*(висит слайд № 1 с китайской мудростью) . я медленно очень медленно иду, прямо шаг за шагом.*

«Прозвенел звонок. Она медленно шла по коридору своей Большетарховской школы.

Её **НЕТ** тихо шептало: «Зачем тебе это? Почему согласилась? Опять мокрые ладони, бессонные ночи, килограммы съеденного зефира.

**СТОП**. Ты кто? Я твое – Да.

Ты перестала любить свою профессию? – Нет

Ты перестала любить детей? – Нет

Ты хочешь стоять на месте? - Нет

Ты не хочешь встретиться с друзьями - коллегами? – Нет.

Но если НЕТ, тогда – ДА!

*(слайд № 2- мое фото )* **И снова здравствуйте,** уважаемые коллеги и члены жюри! Разрешите представиться: учитель химии и биологии Большетарховской школы Максимова Ирина Анатольевна.

Сегодня вашему вниманию хочу представить опыт применения квест – технологии для формирования понятийного аппарата на уроках биологии.

Одна из важнейших задач, которая призвана решать школа - это усвоение учащимися системы основ научных знаний по изучаемым предметам, важнейшими элементами которой являются **понятия.** Если они не сформированы, то не могут быть усвоены ни законы, ни теории любой научной области. Именно понятия являются теми «кирпичиками», которые лежат в фундаменте любой науки. Работу по усвоению биологических терминов и понятий можно сделать интересной и увлекательной, а их запоминание активным и творчески процессом.

Имея 22 года педагогического опыта, я вижу, как быстро эволюционирует наука педагогика. Извечный вопрос: как учить? чему учить? является двигателем образовательного процесса. Владение многообразием методик, приемов и средств обучения позволяет учителю быть вариативным.

С введением в современное образование новых федеральных государственных образовательных стандартов изменяются требования к качеству и результатам обучения, где важнейшим элементом школьного образования, наряду с усвоением знаний конкретных предметов школьной программы, становится принципиально новый для школы элемент – развитие универсальных учебных действий. Владение новым содержанием, современными технологиями, позволяющими реализовать системно деятельностный и метапредметный подходы – отличительная черта педагога- новатора. С 2016 года наша школа работает в режиме инновации по теме «Средовой подход как фактор эффективного формирования компетенций обучающихся». Примерно в это же время я заинтересовалась квест-технологией. Я, наблюдала, какую популярность она набирает во всех областях знаний. Среди своих коллег, учеников и родителей провела соцопрос. Задала вопрос: «Если бы у Вас был только один выбор, куда бы вы пошли:

а) на лекцию б) на форум в) на конференцию г) на квест.

Результаты опроса вы видите на слайде.

Результаты опроса подтвердили мои предположения. Следовательно, в этом есть АКТУАЛЬНОСТЬ, НОВИЗНА, ИНТЕРЕС. В 2014 году я представляла уже свой опыт работы по использованию многомерной дидактической технологии на основе логико-смысловых моделей для формирования понятийного аппарата.

**Сегодня Цель** моего выступления я сформулировала так: **раскрытие возможностей квест- технологии для формирования понятийного аппарата на уроках биологии.**

 **Задачи:**

1. Познакомить с теоретическими аспектами квест-технологии.
2. Показать примеры использования квест-технологии для формирования понятийного аппарата на уроках биологии.
3. Раскрыть возможность квест-технологии для формирования профессионального роста педагога и учеников.

 **«Квест»,**  или приключенческая игра, – это один из жанров компьютерных игр, требующих от участника решения умственных задач и выстраивания определенной стратегии для получения результата. С 1995 года этот термин появляется в педагогике. Профессора американского университета в Сан-Диего Берни Додж и Томас Марч предложили использовать понятие «образовательный квест» как способ организации поисковой деятельности с элементами сюжетно - ролевых игр в учебно - образовательном процессе. Именно они заявили квест как технологию. В отечественной педагогике изучением этой технологии занимаются Андреева М.В., Быховский Я.С., Николаева Н.В.

В методической литературе подробно изложены классификация, области применения, виды, алгоритмы построения квестов.

 На слайде представлена технологическая карта, которая поможет в созданиии квеста на уроке и внеурочной деятельности.

Рассматривая требования к этапам, можно сделать вывод об интегрированном характере данной технологии.

Посмотрите:

1. **Алгоритм** квеста строится в логике проблемного обучения:необходимо найти путь решения проблемы; составить модель, схему прохождения – это многомерная дидактическая технология. Выработать стратегию и тактику, представить результат, оценить его. При этом происходит развитие регулятивных УУД.
2. **Образовательные «продукты»**, получаемые индивидуально или в группе в ходе прохождения квеста, – один из этапов проектного обучения и КСО. А способы представления и защиты «продукта» - не что иное как коммуникативные УУД
3. **Интрига и сюжет**, привнесенные в эту технологию, являются элементами игрового обучения.
4. Использование **специальных компьютерных программ, возможностей Интернета,** как в ходе выполнения, так и в представлении результата – это уже элементы информационно-коммуникационной технологии. При этом формируются познавательные УУД.

Таким образом, данная технология носит интегрированный характер и реализует метапредметный подход.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Этап квеста | Технологии | Формируемые УУД |
| **1.Алгоритм построения, стратегия и тактика прохождения.** | **Проблемное обучения,****Многомерная дидактическая технология** | Регулятивные УУД. |
| **2.Образовательные «продукты» квеста.** | **Проектное обучение**  **КСО** | Коммуникативные УУД |
| **3.Интрига и сюжет.** | **Игровое обучение** | Познавательные УУД. |
| **4.Поиск информации, специальные компьютерные программы, возможности Интернета.** | **Информационно- коммуникационную технологию** | Познавательные УУД |

Говоря о преимуществах технологии, которые вы видите на слайде



необходимо указать и на её недостатки: квест-технология не уместна при изучении очень сложного теоретического материала (например, обмен веществ и энергии в клетке, решение генетических задач и др), а также есть риск перенасыщения уроков игровой деятельностью. Несмотря на внешнюю «легкость» квестовых форм проведения уроков, за данной технологией «прячется» большой труд педагога.

Коллеги, вашему вниманию предлагаю несколько примеров, формирования биологических понятий с помощью квест-технологии.

[Например, «Анатомический музей», биология 8 класс.](file:///C%3A%5CUsers%5Cacer%5CDownloads%5C%D1%82%D0%B5%D1%85%D0%BD%D0%BE%D0%BB%D0%BE%D0%B3%D0%B8%D1%87%D0%B5%D1%81%D0%BA%D0%B0%D1%8F%20%D0%BA%D0%B0%D1%80%D1%82%D0%B0%20%D0%BA%D0%B2%D0%B5%D1%81%D1%82%D0%B0%20-%20%D0%90%D0%BD%D0%B0%D1%82%D0%BE%D0%BC%D0%B8%D1%87%D0%B5%D1%81%D0%BA%D0%B8%D0%B9%20%D0%BC%D1%83%D0%B7%D0%B5%D0%B9.docx)

[Например , «В поисках капитана Врунгеля», биология 6 класс](file:///C%3A%5CUsers%5Cacer%5CDownloads%5C%D1%82%D0%B5%D1%85%D0%BD%D0%BE%D0%BB%D0%BE%D0%B3%D0%B8%D1%87%D0%B5%D1%81%D0%BA%D0%B0%D1%8F%20%D0%BA%D0%B0%D1%80%D1%82%D0%B0%20%D0%BA%D0%B2%D0%B5%D1%81%D1%82%D0%B0%20-%20%D0%92%20%D0%BF%D0%BE%D0%B8%D1%81%D0%BA%D0%B0%D1%85%20%D0%BA%D0%B0%D0%BF%D0%B8%D1%82%D0%B0%D0%BD%D0%B0%20%D0%92%D1%80%D1%83%D0%BD%D0%B3%D0%B5%D0%BB%D1%8F.docx)

[Например , «Как помочь миссис Марпл?»](file:///C%3A%5CUsers%5Cacer%5CDownloads%5C%D1%82%D0%B5%D1%85%D0%BD%D0%BE%D0%BB%D0%BE%D0%B3%D0%B8%D1%87%D0%B5%D1%81%D0%BA%D0%B0%D1%8F%20%D0%BA%D0%B0%D1%80%D1%82%D0%B0%20%D0%BA%D0%B2%D0%B5%D1%81%D1%82%D0%B0%20-%20%20%D0%9A%D0%B0%D0%BA%20%D0%BF%D0%BE%D0%BC%D0%BE%D1%87%D1%8C%20%D0%BC%D0%B8%D1%81%D1%81%D0%B8%D1%81%20%D0%9C%D0%B0%D1%80%D0%BF%D0%BB.docx)

Уже много лет я руковожу школьным методическим объединением учителей – предметников естественно-математического цикла. При планировании работы всегда встает вопрос: «Какие еще формы повышения мастерства педагога можно использовать?». На помощь опять придет квест-технология. Уже в этом году я запланировала два тематических заседания в форме квеста. Одно называется «В лабиринтах педагогических идей», второе - «По следам Сократа». При ознакомлении с программой конкурсных дней, увидела, что традиционный педагогический турслет заменили на квест «Штурм педагогов». Я обязательно в нем поучаствую.

Множество профессиональных сетевых сообществ предлагают педагогам разные формы участия, например ЕdGURU. Называется «Лесница успеха». Можно подниматься вверх по лестнице и стать педагогическим «ГУРУ», разместив определенное количество своих разработок. Я дошла до «Эксперта».

Квест-технологию применяю и в работе с одаренными детьми Нижневартовского района:

1. Во время преподавания в очно-заочной школе для одаренных детей.

2. Летом 2017 года работала в сетевом взаимодействии с районным Центром детского творчества «Спектр» в профильном отряде «Наукоград»: секция химии и биологии.

(маленькие сканы на одном слайде всех сертификатов) На становление моего педагогического опыта повлияли многие факторы: регулярное участие и выступления на районных методических объединениях, вебинары, участие в телекоммуникационном проекте «Урок в соответствии с ФГОС», курсы ПК для экспертов предметных комиссий по проверке ВОШ, курсовая подготовка по ГИА и самообразование. Последнее считаю наиболее ценным и важным (результаты в диаграммах, сертификаты участников дистанционных олимпиад). Результаты работы вы видите на слайде. Повышается рейтинг выбора предмета «биология» для сдачи ГИА, стабильные показатели качества обучения, высокие показатели ВПР по биологии, призовые места учащихся в муниципальном этапе ВОШ.

Траекторию своего развития я уже выстроила: 2018-2019 - работа над созданием веб- квестов. Возможно, мы с вами еще встретимся на очередном конкурсе, где я поделюсь своими наработками.

Результативность применения приемов квест-технологии сложно оценить, поскольку здесь главное - коммуникативная составляющая. Тем не менее, как учитель, активно применяющий на своих уроках технологию квестов, могу с уверенностью сказать, что изменилась деятельность ребят на уроке - они научились договариваться, учитывать мнения друг друга и согласовывать свои действия при решении учебной задачи.

И что особенно радует - отпала проблема с мотивацией на уроке: в ожидании сюрприза все стараются работать слаженно и правильно.

Подводя итоги своего выступления, мне, как учителю, видится целесообразным выделить следующие составляющие квеста, которые представлены на слайде.

* *К – командность – умение работать в команде*
* *В – вариативность – возможность построения сценария по любому варианту*
* *Е – естественность – создание условий, естественных для детской психологии (поиск, тайна)*
* *С – современность – возможность шагать в ногу со временем, включать любые современные тенденции*
* *Т – творчество – возможность педагога создавать урок по своему сценарию, возможность ученика проявить свои способности*

И хотя по-прежнему вопросов больше, чем ответов, **я учу и учусь, именно поэтому интерес к работе, к предмету и детям не пропадает!**

Свое выступление хочу закончить словами: «Учитель живет до тех пор, пока он учится, как только он перестает учиться, в нём умирает учитель.»

Спасибо большое за внимание.