

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РФ
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
Кафедра географии и методики обучения географии

Загайнова Анастасия Николаевна

ВЫПУСКНАЯ КВАЛИФИКАЦИОННАЯ РАБОТА

**ПРИМЕНЕНИЕ КВЕСТ-ТЕХНОЛОГИИ ПРИ ИЗУЧЕНИИ
ГЕОГРАФИИ ЗАРУБЕЖНЫХ СТРАН**

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

ДОПУСКАЮ К ЗАЩИТЕ


И.о. зав. кафедрой:

к.г.н., доцент Прохорчук М.В.

 20.05.2019
(дата, подпись)


Руководитель:

ст. преподаватель Астрашарова М.С.

 20.05.2019
(дата, подпись)

Дата защиты: 21 июня 2019 г.

Обучающийся: Загайнова А.Н.

 20.05.2019
(дата, подпись)

Оценка отлично
(прописью)

Красноярск
2019

ОГЛАВЛЕНИЕ

ВВЕДЕНИЕ.....	4
Глава 1. Характеристика современных педагогических технологий в образовательном процессе	7
1.1. Сущность педагогических технологий в образовательном процессе и их классификация	7
1.2. Сущность квест-технологии	17
Глава 2. Методика применения квест технологий в процессе обучения географии	25
2.1. Применение квест-технологии в урочной деятельности по географии	25
2.2. Применение квест -технологии во внеурочной деятельности по географии	42
ЗАКЛЮЧЕНИЕ	45
СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ	50
ПРИЛОЖЕНИЕ.....	54
ПРИЛОЖЕНИЕ А.....	54
ПРИЛОЖЕНИЕ В.....	55

ВВЕДЕНИЕ

Актуальность темы. Вопрос возможности применения технологий в школе в последние годы оказывается в фокусе исследовательского внимания. Это связано с тем, что на современном этапе развития общества стремительно растет объем информации и количества ее источников, а компьютер и Интернет все больше проникают во все сферы общественной жизни. В виду этого подрастающее поколение много времени проводит за компьютером, свободно использует возможности глобальной сети Интернет в своих интересах.

В то же время интерес подростков к изучению школьных предметов, в том числе и географии стремительно снижается, ведь гораздо интереснее проводить время за экраном компьютера в сети Интернет. Для того что бы сделать процесс обучения более динамичным учителя применяют в своей деятельности различные педагогические технологии.

Изменилась роль учителя. Учитель сегодняшнего дня не просто дает ученикам знания, он учит учеников «добывать» их, то есть учит учиться. Превращая процесс обучения в нечто интересное и привлекательное

Степень разработанности. В трудах наших соотечественников единого мнения касательно квест-технологии пока выработано не было. Существуют научные работы, связанные с применением квест-технологии в образовательном процессе. Это статьи следующих авторов Андреевой М.В., Быховского Я. С., Николаевой Н.В, Шаматоновой Г.Л., Напалкова С.В. и других. Но, не смотря на то, каждый из них трактует квест-технологии по своему, почти все сходятся во мнении, что квест должен выстраиваться по определенной модели. Более подробно мы коснемся этого в главе 1.2

Квест, как и любая педагогическая технология в таком плане, имеет инвариантную часть, представленную элементами структуры и требованиями к их содержательному наполнению. Вариативность же реализуется в

творчестве педагога, который будет разрабатывать легенду, сюжет с учетом педагогического мастерства, специфики обучающихся и возможностей образовательной организации.

Таким образом, актуальность рассматриваемой проблемы определили выбор темы исследования: «применение квест-технологии при изучении географии зарубежных стран».

Объект исследования: процесс обучения географии в рамках образовательного квеста.

Предмет исследования: образовательные квесты по географии.

Цель исследования: разработать образовательные квесты по географии для обучающихся по изучению зарубежных стран.

Для достижения поставленной цели необходимо решить следующие задачи:

1. Охарактеризовать современные педагогические технологии, используемые в преподавании географии.
2. Определить значимость образовательных квестов в приобретении географических знаний обучающимися.
3. Провести апробацию образовательного квеста среди обучающихся по изучению географии зарубежных стран.

Методы исследования: анкетирование, сравнение, моделирование, изучение и обобщение.

Практическая значимость исследовательской работы заключается в том, что результаты исследования могут быть использованы в процессе обучения географии старшеклассниками.

Структурно выпускная квалификационная работа состоит из введения, двух разделов, заключения и списка литературы.

Результаты исследования были представлены на Всероссийской конференции с Международным участием «География и геоэкология на службе науки и инновационного образования», 26.04.2019. Имеется

публикация статьи «Применение квест-технологии при изучении стран мира» и диплом II степени.

Апробация образовательных квестов по географии проводилась в рамках педагогической интернатуры в МАОУ лицей № 9 «Лидер» г. Красноярска.

Глава 1. Характеристика современных педагогических технологий в образовательном процессе

1.1. Сущность педагогических технологий в образовательном процессе и их классификация

Современный этап развития человечества характеризуется активным вхождением в новую, информационную эпоху. Динамика изменений во всех основных сферах общественной жизни столь стремительна, что создает трудности не только на уровне рефлексии сути происходящих изменений, но и на более низких «этажах» их фиксации сознанием.

В значительной степени это связано с распространением информационных технологий, все более опосредующих созидательную деятельность людей машинами, компьютерами, сетями и т.п. Активная информатизация ведет к нарастанию сложности, интенсификации и ускорению социальных процессов, увеличению степени связанности, взаимозависимости и взаимовлияния отдельных элементов социальных систем.

Растет цена ошибок, а также риск их допущения. В этой связи неслучайно, что наиболее востребованными качествами личности сегодня являются динамичность, гибкость, мобильность и способность оперативно принимать эффективные решения в быстро меняющихся обстоятельствах на основе учета большого объема разнообразной информации.

Упомянутые процессы, наряду с глобализацией, поддерживаемой, в том числе, широким доступом к объектам науки, искусства и культуры, дают современному человеку почти неограниченные возможности саморазвития и самореализации.

Однако зачастую люди оказываются не готовыми к такому потоку информации не только с точки зрения ее эффективного использования, но и на этапе ее восприятия, распознавания, понимания и фильтрации.

Возможность восприятия и осмысления многообразия информации и принятия на этой основе адекватных решений напрямую определяется тем, насколько сформирован уровень методологической культуры человека, какова мера сложности и связности его «тезауруса» (системы понятий и представлений); сформированы ли у него необходимые для продуктивной переработки информации психологические механизмы, способен ли он выдерживать специфические нагрузки, связанные с обработкой больших объемов многообразной информации.

Актуальные задачи, которые ставит перед собой общество, не могли не отразиться на системе образования. Осуществляемые сегодня на международном, национальном и региональном уровнях реформы образования являются не частным случаем решения накопившихся проблем «на местах», а отражают и обусловлены, прежде всего, указанными выше объективными причинами.

Современное качественное образование должно соответствовать динамике общественных изменений. Его цель - человек, не только обладающий необходимой фундаментальной базой для полноценной, активной жизни в поликультурном, динамично развивающемся мире, но и способный к постоянной адаптации к изменениям на основе непрерывного самосовершенствования.

При этом растет ответственность субъектов национальных образовательных систем и в первую очередь ведущих университетов, исторически развивавшихся в качестве крупнейших национальных центров образования, науки, культуры и просвещения. Именно они располагают достаточным научным, экспериментально-практическим и кадровым ресурсом по разработке, внедрению и научно-методическому сопровождению инновационных моделей образования.

При всей неоднозначности подходов, имеющих в специальной литературе к определению сущности понятия «инновационное образование», эксперты сходятся во мнении, что его существенной характеристикой

является концентрация всех образовательных ресурсов на конкретном и практико-ориентированном результате образования: умение, навык, склонность, интерес, убеждение, ценностная ориентация, способность, компетенция.

Эти тенденции нашли отражение и в новых Федеральных государственных образовательных стандартах, в которых, в отличие от стандартов первого и второго поколений, осуществлен переход от определения объема и содержания образования к формулированию требований к его результатам и условиям.

В Федеральных государственных образовательных стандартах общего образования это личностные, метапредметные и предметные образовательные результаты, в стандартах профессионального образования - компетенции.

Необходимость определения и создания оптимальных условий достижения образовательных результатов при проектировании и в ходе реализации образовательного процесса актуализирует задачу поиска новых, современных подходов к подбору наиболее эффективных образовательных технологий.

Термин «педагогическая технология» зародился в США в прошлом веке и стремительно вошел в лексику всех стран зарубежного мира. В зарубежной педагогике понятие «педагогическая технология» или ее синоним «технология обучения». Изначально соотносилась с идеей технизации процесса обучения, приверженцы которой видели в качестве основного способа повышения эффективности учебного процесса широкое использование технических средств. Данная трактовка имела место быть вплоть до 70-х гг. прошлого столетия.

В 1970-е годы в педагогике уже была четко сформирована идея о полной управляемости учебного процесса, приведшая вскоре к следующей установке в педагогической практике: решение дидактических проблем

возможно через управление учебным процессом с точно заданными целями, достижение которых должно поддаваться четкому описанию и определению.

Это, безусловно, привело к тому, что во многих международных изданиях появилась новая трактовка сущности педагогической технологии.

Педагогическая технология-это не «просто исследования в сфере использования технических средств обучения или компьютеров; это исследование с целью выявить принципы и разработать приемы оптимизации образовательного процесса путем анализа факторов, повышающих образовательную эффективность, путем конструирования и применения приемов и материалов, а также посредством оценки применяемых методов».

В зарубежной педагогике имеет место быть как первый, так и второй вариант трактовки понятия «педагогическая технология».

Образовательная технология может быть определена как система функционирования всех компонентов педагогического процесса, построенная на научной основе, запрограммированная во времени и в пространстве и приводящая к намеченным результатам [12].

В научно-педагогической литературе не раз предпринимались попытки описать и упорядочить многообразие образовательных (педагогических) технологий в формате классификаций, перечней, реестров и т.п. [13-17].

В настоящий момент наиболее развернутой и полной, пожалуй, является классификация, предложенная Г.К. Селевко.

Объединение технологий в классы произведено автором по следующим основаниям:

- 1) уровень применения;
- 2) философская основа;
- 3) методологический подход;
- 4) ведущий фактор развития личности;
- 5) научная концепция (механизм) передачи и освоения опыта;
- 6) ориентация на личностные сферы и структуры индивида;
- 7) характер содержания и структуры;

- 8) основной вид социально-педагогической деятельности;
- 9) тип управления учебно-воспитательным процессом;
- 10) преобладающие методы и способы;
- 11) организационные формы;
- 12) средства обучения;
- 13) подход к ребенку и ориентация педагогического взаимодействия;
- 14) направления модернизации;
- 15) категория педагогических объектов.

В каждый класс, свою очередь, входят ряды сходных по данному признаку групп образовательных технологий [12, с. 77-88].

Говоря о педагогических технологиях нельзя не сказать о тех, которые сегодня успешно применяются в учебном предмете география.

Технология интегрированного обучения. Главной целью интегрированного обучения является формирование более широкого и глубокого миропонимания учащимися, активизация их познавательной деятельности, формирование умений применять полученные знания в жизни.

В географии данную технологию можно применять в 6 классе при изучении темы «Географические координаты» или «атмосферное давление» так как происходит соприкосновение двух предметов математики и географии.

Технология развития критического мышления. Технология формирует точку опоры для мышления человека, предоставляет естественный способ взаимодействия с идеями и информацией. Знания закрепляются, ибо они опираются на опыт учащихся. А результаты достигаются путём свободного, позитивного, активного освоения ими информации, её синтеза и присвоения.

Использовать данную технологию на уроках географии целесообразнее всего, когда учащимся предстоит изучить большой текст и нужно структурировать информацию.

Технология игровой деятельности. Для того, чтобы в процессе игры раскрывался и совершенствовался творческий потенциал личности, я

использую разнообразные творческие задания. При проведении игр осуществляется уровневая дифференциация знаний учащихся, а, следовательно, и реальный контроль базового уровня знаний на основе образовательных стандартов. При работе в команде, группе, ребята учатся обсуждать проблемы, формировать коллективное мышление. Работа в команде создает чувство защищенности у слабых учеников, так как они уверены, что товарищи их поддержат, помогут с ответом. Данную технологию разные учителя используют по-разному. Кто-то при изучении нового и сложного материала, а кто при закреплении и повторении.

Технология проблемного обучения. Сущность проблемного подхода состоит в том, что в ходе изучения нового материала и последующего его закрепления предлагаются задания, выполнение которых имеет своей целью закрепить у учащихся умения использовать полученные ранее знания. Перед ними ставится определенная проблема, которую они должны самостоятельно или с помощью учителя решить, найти способы ее решения или пути применения уже имеющихся знаний в новых условиях. Противоречия между уже имеющимися знаниями и новым заданием преодолеваются самостоятельными умственными и практическими действиями творческого характера. Создается проблемная ситуация – психологическое состояние умственного затруднения ученика при решении учебной проблемы или вопроса, поставленного учителем. Данная технология может быть использована как для изучения нового материала, например, составить схему, привести примеры, предложить свой вариант и т.д. Так для совершенствования по уже изученному материалу.

Технология опорных конспектов. Сегодня эта технология наиболее актуальна и популярна среди учителей. Разработанные ныне опорные конспекты помогают учителю управлять познавательной деятельностью школьников, развивают умения самостоятельной работы, индивидуальные способности, а также помогают школьникам осуществлять самоконтроль за результатами учебной работы.

Информационно-коммуникативные технологии. На уроках географии это в первую очередь использование электронных карт, презентаций, проверка знаний с помощью интерактивных заданий и тестов. Данная технология позволяет сделать процесс обучения более интересным и многогранным.

Несмотря на очевидную методологическую эклектичность существующих классификаций, с учетом требований ФГОС и положенной в основу их разработки новой образовательной доктрины представляется весьма актуальным и своевременным создание инструмента/ ресурса, позволяющего действующим и будущим педагогам сознательно и целесообразно оперировать элементами множества образовательных технологий при решении конкретных задач в реальной практике образования.

Так как одной из ключевых стратегических задач, решаемых при проектировании образовательных программ, является определение и подбор образовательных технологий, адекватных заданному перечню образовательных результатов, такой инструмент/ресурс должен предоставлять именно такую возможность.

Достигнутый к настоящему моменту в масштабах всей России уровень компьютеризации и внедрения сетевых коммуникационных технологий в сфере образования делает возможной реализацию такого ресурса в формате цифрового программного инструмента с возможностью его тиражирования, либо использования в режиме онлайн-доступа.

Такой подход к организации данных позволяет осуществлять выборку (группировку) как технологий по основанию конкретного результата, так и результатов по основанию конкретной технологии.

Степень соответствия, характеризующая меру эффективности технологии в отношении достижения конкретного образовательного результата, устанавливаемая на основе экспертных оценок, либо путем обобщения эмпирических данных, может отображаться в числовой или

символической форме. То есть можно выделить группу технологий, адекватных конкретному частному результату, и, наоборот, выделить класс результатов, которым адекватна конкретная технология.

В итоге, мы можем видеть, какой комплекс результатов, может быть, достигнут при использовании конкретной технологии. Последнее имеет большое практическое значение, так как открывает возможность планирования использования возможностей и ресурсов различных учебных дисциплин и других учебных и внеучебных форм организации учебного процесса для достижения личностных и метапредметных результатов (в общем образовании), общекультурных и общепрофессиональных компетенций (в профессиональном образовании).

Изменения, происходящие во всех сферах общества, а так же в нынешнем информационном обществе, устанавливают новые, различные взгляды и методы в современном образовании.

Вследствие чего, к системе образования выдвигают важные требования: она должна готовить учеников к «взрослой жизни» в стремительно развивающемся обществе, воспитывать патриотизм, силу духа, а также быть самостоятельной личностью.

Для развития познавательной и творческой деятельности школьника в учебном процессе используются современные инновационные технологии, которые повышают качество образования, результативнее применять учебное время и понижать часть репродуктивной деятельности учеников за счет сокращения времени.

Современные инновационные технологии обращены на индивидуализацию, дистанционность и мобильность образовательного процесса, не смотря на возраст школьников и уровень знаний. В школах представлено большое количество методик инновационных технологий, которые можно применить на уроках в процессе обучения.

Главной задачей инновационной технологии как науки является раскрытие совокупности закономерностей с целью установления и

применения на практике наиболее результативных, последовательных образовательных действий, требующих наименьших затрат времени, материальных и интеллектуальных ресурсов для достижения нужного результата.

Вопрос о инновационных технологиях изучали и продолжают изучать огромное количество ученых, психологов и педагогов. Среди них И.П. Подласый, В.Д. Симоненко, В.В. Шапкин, В.И. Андреев, В.А. Сластенин и др. Все они внесли большой вклад в развитие педагогики и психологии на территории России.

Понятие «инновация» в переводе с латинского языка «обновление, новшество или изменение». Говоря о педагогике, то педагогическая инновация означает внедрения новшества в цели, содержание, задачи, методы и формы обучения и воспитания, организацию общей деятельности учителя и учащегося [5, с. 92].

Суть использования инновационных технологий на уроках в школе, состоит в направлении учебного процесса на вероятные возможности самого человека и их реализацию. Образование должно формировать механизмы инновационной деятельности, показывать креативные творческие способы решения актуальных задач.

В самой сути инновационных процессов в обучении лежат две немаловажные проблемы педагогики - проблема изучения, обобщения и распространения передового педагогического опыта и проблема введения инновационных технологий в процессе обучения.

Значит, предмет инновации, содержание и механизмы самих процессов соответственно должны находиться в союзе взаимосвязанных между собой процессов т. е. в результате применения инноваций в обучении должно приносить результаты среди учеников. Все это подчеркивает существенность преподавательской деятельности по изучению, созданию, использованию различных педагогических инноваций.

Таким образом, учитель может быть и автором, новатором, исследователем и пользователем инновационных технологий, теорий и методик. Потребность в инновационной педагогической деятельности в нынешних условиях развития общества, культуры и образования обуславливается рядом обстоятельств.

Во-первых, сейчас происходят социально-экономические изменения в обществе и во всех сферах общества происходят обновления. Образование не исключение. Инновационная деятельность учителей и воспитателей, включающая в себя создание, освоение и использование педагогических новшеств, и есть обновление образовательной системы в политике [2, с. 22].

Во-вторых, изменение количества уроков, объема информации, физической нагрузки, введения новых предметов, приводит к тому, что требуются новые формы организации технологий обучения. В данном случае повышается роль педагогического знания в учительской среде.

В-третьих, нужно менять отношение учителей и воспитателей к изучению и применению инновационных технологий. В отличие от прошлого, где у учителя был не большой выбор педагогических технологий, рекомендуемый им, у современных учителей есть огромная база информации, методик, которые он может использовать в образовательном процессе. В нынешнее время учителя они же и избиратели и исследователи.

Смена информационно-объяснительного обучения к инновационно-действенному связана с использованием новых компьютерных и других информационных технологий, электронных учебников, видеоматериалов, фотоматериалов, интернета. Это все обеспечивает учителю поисковую деятельность [5, с. 46].

Исходя из вышенаписанного, можно отметить разнообразные инновационные технологии. Такие как, проблемная и игровая технологии, технологии коллективной и групповой деятельности, имитационные методы активного обучения, методы анализа различных ситуаций, метод проектов,

сотрудничество в обучении, креативное обучение, лекция-пресс-конференция, лекция-беседа, лекция-визуализация, лекция-диспут и т. д.

На практике можно заметить, что инновационные методы обучения дают возможность качественно и быстрее получить хороший результат. Применение разнообразных инновационных методов, повышает у школьников интерес к самой учебно-познавательной деятельности, повышает мотивацию и в купе решает комплекс воспитательных, обучающих, поставленных задач.

1.2. Сущность квест-технологии

В контексте современного подхода в образовании, ориентированного на системно-деятельностный подход, обучающийся является не просто «чистой доской», на которой учитель выводит прописные истины.

Ученик в современной школе - это исследователь, который, благодаря помощи своего наставника-учителя, обнаруживает и открывает для себя что-то новое путем решения практико-ориентированных задач.

Именно поэтому сегодня учителя должны использовать современные педагогические технологии деятельностного типа. Этим методов существует огромное количество. Но более детально хотелось бы остановить свое внимание на квест-технологии, как одной из разновидностей игровой технологии.

Говоря о квесте и игровых технологиях, нельзя при этом не углубиться в само понятие игры, чтобы определить её роль в развитии обучающегося. Игра - сама по себе уникальное явление.

Не случайно ее важность для жизни человека в целом отмечал еще Й. Хейзинга в своей книге «Homo Ludens» («Человек играющий»).

По мнению знаменитого историка и культуролога, вся жизнь человека подобна игре. Игра в понимании обычного человека - это дело, которое противостоит серьезности. Но мы, как и Й. Хейзинга, понимаем, что

назначение игры, особенно для учащегося, заключается не просто в самом игровом действии, которое по своей форме может казаться несерьезным, а в том, что в процессе игры ученик получает возможность в легкой и доступной форме совершить открытие чего-то нового для себя.

В дошкольном возрасте дети играют с глубочайшей серьезностью, решая задачи, которые связаны с их жизнью и позволяют им почувствовать себя в тех ситуациях и ролях, которые когда-то будут им доступны. Тот же принцип игры переходит и на квест-технологию. Ученики могут побывать на месте ответственных ученых, совершающих великое открытие, могут почувствовать себя взрослыми, оказывающимися в сложных жизненных ситуациях, учащиеся пробуют себя в разных ролях, накапливая опыт для своей будущей, взрослой жизни.

Однако чем старше становится ученик, тем меньше ему удастся «поиграть» во время урока и вне его, так как считается, что старшеклассник должен подходить к своему обучению совершенно серьезно, перейдя от игры к другим способам овладения знаниями.

Такой подход оправдан возрастными особенностями учащегося, но учитель, совсем отказавшийся от игры и её элементов в уроке, может однажды прийти к тому, что его ученики потеряют всякий интерес к предмету, так как не увидят возможности применения получаемых знаний на практике. Одной из форм, которой в данном случае может воспользоваться учитель, является технология квеста.

Квест для российского образования понятие новое, но методы подобные квесты уже находили отражение в школе. Например, игры по станциям используют как синоним к слову квест. Но это не совсем так они схожи, но при этом имеют ряд отличий, которые будут отчетливо видны если обратить внимание особенности проведения квестов.

Квест-это в первую очередь проблемное задание. Перед учеником ставится цель. У ученика есть роль, которую он будет исполнять. Он не может предугадать что ждет его после того или иного задания.

При проектировании квеста следует также учесть, что в зависимости от сюжета квесты могут быть представлены следующими видами (рис. 1,2).

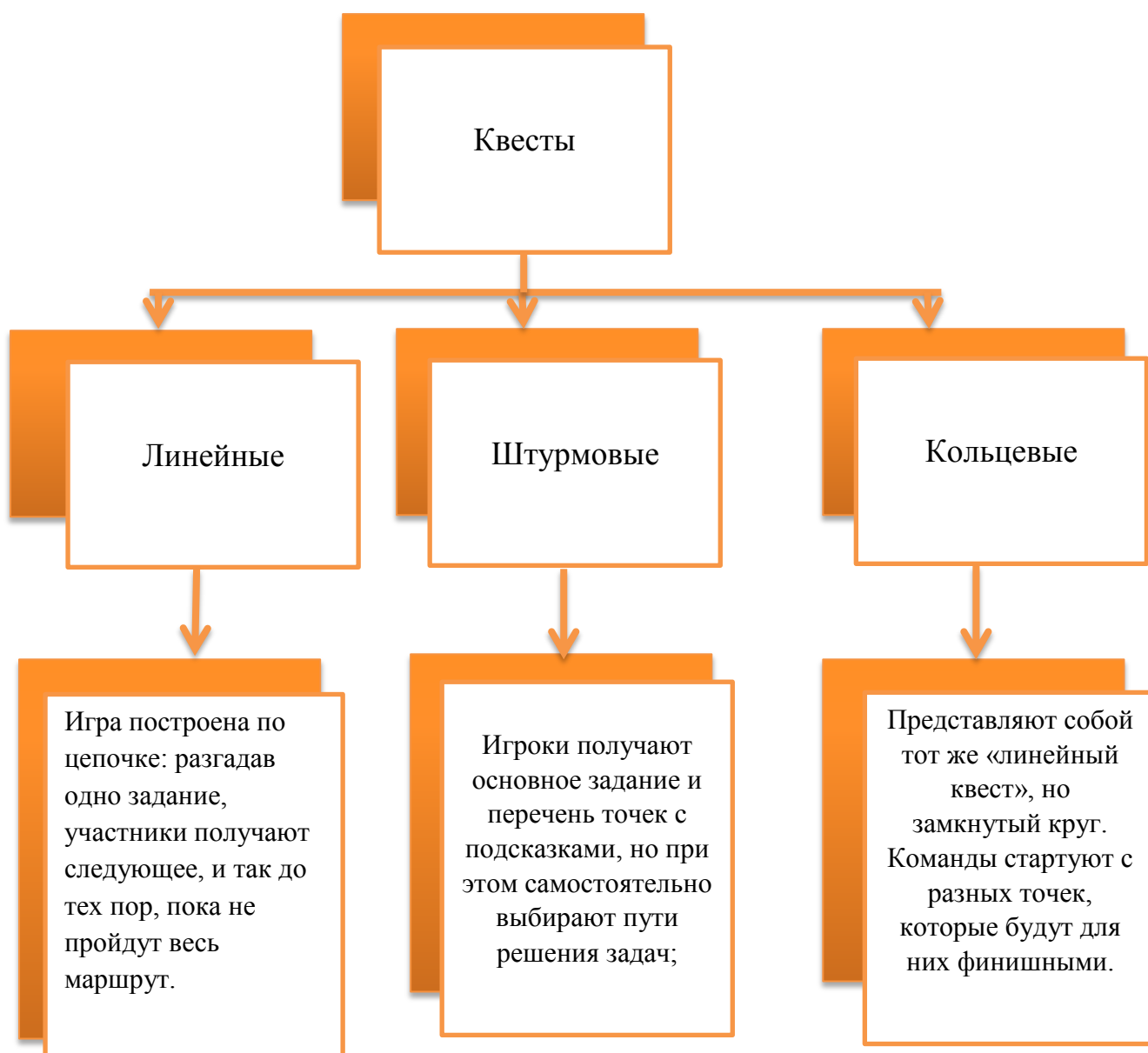


Рис.1. Виды квестов



Рис. 2. Классификация квестов

В современном образовательном процессе совместить два фактора - учебу и Интернет с максимальной пользой для обучающегося позволяет технология «веб-квест».

Веб-квест- это проблемное задание с элементами ролевой игры, для выполнения которого используются информационные ресурсы Интернета.

Перед тем, как мы приступим к описанию модели выстраивания квеста, погрузимся в историю создания этой технологии. Свое начало квесты берут еще в эпоху древних цивилизаций. Тем не менее, привлечением квеста в школу мы обязаны развитию компьютерных технологий.

В конце XX века в мире компьютерных игр начинают появляться такие, которые предполагают решение одной глобальной проблемы путем выполнения небольших задач.

Например, чтобы найти клад или сокровище, игрок должен собрать по кусочкам карту в разных локациях, где ему нужно будет решить разные головоломки.

Появление квестов в компьютерных играх вызвало массовый интерес, особенно со стороны детей и подростков. И уже в 1995 году профессор образовательных технологий Университета Сан-Диего Берни Додж использовал в своих работах понятие «квест» как образовательной технологии и сформулировал основные виды заданий для веб-квестов (табл. 1).

Таблица 1. Виды заданий для веб-квестов

Задания	Характеристика
Пересказ	Демонстрация понимания темы на основе представления материалов из разных источников в новом формате: создание презентации, плаката, рассказа.
Планирование и проектирование	Разработка плана или проекта на основе заданных условий.
Самопознание	Любые аспекты исследования личности
Компиляция	Трансформация формата информации, полученной из разных источников: создание книги кулинарных рецептов, виртуальной выставки, капсулы времени, капсулы культуры.
Творческое задание	Творческая работа в определенном жанре - создание пьесы, стихотворения, песни, видеоролика.
Аналитическая задача	Поиск и систематизация информации. Детектив, головоломка, таинственная история - выводы на основе противоречивых фактов.
Достижение консенсуса	Выработка решения по острой проблеме.
Оценка	Обоснование определенной точки зрения

Журналистское расследование	Объективное изложение информации (разделение мнений и фактов).
Убеждение	Склонение на свою сторону оппонентов или нейтрально настроенных лиц.
Научные исследования	Изучение различных явлений, открытий, фактов на основе уникальных он-лайн источников.

Впоследствии развил и дополнил исследование квест-технологии Томас Марч, который значительно детализировал сам термин квеста и представил ряд теоретических формулировок, помогающих глубже лучше понять особенности данной технологии. По мнению Томаса Марча, хороший образовательный квест должен быть с интригующим началом с четко сформулированным заданием, которое бы провоцировало мышление, распределение ролей, которое обеспечивает разные углы зрения на проблему, обоснованное использование интернет-источниками.

Как и любая технология образовательный квест (далее - ОК) имеет свою структуру. При подготовке и организации образовательных квестов необходимо определить цели и задачи, которые ставит перед собой организатор, учитывая ту категорию участников (учащиеся, педагоги, родители), то пространство, где будет проходить игра, написать сценарий. Первым этапом подготовки ОК всегда будет формулировка основной идеи и цели. Нужно представлять себе главную идею всего ОК, которая может быть сформулирована как тезис, а может быть заложена в игровую интригу всего ОК. Кроме формулировки главной идеи важно отразить педагогическую цель ОК. Например, воспитательной целью вполне может быть сплочение коллектива класса, и тогда в ОК будут преобладать задания, связанные с командными взаимодействиями, а финалом будет, например,

объединение команд для того, чтобы по найденным всеми вместе подсказкам отгадать главное слово.

После описания идеи и цели важно составить примерный список той информации, которую школьники должны получить, выполняя задания ОК.

Структура образовательного квеста может содержать введение, в котором прописываются сюжет и роли, задания, список информационных ресурсов, порядок выполнения, оценки (итоги, призы) (рис 3). Включает в себя два этапа: ролевой и заключительный. Ролевой - индивидуальная работа в команде на общий результат, участники одновременно в соответствии с выбранными ролями выполняют задания. Заключительный этап – команды работают совместно под руководством педагога. [3]



Рис. 3. Схема структуры образовательного квеста.

Термин «веб-квест» появился сравнительно недавно, поэтому его

определение нестабильно. В интернет-материалах, посвященных данному вопросу, можно встретить различные объяснения этого понятия:

«Веб-квест - это ориентированная на решение проблемы деятельность. Причем большая часть или вся информация взята из Интернета» [7].

«Веб-квест - это сценарий организации проектной деятельности учащихся по любой теме с использованием ресурсов сети Интернет» [9].

«Веб-квест - это образовательный сайт, посвященный самостоятельной исследовательской работе учащихся (обычно в группах) по определенной теме с гиперссылками на различные веб-странички» [11].

«Образовательный веб-квест - это сайт в Интернете, с которым работают учащиеся, выполняя ту или иную учебную задачу. Разрабатываются такие веб-квесты для максимальной интеграции Интернета в различные учебные предметы на разных уровнях обучения в учебном процессе» [10].

Веб-квест сочетает в себе идеи проектного метода и игровых технологий средствами веб-технологии.

Использование веб-квестов, «является несложным и не требует загрузки дополнительных программ или получения специфических технических знаний и навыков. Необходим только компьютер с доступом в Интернет» [11].

В структуре веб-квеста выделены четыре основных раздела (рис.4):

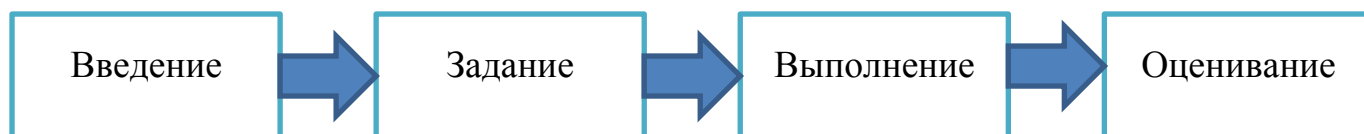


Рис. 4. Основные разделы веб-квеста.

Более подробно структуру веб-квеста мы рассмотрим на примере разработанного нами сайта.

Глава 2. Методика применения квест-технологии в процессе обучения географии

2.1. Применение квест - технологии в урочной деятельности по географии

В ходе исследования было проведено входное анкетирование среди обучающихся (приложение А). Нами были получены следующие результаты:

100 % учащихся 10 класса знают о том, что такое квест.

40 % учащихся когда-либо участвовали в квесте.

25 % учащихся знают, что такое образовательный квест и столько же принимали участие в образовательном квесте.

100 % учащихся никогда не участвовали в образовательном веб-квесте.

Все ученики хотели бы, чтобы урок географии прошел с использованием образовательного веб-квеста.

В рамках педагогической интернатуры на базе МАОУ лицей № 9 «Лидер» были разработаны и проведены следующие образовательные квесты.

Квест для 10 класса «Туристическая фирма»

(Длительность игры – 45 минут)

Введение (5 минут)

Ведущий: Здравствуйте, дорогие ребята. В нашем сегодняшнем квесте вы являетесь консультантами в престижной туристической фирме, которая работает со странами Европы. К вам будут обращаться с различными интересными заданиями, в результате которых вы либо поможете героям квеста, отправив их туда, куда нужно, либо испортите их отпуск, выходные и т.д.

Итак, все вы – консультанты туристической фирмы, которые помогают людям решать их проблемы и рекомендует, какая страна будет идеальной для того или иного человека. Мы разделим вас на несколько команд, чтобы вы могли соревноваться между собой. Чем больше положительных отзывов у вас в процессе игры, тем больше шансов на высокий балл, и следовательно, тем ближе победа. На каждое задание вам отводится 5 минут. Время будет отсчитывать метроном. По истечении времени выполнять задания уже нельзя. Кто будет нарушать правила, с того будут сниматься баллы.

Ну что же, начнем! Удачи!

Разделение класса на 4 команды (примерно по 5-7 человек в команде)

Станция 1. Расскажи мне о стране

Задание 1 (25 минут = 5 минут выполнение задания, + 20 минут (5 минут x 4 команды) выступление всех команд). Презентация страны.

В туристическую фирму пришла компания друзей, которые хотели бы узнать, где им лучше отдохнуть и хорошо повеселиться. Каждая команда готовит рассказ про страну, которую капитан команды вытянет в результате жеребьевки.

Страны для презентации: Италия, Франция, Испания, Португалия.

Для того, чтобы пройти в следующий этап игры, участникам необходимо ответить на все вопросы туристов (преподаватели) и получить у них специальный купон-одобрение. Только тогда вы получите право продолжать игру.

На столе лежат информационные источники для подготовки, которые можно использовать (География. Справочник для старшеклассников и поступающих в Вузы. – М.: Аст-Пресс, 2001., Максаковский В.П. Географическая картина мира / В.П. Максаковский. — Яр.: Верхне-Волжское книжное издательство, 1995., Смирнова В.М.

Экономическая и социальная география мира. Дидактические материалы / В.М. Смирнова. – М.: Просвещение. Учебная литература, 1996.)

Вопросы для команд (нужно раскрыть подробно):

- популярные города страны, известные курорты;
- на каких языках говорят;
- национальная кухня;
- достопримечательности;
- особенности экономического и социального развития;
- и другие вопросы (могут задаваться дополнительно).

Выступления каждой команды

Те команды, что справились с заданием, получают купон, в который вписывается количество набранных ими баллов (исходя из правильности и полноты ответов).

Станция 2. Эрудит

Задание 2 (5 минут) + 2 минуты на проверку задания

Ну что же, с первым заданием вы справились, но оно было достаточно легким, согласитесь. Сейчас, чтобы пройти в следующий этап и получить возможность каждому самостоятельно подбирать тур для посетителей фирмы, вы должны справиться со следующим заданием. Пройдут в следующий тур только 2 команды. От каждой команды мне нужен один представитель. Итак, представитель выбран. Каждому я раздаю по листочку, отсаживаю далеко от команды и также друг от друга, а теперь озвучиваю задание.

Необходимо написать на листочке, который перед вами, как можно больше стран Европы в паре с их столицами. Чем больше будет стран, тем

лучше. Столица также должна быть указана правильно, иначе ответ считается неправильным. У кого будет больше всего пар «Страна – столица», следовательно, тот набирает большее количество баллов. Напоминаю, что в следующий этап пройдут только 2 команды, чьи представители набрали наибольшее количество баллов. На выполнение данного задания дается 5 минут. Всем удачи!

Подсчет правильных ответов и определение команд, прошедших в следующий этап.

Команды, не прошедшие далее, садятся за парты по-одному (из участников игры они превращаются в помощников ведущего)

Станция 3. Экзамен эксперта

Задание 3 (5 минут). Ну что же. Теперь половина из вас все еще в игре, а другая половина заняла места зрителей.

На каждую парту ведущий раздает карточки с заданиями (ответы там указаны также, для проверяющих товарищей). Участники команд рассаживаются (одна команда занимает правый ряд парт, другая – левый). В данном туре каждый сам за себя, и если в команде с заданием не справится никто, то никого и не останется. Если справился хотя бы 1 участник команды, то ему передается купон с баллами (что означает, что он справился с квестом). Всего 10 карточек (или 12, в зависимости от количества детей)

Теперь я попрошу вас каждого сесть к своему однокласснику, который будет зачитывать вам задание 3 тура. Если вы даете верные ответы (по 3 примера в вопросах со странами), это означает, что вы справились с квестом.

- 1) Назвать страны с переходной экономикой.
- 2) Назвать страны, где форма правления – монархия.
- 3) Назвать примеры унитарной и федеративной форм правления.

- 4) В каких странах наибольшее число объектов всемирного наследия?
- 5) Что такое качество населения?
- 6) Что такое геоурбанистика?
- 7) Назвать типы отраслевой структуры мирового хозяйства.
- 8) Рассказать об организации Совет Европы.
- 9) Перечислить основные проблемы Западной Европы.
- 10) Назвать страны Европы, которые не входят в Евросоюз.

Заключение (3 минуты)

Ну что же, результаты игры известны, все молодцы, проявили свои знания и умения, а теперь я сообщаю, что те участники, которые прошли сегодняшний квест, будут принимать участие в следующем квесте, который будет организован вне урока, и принесет участникам множество интересных впечатлений. До новых встреч!

В ходе исследования разработан веб-квест по географии для обучающихся 10 класса «Таинственное исчезновение мистера Каплана». Данный веб-квест размещен по адресу

<https://zagainovanastya.wixsite.com/website>

Так как не каждый кабинет географии оснащен достаточным количеством компьютеров, но каждый ученик обладает гаджетом имеющий выход в интернет мною был разработан QR код.



Данный образовательный веб-квест был апробирован на учащихся 10 класса МАОУ № 9 в рамках педагогической интернатуры при изучении темы «Зарубежная Европа».

Ученики с радостью приняли участие в данном квесте.

Образовательный веб-квест по географии по теме «Зарубежная Европа»

В структуре веб-квеста выделены: главная страница, введение, задание, выполнение, отметка

«Главная» страница содержит приветствие и определение роли учащегося в образовательном веб-квесте.

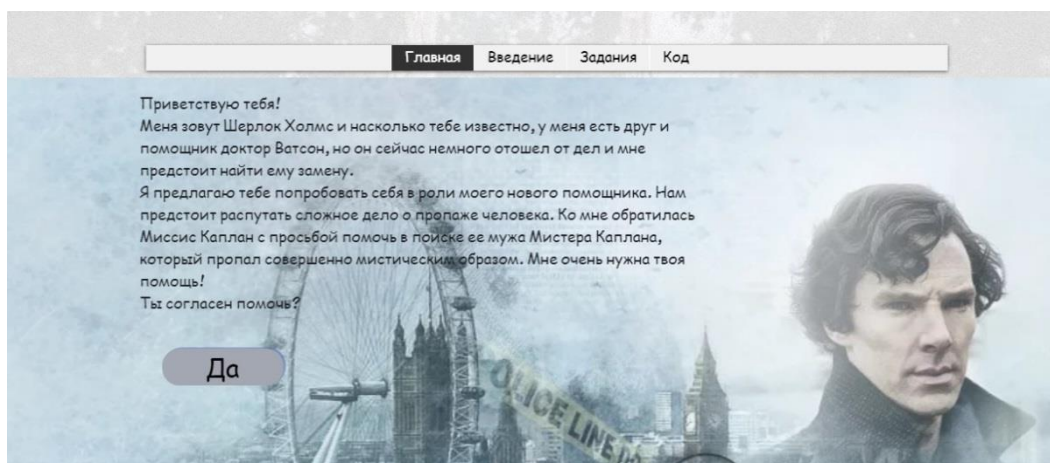


Рис. 5 Главная страница.

Страница «Введение» посвящена ознакомлению с темой веб-квеста, ставит перед учеником задачу и рассказывает о правилах игры.

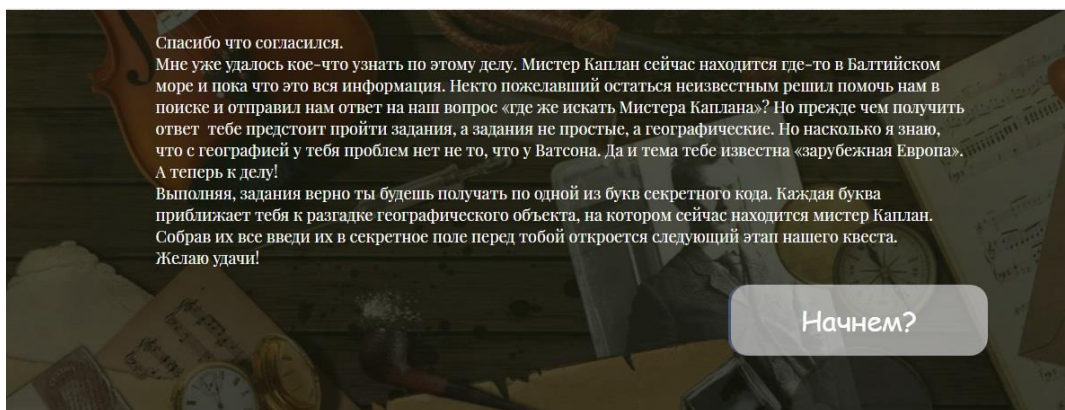


Рис. 6 Введение.

Первое задание. Учащимся необходимо соотнести страны Европы по субрегионам. В результате выполнения они получают букву, которая поможет им собрать код и открыть тест.

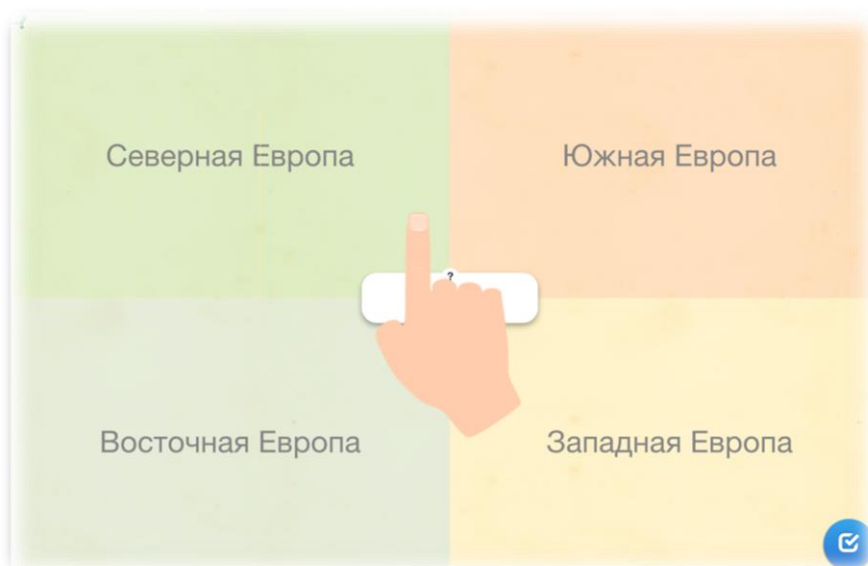


Рис. 7 Первое задание.



Рис. 8 Первое задание (верно выполненное).

Второе задание. Учащимся необходимо правильно распределить страны по формам правления. В результате правильно выполненного задания они так же получают букву, которая поможет им открыть тест.



Рис. 9 Второе задание.

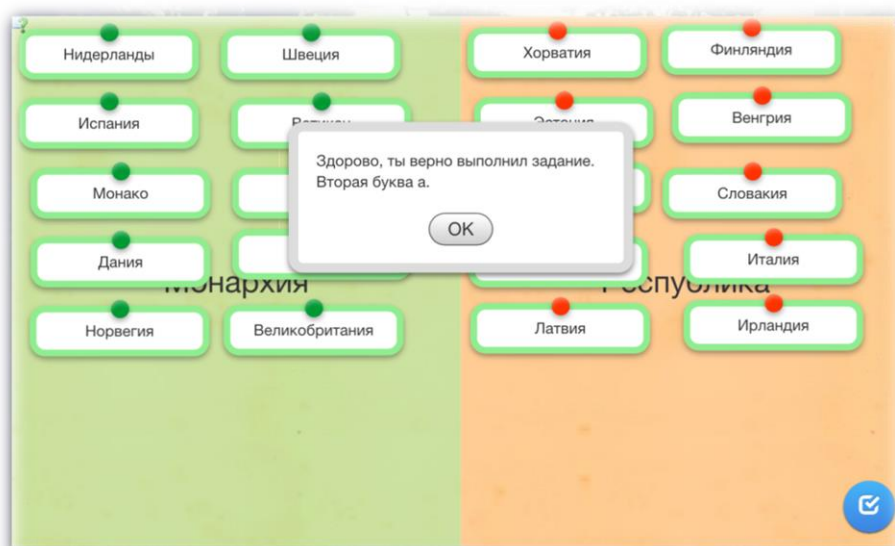


Рис. 10 Второе задание (верно выполненное).

Третье задание. В данном задании учащимся необходимо определить европейскую страну по краткому описанию. Задание сделано по типу «виселица» если ученик неправильно ставит, букву в название страны то лепесток исчезает.

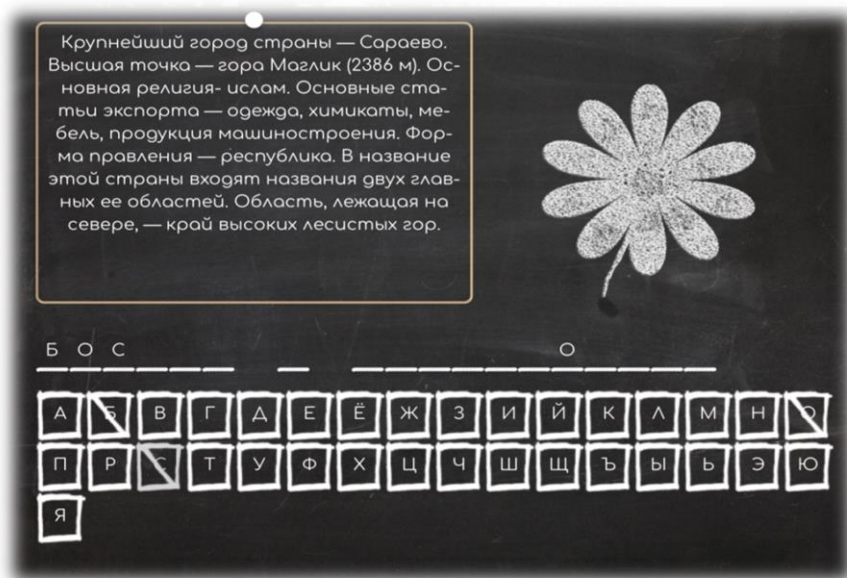


Рис. 11 Третье задание.

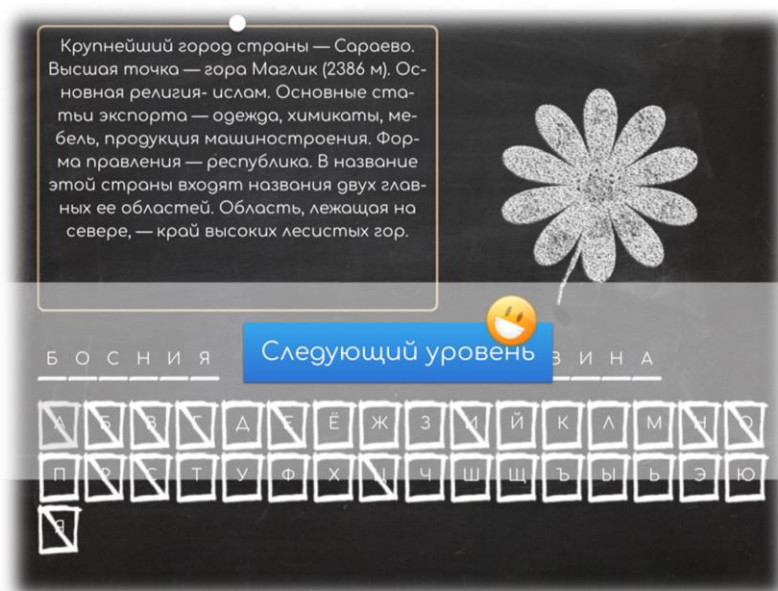


Рис. 12 Третье задание (верно выполненное).

Четвертое задание. Учащимся необходимо соотнести марки автомобилей со страной, которая их производит.

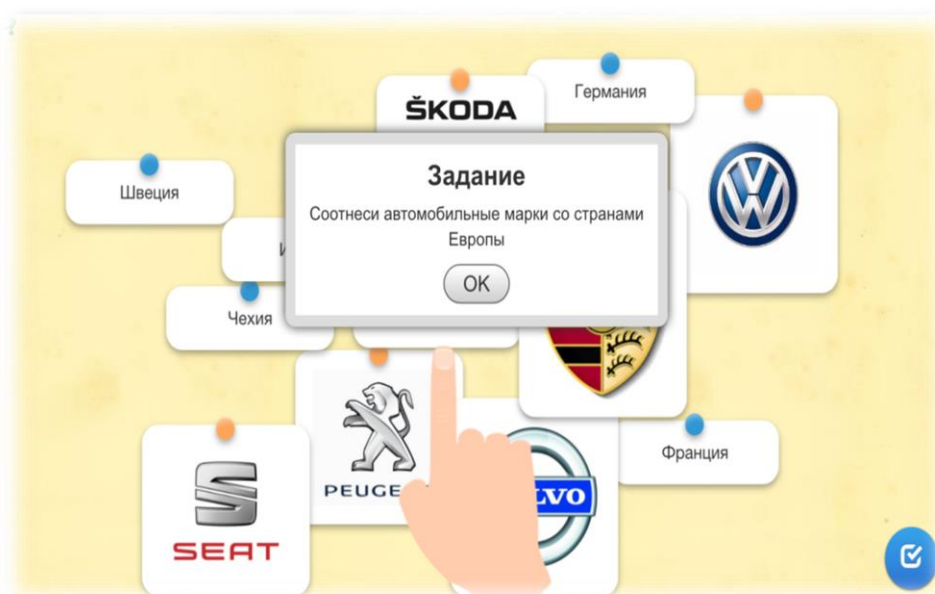


Рис. 13 Четвертое задание.

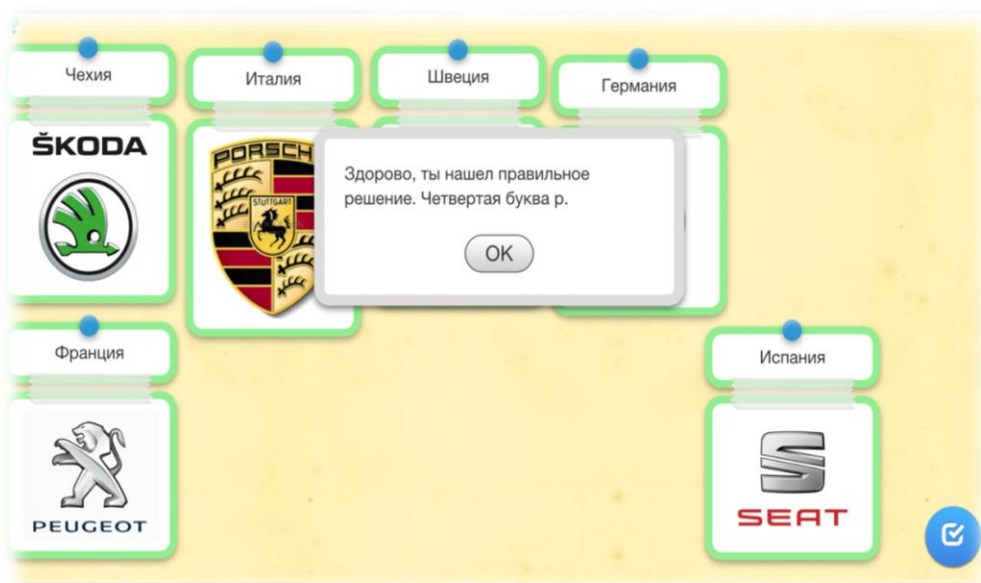


Рис. 14 Четвертое задание (верно выполненное).

Пятое задание. Учащимся необходимо ответить на вопросы о «промышленности зарубежной Европы». Задание выполнено в стиле игры «Кто хочет стать миллионером».

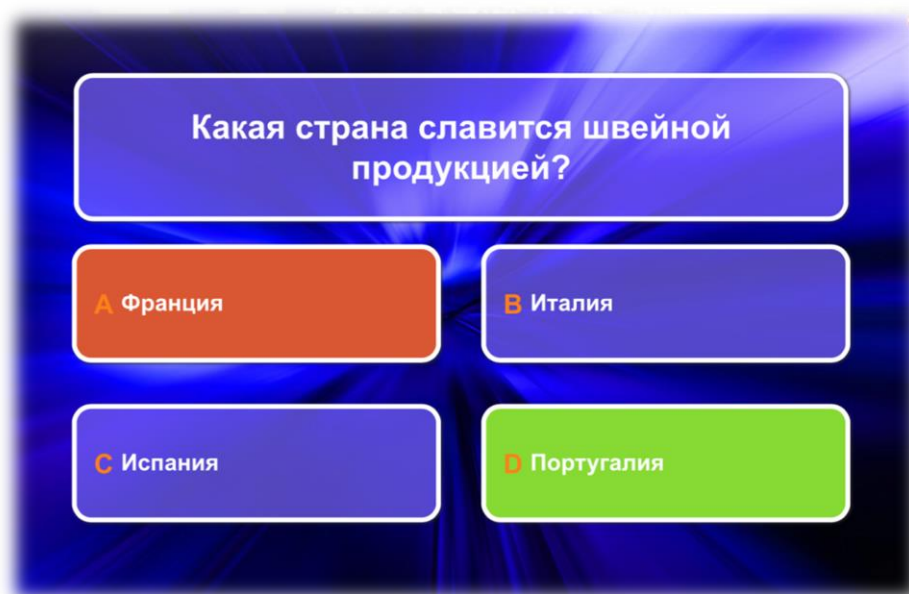


Рис. 15 Пятое задание.

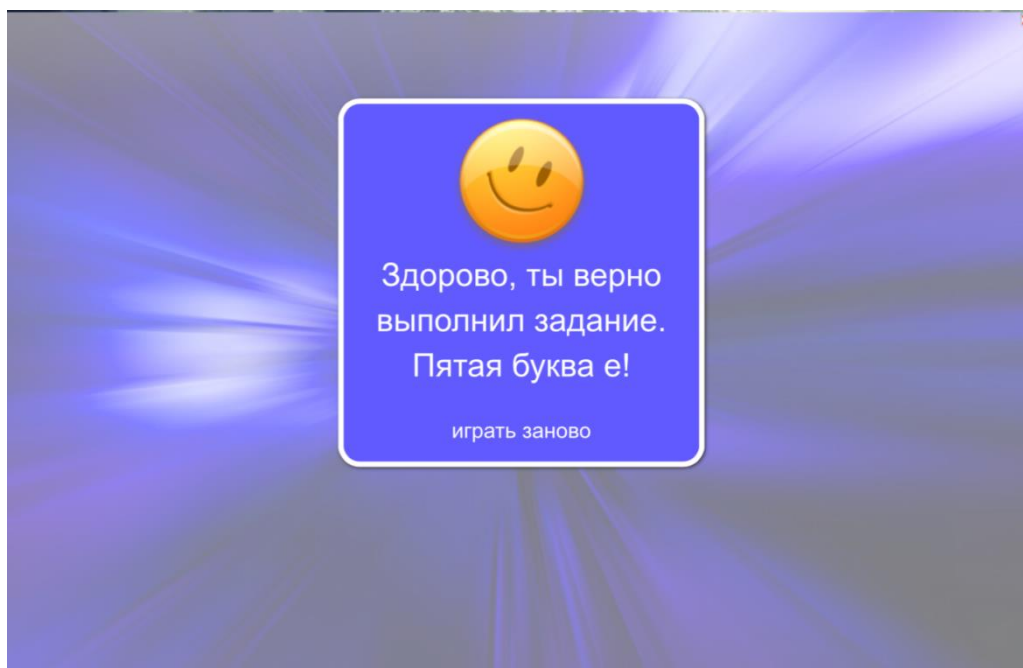


Рис. 16 Пятое задание (верно выполненное).

Шестое задание. Учащимся необходимо выбрать страны, которые по своему административно-территориальному устройству относятся к федеративным, а какие к унитарным. Задание выполнено по типу пазла.



Рис. 17 Шестое задание.

Выбрав страну, не относящуюся к тому или иному административно-территориальному устройству, учащиеся видят данную надпись. Им необходимо выбрать верный ответ.

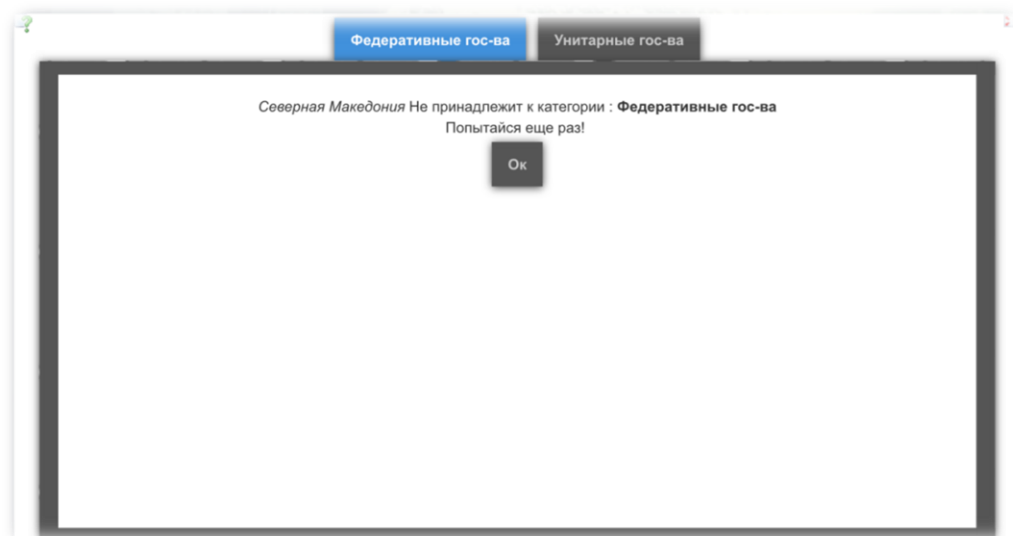


Рис. 18 Шестое задание (выполненное с ошибкой).

Выполнив задание верно, учащиеся видят данную картинку.

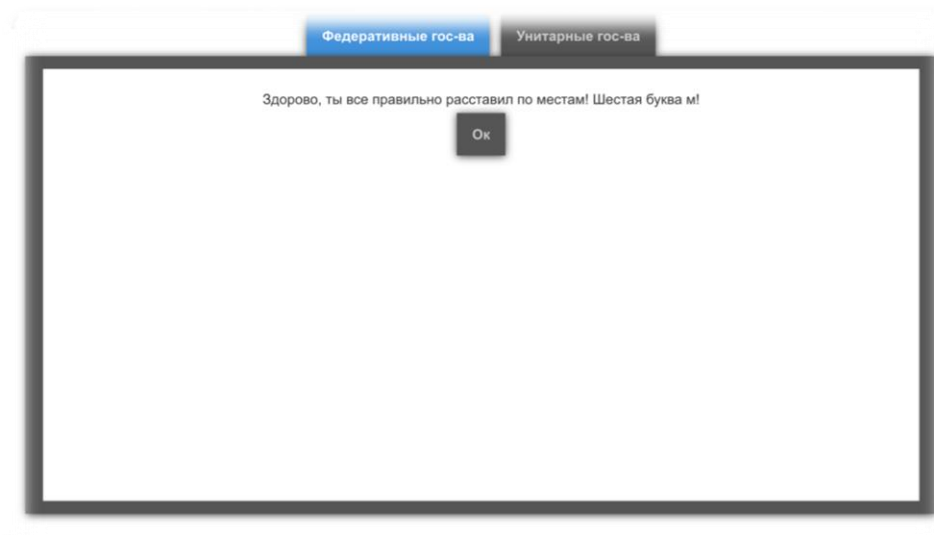


Рис. 19 Шестое задание (верно выполненное).

Седьмое задание. Ученикам необходимо выбрать правильные ответы и вставить в текст. Варианты ответов даны. Вставив неверное слово поле светится

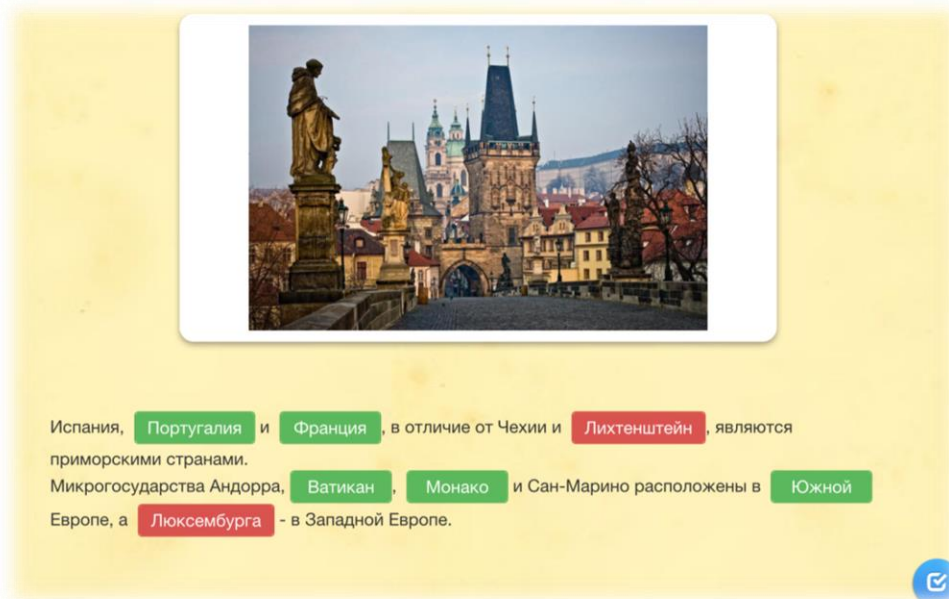


Рис. 20 Седьмое задание (выполненное с ошибкой).

Восьмое задание. Учащимся необходимо соотнести страны с преобладающими в них источниками энергии.

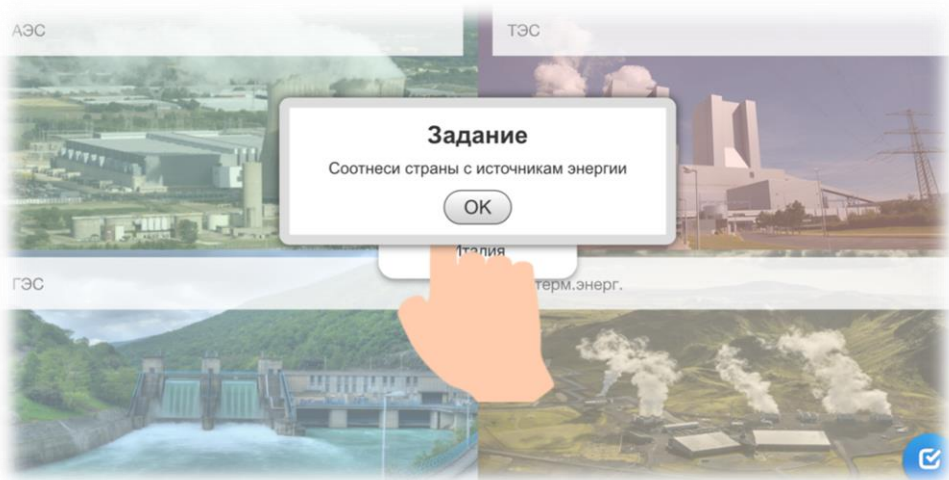


Рис. 21 Восьмое задание.

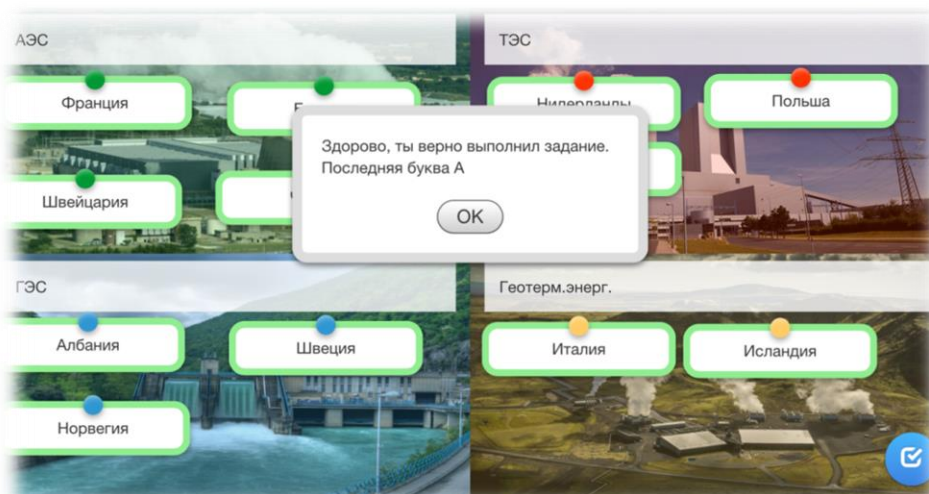


Рис. 22 Восьмое задание (выполненное верно).

Собрав все буквы секретного кода, ученики, выполнявшие роль помощников вводят название острова Сааремаа в поле.

Зона для гостей

Пожалуйста, укажите пароль:

Пароль

Вперед

Рис. 23 Поле для «секретного кода».

Перед учащимися открывается страница, нажав на кнопку, им предстоит заполнить отчет детектива (тест)

Отчет детектива (тест) состоит из 18 вопросов. Примеры вопросов показаны на рис. 24, 25.

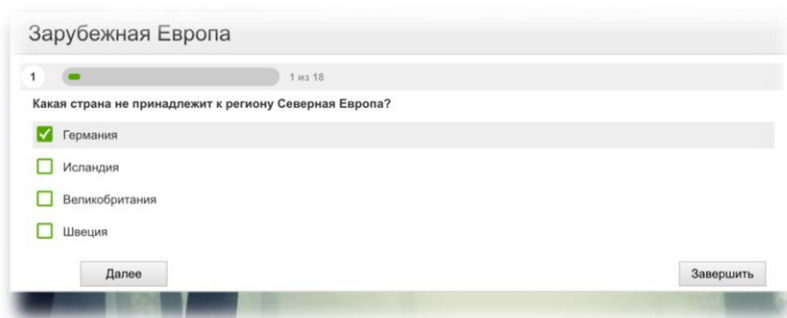


Рис. 24 Пример задания.

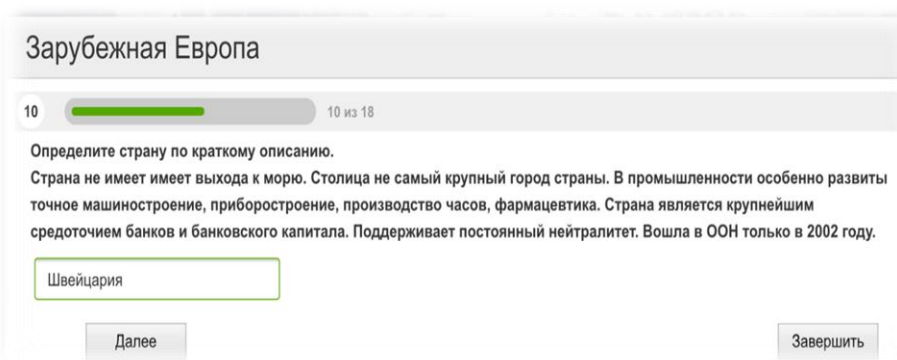


Рис. 25 Пример задания 2.

Прорешав тест, учащиеся смогут сразу же увидеть свою отметку.

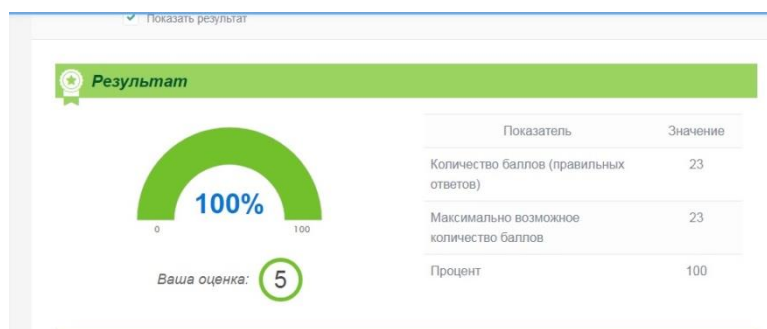


Рис. 26 Отметка учащегося.

После теста я как разработчик могу, видеть какую отметку получил тот или иной ученик. А так же посмотреть в каком задании он допустил ошибку.

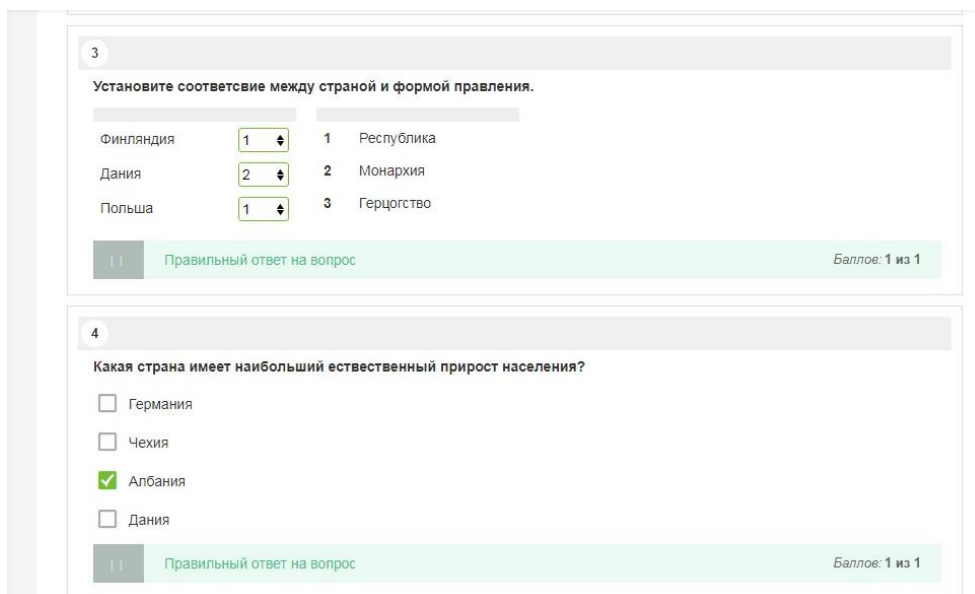


Рис. 27 Разбор задания учащегося.

По результатам теста были получены следующие результаты.

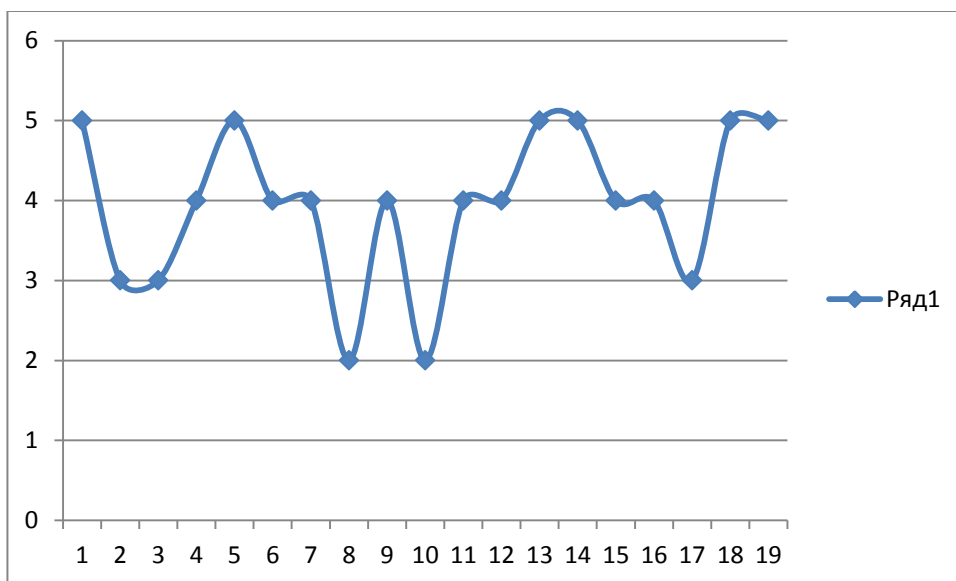


Рис. 28 Результаты теста 10 класса.

После окончания урока в форме квеста было проведено итоговое анкетирование (приложение В).

Проанализировав результаты анкетирования можно сделать следующие **ВЫВОДЫ:**

1. Урок в форме квеста ученикам понравился.

2. Некоторым учащимся не хватило времени, что бы решить все задания и выполнить тест. Соответственно некоторые вопросы теста либо были не выполнены, либо были выполнены не верно.

3. У некоторых учащихся возникли трудности при выполнении задания номер 3, где нужно определить страну по краткому описанию. И в задании номер 7, так как для выполнения этого задания необходимо было предварительно познакомиться с параграфом учебника.

4. По содержанию квест показался им интересным и увлекательным. Большая часть обучающихся довольны своим результатом, так как участвовали в таком уроке впервые. Ученики хотели бы вновь провести урок с применением квест-технологии.

5. Так же у учащихся была возможность оставить свой отзыв о проделанной работе.

2.2. Применение квест - технологии во внеурочной деятельности по географии

Квест-технологию можно использовать как в урочной, так и во внеурочной деятельности при обучении географии. Предлагаем разработку внеклассного мероприятия «Путешествие по Европе».

Квест-игра «Путешествие по Европе»

(длительность – 1 неделя)

Ведущий: Здравствуйте, дорогие участники! Вы все большие молодцы, так как сегодня вы находитесь здесь, на новой и увлекательной квест-игре, задания которой мы будем выполнять в течение всей недели. Вы будете в роли путешественников и совершите небольшое путешествие, каждый в ту

страну, в которой он хотел бы побывать. Выполняя задания квеста, вы будете также знакомиться с новыми интересными сведениями о Европе, узнавать много нового. Что же, начнем!

1 этап квеста. Каждая группа участников выбирает на карте Европы страну, по которой он будет совершать виртуальное путешествие. Обучающимся необходимо собрать высказывания разных известных выдающихся людей об этой стране (из литературных источников), выбрать маршрут, описать природные ресурсы стран, которые вы проезжаете, политическую ситуацию, состояние экономики.

Для подготовки используются разные источники информации, в том числе интернет-источники.

2 этап квеста. Каждая группа участников зачитывает высказывания о своей стране, в которую он совершает так называемое виртуальное путешествие.

3 этап квеста. Далее перед участниками квеста – мозаика (несколько мозаик, для каждого участника), которую они должны собрать. На мозаике изображена достопримечательность, которая есть в выбранной участником стране. Если участник называет эту достопримечательность и рассказывает о ней, то он проходит в следующий тур.

4 этап квеста. Составить и презентовать план культурных мероприятий для туристов по выбранной стране. Мероприятия должны быть актуальны и достоверны (с презентацией).

5 этап квеста. Участникам предлагается задание – провести экскурсию по выбранной в результате жеребьевки достопримечательности (музей, театр, концерт, памятник, известное место).

6 этап квеста. Участники рассаживаются вокруг круглого стола. Сегодняшняя тема – политика. Каждый участник представляет свою страну

за столом переговоров. Те участники, которые наберут наименьшее количество баллов – выбывают из квеста.

Ситуации для обсуждения:

- как решить проблему с миграцией конкретно для вашей страны. Необходимо при аргументации ответов основываться на социальной и экономической ситуации в стране, на известную политику поведения страны на мировой арене;

- вам закрыт экспорт вашей продукции в связи с невыясненными причинами. Раскрыть возможные решения проблемы для страны, которые она реально могла бы предпринять;

- в вашей стране будет проводиться важное мероприятие международного масштаба. Приведите примеры, какие меры нужно предпринимать для обеспечения правильной организации мероприятия и обеспечения мер безопасности. Был ли у страны опыт проведения подобных мероприятий?

7 этап квеста. Блиц-опрос.

Назовите государство, которое не принадлежит к Северной Европе (Швеция, Дания, Исландия, Германия).

В какой из перечисленных стран самый большой прирост населения? (Латвия, Норвегия, Албания, Дания)

Назовите страну, в которой в наибольших количествах вырабатывают на ГЭС электроэнергию? (Польша, Италия, Франция, Норвегия)

Ведущая отрасль для большинства стран Западной Европы (лесная, горнодобывающая, металлургия, машиностроение)

Государство, именем национального героя которого названа высшая точка Австралии. (Польша)

Религия Сербии (Православие)

Назовите остров – крайнюю точку Европы на севере. (Шпицберген)

Столица Албании (Тирана)

Города Зальцбург, Инсбрук, Грац расположены в.... (Австрии)

К какому субрегиону Европы принадлежит Греция (южный)

Где расположена Дрезденская картинная галерея (Германия)

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Преподавание школьной географии строится на выделении фундаментального ядра содержания предметной области знаний, устранения устаревшего учебного материала, определения качественных характеристик результатов обучения в сторону усиления метапредметных способов деятельности.

Учителю очень важно правильно организовать работу учеников с учебным материалом. Для этого нужно активно использовать на своих уроках современное информационное пространство, которое дает новые возможности, делающие обучение более интересным и увлекательным. На уроках географии — это особенно важно.

Информационные технологии позволят учителю расширить диапазон действий учащихся при выполнении практических и самостоятельных работ по географии. Учитель должен грамотно организовать самостоятельную работу учащихся.

Один из основных принципов эффективности урока – занятость всех учеников класса продуктивной учебной деятельностью, обучению их самостоятельному добыванию знаний и привитие навыков самостоятельной

работы. Задача учителя - создать погружающую и вовлекающую среду, которая будет способствовать обучению, стимулировать развитие необходимых метапредметных и предметных компетенций.

Применяя информационные технологии, учитель и обучающиеся получают возможность создавать и сотрудничать совершенно новыми способами, преподавать и обучать через исследование, адаптироваться к индивидуальным образовательным целям, придумывать, создавать, изобретать и строить с помощью технологий.

Данным критериям соответствует технология, основанная на использовании квестов.

Системно-деятельностный подход предполагает активную деятельность обучающихся как во время уроков, так и во внеурочное время. Как известно, ученикам нравится работать в сети Интернет. Совместить эти два фактора с пользой позволяет технология создания веб-квеста.

Одной из эффективных методик использования интернета в учебном процессе является веб-квест.

Образовательный веб-квест - это сайт в Интернете, с которым работают учащиеся, выполняя ту или иную учебную задачу. Разрабатываются такие веб-квесты для максимального использования возможностей сети Интернет в различных учебных предметах на разных уровнях обучения в учебном процессе, в том числе и в географии. Они охватывают отдельную проблему, учебный предмет, тему, могут быть и межпредметными.

Условием использования этого продукта является наличие выхода в Интернет. Желательно организовать работу в компьютерном классе, но можно использовать веб-квест и с одним компьютером. Можно предлагать работу с веб-квестом в качестве домашнего задания.

Веб-квест может быть разработан учителем для разных целей его применения. Например, использование веб-квеста для изучения нового материала или для проверки знаний по уже изученной ранее теме. А так же во внеурочной деятельности. Результатом работы с веб-квестом может быть

публикация работ учащихся в виде веб-страниц и веб-сайтов (локально или в Интернет).

На разных уровнях обучения можно по-разному организовать работу с веб-квестом. В 5-8 классах это может быть работа с продуктом, созданным учителем, а в более старших классах – создание собственных веб-квестов по заданной теме. В последнем случае мы уже говорим о проектной деятельности учащихся.

Темы необходимо подбирать так, чтобы при работе над ними школьник не только углубил свои знания по изучаемому предмету, но и приобрел новые, а так же расширил свое кругозор за рамками предмета. Тематика квеста должна быть интересна и полезна для учащихся.

У учащихся закладываются такие черты личности, как ответственность за выполненную работу, самокритичность, взаимная поддержка и умение излагать свою точку зрения.

Каждый ученик может быть задействован в выполнении веб-квеста в независимости от того присутствовал он на уроке или нет.

Работа с веб-квестами может быть предложена как домашнее задание для учащихся, интересующихся предметом. Хороший результат дает данный вид деятельности при подготовке к олимпиадам, так как расширяет кругозор и эрудицию.

Реальное размещение веб-квестов в Интернете в виде веб-сайтов, созданных самими детьми, позволяет значительно повысить мотивацию учащихся на достижение наилучших учебных результатов.

Можно сделать вывод, что веб-квест представляет собой мини-проект, в процессе работы над которым учащиеся осваивают учебную информацию, полученную из сети Интернет на основе рекомендаций и заданий учителя. Мы видим преимущества, которые предоставляет данная методика:

а) методика веб-квеста направлена на повышение мотивации учебной деятельности, что достигается через привлекательную для учащихся форму деятельности - работу в сети Интернет;

б) работа с веб-квестом предполагает постоянную активность учащихся в процессе освоения новых знаний;

в) в результате педагогических исследований установлено, что «поскольку учащиеся действуют самостоятельно в пределах веб-квеста, то они легче запоминают информацию, потому как контролируют ее получение и интересуются ею» [4, с. 111].

г) предлагая учащимся список рекомендованных сайтов, учитель тем самым помогает учащимся рационально использовать свое время и избежать попадания, в поисках информации, на «вредные» сайты [3, с.114].

д) как было доказано учеными (К. Видони и С. Мэдакс), образовательные квесты и веб-квесты помогают развивать критическое мышление учащихся: они учат учащихся формировать собственную точку зрения либо свое суждение о разных точках зрения; веб-квесты часто выполняются в групповой работе, что помогает учащимся осознать ответственность за свои действия перед группой; квесты призывает учащихся к постоянной самооценке, взаимооценке и контролю со стороны учителя, что, в свою очередь, также содействует развитию критического мышления [4, с. 111-112].

Квесты стали не только модным увлечением, но и является достаточно эффективным средством обучения, имеют множество преимуществ и положительных качеств, что способствует улучшению качества образования и повышению мотивации и заинтересованности к предмету у учащихся.

В результате проделанной работы мы:

-проанализировали литературу и материалы сети Интернет по изучаемой проблеме;

- выяснили понятие «образовательный квест и образовательный веб-квест»;

- рассмотрели классификацию квестов;

- рассмотрели структуру квеста;

- провели анкетирование школьников 10 класса на тему «Знаете ли вы что такое квест?»;

- разработали два образовательных квеста и один образовательный веб-квест по географии;

- апробировали веб-квест на уроке географии.

Перспективой дальнейшего исследования является разработка образовательных веб-квестов по другим географическим темам.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

1. Андреева М. В. Технологии веб-квест в формировании коммуникативной и социокультурной компетенции. Тезисы докладов I Международной научно-практической конференции. М., 2004.
2. Барановский А.И. Маркетинговое управление инновационным образованием: методология, структура, социальные функции // Инновационное образование и экономика. - 2012. - № 10. - С. 26-29.
3. Бармина А.Л. Путеводитель «Образовательный квест от А до Я» (информационный справочник для педагогов). Киселевск 2016-30 с.
4. Бордовская Н.В., Реан А.А. Педагогика: Учебник для вузов. - СПб., 2008.
5. Борытко Н.М., Соловцова И.А., Байбаков А.М. Педагогические технологии: Учебник для студентов педагогических вузов. - Волгоград, 2006.
6. Быховский Я. С. Образовательные веб-квесты // Материалы международной конференции Информационные технологии в образовании. ИТО-19.
7. Гакаев Р. А. Преподавание географии в школе и его значение как междисциплинарного учебного предмета / Р. А. Гакаев, М. Ж. Чатаева // Научное мнение. — 2014. -№ 4.
8. Гакаев Р. А., Иразова М. А. Образовательные технологии на уроках географии в условиях современной школы // Образование и воспитание. — 2015. — №3. — С. 4-7.
9. Горбатова О. Н. Web-quest на уроках географии // Известия АО РГО. 2013. №1 (34). URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/web-quest-na-urokakh-geografii> (дата обращения: 22.01.2019).
10. Иванов, Ю. А. Методика преподавания географии. Брест.: БрГУ, 2012. 96 с.
11. Козлова Е.А. Применение современных информационных технологий на уроках географии // Развитие современного образования:

теория, методика и практика : материалы междунар. науч.–практ. конф. (Чебоксары, 11 февр. 2014 г.) / редкол.: О.Н. Широков [и др.] – Чебоксары: ЦНС «Интерактив плюс», 2014. – С. 113-114.

12. Копочинская М.В. Использование ИКТ на уроках географии // ИСОМ. 2017. №S1. URL: <https://cyberleninka.ru/> (дата обращения: 22.01.2019).

13. Кузнецов А. А. О проекте концепции образовательной области «Информатика и информационные технологии» / А. А. Кузнецов, А. Л. Семенов // Информатика. - 2001. - № 17. - С. 21.

14. Максаковский В.П. География. Экономическая и социальная география мира 10 класс : учеб. для общеобразоват. учреждений / В.П. Максаковский. – 28-е изд. – М. : Просвещение, 2018. – 397 с. :

15. Максаковский В.П. Общая экономическая и социальная география. Курс лекций. В двух частях. Часть 2/ В.П.Максаковский. – М. : Гуманитар. изд. центр Владос, 2013. – 367 с.

16. Максаковский В.П. Общая экономическая и социальная география. Курс лекций. В двух частях. Часть 2/ В.П.Максаковский. – М. : Гуманитар. изд. центр Владос, 2013. – 525 с.

17. Матросов В.Л., Мельников Д.А., Артамонов Г.А., Пустовойтов В.В. Образовательные технологии: проблемы классификации и возможные решения // Преподаватель XXI век. 2013. №4. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/> (дата обращения: 28.03.2019).

18. Матяш, Н.В. Инновационные педагогические технологии. Проектное обучение : учеб.пособие для студ. учреждений высш. образования – М.: Издательский центр «Академия», 2014. — 160 с.

19. Николаева Н. В. Образовательные квест-проекты как метод и средство развития навыков информационной деятельности учащихся //Вопросы Интернет-образования. 2002, № 7.

20. Педагогика / под ред. П.И. Пидкасистого. – М.: Педагогическое общество России, 2013.-642с.

21. Пионтковский В. В. Педагогические технологии в системе научной классификации // Вестник СВФУ. 2005. №4. URL: <https://cyberleninka.ru/article> (дата обращения: 28.03.2019).
22. Полат Е. С. Новые педагогические и информационные технологии в системе образования: учеб. Пособие для студ. пед. вузов и системы повыш. квалиф. пед. кадров / Е. С. Полат, М. Ю. Бухаркина, М. В. Моисеева; под ред. Е. С. Полат. -М.: Академия, 2001. - 272 с.
23. Полат Е.С. Новые педагогические и информационные технологии в системе образования. – М.: Издательский центр «Академия», 2002. — 272 с.
24. Полат Е.С. Современные педагогические и информационные технологии в системе образования: уч. пособие для студ. высш. учебн. заведений – М.: Издательский центр «Академия», 2010. – 368 с.
25. Полат Е.С. Особенности организации исследовательской деятельности школьников /Е.С. Полат, М.Ю. Бухаркина, М.В. Моисеева, А.Е. Петрова, С.А. Попова // Труды Научно-методического семинара «Наука в школе» – М.: НТА «АПФН», 2003. т.1. 135-138 с.
26. Романцова Ю.В. Веб-квест как способ активизации учебной деятельности учащихся/ Ю.В. Романцова. – М.: Академия, 2013. – 141 с.
27. Селевко Г.К. Современные образовательные технологии: Учебное пособие. М.: Народное образование, - 1998. - 256 с.
28. Сластенин В.А. Педагогика: инновационная деятельность М.: «Издательство Магистр»,2017. - 456с.
29. Смышляева Л.Г., Сивицкая Л.А. Педагогические технологии активизации обучения в высшей школе: Учебное пособие. -Томск, 2008.
30. Степанова И. Ю. Особенности организации обучения в условиях интенсивного освоения информационных технологий / И. Ю. Степанова // Тезисы доклада на всероссийской научно-практической конференции «Российская школа и Интернет», Санкт-Петербург, 2001.
31. Халилова Э.Ф. Применение инновационных технологий в учебном процессе общеобразовательного учреждения // Молодежный

научный форум: Гуманитарные науки: электр. сб. ст. по мат. XIII междунар. студ. науч.-практ. конф. № 6(13). URL: <https://nauchforum.ru/archive> (дата обращения: 22.01.2019)

32. Холина В.Н. География. Углубленный уровень.10 кл. : учебник для общеобразоват. учреждений. В 2 кн. Кн. 1 / В.Н Холина – 7-е изд., стереотип. – М. : Дрофа, 2018. – 496.

33. Холина В.Н. География : углубленный уровень : атлас для учащихся, студентов и преподавателей / В.Н.Холина , И.А. Родионова ; под общ. ред. В.Н.Холиной – 6 изд., испр. – М.: Дрофа, 2018. – 80 с.

34. Храпов С.А. Инновационные процессы системы образования в контексте трансформации сознания российского общества // Философия образования. - 2009. -№ 3. - С. 10-15.

35. Щедровицкий Г.П. Система педагогических исследований (методологический анализ)// Педагогика и логика М.: Касталь, 2013- 412с.

Входное анкетирование

1. Знаете ли вы что такое квест?

Да Нет

2. Участвовали ли вы когда-либо в квесте?

Да Нет

3. Знаете ли вы что такое образовательный квест/ веб-квест?

Да Нет

4. Участвовали ли вы когда либо в образовательном квесте/веб-квесте?

Да Нет

5. Хотели бы поучаствовать в образовательном квесте/веб-квесте по географии?

Да Нет

Итоговое анкетирование

1. Достаточно ли было времени на выполнение квеста?
2. С какими трудностями вы столкнулись в результате решения квеста?
3. Как вы оцениваете содержание квеста?
4. Довольны ли вы своим результатом?
5. Что бы вы доработали в данном уроке?
6. Хотели бы провести урок в форме квеста еще раз?
7. Напиши отзыв