

«Квест- технология и опыт ее применения в условиях ФГОС»

- **Квест** - (заимствование англ. Quest — «поиск, предмет поисков, поиск приключений, исполнение рыцарского обета»; изначально - один из способов построения сюжета — путешествие персонажей к определенной цели через преодоление трудностей).
- Технология квеста разработана профессором Университета Сан-Диего (США) Доджем Берни в 1995 году как способ организации поисковой деятельности в учебном процессе.

В квестах можно выделить такие виды:

- - *линейные*, когда задачи решаются по цепочке, одна за другой;
- - *штурмовые*, когда участники получают задачу, подсказки для её решения, но пути решения выбирают сами;
- - *кольцевые*, когда это тот же линейный квест, но заключённый в круг. В этом случае команды участников стартуют с разных точек, и каждая идет по своему пути к финишу.

Задания для квестов:

- поиск «Сокровищ»
- расследование происшествий
- помощь героям
- путешествие
- приключение по мотивам художественной литературы

«Наше лето»



«В центре города большого, очень много есть дорог»



«Путешествие по Республике Хакасия»



«На помощь лесовичку»

