

Тезисы проекта "Интерактивный квест как метод обучения"

Саратова Дарья Александровна

Студент (бакалавр)

Балтийский федеральный университет имени Иммануила Канта, Калининград, Россия

E-mail: DASaratova@stud.kantiana.ru

Тезисы проекта "Интерактивный квест как метод обучения"

Цели проекта:

1. Образовательная цель:

Повышение уровня экологической грамотности школьников через интерактивное погружение в проблемы региона.

2. Социальная цель:

Сплочение школьников вокруг общей задачи, развитие навыков командной работы и ответственности за окружающую среду.

3. Практическая цель:

Создание интерактивного квеста, который станет инструментом для распространения экологических знаний и вовлечения школьников в активную деятельность.

—

Задачи проекта:

1. Исследовательские задачи:

- Провести анализ экологических проблем региона.
- Изучить интересы и потребности школьников для создания увлекательного и познавательного квеста.

2. Образовательные задачи:

- Разработать сценарий квеста, который включает информацию о местных экологических проблемах и способах их решения.
- Интегрировать в квест элементы игрового обучения (геймификации) для повышения мотивации участников.

3. Организационные задачи:

- Привлечь школьников к созданию квеста, распределив роли и задачи между участниками.
- Организовать процесс прохождения квеста для других школьников, чтобы расширить аудиторию и вовлечь больше участников.

4. Практические задачи:

- Создать интерактивные материалы (задания, головоломки, кейсы) для квеста.
- Провести апробацию квеста и собрать обратную связь для улучшения проекта.

—

Методы реализации:

1. Подготовительный этап:

- Сбор информации об экологических проблемах региона.
- Формирование команды школьников-разработчиков квеста.

2. Этап разработки:

- Создание сценария квеста, включающего образовательные и игровые элементы.
- Распределение задач между участниками (например, создание заданий, оформление материалов, тестирование).

3. Этап реализации:

- Проведение квеста для школьников.

- Сбор обратной связи и анализ результатов.

4. Заключительный этап:

- Доработка квеста на основе полученных данных.
- Презентация проекта на школьных и региональных мероприятиях.

—

Ожидаемые результаты:

1. Для школьников:

- Повышение уровня знаний об экологических проблемах региона.
- Развитие навыков командной работы, креативного мышления и ответственности.
- Формирование активной гражданской позиции.

2. Для образовательного процесса:

- Внедрение инновационного метода обучения, который может быть использован в других школах и регионах.

- Создание базы интерактивных материалов для дальнейшего использования.

3. Для экологии региона:

- Привлечение внимания к локальным экологическим проблемам.
- Возможность реализации конкретных действий по улучшению экологической ситуации силами школьников.

Заключение

Проект "Интерактивный квест как метод обучения" сочетает в себе образовательные, социальные и практические аспекты. Он не только информирует школьников об экологических проблемах, но и вовлекает их в активную деятельность, способствуя развитию навыков командной работы и ответственности. Этот проект может стать примером успешного использования интерактивных методов в образовании и вдохновить других на создание подобных инициатив.