

## Мастер-класс на тему «Квест – как инновационная модель обучения на уроках математики»

Колокольникова Е.В., преподаватель

**Основной принцип мастер класса:**  
«Я знаю, как это сделать, и покажу вам»

### **Цель:**

- поделиться с педагогами имеющимся опытом работы по использованию квест – технологии в обучении с помощью электронных сервисов и ресурсов.

### **Задачи:**

- конкретизировать представления педагогов о принципах организации и содержании квест – технологии;  
- предложить практические рекомендации, направленные на повышение эффективного использования квест – технологии;  
- научить учителей созвать Web-квест, применяя интернет-ресурс [www.learnis.ru](http://www.learnis.ru);  
- создать условия для профессионального общения, самореализации и стимулирования творческого потенциала педагогов.

### **Материалы и оборудование:**

- презентация;
- ноутбуки;
- инструкция по созданию веб-квеста.

### **Ход мастер-класса:**

*слайд 1* заставка

Здравствуйте, уважаемые коллеги!

Хотелось бы начать свой мастер-класс с просмотра видео.

Что я хотела, сказать, показав видео. Что прогресс не стоит на месте, появляется все больше новых форм, методов, средств, технологий, программ в воспитательно-образовательном процессе.

Основной задачей современного образования - это развитие у обучающихся умение применять инновационные технологии, направленные на успешную социализацию личности в обществе и повышения уровня интеллектуального мышления, креативного воображения.

Поэтому тема моего мастер – класса «**Квест – как инновационная модель обучения в образовательном процессе на уроках математики**».

### **А цель:**

- поделиться с преподавателями имеющимся опытом работы по использованию квест – технологии в обучении с помощью электронных сервисов и ресурсов.

Каждый педагог задает себе вопрос о взаимодействии с обучающимися. То ли заставлять их учиться или так делать нельзя, или нужно что – то искать, чтобы их заинтересовать?

В настоящее время в связи с высокими темпами развития современного общества существует объективная необходимость постоянного поиска педагогических инноваций для улучшения качества обучения.

Наверняка вы замечали, что некоторые студенты на уроках пассивны. Начинаешь не вольно задумываться? Что же делать? Надо что-то решать.

Первые годы моей работы, я думала, сейчас я сделаю самую шикарную презентацию. Получу вау-эффект. И все будет здорово. Думала, что ИКТ, его мультимедийные возможности дадут все то, что возможно, но оказалось не так. Да первое время эффект от презентаций вау был, но на данный момент это стало чем-то обычным.

Возник вопрос, а что же делать? Надо искать что-то новое, необычное, ранее не использованное. Изучала много литературы и интернет – ресурсы.

Нашла такой метод, называется образовательный квест.

Это одна из свежих идей. Она меня заинтересовала.

Что это такое, и в чем секрет его притягательности?

«Quest» по-английски означает «поиск», «искомый предмет». Созвучный глагол «to quest» переводится как «искать», «разыскивать».

*Выражаясь простыми словами, квест — это движение к определенной цели, связанное с преодолением трудностей и поиском чего-либо.*

История появления квестов связана с одним из жанров компьютерных игр, представляющих управление главным героем, которые выполняет проблемное задание в виде головоломок, задач, требующих умственных усилий. При этом игра может включать старинные математические, занимательные, геометрические, практические задачи, которые необходимо решить.

Сам термин «квест» как образовательная технология был применен в **1995 году профессором университета Сан-Диего Берни Доджем** в значении поисковой системы, которая призвана находить решение поставленной главной задачи прохождением промежуточных станций, где необходимо выполнить задание, чтобы добыть ключ, или перейти на следующую станцию.

А какие бывают квесты?

Квесты бывают разные.

## КВЕСТ

### **В РЕАЛЬНОСТИ**

Обучающиеся взаимодействуют с окружающей обстановкой

### **ЭЛЕКТРОННЫЙ**

Обучающиеся взаимодействуют только с виртуальной средой

### **СМЕШАННЫЙ**

Сочетание взаимодействий с окружающей реальным миром и виртуальной средой

Сегодня мы рассмотрим один из его жанров, конечно же электронный, который называется Web-квест.

**Веб – квест** - это сайт или задание в сети Интернет, с которым работают обучающиеся, выполняя ту или иную учебную задачу.

Для реализации веб-квеста необходимо:

- создать игровую атмосферу;
- использовать веб-технологии;
- обеспечить наполнение веб-квеста предметным содержанием.

Их можно использовать как на уроке, так и на внеклассных мероприятиях, во внеурочное время.

Для того, чтобы показать методику Web-квеста, давайте в начале посмотрим мой, созданный заранее. Называется он «Выйди из комнаты». Представьте, что вы ученики.

Перейти по ссылке: [www.Learnis.ru](http://www.Learnis.ru)

Ребус: год

Ребус: основания

Картинка: Россошь

**Ключ: 1923**

Это самый примитивный.

Давайте посмотрим чуть посложнее.

Перейти по ссылке: [www.Learnis.ru](http://www.Learnis.ru)

Задание 1: 149

Задание 2: 4

Задание 3: 36

**Ключ: 149436**

А теперь я вам предлагаю создать свой Web-квест, для этого понадобится ноутбук, выход в интернет.

Обучающая работа по теме «Создание комнаты».

Научить создавать тест [www.learnis.ru](http://www.learnis.ru)

**Инструкции** у вас лежат на столе. (Приложение)

Дополнительные интернет-ресурсы.

1. Генератор ребусов
2. Создать задания для квеста проще всего в программе PowerPoint, сохранить в формате PDF, открыть копировать каждый слайд отдельно и вставить в программу Работа с рисунками. И все задание готово.

### **ЗАКЛЮЧЕНИЕ:**

Квест-технологии на уроках математики способны повысить интерес к предмету, а также сделать его одним из самых приоритетных в общеобразовательном процессе. В итоге хотелось бы узнать ваше отношение к сегодняшнему мероприятию, для этого заполните анкеты участника мастер-класса.

Спасибо всем за внимание и участие в мастер-классе!