# Мастер – класс, презентация по теме «Квест - технологии в начальной школе».

Уважаемые коллеги, приветствую вас!

**Слайд 1.** Сегодня мы поговорим о квестовых технологиях – мощном инструменте для повышения мотивации и вовлеченности младших школьников в активную познавательную деятельность. *«Вовлеченность младших школьников в активную деятельность»*, а что может помочь в решении данной задачи лучше, чем игра. Ведь это обусловлено и природой детей, и их возрастными особенностями.

Дети любят играть. Только меняются формы игр. Сейчас огромную популярность приобретают различные КВЕСТЫ. И это неудивительно.

**Слайд 2. Что такое КВЕСТ?**

***Квест*** *– это приключенческая игра, в которой участники выполняют задания, решая задания-головоломки и следуя подсказкам, чтобы достичь определенной цели.*

***Квест*** *– игровая педагогическая технология: игровая форма взаимодействия педагога и учащихся, которая включает в себя выполнение различных заданий и решение проблем в определённом контексте.*

***Квест*** *– это игровая технология, которая имеет четко поставленное дидактическое задание, игровой замысел (сюжет), обязательно имеет ведущего (наставника) и четкие правила.*

**Слайд 3. Почему популярен КВЕСТ?**

***Современность***

*Во-первых, это современно.*

***Активность***

*Во-вторых, каждый ребенок в такой игре может проявить активность благодаря ее необычному формату.*

***Универсальность***

*В – третьих, данная технология универсальна и эффективна. Это может быть веб-формат или живой, их можно использовать как в урочной, так и во внеурочной деятельности по различным дисциплинам.*

Квест - технология имеет свои цели и решает определенные задачи:

**Слайд 4. Цели КВЕСТ - технологии**

1. ***Развитие познавательной активности****: Стимулирование интереса к учебному материалу.*
2. ***Формирование навыков сотрудничества****: Работа в группах развивает коммуникацию и взаимодействие.*
3. ***Развитие критического мышления****: Решение задач и проблем требует анализа и синтеза информации.*
4. ***Увеличение мотивации к обучению****: Игровая форма делает процесс обучения более увлекательным.*

**Слайд 5. Задачи КВЕСТ - технологии**

***Образовательные задачи***

* *Участники усваивают новые знания и закрепляют имеющиеся.*

***Развивающие задачи***

* *В процессе игры у детей происходит повышение образовательной мотивации; развитие инициативы и самостоятельности, творческих способностей и индивидуальных положительных психологических качеств, формирование исследовательских навыков, самореализация детей.*

***Воспитательные задачи***

* *Формируются навыки взаимодействия со сверстниками, доброжелательность, взаимопомощь и другие.*

На сегодняшний день существуют различные классификации квестов, представляю самые популярные.

**Слайд 6. Классификация КВЕСТОВ**

***Виды квестов по деятельности:***

1. ***Интеллектуальные квесты****: сосредоточены на решении задач и головоломок.*
2. ***Творческие квесты****: включают задания, требующие креативного подхода.*
3. ***Физические квесты****: предполагают активные действия и передвижение по территории.*
4. ***Виртуальные квесты****: проводятся в онлайн-формате с использованием цифровых технологий.*
5. ***Поисковые, исследовательские, ролевые, игровые****…*

**Слайд 7. Классификация КВЕСТОВ**

 ***По структуре и форме различают:***

*•  Линейный квест: задания выполняются последовательно, одно за другим.
•  Кольцевой квест: участники стартуют с разных точек и каждая идёт по своему пути к финишу.*

*•  Квест-ориентирование (штурмовые): задания размещены в разных точках (например, в классе или на территории школы), и участникам необходимо их найти, используя карту или подсказки.*

* *Веб-квест: квест, выполняемый с использованием интернета и онлайн-ресурсов.*
* *Комбинированные.*

**Слайд 8. Классификация КВЕСТОВ**

***По режиму проведения:***

* *в реальном режиме;*
* *в виртуальном режиме;*
* *в комбинированном режиме.*

***По сроку реализации:***

* *краткосрочные;*
* *долгосрочные.*

**Слайд 9. Классификация КВЕСТОВ**

***По форме работы:***

* ***Групповые (командные)****: учащиеся работают в командах.*
* ***Индивидуальные****: каждый ученик выполняет задания самостоятельно.*
* ***Смешанные****: сочетают элементы групповой и индивидуальной работы.*

***По предметному содержанию:***

* *моно - квест;*
* *межпредметный квест.*

**Слайд 10. Принципы построения КВЕСТА**

**1. *Принцип навигации****.* Педагог выступает как координатор процесса образования, мотивирует и направляет учащихся.

**2. *Принцип доступности заданий.***Задания соответствуют возрасту и индивидуальным особенностям учащихся.

**3. *Принцип системности.***Задания логически связаны друг с другом, а также с заданиями ранее пройденных этапов квеста.

**4. *Принцип эмоциональной окрашенности заданий.***Образовательные задачи реализуются при помощи игровых методов и приемов.

**5. *Принцип интеграции.***Использование различных видов образовательной деятельности учащихся при проведении квеста.

**6. *Принцип разумности по времени.***Квест может быть краткосрочным или долгосрочным, но организатор квеста должен учитывать возрастные особенности учащихся.

**7. *Принцип добровольности*** образовательных действий учащегося*.*

**8. *Принцип импровизации.***Педагог на протяжении всей игры может добавлять или убирать задания, важна естественность и позитивная эмоциональная окраска происходящего.

**Слайд 11. Этапы подготовки и проведения КВЕСТА**

1. ***Подготовка****: определение темы, целей и задач квеста, форму проведения, разработка сценария.*
2. ***Организация****: подбор места, оборудования, создание необходимых материалов.*
3. ***Проведение****: реализация квеста с активным вовлечением детей.*
4. ***Анализ****: обсуждение результатов, оценка выполнения заданий и рефлексия.*

**Слайд 12. Плюсы Квест - технологии:**

*•  Повышение мотивации: игровой формат делает обучение более интересным и увлекательным - общая игровая цель, командный характер действий.*

*•  Развитие навыков: квест способствует развитию логического мышления, внимания, памяти, коммуникативных навыков, умения работать в команде.*

*•  Интерактивность: активное участие в процессе обучения, возможность применять полученные знания на практике.*

*•  Индивидуализация: адаптация заданий к уровню подготовки каждого ученика.*

**Слайд 13. Минусы КВЕСТ - технологии:**

*•  Трудоемкость подготовки: разработка качественного квеста требует времени и усилий.*

*•  Необходимость контроля: учителю необходимо следить за ходом игры и оказывать помощь при необходимости.*

*•  Возможная перегрузка: слишком сложные или продолжительные квесты могут утомить учеников.*

**Слайд 14. Опыт применения КВЕСТОВ**

*(Фото с различных квестов).*

*Коммментарий к Слайду.* Квесты – это захватывающие игры, стимулирующие творческое и интеллектуальное развитие. Они формируют универсальные учебные действия, мотивируя учащихся к самостоятельной познавательной деятельности.

На квестах можно использовать метапредметные связи с другими уроками. *Например,* на уроке изобразительного искусства или труда можно «вырастить» волшебный цветик-семицветик из найденного в квесте волшебного зёрнышка.

**Слайд 15. Опыт применения КВЕСТОВ**

*(Фото с различных квестов).*

*Коммментарий к Слайду.* Это та технология, в которой задействуется одновременно и интеллект, и физические способности, и воображение, и творчество. Необходимо проявить и смекалку, и наблюдательность, и находчивость, и сообразительность. Это тренировка памяти и внимания, развитие аналитических способностей и коммуникативных качеств: учатся договариваться друг с другом, распределять обязанности, действовать вместе, переживать друг за друга, помогать.

**Слайд 16. Опыт применения КВЕСТОВ на базе «Точки роста»**

*(Фото «Точки роста»).*

*Коммментарий к Слайду.* Квест-технология – это современный и эффективный подход к обучению, применима и на базе «Точки роста» для начальных классов: «Тайна лаборатории сумасшедшего ученого» (ученый зашифровал формулу важного лекарства и спрятал её части в лаборатории): рассматривают загадочные образцы под микроскопом, выполняют простые (безопасные) химические опыты – например, изменение цвета жидкости при добавлении индикатора; «Путешествие во времени к динозаврам» (ребята случайно активировали машину времени и попали в эпоху динозавров): виртуальная экскурсия по доисторическому миру, составление пищевой цепи (кто кого ел?); «По следам великих изобретателей» (повторить путь великого ученого): найти открытия, собрать с помощью конструктора изобретение ученого и др.

**Слайд 17. Что означают эти буквы? ИИ**

***Искусственный интеллект*** *- это компьютерная технология, которая позволяет программам и системам "думать" и "делать выводы", как это делают люди,  демонстрировать человекоподобные рассуждения и возможности.*

*Это когда компьютер «думает» как человек.*

**Слайд 18. Использование ИИ для разработки КВЕСТОВ**

1. ***Генерация заданий****: ИИ может создавать уникальные задачи на основе заданной темы и уровня сложности.*
2. ***Анализ данных****: С помощью ИИ можно анализировать результаты выполнения заданий, выявлять слабые места и адаптировать квесты под нужды учеников.*
3. ***Персонализация****: ИИ может предлагать индивидуальные задания для каждого ученика, учитывая их уровень знаний и интересы.*
4. ***Создание виртуальных квестов****: С помощью ИИ можно разрабатывать интерактивные сценарии для онлайн-квестов, включая анимацию и другие программные элементы.*

Искусственный интеллект может значительно упростить процесс создания квестов и заданий. Сейчас я предлагаю испытать ИИ: поставим перед ним задачу – создать сценарий квеста и сгенерировать задания к определённому квесту.

*Проводится работа с ИИ* ***ChatGPT****/* [***Gamma***](https://skillbox.ru/media/design/6-ai-presents/#stk-3)

**Обратная связь.** Коллеги, убедил вас ИИ в том, что может быть большим помощником в вашей работе?

Что-то полезное, новое вы сегодня для себя взяли? Что вы будете применять в своей работе?

**Заключение.** Квест-технологии в начальной школе представляют собой эффективный инструмент для повышения интереса к обучению и развития ключевых компетенций у детей. Использование искусственного интеллекта открывает новые горизонты для создания увлекательных и образовательных квестов, что делает обучение более современным и адаптивным. Надеюсь, что наша встреча была для вас интересна и полезна.

***Эмоциональный фон*** *(предлагается коробка с бабочками)*

Сейчас я прошу каждого из вас взять ту бабочку, которая вам понравилась. Посадите, пожалуйста, свою бабочку на ладонь, а я расскажу вам одну  легенду.

    *Жил мудрец на свете,  который знал всё.  Но один человек захотел доказать обратное. Зажав в ладонях бабочку, он спросил: “Скажи, мудрец, какая бабочка у меня в руках: мёртвая или живая?”*

А сам думает: “Скажет живая – я ее умерщвлю, скажет мёртвая – выпущу”.

Мудрец, подумав, ответил:

**- Как вы  считаете, коллеги, что ответил мудрец?** *(варианты ответов)*

**“Всё в твоих руках”.**

Сегодня Успешность и Будущее детей, как эта бабочка, тоже в наших руках. Важно, чтобы в  наших руках ребенок чувствовал себя:  любимым, красивым, нужным, а главное – успешным. Удачи нам и пусть у нас всё получится!

**Слайд 19.** Спасибо за внимание!