

# **Образовательный квест как современная педагогическая технология**

**Ионова Т.Ю., Хлынцева Ю. В.**  
учителя начальных классов  
ГБОУ СОШ № 5 «ОЦ «Лидер»  
г.о. Кинель Самарской области



**Две полярные группы**

# Различные способы и приёмы работы

- Новизна;
- Разнообразие;
- Занимательность;
- Увлекательность;
- Использование ярких художественных средств;
- Образность;
- Игра;
- Удивление;
- Поиск.

- Создание ситуации успеха;
- Рефлексия - оценка результата деятельности;
- Положительный эмоциональный настрой;
- Занимательность.

**Задача учителя – вызвать у учащихся любопытство**

# Элементы геймификации

- **Динамика**
- **Создание легенды.**  
Это история с неожиданными сюжетными поворотами, где от учеников зависит исход событий.
- **Взаимодействие пользователей.**  
Обратная связь от учителя и одноклассников.
- **Мотивация.**  
Поэтапное изменение и усложнение целей по мере приобретения новых навыков. Это помогает удерживать внимание, сохраняет вовлечённость.

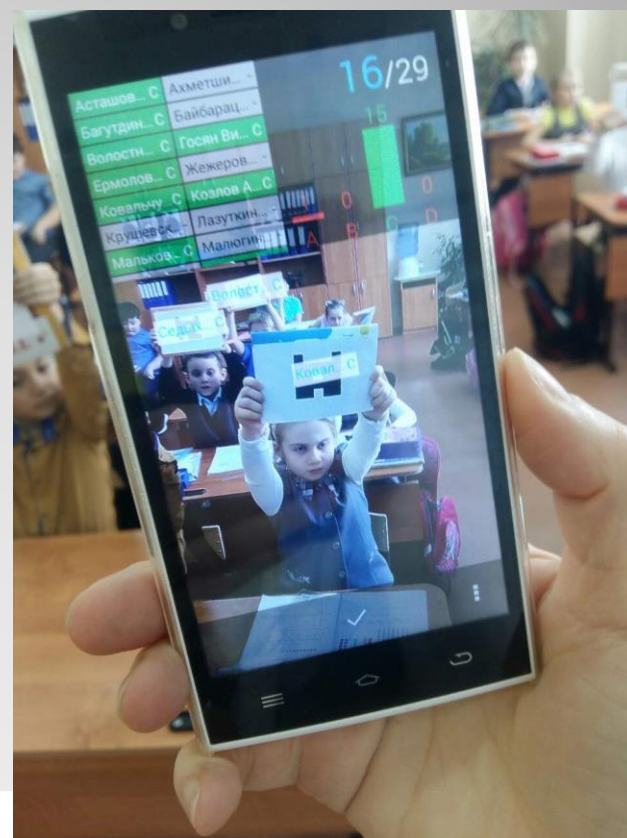
# Использование на уроках

## Квест

1. Цель для игроков
2. Роли для игроков
3. Коллективные действия
4. Загадки и головоломки
5. Сюжет и интерактивность

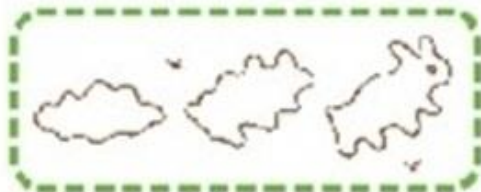


# Инструменты для проведения квеста



# Бродилка-находилка

из 1 А класса



ОБЛАКА, НА ЧТО-ТО ПОХОЖИЕ



ДЕРЕВО С ЛИЦОМ



КУЗНЕЧИК



**Квест «А у нас во дворе...»**



## Поиск буквы



## Отчёт о прохождении



## Городской квест



## Кабинетный квест

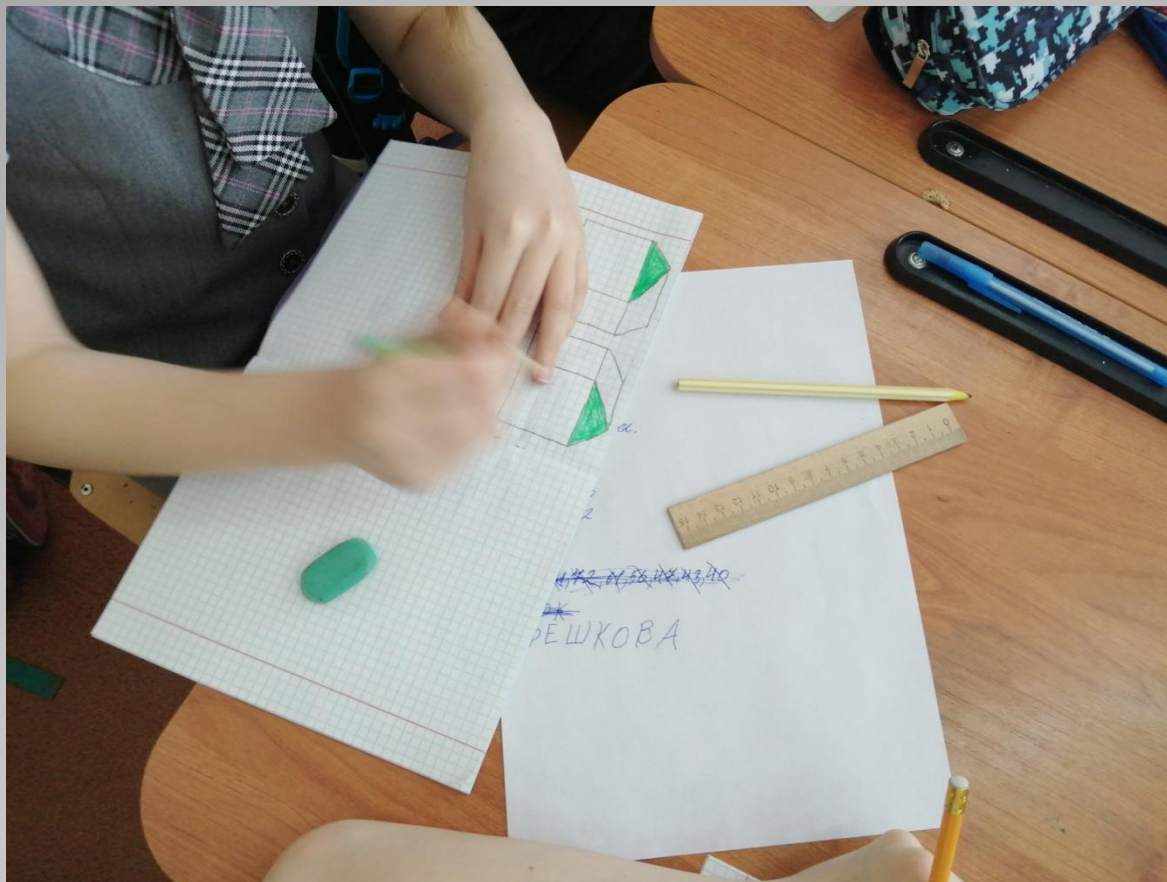




**Квест «Полёт чайки» (12.04.23)**



**Сотрудничество**



**Внимание, память, логическое мышление**



**Самостоятельность и личная  
ответственность**



**Умение доказывать  
свою точку зрения**



**Математика+ИЗО+ технология**





**Кодовое задание**

Характеристики квест-игры:  
высокая личностная  
включённость в обучение,  
быстрый доступ к  
информации и продуктивное  
партнёрское взаимодействие.

**Спасибо за внимание!**