

Методическая разработка Цифровая образовательная игра «КВЕСТ»

Методическая разработка предназначена в помощь педагогам, работающим с обучающимися начальных классов. Квест имеет краеведческую направленность и может быть использован на уроках Литературного чтения на родном (русском) языке и во внеурочной деятельности. Вопросы квеста составлены на материалах хрестоматии «Литература Костромского края» в рамках раздела «Сказки писателей – костромичей» (вопросы составлены по сказкам: «Чудесное яблоко», «Иванушко», «Сергиюшко» Е.В.Честнякова и по сказкам: «Красочки», «Мышонок», «Мужик и Медведь» А.М.Ремизова). Прохождение квеста способствует актуализации имеющихся у обучающихся знаний по разделу. Эту методическую разработку можно использовать на последнем уроке по разделу (обобщаем материал и выставляем отметку) или на первом уроке изучения нового раздела (в качестве повторения).

Инструкция

Квест «Иван Царевич и серый волк» составлен в программе Microsoft Power Point. Ребята получают возможность в ходе прохождения квеста путешествовать с героями русской народной сказки и оказывать им помощь, отвечая на вопросы. На первом слайде указано название квеста. На втором слайде даётся инструкция. Игра состоит из 22 слайдов. Можно играть одному, в паре или в группе. Тогда все получают одинаковые отметки, какие заработают. На первом и втором слайде есть стрелка для перехода на следующий слайд. На некоторых слайдах есть кнопки выхода, когда ребята закончат прохождение квеста. С третьего слайда начинаются вопросы тестового характера с тремя вариантами ответов. Только один является правильным. Ребята читают вопрос и нажимают на кнопку верного ответа. Так постепенно они приближаются к своей отметке. Я думаю, что эта ЦОИ будет полезна и интересна обучающимся и педагогам.