

Педагогічна розробка

Шабатюк Оксана Вікторівна, Запорізька спеціалізована школа І-ІІІ ступенів №100 Дніпровського району, вчитель біології.

Тема: Використання квест-кімнат для формування ключової компетентності «Екологічна грамотність і здорове життя».

Обґрунтування: Швидкий темп розвитку технологій, постійне проведення вільного часу в мережі Інтернет, створюють всі підстави залучити ці захоплення дітей до навчального процесу. Через постійну заборону користуватися різними гаджетами, часто виникають конфлікти між вчителем та дітьми через різне сприйняття цих ситуацій. Саме для того, щоб уникнути різних розбіжностей під час навчання, я використовую для перевірки знань та направлення самостійного пошуку інформації квест-кімнати. Це допомагає за допомогою ігрової діяльності в Інтернеті засвоїти певні знання, направити пошук інформації в потрібному напрямку та перевірити застосування отриманих знань на практиці.

Мета: за допомогою квест-кімнат перевірити знання екологічної спрямованості, використання правил економії природних ресурсів та сортування сміття; сприяти розширенню кругозору дитини, покращення екологічної свідомості, формуванню ключової компетентності «Екологічна грамотність і здорове життя».

Напрямки практичної діяльності: квест-кімнатами можна використовувати під час перевірки практичних знань під час уроків з екології та біології, як виховні аспекти під час виховних годин екологічної спрямованості. Даний засіб навчання доречно буде використовувати під час предметних тижнів, екологічного місячника. Вихід з квест-кімнати учні можуть шукати як самостійно, так і об'єднуватися для цього в команди. Деякі завдання можна виконувати тільки в парах.

Квест – це пошук або пошук пригод. Квест у школі – це гра, основним принципом якої є покрокове виконання заздалегідь підготовлених завдань. Результатом цього виконання повинно бути результат, який оцінює вчитель.

Результатом квест-кімнати є код від дверей, які відкривши, дитина може вийти із кімнати або навпаки перейти до іншої кімнати і далі продовжувати цікаву гру за вашими правилами.

Квест-кімната передбачає пошук виходу з одного чи кількох приміщень за допомогою захованих підказок. Зазвичай має обмеження в часі.

Основні завдання освітнього квесту:

- Розвиток інтересу до вивчення предмету. Квест-кімнати – знайомі для дітей; вони люблять розв’язувати загадки, виконувати квести. Тобто повторюють або самостійно вивчають певний матеріал.
- Виявлення учнів, які цікавляться предметом. Допомагає виявити учнів для подальшого поглибленого вивчення предмету з метою їх підготовки до олімпіад та наукової роботи.
- Підвищення результатів за рахунок змагального формату. Для того, щоб виконати завдання, дитина повинна розглянути питання з різних боків, тобто іноді навіть вивчити додаткову інформацію.
- Розвиток вміння працювати і приймати рішення в команді.
- Отримання і вдосконалення навичок використання освітніх програм і сервісів.
- Стимулювання використання школярами електронних пристроїв в освітніх цілях.

Також однією з суттєвих переваг квестів є можливість дистанційного навчання. Учаснику квесту надається можливість сформулювати власну точку зору самостійно, завдяки чому учасник не тільки засвоює потрібну йому інформацію, а й навчається логічно мислити, вибирати «єдину вірну» точку зору самостійно та доводити її правильність.

Приклади квест-кімнат.

Завдання для квестів.

Квест-кімната: Екологія подуту.

Мета: перевірити знання про економію різних видів природних ресурсів та питання сортування сміття, вміння об’єднувати предмети за їх різними ознаками та знаходити серед них зайвий; сприяти розвитку екологічної свідомості та розуміння значення природоохоронної діяльності, самостійності.

Завдання 1. В кожній родині намагаються економити природні ресурси. Як саме? Вставте пропущені слова та порахуйте голосні букви в них. це число – перша частина коду для відкриття дверей.

Вимикай _____, _____ та _____ коли ти йдеш із дому. Не використовуй _____ для фону, коли займаєшся різними речами. Приймай _____ замість ванни. Під час чистки зубів – наліж _____ у склянку для їх ополіскування.

Завдання 1. В кожній родині намагаються економити природні ресурси. Як саме? Встав пропущені слова та порахуй голосні букви в них. Це число – перша частка коду для відкриття дверей.

ВИМИКАЙ _____, _____ ТА _____ КОЛИ ТИ ЙДЕШ ІЗ ДОМУ. НЕ ВИКОРИСТОВУЙ _____ ДЛЯ ФОНУ, КОЛИ ЗАЙМАЄШСЯ РІЗНИМИ РЕЧАМИ. ПРИЙМАЙ _____ ЗАМІСТЬ ВАННИ. ПІД ЧАС ЧИСТКИ ЗУБІВ – НАЛІЙ _____ У СКЛЯНКУ ДЛЯ ЇХ ОПОЛІСКУВАННЯ.

Завдання 2. В кожній родині зберігається велика купа сміття. Розділіть ці предмети за контейнерами. Їх почергова кількість буде наступною часткою коду.

Завдання 2. В кожній родині зберігається багато сміття. Розділіть ці предмети за контейнерами. Їх почергова кількість буде наступною часткою коду.



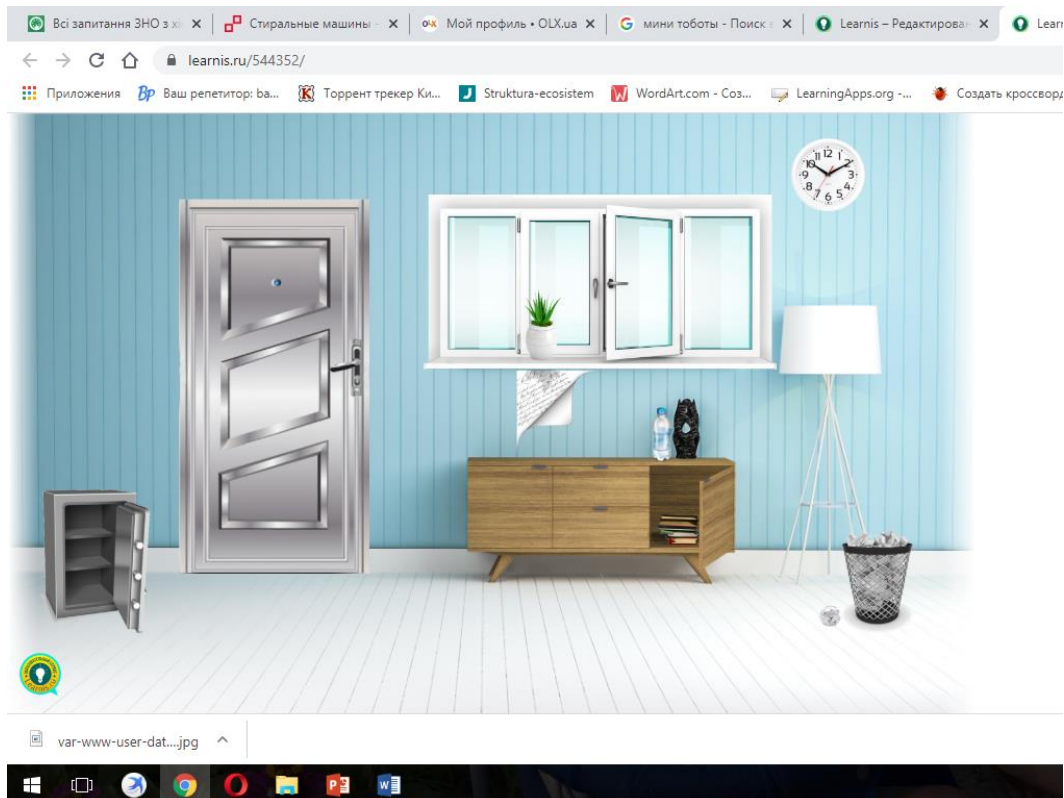
Завдання 3. На кожній картинці знайди зайвий предмет. Послідовність перших букв – остання частина коду.

Завдання 3. На кожній картинці знайди зайвий предмет. Послідовність перших букв – остання частина коду.



Код для входу у кімнату: 544352

Посилання на квест: <https://www.Learnis.ru/544352/>



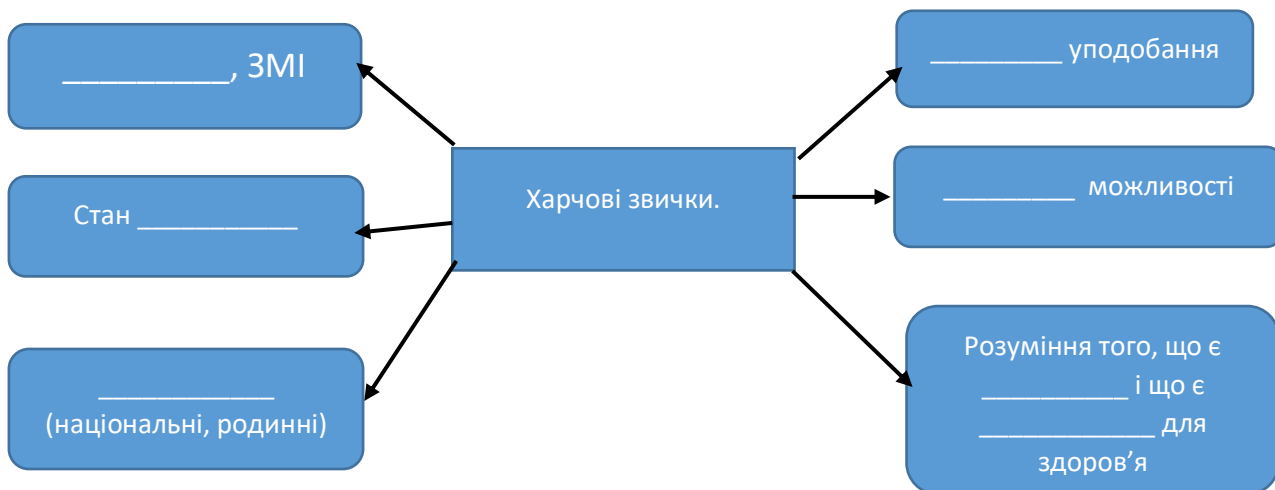
Код для відкриття дверей: 12413шавгввугс



Квест-кімната: Здорове харчування.

Мета: за допомогою гри перевірити засвоєння знань, що будуть сприятиме здоровому харчуванню: знання про харчові звички, їх формування, знати визначення термінів «помірність», «різноманітність», «збалансованість», навчитися знаходити відповідність між стравами достатньої калорійності та видами активності, відрізнити корисні продукти від шкідливих; сприяти розвитку екологічної свідомості та розуміння значення природоохоронної діяльності, самостійності.

Завдання 1. Ми знаємо, що є певні чинники для формування харчових звичок. Вставте пропущені слова. Порахуйте кількість букв в них. Отримане число – це перша частина коду.



ЗАВДАННЯ 1. МИ ЗНАЄМО, ЩО Є ПЕВНІ ЧИННИКИ ДЛЯ ФОРМУВАННЯ ХАРЧОВИХ ЗВИЧОК. ВСТАВТЕ ПРОПУЩЕНІ СЛОВА. ПОРАХУЙТЕ КІЛЬКІСТЬ БУКВ В НИХ. ОТРИМАНЕ ЧИСЛО – ЦЕ ПЕРША ЧАСТИНА КОДУ.



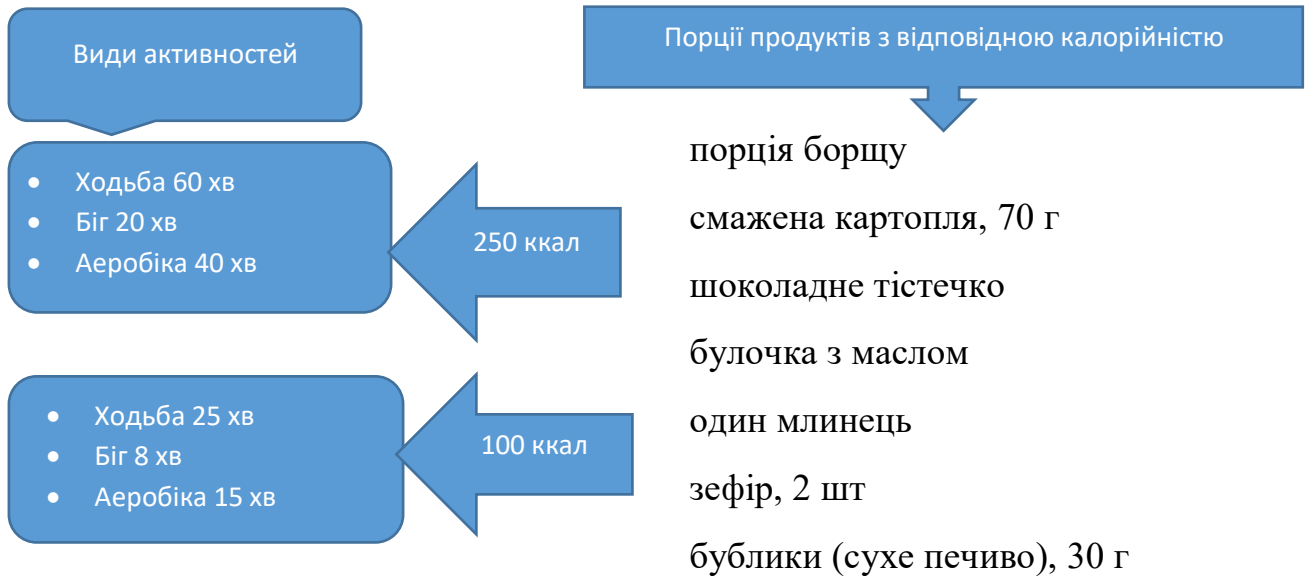
Завдання 2. Знайдіть відповідність між термінами та їх визначеннями. Їх відповідна послідовність – це друга частина коду.

- | | |
|--------------------|------------------------------------------------------------------------------------|
| 1. Помірність | А передбачає споживання продуктів усіх основних груп. |
| 2. Різноманітність | Б вимагає, щоб калорійність раціону не перевищувала енергетичних затрат організму. |
| 3. Збалансованість | В означає правильне співвідношення цих груп продуктів. |

ЗАВДАННЯ 2. ЗНАЙДІТЬ ВІДПОВІДНІСТЬ МІЖ ТЕРМІНАМИ ТА ЇХ ВИЗНАЧЕННЯМИ. ЇХ ВІДПОВІДНА ПОСЛІДОВНІСТЬ – ЦЕ ДРУГА ЧАСТИНА КОДУ.

- | | |
|--------------------|------------------------------------------------------------------------------------|
| 1. Помірність | А передбачає споживання продуктів усіх основних груп. |
| 2. Різноманітність | Б вимагає, щоб калорійність раціону не перевищувала енергетичних затрат організму. |
| 3. Збалансованість | В означає правильне співвідношення цих груп продуктів. |

Завдання 3. Розподіліть страви достатньої калорійності між видами активності. Кількість страв до першої та другої активностей – дві складові останньої частки коду.



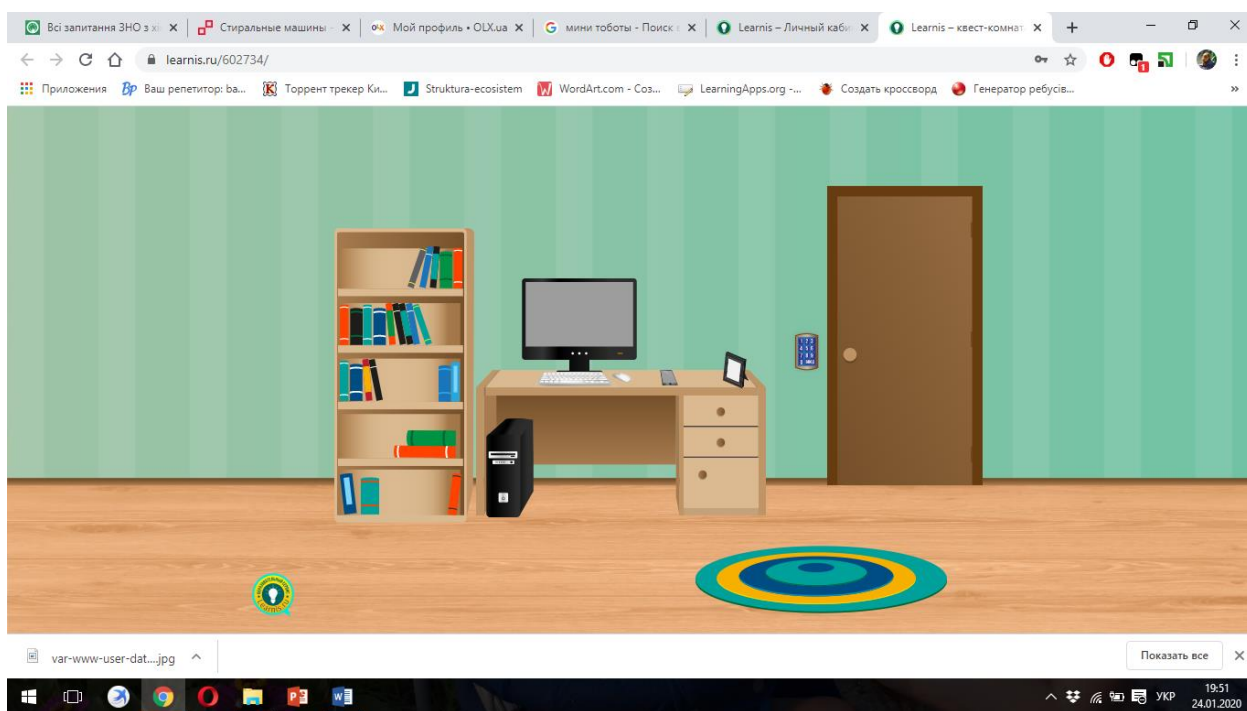
Завдання 4. Покладіть до харчового кошику корисні продукти. Їх кількість – остання частина коду.

**ЗАВДАННЯ 4. ПОКЛАДІТЬ ДО ХАРЧОВОГО КОШКИКУ
КОРИСНІ ПРОДУКТИ. ЇХ КІЛЬКІСТЬ – ОСТАННЯ ЧАСТИНА
КОДУ.**

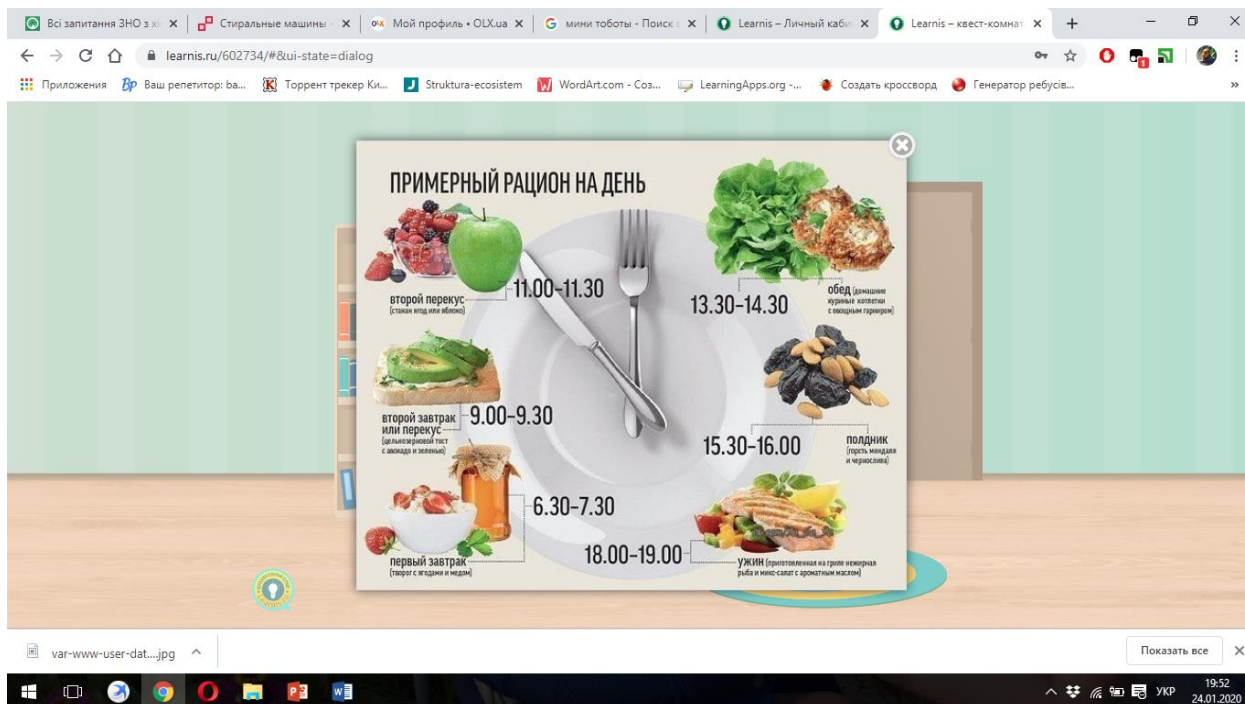


Номер Вашего квеста: 602734

Посилання на квест: <https://www.Learnis.ru/602734/>



Код для виходу з кімнати: 576ав439




Квест-кімната: Зникаючі види та ландшафти Запорізького краю.

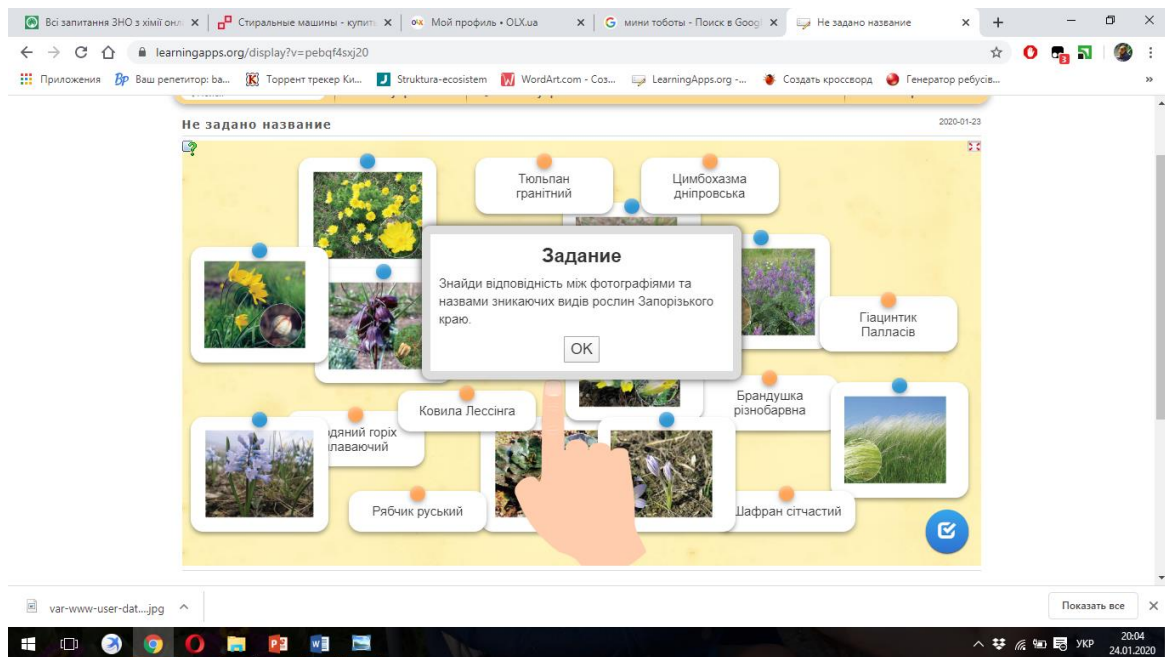
Мета: за допомогою гри розглянути перелік зникаючих видів рослин та тварин Запорізького краю, навчитися визначати заказники за певними категоріями; сприяти розвиненню екологічної свідомості та розуміння значення природоохоронної діяльності, самостійності та залучати учнів до командної роботи.

Завдання 1. Знайди відповідність між фотографіями та назвами зникаючих видів рослин Запорізького краю.

<https://learningapps.org/display?v=pebqf4sxj20>

ЗАВДАННЯ 1.
ЗА ДОПОМОГОЮ САЙТУ LEARNINGAPPS.ORG
ВИКОНАЙТЕ ЗАВДАННЯ НА ЗНАННЯ РОСЛИН, ЯКІ
ЗНИКАЮТЬ ТА ПОТРЕБУЮТЬ ОХОРОНИ. ПРИ ВІРНОМУ
ВИКОНАННІ ВИ ОТРИМАЄТЕ ПЕРШУ ЧАСТИНУ КОДУ
ДЛЯ ВІДКРИТТЯ ДВЕРЕЙ.




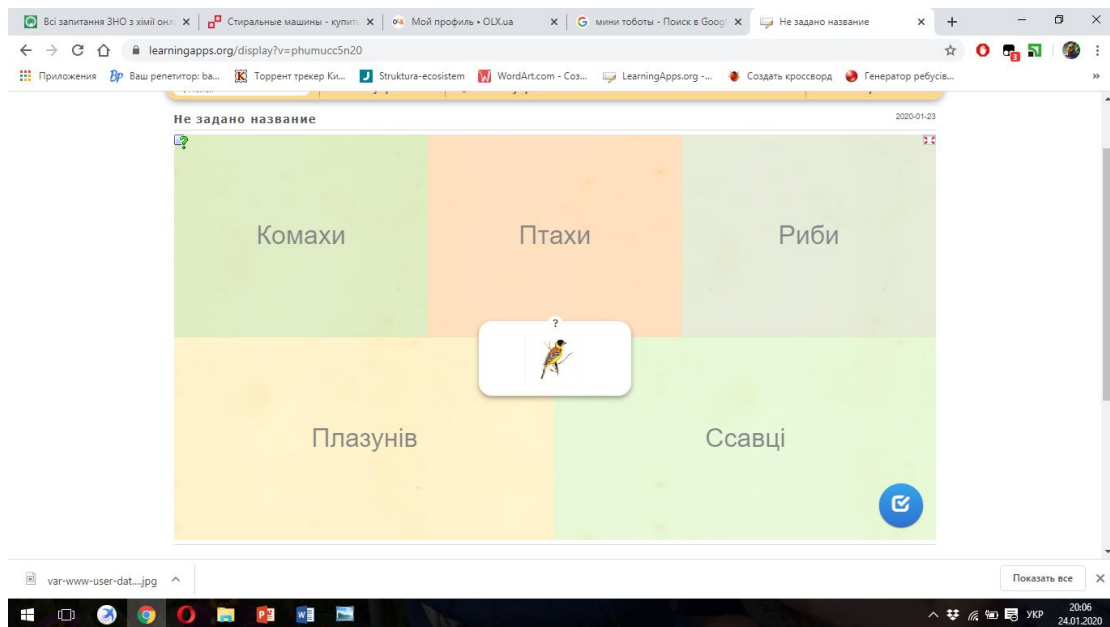


Завдання 2. Розмістите тварин, що потребують охорони за їхніми систематичними групами.

<https://learningapps.org/display?v=phumucc5n20>

ЗАВДАННЯ 2.
ЗА ДОПОМОГОЮ САЙТУ LEARNINGAPPS.ORG
ВИКОНАЙТЕ ЗАВДАННЯ НА ЗНАННЯ ТВАРИН, ЯКІ
ЗНИКАЮТЬ ТА ПОТРЕБУЮТЬ ОХОРОНИ. ПРИ ВІРНОМУ
ВИКОНАННІ ВИ ОТРИМАЄТЕ ДРУГУ ЧАСТИНУ КОДУ
ДЛЯ ВІДКРИТТЯ ДВЕРЕЙ.





Завдання 3. Завдання 3. із запропонованого переліку заказників Запорізького краю. виберіть номера заказників загальнозоологічної категорії. Складіть ці цифри і отримайте останню частку коду.

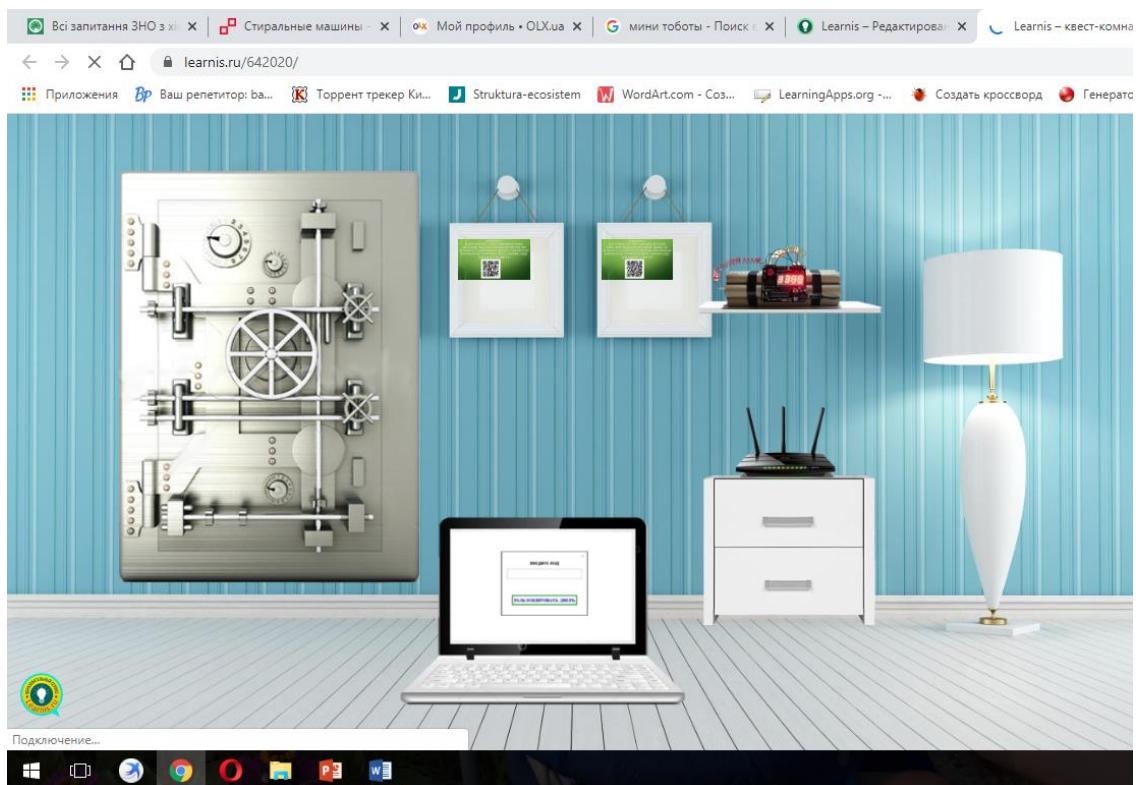
- | | |
|------------------------------|-----------------------------------|
| 1. Алтагирський заказник | 9. Балка Берда |
| 2. Приморський (заказник) | 10. Солов'їна роща |
| 3. Великі і малі Кучугури | 11. Дніпровські пороги (заказник) |
| 4. Герпетологічний заказник | 12. Каштанівський заказник |
| 5. Молочний лиман (заказник) | 13. Заплава річки Атманай |
| 6. Васильківська балка | 14. Балка Гадюча |
| 7. Д'яконські сади | 15. Лубенцівський заказник |
| 8. Родіонівський заказник | 16. Степова балка |

ЗАВДАННЯ 3. ІЗ ЗАПРОПОНОВАНОГО ПЕРЕЛІКУ ЗАКАЗНИКІВ ЗАПОРІЗЬКОГО КРАЮ. ВИБЕРІТЬ НОМЕРА ЗАКАЗНИКІВ ЗАГАЛЬНОЗООЛОГІЧНОЇ КАТЕГОРІЇ. СКЛАДІТЬ ЦІ ЦИФРИ І ОТРИМАЙТЕ ОСТАННЮ ЧАСТКУ КОДУ.

1. АЛТАГИРСЬКИЙ ЗАКАЗНИК	9. БАЛКА БЕРДА
2. ПРИМОРСЬКИЙ (ЗАКАЗНИК)	10. СОЛОВ'ІНА РОЩА
3. ВЕЛИКІ І МАЛІ КУЧУГУРИ	11. ДНІПРОВСЬКІ ПОРОГИ (ЗАКАЗНИК)
4. ГЕРПЕТОЛОГІЧНИЙ ЗАКАЗНИК	12. КАШТАНІВСЬКИЙ ЗАКАЗНИК
5. МОЛОЧНИЙ ЛИМАН (ЗАКАЗНИК)	13. ЗАПЛАВА РІЧКИ АТМАНАЙ
6. ВАСИЛЬКІВСЬКА БАЛКА	14. БАЛКА ГАДЮЧА
7. Д'ЯКОНСЬКІ САДИ	15. ЛУБЕНЦІВСЬКИЙ ЗАКАЗНИК
8. РОДІОНІВСЬКИЙ ЗАКАЗНИК	16. СТЕПОВА БАЛКА

Номер Вашего квеста: 642020

Прямая ссылка на квест: <https://www.Learnis.ru/642020/>



Код для виходу з кімнати: 333тхір39

