

Лидер сообщества



Беляева Мария Вячеславовна



Симакова Юлия Викторовна

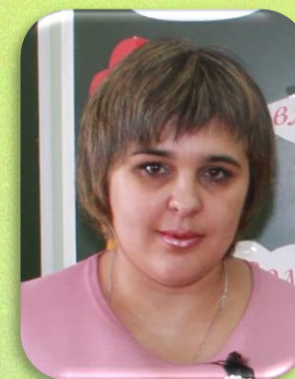


Болтенкова Анна Сергеевна

Сообщество 6 «ПРОфессионалы»



Филонова Надежда Владимировна



Коростова Вера Павловна





Наша идея

Квест - игра

Выбор творческого объединения

Веб-квесты

Дошкольное образование

Начальная школа

Серия разновозрастных квестов с использованием STEM - технологий

Лего-моделирование

Занимательная лингвистика

Математические ступеньки

Юный изобретатель



Мультипликатор

Волшебная палитра

Я – исследователь



Основная школа

Средняя школа

Веб-квесты и квест-комнаты

Веб-квесты и квест-комнаты

Выбор направления внеурочной деятельности

Выбор профиля

Робототехника

Юный химик

Занимательная математика

Химико-биологический

Физико-математический

Гуманитарный

Информационно-технический



Эффективность идеи

Формируется умение принимать оптимальное решение

Развивается критическое мышление

Умение работать в команде

Развиваются навыки сотрудничества

Всестороннее развитие учащихся

Привитие навыков обработки информации

Обучающиеся учатся самостоятельно преодолевать препятствия

Огромный интерес со стороны детей

Положительный отзыв администрации и коллектива педагогов

Вызвала одобрение у всех участников образовательного процесса

Заинтересованность родителей

Повышаются результаты учащихся

В предметных олимпиадах

В конкурсах

Качество знаний

Технология развития критического мышления

Использование современных образовательных технологий

Квест - технологии

STEM- технологии

Геймификации

Метод проектов



Реализация идеи

Серия разновозрастных квестов, позволяющих выбрать направление внеурочной деятельности и построения индивидуальной образовательной траектории учащихся с использованием STEM технологий

Постановка целей:

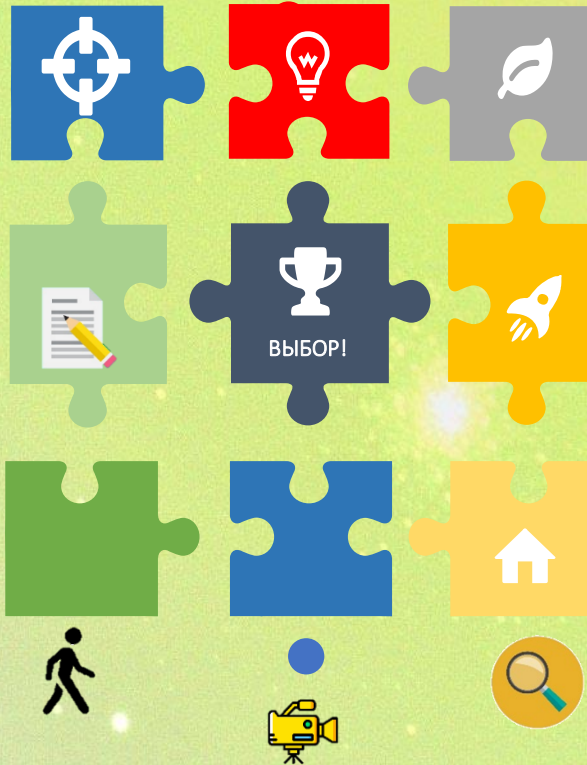
мотивирующий видеоролик, созданный с помощью Tik Tok

Вводное анкетирование:

использование Google-формы или Quiziz

Выбор направления:

(интерактивный переход в зависимости от результатов анкетирования



Рефлексия:

учащиеся оставляют свои комментарии, заметки в виде стикеров на онлайн-доске Padlet

Практическое применение полученной информации:

реальные квест-комнаты, где дети пробуют свои возможности на практике с использованием технологии геймификации

Участие в веб-квесте «Выберись из комнаты»:

с помощью онлан-сервиса Learnis

Обучающее видео, рассказывающее о выбранном направлении:

технология сторителлинг от лица учащихся