

Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение
«Средняя школа №30»

Квест- технология, как средство формирования функциональной грамотности обучающихся современной школы



Кожевникова Светлана Александровна –
учитель географии МАОУ «Средняя школа
№30»

Март , 2023

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

В педагогику квест-технология пришла из мира компьютерных игр в конце XX века



Квест - это игры, в которых игроку необходимо искать различные предметы, находить им применение, разговаривать с различными персонажами в игре, решать головоломки.





Они могут охватывать отдельную проблему, учебный предмет, тему, также могут быть и межпредметными. Квесты можно использовать для работы с обучающимися, родителями, коллегами.

Итак квест это

- поиски приключений
- командная игра
- эффективное средство повышения двигательной активности и мотивационной готовности к познанию и исследованию
- технология сочетающая проблемное, проектное и игровое обучения

Квест «Мой дом - Петропавловск - Камчатский»

1 этап Это храм Мельпомены. Там можно сыграть в игру «На три миллиона» с русалками, разработать план «Как бы нам пришить старушку», узнать, как прислуживать двум господам одновременно и завести приятно знакомство с собаками. И все это в августе 1854. И опубликовать в инсте под #ЖИТЬ.



2 Этап

ВИДЕОВОПРОС

После просмотра видео инструктор спрашивает:

«Где в нашем городе можно себя почувствовать истинным джентльменом?»
(Бейкер стрит)

Для того что бы получить следующее задание вы должны знать пароль и отзыв.
После прочтения, выучить и уничтожить.
ПАРОЛЬ; «Овсянка, сэр?»

ОТЗЫВ: «Паста, джентльмены!»



3 этап

У агентов таз с макаронами. В макаронины спрятаны записки, из которых нужно составить слово - подсказку о следующем этапе. (баскетбол, история, биология, литература, ИЗО, общество, тетрадь, ЕГЭ, кнопка, английский язык.



4 этап

БИБЛИОТЕКА НА НАБЕРЕЖНОЙ

Вопросы с QR кодами каждый код
показываем по очереди.

1787

«Буссоль» «Астролябия»

Кругосветное путешествие

Франция

Памяти Лаперуза

5 этап

ПАМЯТИ ЛАПЕРУЗА

На поляне разбросаны шары вы должны их все найти и собрать. На некоторых шарах есть буквы из них нужно сложить слово. Но есть и лишние буквы.

Что означает слово ЧУДОТВОРЕЦ?

Где в нашем городе ему стоит памятник?





6 этап ЧУДОТВОРЕЦ
Инструктор вручает 3 чудесным образом зашифрованных письма. Это письмо написано с помощью шифра Леонардо Да Винчи. Для расшифровки вам нужен только 1 предмет его вы найдете на площади.



7 этап ВУЛКАНЫІ (станция спортивная)

Эстафета для команды.
После эстафеты получают задание.
Верни буквы на место
МАЯТНИК ПУТКШИ





8 этап БАТАРЕЯ МАКСУТОВА

Получают 3 набора пазлов.

18-54

18-56

СЛА - ВА

О какой Славе идет речь?

Подсказки:

1. Это памятник.

2. Он выполнен из чугуна.

3. По форме он похож на храм.

4. Он увенчан золотым куполом.

9 этап ПАМЯТНИК «СЛАВА»

Команда делиться на 3 группы и каждая группа рисует свою грань. После выполненной работы им вручают тайное послание. Инструмент для его прочтения у вас уже есть. (карандаш)
Дети идут к памятнику «Курильский десант»



10 этап КУРИЛЬСКИЙ ДЕСАНТ.

Группа отвечает на вопросы инструктора и дает пояснения по письму.

Шифровка кодом Цезаря

Руководителю второй Камчатской экспедиции. Приказываю искать проливы между Азией и Америкой. Петр 1.





11 этап. ПАМЯТНИК ВИТУСУ БЕРИНГУ

Витус Беринг
приветствует и
объявляет смотр
войск, выдает
инструкцию по
проведению.

12 этап ДОСКА ПОЧЕТА Музыкальный баттл





**13 этап
МЕДВЕДИ**
Каждый из вас
напишет
желание,
которое должно
исполниться в 8
классе. Сложить
в бутылку. И
отправить ее в
путешествие по
волнам.

