**Квест-игра**

Добрый день! Предлагаю вам стать участниками квест-игры и познакомиться с возможностями построения индивидуального образовательного маршрута школьника с использованием платформы Учи.ру

 Правила проведения квест-игры «Построение индивидуальных образовательных маршрутов через использование образовательного портала «Учи.ру»

 I этап Знакомство с героями платформы Учи.ру

2 этап Распределение на команды, выбор капитанов команд, получение маршрутных карт.

3 этап Работа по станциям

4 этап Продвижение команд по станциям при помощи маршрутных листов

5 этап Презентация работы каждой команды

6 этап Итог квест - игры. Рефлексия

1. **Знакомство**

Начинаем нашу квест-игру.

Встречаем аплодисментами героев платформы Учи.ру: (герои входят под музыку, в масках с шариками в руках зеленого, красного, синего цвета). Познакомьтесь, наши замечательные Заврики: Кныш, Гриша и Соня. При входе на квест-игру вы выбрали смайлик Распределяемся по командам, цвет смайлика и шарик должен совпадать.

Выбор смайликов

1. **Распределение по командам**

Далее, каждая команда выбирает капитана. Капитаны отгадывают загадки, отгадка является названием станции и маршрутом движения команды с целью добычи информации для создания продукта.

1. **Работа по станциям.**
	1. **Станция «Олимпиадная»**

Участники выступают в роли учеников. Встречает участников Заврик Соня и предлагает логин и пароль платформы Учи.ру. Участники заходят на портал Учи.ру и знакомятся с олимпиадными заданиями. Учитывается скорость и правильность выполнения заданий. Количество ошибок и поведения участника. Легко отследить путь каждого т.к. видна статистика участника. Отличие от привычных нам олимпиад, (выбор лучших) на Учи.ру участвуют все, пробует силы каждый ребенок и виден маршрут и результат работы. В электронном портфолио накапливается материал.

 Станция «Олимпиадная»

* 1. **Станция «Предметная»**

Участники выступают в роли учеников. Встречает участников Заврик Кныш и предлагает логин и пароль платформы Учи.ру. Участники заходят на портал Учи.ру и выбирают предмет для изучения, к которому проявляют наибольший интерес в образовательной области. Путь от простого к сложному Учи.ру автоматически подбирает уровень сложности для каждого участника. Участники последовательно переходят от одной темы к другой, пока не усвоят курс полностью. Даже не очень мотивированные дети постепенно вовлекаются в прохождение курса. С помощью наглядной статистики в своем личном кабинете я могу отследить, кто из учеников прошел полностью курс по предмету и осуществляю переход в следующий класс. Таким образом, выстраивается индивидуальный маршрут.

Станция «Предметная»

* 1. **Станция «Электронное портфолио»**

Встречает участников Заврик Гриша, предлагает логин и пароль платформы Учи.ру и демонстрирует свое электронное портфолио. Материалы, собранные за годы обучения в начальных классах. Это победы в олимпиадах, марафонах, играх, прохождении курса по предметам. Таким образом, можно проследить путь индивидуального образовательного маршрута школьника, исходя из его возможностей.

1. **Продвижение команд по станциям**

Все команды следуют согласно маршрутным картам

 Работа команд по маршрутным станциям

1. **Презентация работы каждой команды**

Участники квест-игры рассказывают о возможностях построения индивидуальных образовательных маршрутов через использование образовательного портала «Учи.ру» и презентуют результаты работы команды.

 Презентация команд

**VI. Итог квест-игры. Рефлексия**

Подводятся итоги проведенной квест-игры, участники делятся впечатлениями. Обсуждают полученный опыт и новые знания.