

ОПУБЛИКОВАТЬ СТАТЬЮ

в изданиях НИЦ "Социосфера"



[ПОДРОБНЕЕ](#)

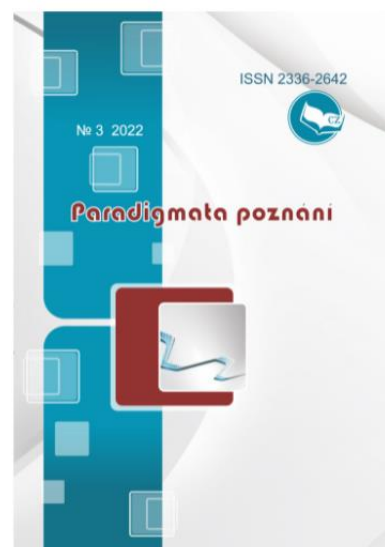
СОЦИОСФЕРА

- *Российский научный журнал*
- *ISSN 2078-7081*
- *РИНЦ*
- *Публикуются статьи по социально-гуманитарным наукам*

PARADIGMATA POZNÁNÍ

- *Чешский научный журнал*
- *ISSN 2336-2642*
- *Публикуются статьи по социально-гуманитарным, техническим и естественно-научным дисциплинам*

[ПОДРОБНЕЕ](#)



[ПОДРОБНЕЕ](#)

СБОРНИКИ КОНФЕРЕНЦИЙ

- *Широкий спектр тем международных конференций*
- *Издание сборника в Праге*
- *Публикуются материалы по информатике, истории, культурологии, медицине, педагогике, политологии, праву, психологии, религиоведению, социологии, технике, филологии, философии, экологии, экономике*

ни. Мы учим детей уважать чужие традиции, культуру, понимать и слышать друг друга.

Вошло в традицию проведение мероприятий, знакомящих детей с традициями, бытом, культурой разных национальностей. Одно из любимых внеклассных мероприятий «Астраханочка», где каждый конкурс раскрывает знания детей об истории родного города, культуры и обычаев, представленных национальностей. Дети с удовольствием принимают участие в исполнении народных танцев, пробуют блюда национальной кухни и с удовольствием делятся рецептами. А итогом является гало-концерт. Родители детей активно принимают участие в подготовке праздника. Родители и семья здесь – это фундамент, на котором будет строиться и в дальнейшем будет стоять ЧЕЛОВЕК.

В заключении хочется сказать, что развитие гармонично развитой личности – процесс сложный и многоступенчатый. Если сегодня мы растим гражданина и патриота, то мы можем быть уверены в завтрашнем дне.

КВЕСТ-ТЕХНОЛОГИИ В ОБУЧЕНИИ

Г. М. Леонова

Учитель,
Елизовская средняя школа № 8,
г. Елизово, Камчатский край, Россия

Summary. The article deals with the pedagogical method called quest method. It speaks about basic meanings, popularity and advantages. It also gives information about its specialities.

Keywords: quest method; methodics; technology.

Согласно последним нововведениям в сфере образования, учитель, учитывая возрастные, психологические особенности и здоровье обучающихся, должен создавать на уроке ситуации, дающие возможность обучающимся самим найти ответы и решения к поставленным задачам.

Одной из новых образовательных педагогических технологий является «квест-технология». Слово «квест» произошло от англ. Quest – «поиск, искомый предмет, поиск приключений», имеет значение поиска с определенной целью. Следует обратить внимание на то, что суть квеста близка некоторым известным в педагогической науке играм, в которых выполнение заданий проходит «по станциям», ориентирование на местности с препятствиями.

Квесты можно использовать на различных предметах, на разных уровнях обучения в учебном процессе. Они могут охватывать отдельную проблему, учебный предмет, тему, могут быть и межпредметными.

Квест-технология – это педагогическая технология, основанная на системно-деятельностном и личностном подходах, сочетающая технологии проблемного, проектного и игрового обучения, с целью достижения опре-

деленных учебных целей и ориентированная на формирование познавательной активности и мотивации учащихся, развитие их, как активных участников педагогического процесса. Отличается квест-технология от традиционных игр в педагогике в заданиях проблемного характера и поиске информации в сети Интернет. Для веб-квестов характерно глубокое «погружение» в открытое информационное пространство (презентация итогов квеста в сети Интернет на сайтах или в социальных сетях, использование специального программного обеспечения). Образовательный квест – это проблемная форма проведения учебного занятия, соединяющая проблемные, исследовательские, игровые и информационно-коммуникационные методы обучения, сочетающая целенаправленный поиск, в основе которого лежит выполнение поэтапных заданий с приключениями и (или) игрой по определённом сюжету и позволяющий обеспечить самовоспитание и саморазвитие ребенка.

Обычно квесты классифицируют таким образом:

- по форме проведения (компьютерные игры-квесты, веб-квесты, QR-квесты, медиа-квесты, квесты на природе, комбинированные);
- по режиму проведения (в реальном режиме; в виртуальном режиме; в комбинированном режиме);
- по сроку реализации (краткосрочные; долгосрочные); – по форме работы (групповые; индивидуальные);
- по предметному содержанию (моноквест; межпредметный квест);
- по структуре сюжетов (линейные; нелинейные; кольцевые);
- по информационной образовательной среде (традиционная образовательная среда или виртуальная образовательная среда).

Определяющие характеристики игровой технологии квеста:

- осуществление образовательных задач через игровую деятельность;
- целенаправленная мотивация эмоциональной и интеллектуальной активности воспитанника;
- исследовательский характер образовательной деятельности;
- развитие информационной и медиа грамотности.

Квест оказывает неоценимую помощь педагогу, предоставляя возможность разнообразить воспитательно-образовательный процесс, сделать его необычным, запоминающимся, увлекательным, веселым, игровым.

Самое главное, это то, что квесты помогают активизировать и детей, и родителей, и педагогов. Это игра, в которой задействуется одновременно и интеллект участников, их физические способности, воображение и творчество. Здесь необходимо проявить и наблюдательность, и находчивость, и сообразительность, эта тренировка памяти и внимания, это развитие аналитических способностей и коммуникативных качеств. Участники учатся договариваться друг с другом, распределять обязанности, действовать вместе, помогать. Все это способствует сплочению не только детского коллектива, но и родительского сообщества, а также улучшает детско-родительские отношения.

Библиографический список

1. <http://elib.cspu.ru>
2. <http://nsportal.ru>
3. <http://urok.1sept.ru>

КЕЙС МЕТОД В ПЕДАГОГИКЕ

Г. М. Леонова

Учитель,
Елизовская средняя школа № 8,
г. Елизово, Камчатский край, Россия

Summary. The article deals with the pedagogical method called case method. It speaks about basic meanings, popularity and advantages.

Keywords: case method; methodics; technology.

Кейс (от англ. case) – это описание конкретной ситуации или случая в какой-либо сфере: социальной, экономической, медицинской и т. д. Как правило, кейс содержит не просто описание, но и некую проблему или противоречие и строится на реальных фактах.

Сравнительно недавно началось активное использование кейс-технологии в образовании и сейчас этот подход стал одной из самых эффективных технологий обучения. В чем преимущества кейс-метода по сравнению с традиционными методами обучения? Выделяют три самых главных:

- Практическая направленность. Кейс-метод позволяет применить теоретические знания к решению практических задач. Такой подход компенсирует исключительно академическое образование и дает более широкое представление о бизнесе и процессах, нежели лекции в вузе или практика на узком участке работ.

- Интерактивный формат. Кейс-метод обеспечивает более эффективное усвоение материала за счет высокой эмоциональной вовлеченности и активного участия обучаемых. Участники погружаются в ситуацию с головой: у кейса есть главный герой, на место которого ставит себя команда и решает проблему от его лица. Акцент при обучении делается не на овладение готовым знанием, а на его выработку.
- Конкретные навыки. Кейс-метод позволяет совершенствовать «мягкие навыки» (soft skills), которым не учат в университете, но которые оказываются крайне необходимы в реальном рабочем процессе.

Идея обучения с помощью кейсов зародилась и впервые была реализована в Гарвардской школе бизнеса. Предложенный метод зарекомендовал себя как эффективный в практике бизнес-образования, поэтому и получил распространение во многих университетах мира.

СРОЧНОЕ ИЗДАНИЕ МОНОГРАФИЙ И ДРУГИХ КНИГ



*Два места издания Чехия или Россия.
В выходных данных издания
будет значиться*

**Прага: Vědecko vydavatelské
centrum "Sociosféra-CZ"**

или

**Пенза: Научно-издательский
центр "Социосфера"**

РАССЧИТАТЬ СТОИМОСТЬ

- Корректурa текста
- Изготовление оригинал-макета
- Дизайн обложки
- Присвоение ISBN



У НАС ДЕШЕВЛЕ

- Печать тиража в типографии
- Обязательная рассылка
- Отсудка тиража автору