Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение Игринская средняя общеобразовательная школа №2

Образовательный квест

**«Здоровье - это здорово!»**

**Класс:** 5-8

**Авторы:**

Тронина Надежда Викторовна,

учитель математики и информатики, 1 квалификационной категории,

2020 год

**Аннотация**

Современный учитель может превратить скучные уроки в увлекательную игру. Для этого педагог может использовать современные образовательные технологии деятельностного типа. К ним относятся образовательные веб-квесты.

С точки зрения инструментария веб-квест — это образовательный сайт, размещенный в сети Интернет, с которым работают учащиеся, выполняя ту или иную задачу. С образовательной точки зрения веб-квест — это исследовательски-ориентированная деятельность, в которой вся информация представлена с использованием интернет-технологий.

Разрабатываются такие веб-квесты для максимальной интеграции Интернета в различные учебные предметы на разных уровнях обучения в учебном процессе. Они охватывают отдельную проблему, учебный предмет, тему и могут быть межпредметными.

Особенностью образовательных веб-квестов является то, что часть или вся информация для самостоятельной или групповой работы учащихся с ним находится на различных веб-сайтах. Кроме того, результатом работы с веб-квестом является публикация работ учащихся.

Данный образовательный квест «Здоровье – это здорово» разработан на странице социальной сети ВКонтакте - <https://m.vk.com/club191568195?from=groups>.

**Инновационность, актуальность, практическая значимость**

**методической разработки**

Важной задачей образования в современной школе становится развитие личности, готовой к правильному взаимодействию с внешним миром, к самообразованию и саморазвитию. Проблема заключается в том, что успешное обучение в школе невозможно без сформированности предметных и метапредметных компетенций у ребенка, востребованных дальнейшей учебной деятельностью. Задача учителя в формировании этих навыков у школьников.

Для выполнения данной задачи педагог должен использовать более эффективные способы и методы работы, которые помогут не только наглядно и доступно все объяснить, рассказать, показать на уроке, но и включить самого обучающегося в учебную деятельность, организовать процесс самостоятельного овладения новыми знаниями, применения полученных знаний в решении познавательных, учебно-практических и жизненных проблем.

Метапредметность как способ формирования мышления обеспечивает формирование целостной картины мира в сознании ребенка, это принцип интеграции содержания образования.

Под метапредметными результатами понимаются универсальные способы действий — познавательные, коммуникативные, способы регуляции своей деятельности, включая планирование, контроль и коррекцию.

Метапредметные компетенции:

• ориентация учащихся в различных областях;

• общеучебные умения информационно-логического характера;

• организация собственной учебной деятельности;

• основные универсальные умения информационного характера;

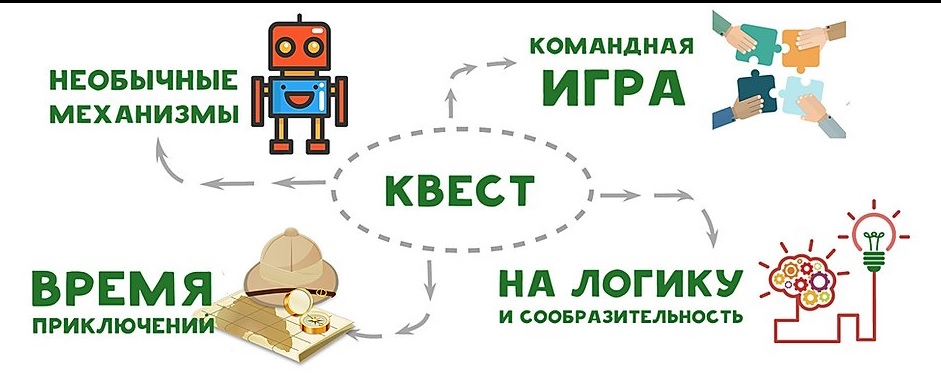
• использование средств информационных и коммуникационных технологий;

• принятие решений и управление;

• формирование навыков исследовательской деятельности;

• взаимодействие и сотрудничество со сверстниками и взрослыми.

Информатика хорошо подходит под эти требования: она обеспечивает межпредметные связи, соотношение целей и содержания, прикладную направленность, позволяет использовать современные образовательные технологии – образовательные веб-квесты.



Квесты охватывают отдельную проблему, учебный предмет, несколько предметов. Учащиеся изучают информацию, анализируют ее, а затем презентуют знания материала в форме, подталкивающей участников квеста к его обсуждению. Ученики знакомятся с проблемной ситуацией, решение которой необходимо будет найти. Всю нужную информацию для работы ученики получают из ресурсов сети Интернет. Работая с информацией в Интернете, дети учатся выбирать нужную информацию, критически ее осмысливать, интерпретировать, понимать ее суть. Для решения поставленной задачи ребята должны проанализировать полученную информацию согласно поставленным вопросам к проблеме.

**Методическая разработка**

***Тема:*** «Здоровье – это здорово!»

***Класс:*** 5-8

***Цель разработки:***

Формирование осознанного отношения учащихся к своему здоровью.

***Задачи разработки:***

• совершенствовать умения работы в сети Интернет, умения представления результатов своей деятельности в виде информационных ресурсов;

• получить опыт поиска информации в сети Интернет, ее дальнейшего анализа, размещения в сети;

• развивать коммуникативные навыки, творческие способности.

• формировать личностные и метапредметные компетенции.

***Планируемые результаты:***

***Личностные:***

* критическая оценка информации;
* использование информационных ресурсов общества и электронных средств связи в учебной и практической деятельности;
* формирование осознанного, уважительного и доброжелательного отношения к другому человеку, его мнению; формирование коммуникативной компетентности в сотрудничестве со сверстниками;
* повышение своего образовательного уровня и уровня готовности к продолжению обучения с использованием ИКТ;
* способность обучающихся к саморазвитию и личностному самоопределению.

***Метапредметные результаты:***

* ориентация учащихся в различных областях;
* общеучебные умения информационно-логического характера;
* организация собственной учебной деятельности;
* основные универсальные умения информационного характера;
* использование средств информационных и коммуникационных технологий;
* принятие решений и управление;

• формирование навыков исследовательской деятельности;

• взаимодействие и сотрудничество со сверстниками и взрослыми.

***Предметные:***

анализировать последовательность собственных действий при работе над заданиями.

ВВЕДЕНИЕ

Добрый день!

Мы рады представить вам метапредметный квест под названием

**«Здоровье – это здорово!»**

В век технического прогресса и развития космических технологий, как вы думаете, что всего дороже? Конечно же, здоровье! Здоровье человека – это главная ценность в жизни. Здоровье не купишь ни за какие деньги. Каждый из нас должен осознавать какой это бесценный клад.

В последние годы значительно увеличилось количество людей, проводящих весь рабочий день за компьютером. Персональный компьютер стал нашим спутником и в школе, и дома, и на улице. В связи с этим все чаще стали возникать вопросы о том, как влияет компьютер на здоровье. Каково влияние компьютера на здоровье, как на детей, так и взрослых? Вредно ли это? И если да, то насколько? Как влияет компьютер на наше здоровье, на нашу психологию, зрение?

Вас интересуют ответы на эти вопросы? Да! Тогда отправляемся в путешествие.

ПРАВИЛА

1. **Участники игры**
   1. Участниками Квеста могут быть учащиеся 5-8 классов.
   2. От класса предоставляет для участия в Квесте не более одной команды учащихся.
   3. Педагоги принимают участие в Квесте на правах руководителей.

**2. Порядок организации и сроки проведения Игры**

* 1. Игра проводится заочно в один тур с **3 по 14 февраля 2020 года.** Задания будут размещаться ежедневно с 3 по 8 февраля на странице социальной сети в ВК по адресу: <https://m.vk.com/club191568195?from=groups>. Участникам необходимо прочитать задания и выполнить его в установленные сроки.
  2. В случае не соблюдения сроков, организаторы имеют право не принимать работы участников.
  3. Работа может быть выполнена в любой удобной форме для участников (компьютерный вариант, рисунок, газета и т.д).

**3. Подведение итогов**

* 1. Результаты туров и итоговое количество баллов за Квест публикуется на странице социальной сети в ВК по адресу: <https://m.vk.com/club191568195?from=groups>.
  2. Победители определяются «лайками» размещенный на странице работ.
  3. Команды - участники и руководители команд по итогам Квеста награждаются дипломами победителей и призеров, сертификатами участников, а также призами и супер-призами.

**Внимание! Соблюдение авторских прав.**

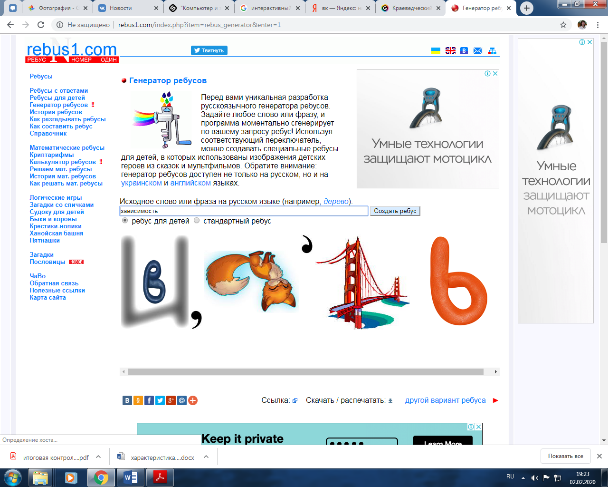
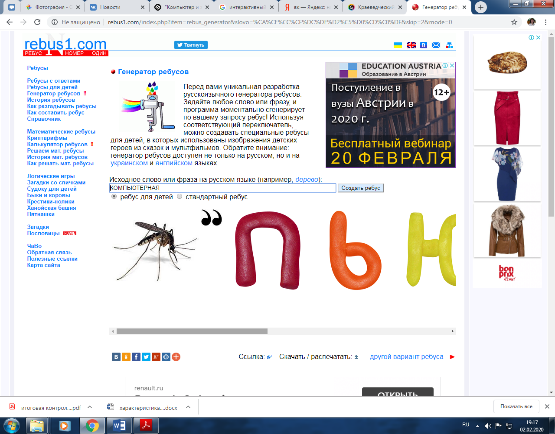
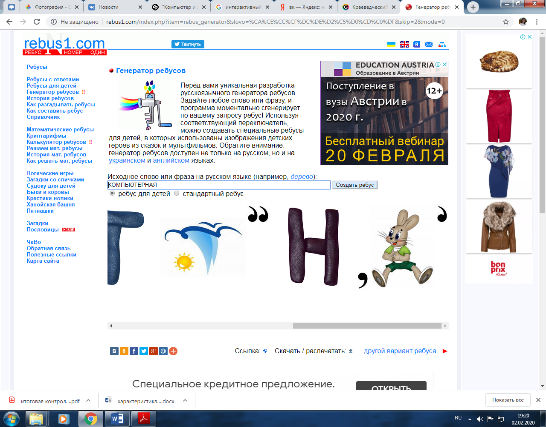
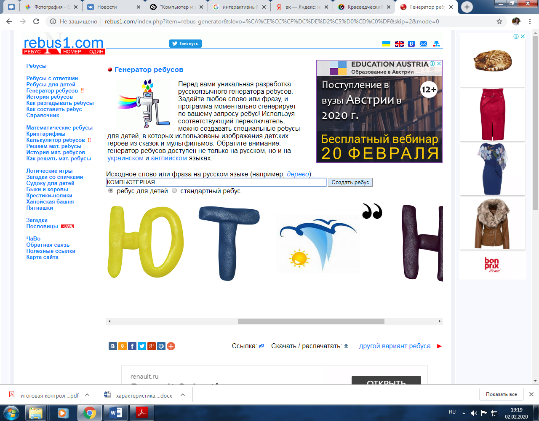
1. Авторские права на созданные в рамках квеста материалы сохраняются за участниками проекта. После завершения проекта организаторы оставляют за собой право некоммерческого использования работ (размещение в средствах массовой информации, печатных сборниках и в сети Интернет) с обязательной ссылкой на авторов.
2. При использовании заимствованных материалов участники проекта должны соблюдать Закон РФ «О защите авторских и смежных прав» и отражать источники информации в своих работах.
3. Организаторы проекта не несут ответственности за нарушение участниками авторских прав. В случае возникновения проблемных ситуаций работы команд рассматриваться не будут.

**МАРШРУТНЫЙ ЛИСТЫ**

**1 день «ВРАЧ»**

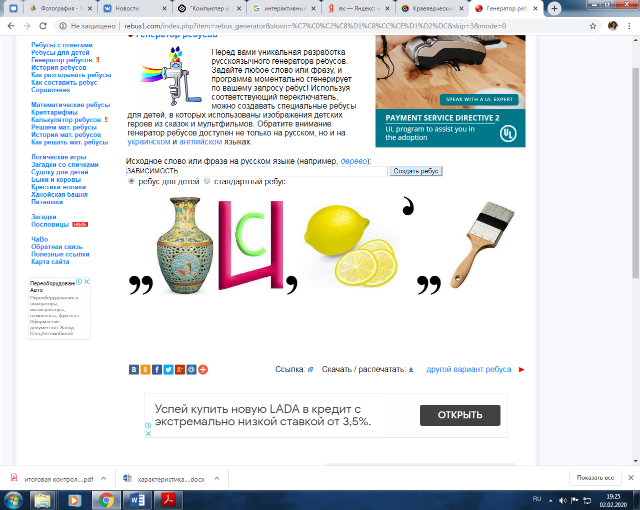
**1)Представьте себя в роли «ВРАЧА».**

**2) Разгадайте ребусы:**

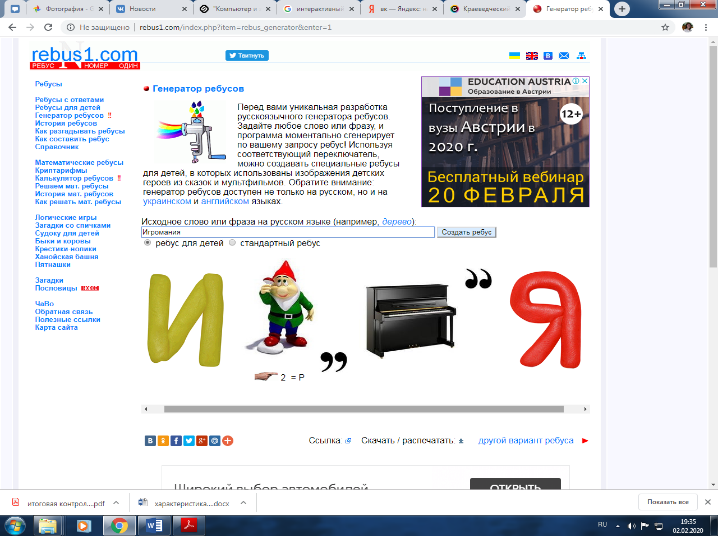
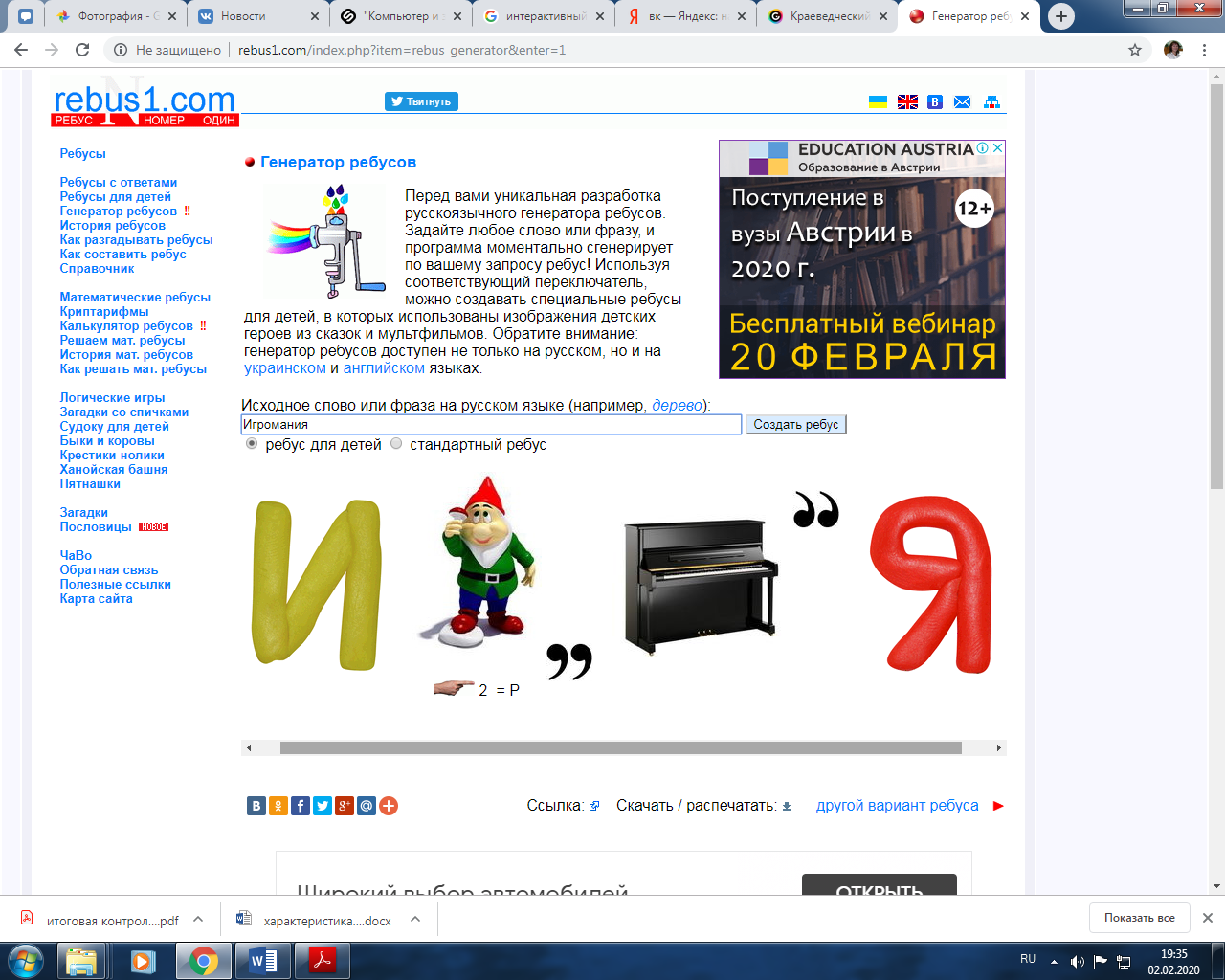


**А)**

**Б)**



**В)**



*(ребусы созданы при помощи ресурса Онлайн генератор ребусов -* [*http://rebus1.com/index.php?item=rebus\_generator*](http://rebus1.com/index.php?item=rebus_generator) *)*

**3) На одно из разгаданных слов найдите информацию в сети Интернет и создайте отчет либо в одном из интернет-сервисов, либо нарисовать плакат.**

Рекомендуемые интернет-сервисы для отчета:

• гугл-презентация, • гугл-документ,

• интерактивные плакаты: Падлет, Thinglink, Глогстер ,

• публикация (в виде книжки): Calameo,

• лента времени: Preceden (TimeRime).

Можно добавить в отчет ребусы, кластеры, загадки, синквейны, .... Всё, что считаете нужным для раскрытия ваших талантов .

**4) Разместить материал по указанному на странице Вконтакте** <https://m.vk.com/club191568195?from=groups> или в альбоме «Врач» <https://vk.com/album-191568195_270007005>

**2 день. День ЭКОЛОГА**

Весь мир окутан сетью информации, которую обеспечивает нам интернет. Большинство людей жизнь свою уже не представляет без персонального компьютера, планшета, телефона, мы перестали учитывать тот вред, который сами добровольно причиняем вред своему организму и состоянию окружающей среды. Ученые и исследователи уверенны, что пора предпринять меры по уменьшению объемов ущерба, который ежедневно наносится окружающей среде. По некоторым данным исследователей ООН, чтобы создать один среднестатистический персональный компьютер, требуется в 10 раз больше химических веществ и топлива, чем вес конечного изобретения. Многое сырье, используемое в сборке компьютеров, является токсичным. Ископаемое топливо лишь усугубляет нерешенную проблему глобального потепления. Отходы производства также не исчезают, превращаясь в свалки, или перерабатываются, оказывая плохое влияние на экологию. Многие пользователи и производители ошибаются, полагая, что с уменьшением и усовершенствованием компьютеров, их негативное влияние на экологию уменьшается. Поэтому ученые подчеркивают важность вторичного использования оборудования. Прежде чем выбросить «гаджет» в мусор, лучше окончательно убедиться, что он не подлежит восстановлению и только потом обращаться в конфигуратор компьютера. Возможно, он будет частично полезен в другой сборке.

http://amti.esrae.ru/pdf/2017/1(2)/26.pdf - полная информация по ссылке.

**Так как же мы можем помочь природе?**

**Конечно же информировать ВСЕХ о вреде! И тогда никто больше не будет вредить нашей природе!**

**А как можно информировать? ЗАГАДКА!**

**Помочь в разгадке смогут QR-коды!**

Отчет принимается в виде фотографии рисунка в альбом "Эколог".  
Ссылка на альбом <https://vk.com/album-191568195_270033237>

**3 день. Программист**

«Мы за достижения цивилизации»

Современный мир настолько привык ко всем современным благам, которые присутствуют в жизни практически каждого человека, что порой просто невозможно представить нашу жизнь без наличия многих предметов.

Так происходит и с информационными технологиями, о наличии которых в таком развитии, раньше нельзя было даже подозревать. На сегодняшний день, благодаря наличию многих информационных технологий, жизнь многих людей стала намного проще, и, главное – удобнее. Ведь ещё совсем недавно не было многих вещей, которые сегодня являются неотъемлемой частью многих людей. В век информационных технологий очень сложно оградить детей от использования различной техники, электроники и гаджетов: компьютеров, телефонов, планшетов и пр. Да, и нужно ли это?

Задание:

1) Найдите самые полезные, доступные и удобные онлайн-услуги для школьников, которые помогают и облегчают им жизнь в учебе и в повседневной жизни.

2) Примеры онлайн услуг вы можете посмотреть собрав пазлы по адресу <https://www.jigsawplanet.com/?rc=play&pid=356fc04c75d0>

или по QR-коду

3) Из полученного списка создайте облако слов в интернет-сервисе https://wordart.com/. Обязательно! Выбрать шрифт TeX Gyre Bonom Bold!



4) Изображение разместите в группе «Здоровье – это здорово!» в альбоме «Программист».

**4 день. Психолог**

"Влияние компьютера на психическое здоровье школьников»

Компьютерный мир так заманчив, красочен и моден. Компьютер влияет на все биологические характеристики организма человека, и в первую очередь, на его физическое и психическое здоровье. Бесспорно, компьютер подрастающего поколения, порой даже заменяет подросткам друзей, родителей, школу... Вопросы компьютеризации, влияние компьютера на здоровье человека являются одной из важных проблем современности. Компьютер хоть и облегчает человеку жизнь, но в то же время может вызвать серьезную зависимость. Погружаясь в виртуальный мир, человек как бы отгораживается от реальности, перестает интересоваться окружающим. И особенно уязвимы в этом плане дети и подростки, которые еще не сформировались как личности и легко поддаются пагубному влиянию. Поэтому сегодня мы попробуем исследовать зависимость учащихся вашего класса от компьютера, влияние компьютера на здоровье школьника и к каким изменениям в организме может привести это влияние.

Задание:

Пройдите Анкетирование по ссылке: [https://forms.gle/HgQp5KkamTT1rSda7](https://m.vk.com/away.php?to=https%3A%2F%2Fforms.gle%2FHgQp5KkamTT1rSda7)

или QR-коду



**ВНИМАНИЕ!**

Анкетирование необходимо пройти всем учащимся класса – это даст вам дополнительные баллы!

Анкетирование необходимо пройти **до 19:00 6 февраля**.

После указанного времени ответы не принимаются!

Результаты Анкетирования будут известны **7 февраля.**

**5 день Переводчик**

Добрый день сегодня Вам нужно перевести фразу

**"Faites un collage de photos de chaque étape"**

с помощью переводчика или QR-кода



и выполнить расшифрованное задание.

Выполненное задание разместить в альбом «Переводчик» <https://vk.com/album-191568195_270109213>

**6 день. Журналист**

Дружно, смело, с оптимизмом за здоровый образ жизни!

Здоровье — неоценимое счастье в жизни любого человека. Каждому из нас присуще желание быть сильным, здоровым, сохранять как можно дольше бодрость, энергию и достичь долголетия.

**Ведь "Здоровье – это здо́рово!"**

Задания:

1) Ответить на опрос и оставить отзыв на квест (ваши пожелания и замечания). Отзыв может быть как один от класса, так и от каждого участника в отдельности.

2) До 12 февраля «поднимаем» рейтинг своих работ «лайками».

Результаты квеста будут известны 14 февраля!

Желаем удачи!

**Подсчет результатов**

Добрый день, друзья!

Наше путешествие окончено. Осталось самое малое – подсчет результатов. Результаты будут оглашены 14 февраля после 6 урока.

Приглашаем всех желающих, даже тех, кто не принимал участие.

До скорой встречи!

**Итоги**

Дорогие участники!  
  
Наконец-то мы можем назвать имена победителей конкурса "Здоровье - это здорово! Но для начала посмотрим видеофайл онлайн квеста "Здоровье - это здорово!" Как это было... <https://vk.com/wall-191568195_34>

Итак, победители:  
  
1 место - 6б класс – приз волейбольный мяч;  
  
2 место – 5б класс – приз настольная игра «шахматы»;  
  
3 место – 6а класс – приз настольная игра «шашки»;

Поздравляем победителей!))) И отдельное спасибо за участие 7б, 8а, 8б классам!  
  
Всем спасибо за участие, за ваши работы и комментарии!

**Заключение**

Веб - квест «Здоровье-это здорово!» учитывает индивидуальные особенности учащихся, т.к. каждый ученик может изучать данную тему в своем темпе и при необходимости возвращаться к тому или иному слайду для уточнения и закрепления.

Веб - квест «Здоровье-это здорово!» позволяет организовать продуктивную работу учащихся и успешно решать задачи урока: повышение мотивации учащихся к изучению информатики и биологии. ЭОР позволяет повысить интерес у учащихся к данной теме и к предмету в целом.

*Учить детей сегодня трудно,*

*И раньше было нелегко,*

*Читать, считать, писать учили:*

*«Дает корова молоко».*

*Век ХХ1 – век открытий,*

*Век инноваций, новизны,*

*Но от учителя зависит,*

*Какими дети быть должны.*

**Используемые источники**

1. *Бажина О. В.* Формирование у обучающихся младших классов предметных и метапредметных компетенций в условиях проектной деятельности. http://festival.1september.ru/articles/620645
2. *Быховский Я. С.* Образовательные веб-квесты. http://ito.edu.ru/1999/III/1/30015.html
3. *Ермакова Т. И.* Интеграция как способ формирования метапредметных компетенций.<http://www.metod-kopilka.ru>/integraciya\_kak\_sposob\_formirovaniya\_

metapredmetnyh\_kompetenciy-49881.htm

1. *Коблашова Е. В.* Использование компьютерных технологий XXI века в проектной деятельности школьников. Создание Web- квеста «Безопасный интернет». http://lib.convdocs.org/docs/index-88349.html
2. *Темнорусова О. Н.* Образовательный веб- квест на уроках информатики. http://www.pandia.ru/text/77/483/13874.php
3. *Щербакова С. Г.* Формирование единого образовательного пространства школы по достижению метапредметных результатов обучающихся. http://pedagogie.ru/stati/
4. Яндекс картинки.