 18. Одиннадцатый созданный вопрос квеста «Австралия»

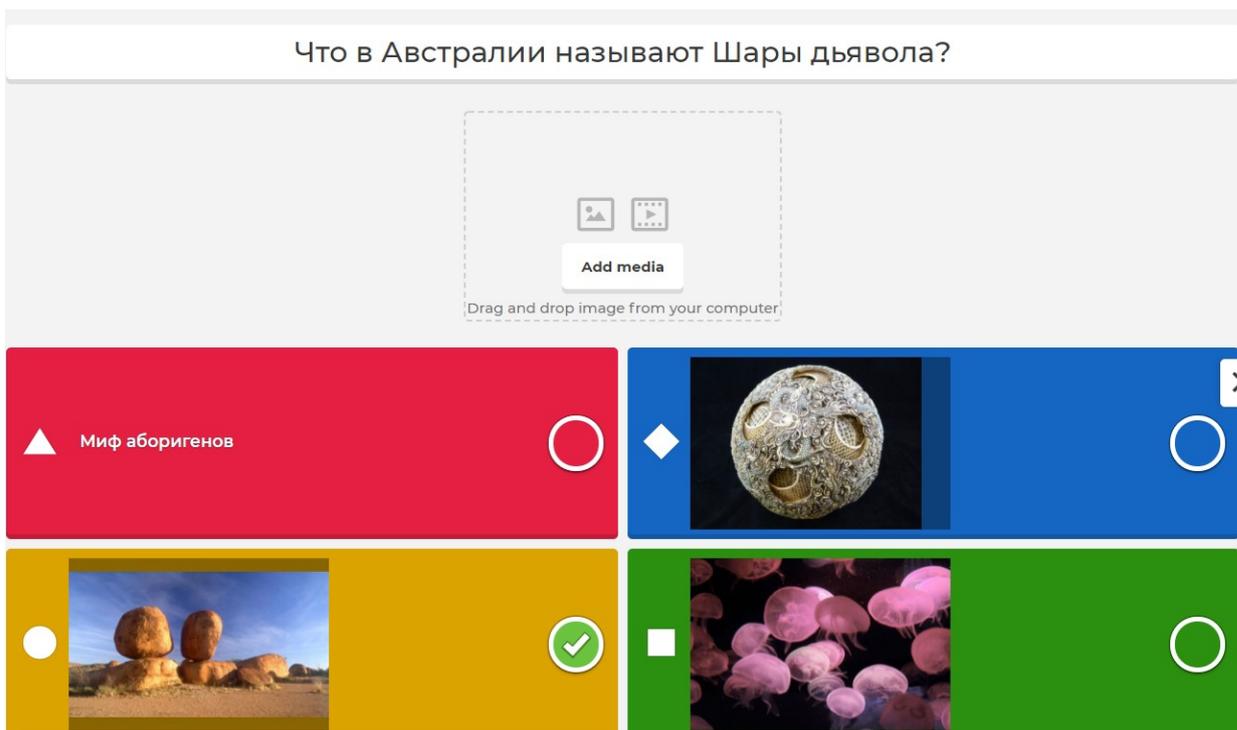


Рисунок 19. Двенадцатый созданный вопрос квеста «Австралия»

Какой климатический пояс занимает юг Австралии ?




Add media

Drag and drop image from your computer

<input type="radio"/> Тропический пояс	<input type="radio"/> Субэкваториальный
<input type="radio"/> Арктический пояс	<input checked="" type="radio"/> Субтропический пояс

Рисунок 20. Тринадцатый созданный вопрос квеста «Австралия»

Что называют в Австралии «мягким золотом»?




Add media

Drag and drop image from your computer

<input checked="" type="radio"/> Овец (шесть)	<input type="radio"/> Кукурузу
<input type="radio"/> Пляжи	<input type="radio"/> Золото

Рисунок 21. Четырнадцатый созданный вопрос квеста «Австралия»

На государственном гербе Австралии изображены два животных. Что это за животные?




Add media

Drag and drop image from your computer

<input type="radio"/> Ехидна и Вомбат	<input type="radio"/> Кенгуру и Коала
<input checked="" type="radio"/> Страус эму и Кенгуру	<input type="radio"/> Утконос и Собака Динго

Рисунок 22. Пятнадцатый созданный вопрос квеста «Австралия»

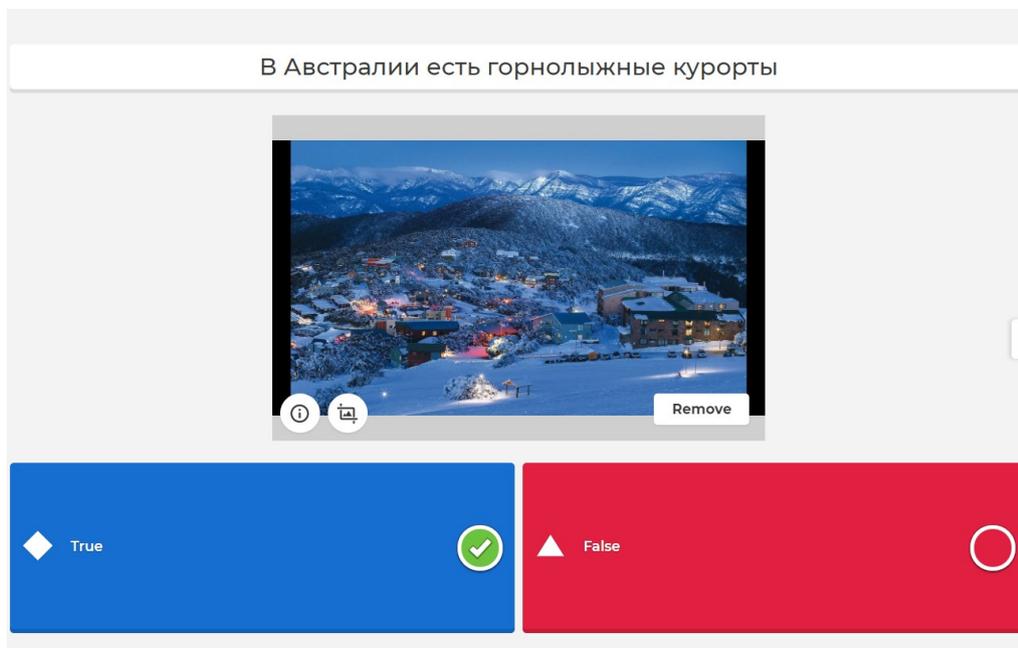


Рисунок 23. Шестнадцатый созданный вопрос квеста «Австралия»

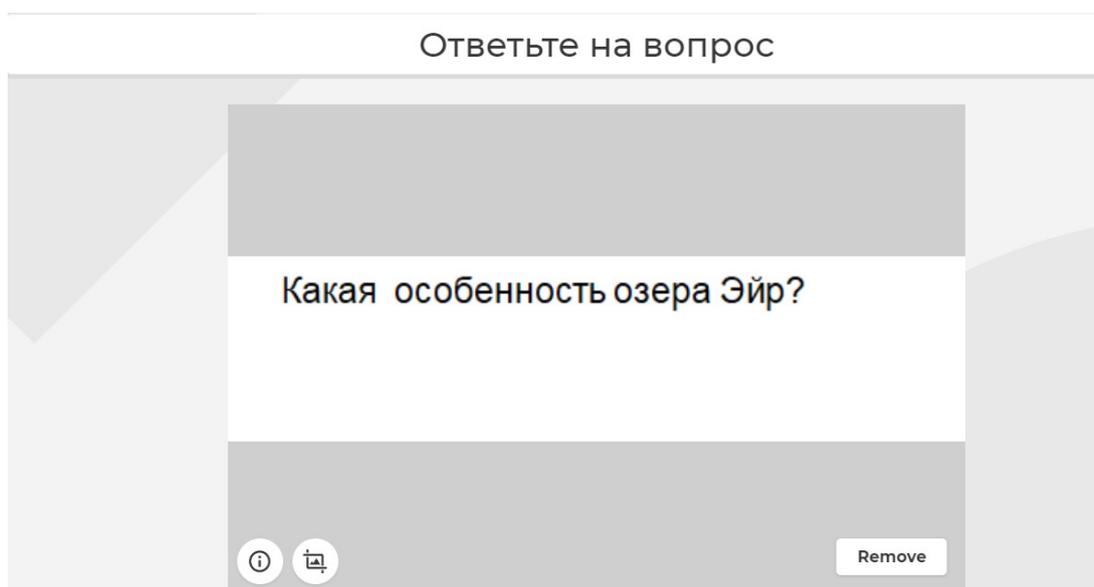


Рисунок 24. Семнадцатый созданный вопрос квеста «Австралия»

В Приложении 7 представлены скрин-шоты квестов по другим урокам, согласно представленного перечня на рисунке 9.

В таблице 3 представлены уровни усвоения материала, согласно пройденных тестов.

Таблица 3

Уровни усвоения материала по географии в 7 классе (индивидуальный уровень)

Материк - квест	Низкий уровень	Средний уровень	Высокий уровень	Максимальное число баллов
1 Австралия	0-5	6-13	14-17	17
2 Антарктида	0-5	6-9	10-14	14
3 Африка	0-5	6-14	15-18	18
4 Евразия	0-5	6-10	11-15	15
5 Северная Америка	0-5	6-10	11-15	15
6 Южная Америка	0-5	6-13	14-17	17

Квест можно проходить в команде и индивидуально.

Командное прохождение предполагает разбиение класса на группы по 5-8 человек. Каждая команда отвечает на вопросы квеста и выигрывает та команда которая правильно пройдет квест и быстрее других команд. Для той команды, которая быстрее всех прошла квест к общему числу очков прибавляется дополнительный балл за скорость.

В настоящей работе при апробации выбрана индивидуальная форма, так как у учащихся не было опыта работы в таком формате урока и необходим был навык прохождения квеста в индивидуальной форме, чтобы педагог сразу мог выбрать затруднения. В Kahoot после каждого задания появляется статистика кто правильно ответил, а кто нет, причем, по каждому из вопросов квеста.

В настоящей работе проведено индивидуальное тестирование. Апробация разработанного квеста проводилась на базе лицея № 9. В исследовании участвовало 23 школьника 7 класса. Адрес организации: г.Красноярск, ул.Семафорная, 247а.

3.2 Апробация разработанной квест-технологии

В таблице 4 представлены результаты прохождения квестов учащимися 7 класса. Для обозначения результата квеста в шапке таблицы обозначим номера уроков-квестов:

1 Австралия

2 Антарктида

3 Африка

4 Евразия

5 Северная Америка

6 Южная Америка

Таблица 4

Результаты прохождения квестов учащимися

ученик	1	2	3	4	5	6	Среднее значение
1	12	12	10	14	16	12	12,67
2	15	12	12	10	14	12	12,50
3	14	15	14	12	10	9	12,33
4	16	14	10	14	14	16	14,00
5	14	16	12	10	10	14	12,67
6	10	14	12	12	12	10	11,67
7	12	10	9	12	12	12	11,17
8	12	12	5	9	9	12	9,83
9	9	12	12	5	14	16	11,33
10	5	9	12	12	10	14	10,33
11	12	5	14	14	16	16	12,83
12	12	12	10	10	14	14	12,00
13	15	12	12	12	10	10	11,83
14	14	15	12	12	12	12	12,83
15	12	14	10	9	12	12	11,50
16	15	14	15	14	16	9	13,83
17	8	16	14	10	14	5	11,17
18	12	14	16	12	10	12	12,67
19	14	10	14	12	12	12	12,33
20	7	12	10	9	12	15	10,83
21	5	12	12	5	9	10	8,83
22	12	9	12	12	5	12	10,33
23	7	5	9	12	12	10	9,17
средний уровень	11,48	12,00	11,65	11,00	11,96	12,00	11,68

Результаты оценки каждого учащегося по уровню знаний материков после прохождения квестов представлены в таблице 5 и на рисунке 25.

Таблица 5

Результаты оценки каждого учащегося по уровню знаний материков после прохождения квестов

ученик	Среднее значение	ученик	Среднее значение
4	14,00	13	11,83
16	13,83	6	11,67
11	12,83	15	11,50
14	12,83	9	11,33
1	12,67	7	11,17
5	12,67	17	11,17
18	12,67	20	10,83
2	12,50	10	10,33
3	12,33	22	10,33
19	12,33	8	9,83
12	12,00	23	9,17
Итого человек с высоким уровнем прохождения квестов	11	21	8,83
		Итого человек со средним уровнем	12

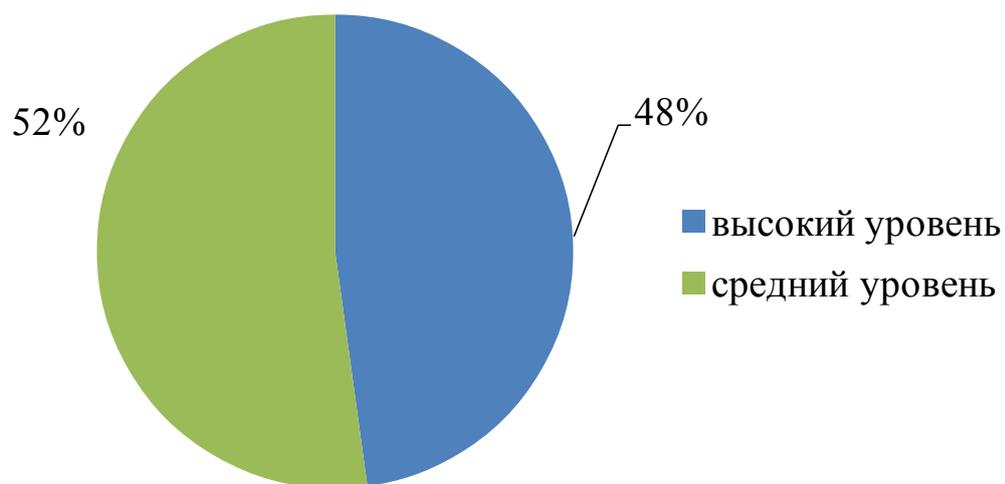


Рисунок 25. Доля учащихся по уровням освоения материала, %

Как показала апробация квестов, низкий уровень не характерен для учащихся, практически все ученики с удовольствием проходили квесты, отвечали на вопросы. Некоторым требовалась помощь, но практически все с интересом приняли участие в работе.

Интерес к прохождению тестов позволил говорить о положительном влиянии на учащихся, они с большим интересом отнеслись к изучению материала. Это отразилось на результатах работы по теме «Материки». Практически половина учащихся обладают высоким уровнем знаний по темам.

Следует отметить, что все уроки вызвали значительный интерес. На рисунке 26 представлена диаграмма средних значений ответов учащихся на вопросы квестов отдельно по каждому уроку.

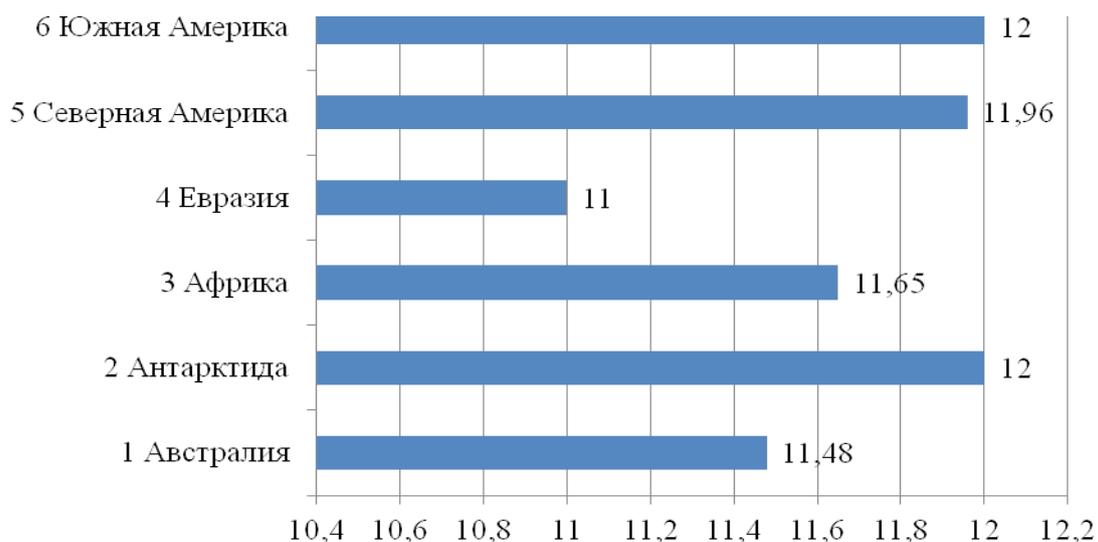


Рисунок 26. Результаты прохождения отдельных квестов, средние значения, баллы

Как показывают данные диаграммы, наихудшие результаты прохождения квеста характерны для темы «Евразия». Это связано со сложностью темы и позволяет усилить внимание к данной теме.

В заключение прохождения всех квестов была проведена беседа с каждым учащимся. Тема беседы «Что мне понравилось на уроке-квесте?».

Каждому ученику предложено ответить на вопросы о том, что понравилось и что не понравилось при использовании интерактивного квеста.

Что дети прошли анкетирование, отвечали на открытые вопросы по проведенным урокам-квестам. На рисунке 27 представлены ответы учащихся на вопрос что понравилось при прохождении квестов. Ответы учащихся обобщены и представлены в процентном соотношении.

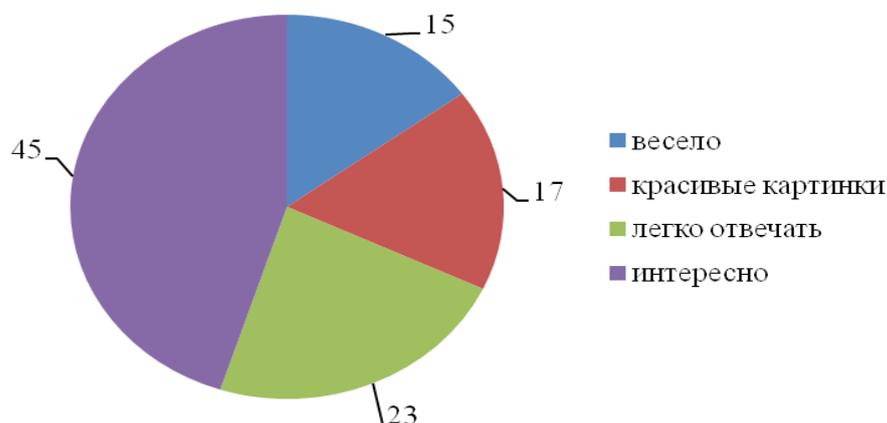


Рисунок 27. Ответы учащихся на вопрос что понравилось при прохождении квестов

На рисунке 28 представлены ответы учащихся на вопрос, что не понравилось при прохождении квестов.



Рисунок 28. Ответы учащихся на вопрос, что не понравилось при прохождении квестов, %

Итак, в заключение необходимо отметить особый интерес, который учащиеся проявили к решению квестов. Два ученика, которые проявляют себя как наиболее активные и знающие по многим предметам изъявили желание составить собственные тесты на указанном портале. По мнению педагога – этот результат крайне значим, так как позволяет развивать в ученике

информационно-коммуникационные компетентности, творческий подход, креативное мышление, мотивирует учащихся к обучению.

На следующем этапе предполагается разработка новых тестов, в том числе по теме «Евразия», это станет домашним заданием для учащихся, которые изъявили желание принять участие в работе платформы Kahoot, зарегистрироваться там и создавать свои квесты.

Кроме того, необходимо реализовать серию квестов на основе групповой работы. Предварительно необходимо провести занятия по правилам командного взаимодействия, чтобы учащиеся понимали правила работы в команде, научились правильно взаимодействовать. Основным принцип работы в команде – это эффективное взаимодействие.

В целом, можно признать опыт разработки квестов успешным и интересным, работа по разработке квестов на уроках должна быть продолжена.

Портал Kahoot позволяет скачать мобильную версию и каждый ученик может скачать себе на телефон или планшет квест по любому предмету. На портале каждый ученик может разместить свой квест, что должно быть оценено педагогом положительно.

Работа над внедрением квест технологий в деятельность образовательной организации должна быть продолжена и развита.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Итак, в настоящей работе рассмотрены теоретические основы использования современных информационных технологий на уроках в образовательной организации. Значение этого процесса трудно переоценить, особенно в условиях перехода на дистанционное обучение многих школьников в настоящем и, возможно, в будущем.

Современные технологии позитивно влияют на развитие образовательного процесса. Одной из актуальных тенденций является интеграция игровых и цифровых технологий в процесс обучения с тем, чтобы мотивировать школьников к получению знаний.

При реализации современных образовательных технологий важно создание определенных педагогических условий для учащихся, только организация соответствующих педагогических условий направлено на формирование компетенций учащихся, отмеченных ФГОС.

Для целей настоящей работы особо важно было отметить значение информационно-коммуникационной компетенции как педагога в образовательной организации, так и ученика. В работе отмечается, что вполне закономерно, ведь в переводе слово «квест» означает поиск, то есть поиск-исследование-нахождение чего-либо, в данном случае информации исторического, географического характера.

Квест-технология в образовании – одно из наиболее интересных и захватывающих действий на уроке, формирующих и исследовательскую и коммуникативную компетенции, так необходимые современным школьникам. Кроме того, использование этой технологии позволяет сформировать и информационную грамотность всех участников процесса обучения, что, несомненно, можно отнести к значимым достоинствам этой образовательной технологии.

В основе квест технологии лежит задание от педагога и только от его креативности и творческого подхода, ну и, конечно, знаний и способностей, зависит формулирование этого квест-задания. Это крайне сложно для педагога, придумать, разработать, внедрить в свою деятельность такую квест-игру, которая будет интересна для школьников и позволит и информировать их и мотивировать одновременно.

– В работе разработана квест-технология для использования на уроках географии в 7 классе. Квест создавался при использовании платформы Kahoot. Портал позволяет после части нового материала сразу провести короткий динамический тест, который покажет уровень усвоения материала;

- портал позволяет использовать игровые методы на уроке;
- портал позволяет педагогу проявить фантазию, творческий подход.

Разработка уроков географии в 7 классе с использованием квест-технологии проводилась в следующей последовательности:

- 1 Были определены темы уроков;
- 2 Регистрация на портале Kahoot (kahoot.com).
- 3 Разработка игр для уроков географии в режиме реального времени с помощью видеоконференций и для проведения игры в классе офф-лайн;
- 4 Разработка квизов по каждому уроку с указанием критериев освоения знаний учащихся.
- 5 Формирование аналитических отчетов по пройденному материалу.

Квест можно проходить в команде и индивидуально.

В настоящей работе при апробации выбрана индивидуальная форма, так как у учащихся не было опыта работы в таком формате урока и необходим был навык прохождения квеста в индивидуальной форме, чтобы педагог сразу мог выбрать затруднения. В Kahoot после каждого задания появляется статистика кто правильно ответил, а кто нет, причем, по каждому из вопросов квеста.

В настоящей работе проведено индивидуальное тестирование. Апробация разработанного квеста проводилась на базе лицея № 9. В исследовании участвовало 23 школьника 7 класса.

Как показала апробация квестов, низкий уровень не характерен для учащихся, практически все ученики с удовольствием проходили квесты, отвечали на вопросы. Некоторым требовалась помощь, но практически все с интересом приняли участие в работе.

Интерес к прохождению тестов позволил говорить о положительном влиянии на учащихся, они с большим интересом отнеслись к изучению материала. Это отразилось на результатах работы по теме «Материки». Практически половина учащихся обладают высоким уровнем знаний по темам. Следует отметить, что все уроки вызвали значительный интерес. Наихудшие результаты прохождения квеста характерны для темы «Евразия». Это связано со сложностью темы и позволяет усилить внимание к данной теме, возможно

разбить ее на два урока для лучшего усвоения. Опрос учащихся позволил говорить о том, что работа им была интересна, мотивировала на учебную деятельность.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Федеральный государственный образовательный стандарт основного общего образования. Приказ Минобрнауки России от 17.12.2010 N 1897 (ред. от 11.12.2020) «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования» (Зарегистрировано в Минюсте России 01.02.2011 N 19644) СПС Консультант Плюс [Электронный ресурс] Режим доступа: http://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_110255/b731bc661baa49591ad57183d3c4a76fec9ec632/ (Lfnfj,hfotybz 25/04/2021)
2. Алленова И.В. Веб-Квест в организации проектной деятельности студентов неязыковых вузов по русскому языку // Вестник науки и образования, 2020. № 6-2 (84) – с.52
3. Афонасова О. В., Кравец Т. Н. Краеведение как одна из форм патриотического воспитания школьников // Актуальные проблемы гуманитарных и естественных наук. 2012. № 3. С. 196-199
4. Белоусова, Т. А. Изучение истории города с помощью краеведческих игр-квестов / Т. А. Белоусова // Колпинские чтения по краеведению и туризму: Межрегиональная с международным участием научно-практическая конференция, Санкт-Петербург, 26 марта 2020 года. – Санкт-Петербург: Государственное автономное образовательное учреждение дополнительного профессионального образования «Ленинградский областной институт развития образования», 2020. – С. 35-39
5. Безуглова, М. С. Опыт использования квест-технологий для повышения мотивации к обучению студентов географического профиля в высшей школе / М. С. Безуглова, Т. В. Дымова, И. С. Шарова // Преподаватель XXI век. – 2021. – № 1-1. – С. 141-155
6. Быховский Я. С. Что такое образовательный веб -к вест? [Электронный ресурс]. - Режим доступа: http://www.iteach.ru/met/metodika/a_2wn4.php (Дата обращения 21.06.2021)

7. Возможности интерактивных сервисов для совершенствования подготовки будущих педагогов цифровой школы / Е. В. Соболева, Т. Н. Суворова, С. Ю. Новоселова, М. М. Ниматулаев // Перспективы науки и образования. – 2020. – № 3(45). – С. 441-458
8. Воеводина, О. А. Технология веб-квест как инновационная форма обучения / О. А. Воеводина // Компетентностный подход: инновационная практика образовательных организаций в реализации ФГОС : Сборник материалов Всероссийской научно-практической конференции, Вольск, 26–27 февраля 2016 года / Под редакцией М.А. Сморгуновой, С.Л. Коротковой. – Вольск: ИЦ "Наука", 2016. – С. 369-371
9. Воробьева, А. В. Исследовательские компетенции современного школьника: сущность и содержание / А. В. Воробьева // Дискуссия. – 2013. – № 3(33). – С. 90-95
10. Гафнер, В. В. Проекты ФГОС основного общего образования третьего поколения: обзорный анализ изменений предметных результатов по ОБЖ / В. В. Гафнер // Фундаментальные проблемы образования в области безопасности жизнедеятельности: Материалы научно-практической конференции, Санкт-Петербург, 12–13 ноября 2019 года / Под общей редакцией Э.М. Ребко, П.В. Станкевича. – Санкт-Петербург: Общество с ограниченной ответственностью "Бук", 2019. – С. 60-63
11. Гладкова А.П. Процесс формирования исследовательских умений младших школьников во внеурочной деятельности //Историческая и социально-образовательная мысль/ 2012 № 4 – с.91-94
12. Гончарова, В. А. Квест-игра как средство развития ориентировки в пространстве у слабовидящих дошкольников / В. А. Гончарова // Социально-педагогическая поддержка лиц с ограниченными возможностями здоровья: теория и практика: сборник статей по материалам IV Международной научно-практической конференции, Ялта, 17–19 сентября 2020 года / Гуманитарно-педагогическая академия ФГАОУ ВО «Крымский федеральный университет им. В. И. Вернадского». – Симферополь: Общество с ограниченной ответственностью «Издательство Типография «Ариал», 2020. – С. 148-150

13. Горбунова, О. В. Веб-квест в педагогике, или Как обучить работе с информацией / О. В. Горбунова, Н. С. Кузьмина // Народное образование. – 2013. – № 6(1429). – С. 242-249
14. Дьюи Дж. Демократия и образование. - М.: Педагогика-Пресс. - 2000. - 384 с.
15. Иванова Н.В. Развивающий потенциал квест-технологии для учащихся начальной школы // Современные проблемы науки и образования. - 2019. - № 5. - С. 129-139
16. Игумнова Е.А., Радецкая И.В. Проектирование образовательного квеста на основе технологической карты (на примере урока географии) // География в школе. - 2016. - № 6 – с.41-47
17. Игумнова, Е. А. Квест-технология в контексте требований ФГОС общего образования / Е. А. Игумнова, И. В. Радецкая // Современные проблемы науки и образования. – 2016. – № 6. – С. 313
18. Крылова О.Н. Знаниевая традиция современного содержания школьного образования: новые дидактические смыслы / О.Н. Крылова // Человек и образование. - 2012. - № 1 (30). - с.28-31
19. Липенская, И. А. Состав профессиональных компетенций учителя по реализации ФГОС начального общего образования / И. А. Липенская // Вестник Самарского муниципального института управления. – 2012. – № 4(23). – С. 158-163
20. Лигун, М. С. Использование квест-технологии во внеучебном мероприятии по истории (на примере квеста молодежного клуба РГО «Уральский следопыт» «вехи истории 2021») / М. С. Лигун // Шаг в историческую науку : материалы XXI Всероссийской научно-практической конференции молодых ученых, Екатеринбург, 23 апреля 2021 года. – Екатеринбург: Уральский государственный педагогический университет, 2021. – С. 415-418
21. Логвинова И.М., Копотева Г.Л. Конструирование технологической карты урока в соответствии с требованиями ФГОС / И.М. Логвинова, Г.Л. Копотева // Управление начальной школы. - 2011. - № 12.

22. Нафанаилова, А. С. Веб-квест технология как способ повышения качества образования в условиях деятельности малокомплектных школ Севера / А. С. Нафанаилова, С. Н. Шадрин // Воспитание и обучение детей народов Севера в контексте индигенного подхода: Сборник материалов Международной научно-практической конференции, Якутск, 08 октября 2020 года / Под редакцией Н.Д. Неустроева. – Якутск: Межрегиональный центр инновационных технологий в образовании, 2020. – С. 127-130;

23. Нечитайлова, Е. В. Веб-квесты как методика обучения на основе интернет-ресурсов / Е. В. Нечитайлова // Проблемы современного образования. – 2012. – № 2. – С. 147-155

24. Николаева Н. В. Образовательные квест - проекты как метод и средство развития навыков информационной деятельности студентов. [Электронный ресурс]. - Режим доступа: http://rcio.pnzgu.ru/vio/07/cd_site/Articles/art_1_12.htm (Дата обращения 21.06.2021)

25. Овечкина, Е. В. Обучение безопасному поведению детей школьного возраста с использованием квест-технологий / Е. В. Овечкина, Н. А. Кошкина // Научное обозрение. Педагогические науки. – 2020. – № 4. – С. 80-84

26. Образовательный квест – современная интерактивная технология / С. А. Осяк, С. С. Султанбекова, Т. В. Захарова [и др.] // Современные проблемы науки и образования. – 2015. – № 1-2. – С. 157

27. Осяк С.А., Султанбекова С.С., Захарова Т.В., Яковлева Е.Н., Лобанова О.Б., Плеханова Е.М. Образовательный квест - современная интерактивная технология // Современные проблемы науки и образования. - 2015. - № 1-2. URL: <http://www.science-education.ru/ru/article/view?id=20247> (дата обращения: 24.04.2021)

28. Осяк, С. А. Нестандартные формы уроков / С. А. Осяк, А. Н. Лупик, Н. Ф. Романцова // Перспективы науки. – 2012. – № 11(38). – С. 062-064

29. Панишева, О. В. История становления квест технологии / О. В. Панишева // Человек. Наука. Социум. – 2021. – № 1(5). – С. 166-183

30. Полат Е. С., Бухаркина М. Ю., Моисеева М. В., Петров А. Е. Новые педагогические и информационные технологии в системе образования / Учеб.

пособие для студ. пед. вузов и системы повыш. квалиф. пед. кадров / под ред. Е. С. Полат. - М.: Издательский центр «Академия», 2020. - 272 с.

31. Поротикова, С. Е. Использование образовательной технологии веб-квест как современного вида наглядности на уроках литературы в средней школе (на примере творчества В.В. Маяковского) / С. Е. Поротикова // Студенческий электронный журнал СтРИЖ. – 2021. – № 2-2(37). – С. 48-51

32. Путий, Т. Н. Дидактический потенциал веб-квест технологии при обучении школьников русскому языку / Т. Н. Путий // Феномен родного языка: коммуникативно-лингвистический, социокультурный, философский и психологический аспекты : Сборник научных статей, Витебск, 20–22 февраля 2019 года / Под общей редакцией И.П. Зайцевой . – Витебск: Витебский государственный университет им. П.М. Машерова, 2019. – С. 288-292

33. Радецкая И.В., Сорока И.Ю., Варфоломеева О.Г. Современные образовательные технологии в дополнительном образовании детей / И.В. Радецкая, И.Ю. Сорока, О.Г. Варфоломеева // Педагогический журнал Башкортостана. - 2015. - № 5(60). - С. 84-90

34. Селевко Г.К. Современные образовательные технологии: учебное пособие / Г.К. Селевко. - М.: Народное образование, 1998. - 256 с.

35. Ташева, У. Т. Геймификация изучения языков посредством проведения квестов / У. Т. Ташева // Вестник науки и образования. – 2020. – № 19-2(97). – С. 75-77

36. УМК география 7 класс. [Электронный ресурс] Режим доступа: <https://multiurok.ru/files/umk-geografiia-7-klass.html> (Дата обращения 08.05.2021)

37. Утегенов, Р.А. Квесты: типология, спортивные аспекты и перспективы развития // Экология России: на пути к инновациям: межвузовский сборник научных трудов / сост. Т.В. Дымова. Астрахань: Издатель: Сорокин Роман Васильевич, 2016. Вып. 14. С. 22-25

38. Фатнева, Е. А. Внедрение федерального государственного образовательного стандарта среднего общего образования в Белгородской области: итоги реализации регионального проекта / Е. А. Фатнева, М. А. Яшина // Преподаватель года 2019 : сборник статей Международного научно-

методического конкурса, Петрозаводск, 29 декабря 2019 года. – Петрозаводск: Международный центр научного партнерства «Новая Наука» (ИП Ивановская Ирина Игоревна), 2019. – С. 39-46

39. Формирование мотивации достижения у подростков в современном образовательном пространстве / Т. В. Ермолова, Е. А. Балыгина, А. В. Литвинов, А. В. Гузова // Современная зарубежная психология. – 2019. – Т. 8. – № 2. – С. 7-18

40. Хуторской А.В. Методика личностно-ориентированного обучения. Как обучать всех по-разному?: пособие для учителя / А.В. Хуторской. - М.: Изд-во ВЛАДОС-ПРЕСС, 2005. - 383 с.

41. Цынцарь, А. Л. Влияние квест-технологий на формирование междисциплинарных связей в подготовке бакалавров / А. Л. Цынцарь, В. А. Богданова, И. М. Руснак // Мир университетской науки: культура, образование. – 2019. – № 8. – С. 49-54;

42. Цифровая трансформация. Более 7 тыс. школ за год получили новую технику. Информационный портал АиФ [Электронный ресурс] Режим доступа:

https://aif.ru/society/education/cifrovaya_transformaciya_bole_7_tys_shkol_za_god_poluchili_novuyu_tehniku (lfnf j,hfotybz 07/05/2021)

43. Чернецов, А. С. Квест - технологии в образовании / А. С. Чернецов // Научно-исследовательская деятельность как фактор личностного и профессионального развития студентов : материалы международной студенческой научно-практической конференции среди образовательных учреждений СПО, Орёл, 01 марта 2018 года / Многопрофильный колледж ФГБОУ ВО Орловский ГАУ. – Орёл: Орловский государственный аграрный университет имени Н.В. Парахина, 2018. – С. 177-181

44. Шайхелисламов, Р. Ф. Попасть в десятку: готовность регионов к реализации задач, связанных с формированием функциональной грамотности / Р. Ф. Шайхелисламов // Отечественная и зарубежная педагогика. – 2019. – Т. 1. – № 4(61). – С. 218-235

45. Щипцова, А. В. Вопросы формирования универсальных компетенций, предусмотренных проектами новых ФГОС по направлению "информатика и вычислительная техника" / А. В. Щипцова // Информатизация образования - 2017: сборник материалов международной научно-практической конференции, Чебоксары, 15–17 июня 2017 года. – Чебоксары: Чувашский государственный педагогический университет им. И.Я. Яковлева, 2017. – С. 242-245

Основные исследовательские компетенции школьника

Исследовательская компетентность школьника	знания	1	основ наук (терминология, основные законы)
		2	основных терминов исследования (объект, предмет исследования, цель, задачи, актуальность, гипотеза, методы, практическое значение работы и т. д.)
		3	основных направлений исследований современной науки (на школьном уровне)
		4	этапов исследовательской деятельности
		5	видов представления результатов исследования
		6	критериев оценки исследования
		7	этики молодого (юного) ученого
	способности к исследованиям, умения, навыки	8	выделить проблему
		9	определить объект и предмет исследования
		10	сформулировать тему исследования
		11	сформулировать цели и задачи исследования
		12	сформулировать гипотезу и определить план ее подтверждения или опровержения
		13	составить план проведения исследования
		14	подобрать источники информации для темы
		15	генерировать идеи, пути решения проблем, вариантов проектов
		16	предполагать причины явлений и процессов
		17	анализировать, сравнивать, делать обобщения и выводы
		18	соотнести достигнутое с ранее поставленными целями и задачами
	опыт (усилия, стереотипы поведения)	19	работы с различными источниками знаний, ИКТ
		20	подборки методов для проведения конкретного исследования
		21	работы с простейшими приборами
		22	организации социологического опроса, анкетирования, интервью и т.д., работы в команде и индивидуально
		23	фиксирования и обработки результатов исследования
		24	оформления результатов исследования и представления их к защите (научно-исследовательская работа, доклад, тезисы, публикация, презентация и т. д.), выступления
		25	нахождения практического значения (практического выхода) результатам исследования

Примеры показателей исследовательских компетенций для учащихся
начальной, основной и старшей школы

Пример показателей компетенции в Группе 1 «Знания»

Компетенция	Начальная школа	Основная школа	Старшая школа
Знания основных терминов научного исследования	Знает и понимает термины: цель исследования, этапы исследования, результаты исследования	Знает и понимает термины: цель и задачи исследования, методы и этапы исследования, гипотеза, актуальность, практическое значение результатов	Знает и понимает термины: объект и предмет исследования, цели задачи, методы и этапы исследования, гипотеза, актуальность, практическое значение

Пример показателей компетенции в Группе 2 «Способности, умения, навыки»

Компетенция	Начальная школа	Основная школа	Старшая школа
Умение подбирать источники информации для работы с темой	Умеет с помощью взрослых из группы предложенных вариантов выделить литературу и другие источники информации для проведения конкретного исследования	Умеет самостоятельно по общим рекомендациям руководителя работы подобрать и изучить литературу и интернет-источники для данной конкретной темы	Умеет самостоятельно подобрать и изучить литературу и интернет-источники для темы, составить список рекомендуемой литературы, умеет выделить достоверные и малодостоверные источники

Пример показателей компетенции в Группе 3 «Опыт»

Компетенция	Начальная школа	Основная школа	Старшая школа
Оформление результатов исследования и представления их к защите	Самостоятельно делает и оформляет иллюстрированное сообщение/ стендовый доклад, выступает по презентации	По указанному руководителем плану и требованиям оформляет работы, выступает с помощью презентации, умеет приводить доказательства утверждениям	Знает и соблюдает все требования к оформлению различных видов исследовательских работ, имеет опыт различных выступлений и защиты работ

Примерные УМК на уроке географии в 7 классе

Рабочая программа составлена на основе УМК «География. Роза ветров» (5-9 классы) авторы-составители Летагин А.А., Душина И.В., Пятунин В.Б., Таможняя Е.А. для основной школы, в полном соответствии с требованиями ФГОС ООО и с рабочей программой по Географии (авторской программы Летагина А.А., Душиной И.В., Пятунина В.Б., Таможней Е.А - Москва, «Вентана-Граф», 2020).

Используемый УМК:

1. Учебник: География: Материки, океаны, народы и страны. 7 класс Душина И. В., Смоктунович Т - М.: «Вентана – Граф», 2020.
2. Атлас. География: Материки, океаны, народы и страны. 7 класс, М.: «Вентана-граф», 2020.
4. География: Материки, океаны, народы и страны. 7 класс. Контурные карты с заданиями. 7 кл. М.: «Вентана-граф», 2020.

В соответствии с учебным планом в 7 классе на учебный предмет «География» отводится 68 часов (из расчета 2 ч. в неделю).

Общее количество часов за год 68 часов.

Планируемые результаты изучения предмета в 7 классе

Личностные

1. воспитание российской гражданской идентичности;
2. формирование ответственного отношения к учению, готовности к саморазвитию, осознанному выбору с учетом познавательных интересов;
3. формирование целостного мировоззрения, соответствующего современному уровню развития науки и учитывающего многообразие современного мира;
4. формирование ценности здорового и безопасного образа жизни;
5. формирование основ экологической культуры;
6. уважительное и заботливое отношение к членам своей семьи;
7. развитие эстетического сознания через освоение художественного наследия народов мира и России.

Метапредметные

1. умение самостоятельно определять цели своего обучения, ставить и формулировать для себя новые задачи в учебе и познавательной деятельности;
2. умение самостоятельно планировать пути достижения целей, осознанно выбирать наиболее эффективные способы решения учебных и познавательных задач;
3. умение соотносить свои действия с планируемыми результатами, осуществлять контроль своей деятельности в процессе достижения результата, корректировать свои действия в соответствии с изменяющейся ситуацией;
4. владение основами самоконтроля, самооценки, принятия решений и осуществления осознанного выбора в учебной и познавательной деятельности;
5. умение определять понятия, создавать обобщения, самостоятельно выбирать основания и критерии для классификации, устанавливать причинно-следственные связи и делать выводы;
6. умение создавать, применять и преобразовывать знаки и символы для решения учебных и познавательных задач;
7. умение организовывать сотрудничество, работать индивидуально и в группе;
8. умение осознанно использовать речевые средства для выражения своих мыслей и потребностей;
9. формирование и развитие компетентности в области использования ИКТ;
10. формирование и развитие экологического мышления, умение применять его на

практике.

Предметные

1. Формирование представлений о географической науке, ее роли в освоении планеты человеком, о географических знаниях. Как компоненте научной картине мира, их необходимости для решения современных практических задач человечества, в том числе задачи охраны окружающей среды и рационального природопользования;

2. Формирование первичных навыков использования территориального подхода как основы географического мышления для осознания своего места в целостном, многообразном и быстро изменяющемся мире и адекватной ориентации в нем;

3. Формирование представлений и основополагающих теоретических знаний о целостности и неоднородности Земли как планеты людей в пространстве и во времени, основных этапах ее географического освоения, особенностях природы, жизни, культуры и хозяйственной деятельности людей, экологических проблемах на разных материках и в отдельных странах;

4. Овладение элементарными практическими умениями использования приборов и инструментов для определения количественных и качественных характеристик компонентов географической среды, в том числе ее экологических параметров;

5. Овладение основами картографической грамотности и использование географической карты как одного из «языков» международного общения;

6. Овладение основными навыками нахождения, использования и презентации географической информации;

7. Формирование умений и навыков использования разнообразных географических знаний в повседневной жизни для объяснения и оценки разнообразных явлений и процессов, самостоятельного оценивания уровня безопасности окружающей среды, адаптации к условиям территории проживания, соблюдение мер безопасности в случае природных стихийных бедствий и техногенных катастроф

8. Формирование представлений об особенностях экологических проблем на различных территориях и акваториях, умений и навыков безопасного и экологически целесообразного поведения в окружающей среде;

Перечень тем уроков географии в 7 классе

Раздел	Количество часов
Введение	1
Природа Земли: главные закономерности	10
Человек на планете Земля	9
Многоликая планета	45
Океаны	4
Африка	8
Южная Америка	7
Австралия и Океания	5
Антарктида	3
Северная Америка	8
Евразия	10
Общечеловеческие проблемы	2
Резерв времени	3
Итого	70(67)

Технологическая карта квеста

Элементы структуры	Требования к разработке квеста
Название	Должно быть кратким, привлекательным и оригинальным.
Направленность квеста	Указывается учебный предмет или одно из направлений воспитательной деятельности как приоритетное - патриотическое, экологическое, эстетическое или др. (моноквест) или группа учебных предметов и комплекс воспитательных направлений (междисциплинарный или комплексный квест).
Цель и задачи	Цель носит обобщенный характер, должна быть диагностичной. При определении цели и задач ориентиром выступают образовательные стандарты.
Продолжительность	Образовательный квест может быть разработан на один урок, серию уроков, неделю, лагерную смену или другой временной промежуток (краткосрочный или длительный).
Возраст учащихся / целевая группа	Учет возрастных особенностей обучающихся (дошкольников, учащихся начальной, основной или старшей школы, молодежи, взрослого населения) и их образовательных потребностей, включая специфику здоровья.
Легенда	Легенда представляет собой вымышленную историю о географических событиях или личностях, предшествующую началу игры. При ее разработке приветствуется творчество: преувеличение событий, изменение известных героев и т.п. Так, благодаря фантазии, в квесте можно оказаться в любом месте или создать планету.
Квест-герои	Авторы квеста предлагают список героев и их характеристики. Персонажи квеста могут быть как полностью вымышленными, так и реальными. Выбор ролей участников квеста прописывается правилами: жеребьевка, разделение по какому-либо признаку в зависимости от цели и содержания квеста.
Основное задание / основная идея	Основное задание должно быть проблемного характера. При разработке основного задания можно учитывать типы заданий Дж. Э. Фэррени. Творческий подход и вдохновение помогают разнообразить типы заданий.

Сюжет и продвижение по нему	Представляет ряд событий в игре (базовую схему), например, последовательность этапов, станций, для прохождения которых разрабатываются правила продвижения, могут применяться бонусы или штрафы. Желательно включить в сюжет традиционные элементы: экспозицию, завязку, развитие действия, кульминацию и развязку. Сюжет ограничен по времени как в историческом плане (игра может происходить в любую историческую эпоху), так и физически.
Задания / препятствия	Для продвижения по сюжету наряду с основным заданием разрабатываются дополнительные задания различного характера; желательно, чтобы среди них предлагались проблемные.
Навигаторы	Различные подсказки, метки, ориентиры, способствующие организации целенаправленного поиска, направленного на решение как основного, так и дополнительных заданий.
Ресурсы	Для выполнения квеста обучающимся могут быть предложены различные ресурсы: список литературы, включая Интернет-источники, образовательные сайты; мультимедиа-презентации; ролики, в том числе социальные; электронные гаджеты; приборы и материалы и др.
Критерии оценивания деятельности обучающихся	Критерии разрабатываются учителем в зависимости от разновидности предлагаемых заданий и выполняемого образовательного «продукта». Так, для разработанных мультимедиа-презентаций, исследований в литературе можно найти требования и заранее познакомить с ними обучающихся.
Итог квеста - образовательный «продукт» и рефлексия	Результат должен соотноситься с выполнением основного задания, например: решена проблема, разгадана загадка, сделано открытие и т.п. Образовательным «продуктом» может быть социальный ролик, буклет, результаты исследования и т.д. Рефлексия организуется педагогом в различных аспектах (когнитивном, эмоционально-ценностном, волевом и социальном) и с использованием разнообразных приемов (рефлексивный экран, самооценка работы, «смайлики» и др.). Выбор вариантов рефлексии зависит от целей и задач квеста.

Видология знаний в содержании образования

Вид знаний	Характеристика знания	Контексты, в которых проявляются знания
Информационные	Описывают явления, законы, понятия и т.п., отвечают на вопросы: «Кто сделал открытие, как это произошло?»	Предметный
Процедурные	Отражают способы деятельности, характеризуют то, как явления познавать, как использовать: отвечают на вопрос «Как?»	Межпредметный
Оценочные	Отражают отношения, отвечают на вопросы: «Зачем? Какова роль и значение данного явления?»	Надпредметный
Рефлексивные (личностные)	Отражают чувственное восприятие, мотивацию, личные ценности, самоконтроль и самооценку, предлагают отбор и интерпретацию информации, оценок, мнений, суждений и отвечают на вопрос: «Почему это для меня важно?»	

Квесты для уроков географии

Антарктида

Ответьте на вопросы



- 1) Какая самая низкая температура была зафиксирована в Антарктиде?
- 2) Что было на месте Антарктиды 50 миллионов лет назад?



Remove

В Антарктиде не растут растения



Add media

Drag and drop image from your computer

◆ True



▲ False



Продолжение приложения 7

Кто произнес следующие слова?

“Риск, связанный с плаванием в этих неисследованных и покрытых льдами морях в поисках Южного материка, настолько велик, что я могу взять на себя достаточную смелость, чтобы сказать, что не один человек никогда не решится на большее, чем сделал я, и что земли, которые могут находиться на юге никогда не будут исследованы”.

Remove

▲ Джеймс Кук <input checked="" type="checkbox"/>	◆ Давид Ливингстон <input type="checkbox"/>
● Джон Росс <input type="checkbox"/>	■ Генри Мортон Стэнли <input type="checkbox"/>

В память о ком установлен крест рядом со станцией «Мак-Мердо»?



Remove

▲ Рауль Амундсена <input type="checkbox"/>	◆ Эдгар Эванс <input type="checkbox"/>
● Фритьоф Нансен <input type="checkbox"/>	■ Роберт Скотт <input checked="" type="checkbox"/>

Какой из этих проливов разделяет Антарктиду и Южную Америку ?



Remove

<input checked="" type="radio"/> Пролив Дрейка <input checked="" type="checkbox"/>	<input type="radio"/> Пролив Беллинсгаузена <input type="checkbox"/>
<input type="radio"/> Пролив Лазарева <input type="checkbox"/>	<input type="radio"/> Пролив Кука <input type="checkbox"/>

Продолжение приложения 7

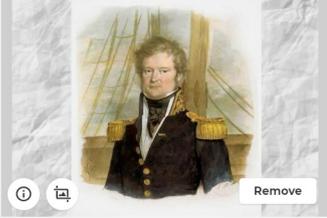
По площади Антарктида больше чем Австралия



Remove

<input checked="" type="radio"/> True <input checked="" type="checkbox"/>	<input type="radio"/> False <input type="checkbox"/>
---	--

Кто первый вступил на берег Антарктиды?



Remove

▲ Джеймс Росса	<input type="radio"/>	◆ Роберт Скотт	<input type="radio"/>
● Жюль Дюмон-Дюрвиль	<input checked="" type="radio"/>	■ Фритьоф Нансен	<input type="radio"/>

Кем была открыта Антарктида в 1820 году?



Remove

▲ Джеймс Кук и Абель Тасман	<input type="radio"/>	◆ Ф.Ф. Беллинсгаузен и М. П. Лазарев	<input checked="" type="radio"/>
● И. Ф. Крузенштерн и Ю. Ф. Лисянский	<input type="radio"/>	■ Витус Беринг и А. И. Чириков	<input type="radio"/>

Продолжение приложения 7

Определите полуостров



Remove

Полуостров Петра I

Полуостров Шакотан

Полуостров Таймыр

Антарктический полуостров

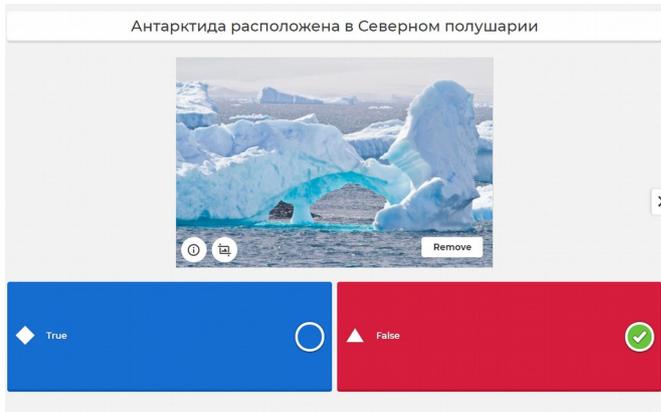
В Антарктиде есть постоянное население



Remove

True

False



Продолжение приложения 7

Африка

Ответьте на вопросы

1) Каких животных называют санитарями пустынь?
2) Данакиль это ...

  Remove

В 1498 первый обогнул южную оконечность Африки



  Remove

<input type="radio"/> Генрих Мореплаватель	<input type="radio"/> Фернан Магеллан
<input type="radio"/> Джеймс Кук	<input checked="" type="radio"/> Васко да Гама

Выберите лишнее слово

Add media

Drag and drop image from your computer

<input type="radio"/> Гвинейский залив	<input type="radio"/> Залив Сидра
<input type="radio"/> Аденский залив	<input checked="" type="radio"/> Бенгальский залив

Продолжение приложения 7

Выберите лишнее слово



Remove

<input type="checkbox"/> Намиб	<input checked="" type="checkbox"/> Каракумы
<input type="checkbox"/> Калахари	<input type="checkbox"/> Сахара

Крайняя южная точка материка это...

Add media
Drag and drop image from your computer

<input checked="" type="checkbox"/> Мыс Игольный	<input type="checkbox"/> Мыс Альмади
<input type="checkbox"/> Мыс Бланко	<input type="checkbox"/> Мыс Рас-Хафун

Африка — прародина человека



Remove

<input checked="" type="checkbox"/> True	<input type="checkbox"/> False
--	--------------------------------

Что разделяет Европу и Африку

Add media
Drag and drop image from your computer

<input type="checkbox"/> Атласовые горы	<input checked="" type="checkbox"/> Гибралтарский пролив
<input type="checkbox"/> Черное море	<input type="checkbox"/> Пустыня Сахара

Продолжение приложения 7

Что за река отмечена на карте ?



Remove

<input type="checkbox"/> Конго	<input type="checkbox"/> Замбези
<input type="checkbox"/> Сенегал	<input checked="" type="checkbox"/> Нил

Что соединяет Африку с Азией?



Add media
Drag and drop image from your computer

<input checked="" type="checkbox"/> Суэцкий канал	<input type="checkbox"/> Панамский канал
<input type="checkbox"/> Босфор	<input type="checkbox"/> Коринфийский канал

Выберите место на карте, где находится вулкан Килиманджаро

Drag and drop image from your computer

Add media

The image shows a quiz interface with four map cards arranged in a 2x2 grid. Each card features a map of Africa with a red dot marking a location. The cards are colored as follows: top-left is red with a white triangle icon; top-right is blue with a white diamond icon; bottom-left is yellow with a white circle icon; bottom-right is green with a white square icon and a white checkmark icon. Above the cards is a dashed box containing an 'Add media' button and the text 'Drag and drop image from your computer'. At the top, a white bar contains the text 'Выберите место на карте, где находится вулкан Килиманджаро'.

Продолжение приложения 7

Высочайшая точка Африки это -



Drag and drop image from your computer

Атлас Килиманджаро

Монблан Кения

Африка по площади занимает второе место в мире.



True False



Продолжение приложения 7

В Африке находится самая большая пустыня планеты это



Add media

Drag and drop image from your computer

<input type="radio"/> Калахари	<input type="radio"/> Сахара
<input type="radio"/> Намиб	<input checked="" type="radio"/> Гоби

Какие океаны омывают континент ?



Add media

Drag and drop image from your computer

<input type="radio"/> Тихий	<input type="radio"/> Северно-Ледовитый
<input checked="" type="radio"/> Индийский	<input checked="" type="radio"/> Атлантический

Африку почти посередине пересекает ...



Add media

Drag and drop image from your computer

<input checked="" type="radio"/> Экватор	<input type="radio"/> Южный тропик
<input type="radio"/> Южный полярный круг	<input type="radio"/> Северный тропик

Продолжение приложения 7

Евразия

В какой стране находится гора Олимп?

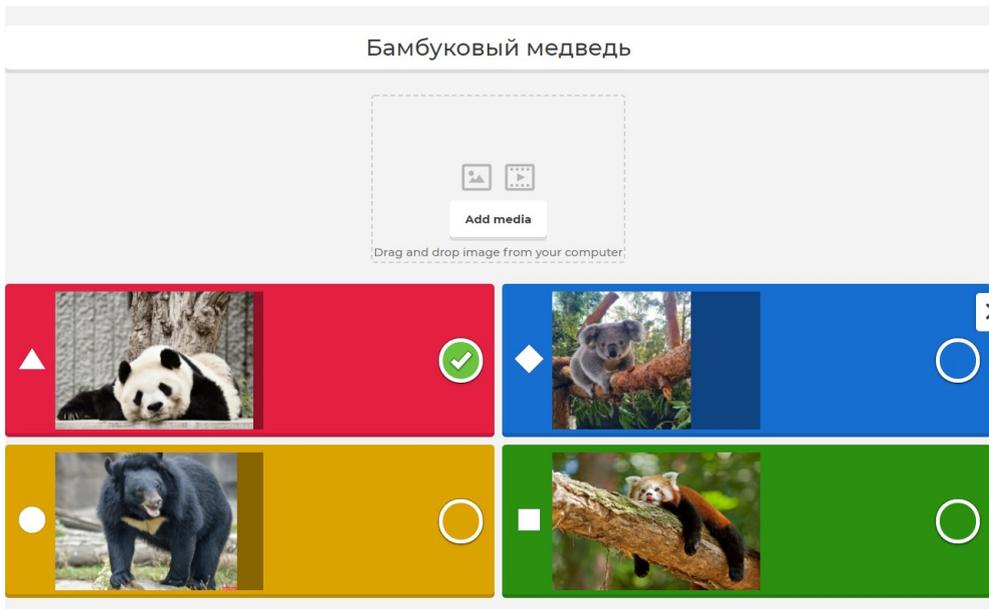


Drag and drop image from your computer

<input type="checkbox"/> Италия	<input type="checkbox"/> Греция
<input type="checkbox"/> Македония	<input checked="" type="checkbox"/> Ватикан

Отгадайте ребус





Продолжение приложения 7

Пустыня Монголии



Add media

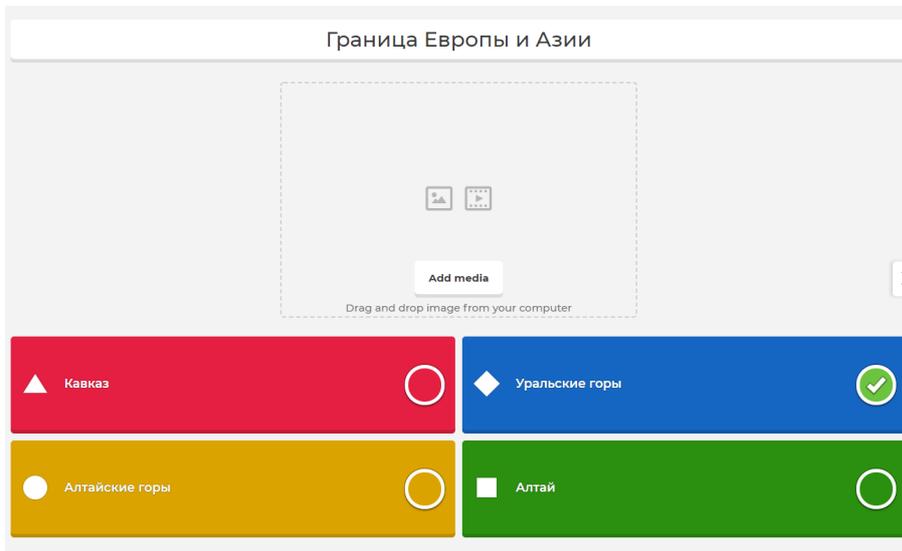
Drag and drop image from your computer

<input checked="" type="checkbox"/> Гоби	<input type="checkbox"/> Тар
<input type="checkbox"/> Арчединско-Донские пески	<input type="checkbox"/> Хами

Действующий вулкан Евразии


Remove

<input type="checkbox"/> Фудзияма	<input type="checkbox"/> Джомолунгма
<input type="checkbox"/> Кракатау	<input checked="" type="checkbox"/> Ключевская Сопка



Продолжение приложения 7

Самое глубокое озеро планеты



Add media

Drag and drop image from your computer

▲ Иссyk-Куль <input type="radio"/>	◆ Ладожское <input type="radio"/>
● Байкал <input checked="" type="radio"/>	■ Онежское <input type="radio"/>

Крайняя Северная точка Евразии

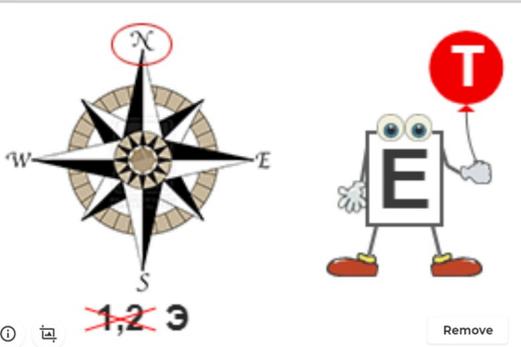


Add media

Drag and drop image from your computer

▲ Мыс Дежнева <input type="radio"/>	◆ Мыс Рока <input type="radio"/>
● Остров Ратманова <input type="radio"/>	■ Мыс Челюскин <input checked="" type="radio"/>

Разгадайте ребус



Remove

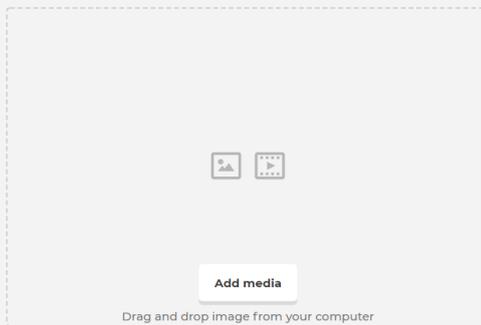
Продолжение приложения 7

Какой географический объект назван в честь Жана Франсуа Лаперузо?

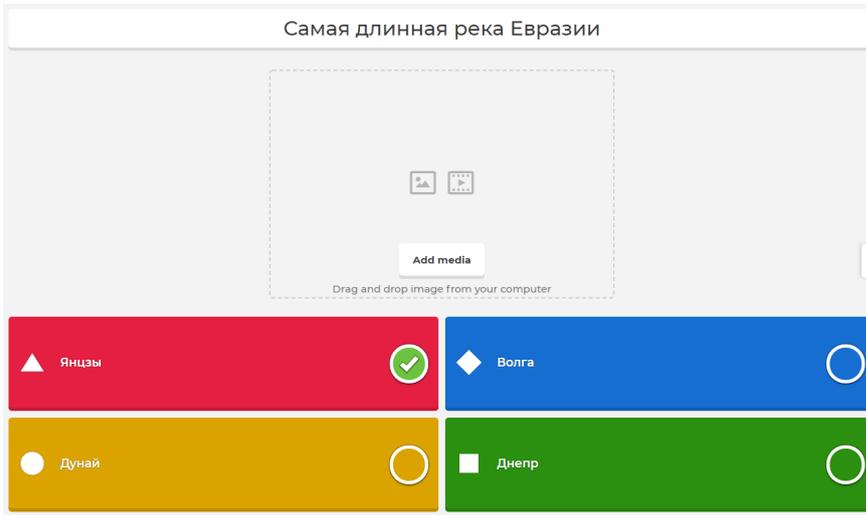


- | | |
|--|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> Пролив | <input type="checkbox"/> Горная вершина |
| <input type="checkbox"/> Залив | <input type="checkbox"/> Озеро |

Альпы - высочайшая горная система Евразии



- | | |
|-------------------------------|---|
| <input type="checkbox"/> True | <input checked="" type="checkbox"/> False |
|-------------------------------|---|



Продолжение приложения 7

Пролив соединяющий Чёрное море с Мраморным



Remove

<input type="checkbox"/> Дарданеллы	<input checked="" type="checkbox"/> Босфор
<input type="checkbox"/> Гибралтарский	<input type="checkbox"/> Ла-Манш

Ответьте на вопросы

Немецкий ученый, который первым применил термин «Евразия»?
Страна вулканов и гейзеров -

Remove

Сколько частей света объединяет Евразия ?



Remove

▲ 2 <input checked="" type="checkbox"/>	◆ 1 <input type="checkbox"/>
● 3 <input type="checkbox"/>	■ 4 <input type="checkbox"/>

Продолжение приложения 7

Северная Америка

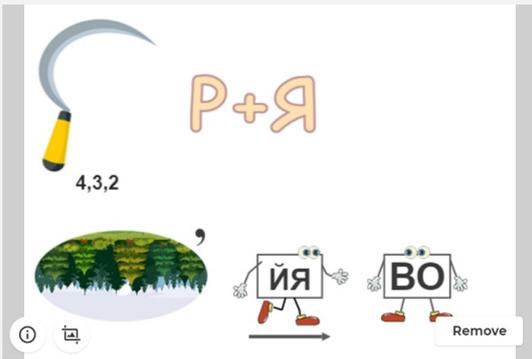
Что изображено на фотографии



Remove

<input type="checkbox"/> Атакама	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Пустыня Мохаве	<input type="checkbox"/>
<input checked="" type="checkbox"/> Долина Смерти	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Великие Равнины	<input type="checkbox"/>

Решите ребус о разнообразии природы Северной Америки



Remove

Ответьте на вопросы

- 1) Почему в заповеднике Белые пески (США, Нью-Мексико), песок идеально белый?
- 2) Уникальная пещера, обнаруженная в 2000 году. Температура внутри достигает +58 °C при влажности 90-100 %. Как называется эта пещера?

  [Remove](#) >

Продолжение приложения 7

Крупнейшая река Северной Америки - река Миссури

Drag and drop image from your computer

Add media

True

False

The image shows a quiz question in Russian. At the top, a white header contains the text "Крупнейшая река Северной Америки - река Миссури". Below this is a large dashed rectangular area for media, containing an "Add media" button and the text "Drag and drop image from your computer". To the right of this area is a right-pointing arrow. Below the media area are two colored buttons: a blue button on the left with a white diamond icon and the text "True", and a red button on the right with a white triangle icon and the text "False". The red button has a green checkmark in a white circle on its right side, indicating it is the correct answer.

Горная система на востоке материка

Drag and drop image from your computer

Add media

Кордильеры

Береговой хребет

Аппалачи

Скалистые горы

The image shows a quiz question in Russian. At the top, a white header contains the text "Горная система на востоке материка". Below this is a large dashed rectangular area for media, containing an "Add media" button and the text "Drag and drop image from your computer". To the right of this area is a right-pointing arrow. Below the media area are four colored buttons arranged in a 2x2 grid. The top-left button is red with a white triangle icon and the text "Кордильеры". The top-right button is blue with a white diamond icon and the text "Береговой хребет". The bottom-left button is yellow with a white circle icon and the text "Аппалачи"; it has a green checkmark in a white circle on its right side, indicating it is the correct answer. The bottom-right button is green with a white square icon and the text "Скалистые горы".

Русский мореплаватель, возглавлял экспедицию входе которой были основаны первые русские поселения в Северной Америке.



Drag and drop image from your computer

>

<input checked="" type="checkbox"/> Григорий Иванович Шелихов	<input type="checkbox"/> Афанасий Никитин
<input type="checkbox"/> Семен Иванович Дежнёв	<input type="checkbox"/> Витус Ионассен Беринг

Продолжение приложения 7

Какие открытия сделал мореплаватель Джон Кабот ?

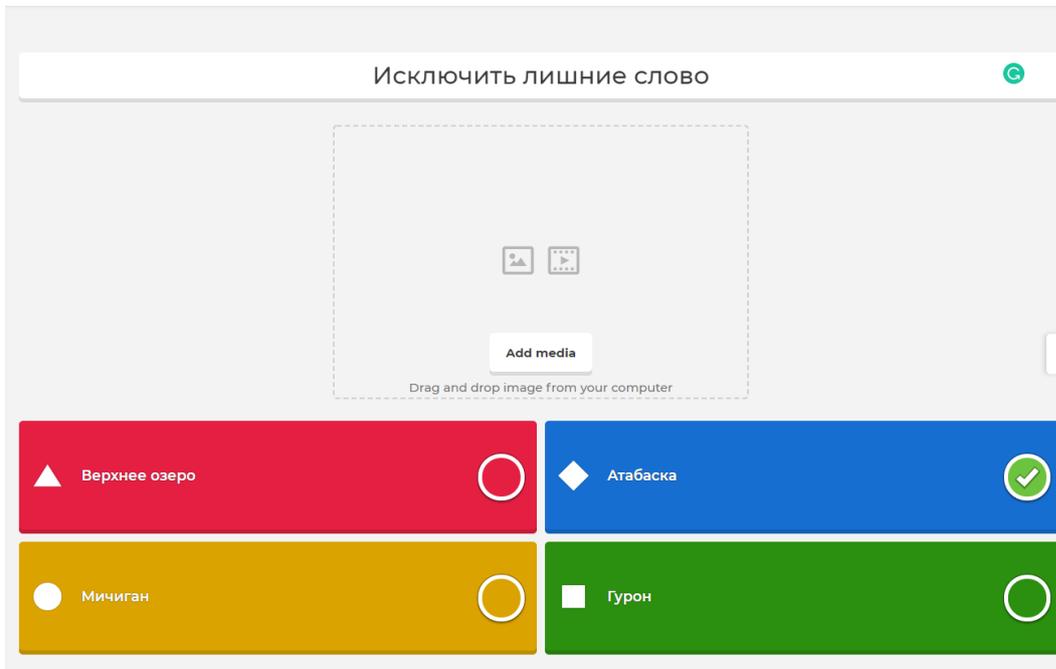


<input checked="" type="checkbox"/> Остров Ньюфаундленд <input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Залив Святого Лаврентия <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Залив Унгава <input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Полуостров Лабрадор <input checked="" type="checkbox"/>

Раньше Аляску называли «Русская Америка», почему ?



<input type="checkbox"/> Из-за близкого расстояния Аляски к России <input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Аляска была во владение Российской империя <input checked="" type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Аляска в переводе означает Россия <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Из-за того что климат и природа похожи <input type="checkbox"/>



Продолжение приложения 7

Выберите лишнее словосочитание



Drag and drop image from your computer

<input type="radio"/> Мыс Марьято	<input type="radio"/> Мыс Принца Уэльского
<input checked="" type="radio"/> Мыс Игольный	<input type="radio"/> Мыс Сент-Чарльз

Самая высокая точка материка



<input type="radio"/> Денали	<input checked="" type="radio"/> Мак-Кинли
<input type="radio"/> Уайт-Маунти-Пик	<input type="radio"/> Рассел

Сказочный заповедник гейзеров. Объект Всемирного Наследия ЮНЕСКО.



<input checked="" type="checkbox"/> Йеллоустонский национальный парк <input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Грейт-Смоки-Маунтинс <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Глейшер-Бей <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Олимпик <input type="checkbox"/>

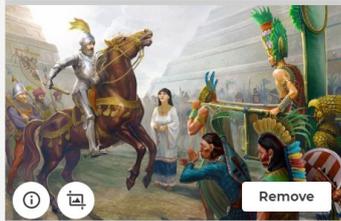
Продолжение приложения 7

Кто открыл Америку? Почему Америку называют
Америкой?



Remove

Какой конкистадор из-за своей жестокости стал причиной исчезновения
цивилизации Ацтеков?



Remove

▲ Эрнан Кортес



◆ Христофор Колумб



● Америго Веспуччи



■ Васко да Гама



Чему равна площадь площадь материка ?



- | | |
|---|--|
| <input type="radio"/> 20,5 млн. км ² | <input checked="" type="radio"/> 24,3 млн. км ² |
| <input type="radio"/> 16,7 млн. км ² | <input type="radio"/> 18,3 млн. км ² |

Продолжение приложения 7

Южная Америка

Ответьте на вопросы

- 1) В 1499 г. испанцы увидели на берегу лагуны индейскую деревушку на сваях, которая напомнила им Венецию. Как они ее назвали?
- 2) Столицей, какого государства, расположенного в Южной Америке, является Каракас?



Remove

Место приключений героев Жюль Верн «Дети капитана Гранта».



Remove



▲ Мачу-Пикчу



◆ Огненная Земля



● Амазонские джунгли



■ Патагония



Как называются саванны в Южной Америке?



Remove

▲ Галерейные леса

◆ Кебраччо

● Льянос

■ Саванны

Продолжение приложения 7

Сельва это



Add media

Drag and drop image from your computer.

▲		○	◆		○
●		○	■		✔

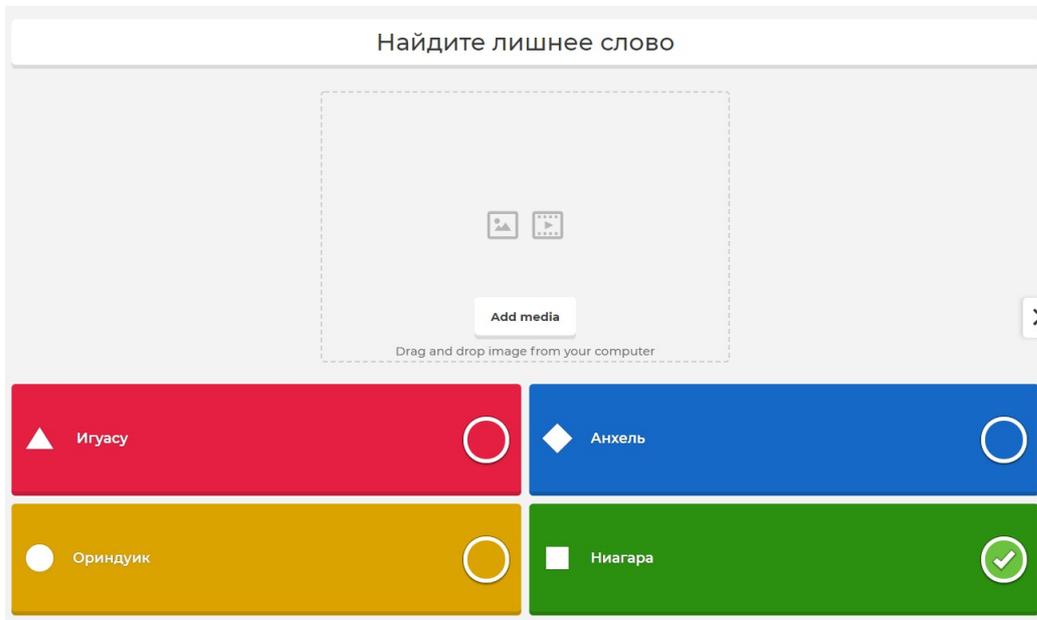
Самая сухая пустыня в мире. Количество осадков составляет около 10 мм в год.



Add media

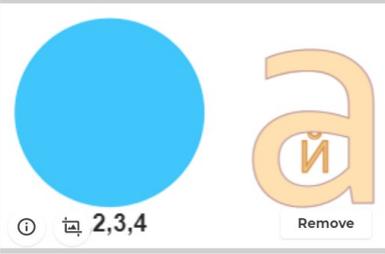
Drag and drop image from your computer.

▲	Сахара	○	◆	Атакама	✔
●	Наска	○	■	Патагонская пустыня	○



Продолжение приложения 7

Решите ребус



2,3,4 Remove

<input type="radio"/> ▲ Аргентина	<input type="radio"/> ◆ Парагвай
<input type="radio"/> ● Гайана	<input checked="" type="radio"/> ■ Уругвай

Экватор пересекает Южную Америку



Add media
Drag and drop image from your computer

<input checked="" type="radio"/> ▲ В северной части	<input type="radio"/> ◆ Не пересекает
<input type="radio"/> ● Посередине	<input type="radio"/> ■ В южной части

Отличительная особенность географического положения Южной Америки

Add media

Drag and drop image from your computer

▶

 Омывается водами Атлантического и Индийского океанов 	 Омывается водами Тихого и Атлантического океанов 
 Большая часть материка расположена в северном полушарии 	 Материк расположен к востоку от Гринвича 

Продолжение приложения 7

Самая полноводная река в мире



▲ Нил



◆ Амазонка



● Парана



■ Мадейра



Ла-Платская низменность, является самой большой низменностью планеты. Ее площадь составляет 5 млн км.

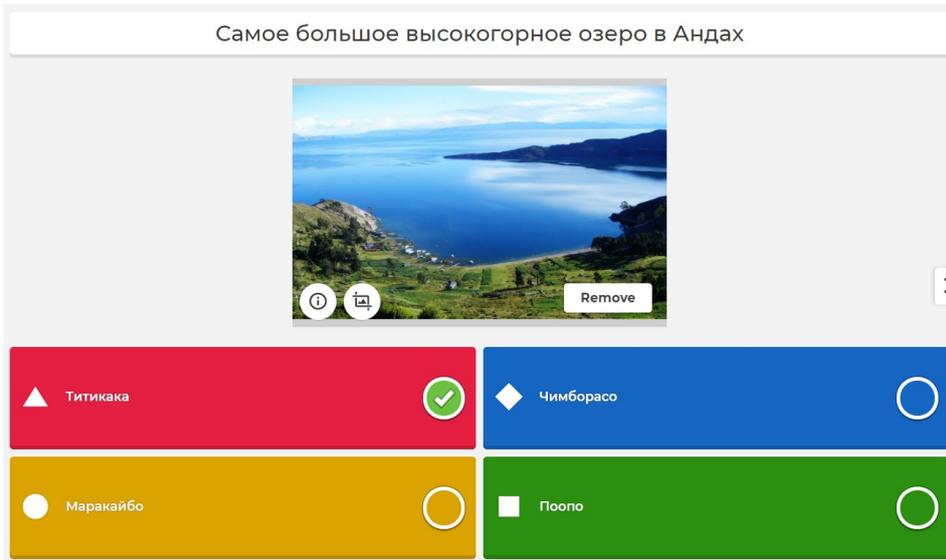


◆ True



▲ False





Продолжение приложения 7

Какие плоскогорья расположены на Южно-Американской платформе?



Add media

Drag and drop image from your computer

▲ Гвианское



◆ Декан



● Иорское



■ Бразильское



Кто открыл реку Амазонку?



▲ Франциско Орельяно



◆ Нуньес де Бальбоа



● Америго Веспуччи



■ Александр Гумбольдт



Какой пролив описывается в видео фрагменте?



Magellano's Strait Panama Canal
Drake's Strait Chacao Strait

The image shows a quiz interface. At the top, a question asks 'Какой пролив описывается в видео фрагменте?' (Which strait is described in the video fragment?). Below the question is a video player with a thumbnail showing a historical scene of ships and the text 'ОТКРЫТИЕ ЦЕНОЮ В СОТНИ ЖИЗНЕЙ' (Discovery at the cost of hundreds of lives). Below the video player are four colored buttons representing different straits: Magellano's Strait (red, with a green checkmark), Panama Canal (blue), Drake's Strait (yellow), and Chacao Strait (green). The Panama Canal button has a white circle next to it, while the others have empty white circles.

Окончание приложения 7

Чем Южная Америка соединяется с Северной Америкой



Add media

Drag and drop image from your computer

<input type="checkbox"/> Мексиканским заливом	<input type="checkbox"/> Андами
<input checked="" type="checkbox"/> Панамским перешейком	<input type="checkbox"/> Амазонкой

Какое место по площади территории занимает материк Южная Америка?



Add media

Drag and drop image from your computer

<input checked="" type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 2
<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 1

