

Проектировочно-методический семинар

«Квест-кейсовые технологии в изучении теоретических разделов естественных наук в школе»

Вы все прекрасно знаете, что трудные теоретические темы, параграфы учебников с энтузиазмом осваиваются далеко не всеми учащимися. Попытка же углубленного понимания материала учениками на основе лишь объяснений усталого учителя и холодного рассудка удачно заканчивается еще реже. Что же делать?

Одно из решений – создать условия для пробуждения внутренней познавательной мотивации школьников. Одно из таких эффективных условий - научно-образовательные квест-кейсовые технологии.

Что же это такое, как их создавать и применять?

Основные цели семинара:

- изучение методологических основ применения квест-кейсовых технологий в школьном естественнонаучном образовании;
- освоение базовых компонентов квест-кейсовых технологий через игровое проживание и рефлекссию прожитого;
- приобретение начального опыта проектирования учебных занятий по теоретическим разделам естественных наук на основе квест-кейсовых технологий;
- создание рабочих проектов и сценариев учебных занятий по теоретическим разделам естественных наук на основе квест-кейсовых технологий.

Образовательные результаты:

- содержательное и ориентированное на практику представление о квест-кейсовых технологиях;
- навыки совместного проектирования в группе учебных занятий на основе квест-кейсовых технологий;
- понимание своей профессионально-личностной роли в проектируемых учебных занятиях на основе квест-кейсовых технологий;
- в ходе проектирования расширение и углубление своих знаний по той или иной предметной и межпредметной теме;
- реальный рабочий продукт в виде проекта учебного занятия на основе квест-кейсовых технологий.

Ведущий: *Пузыревский Валерий Юрьевич*, кандидат философских наук, эксперт проекта «Школьная лига РОСНАНО» и руководитель сетевой лаборатории «Межпредметная учебная интеграция», член Совета по образованию Санкт-Петербургского союза ученых, автор книг и пособий по различным вопросам школьного образования.

Участники: учителя и методисты учебных предметов естественно-научного цикла

Продолжительность – 16 акад. часов

- аудиторных – 8 акад. часов
- самостоятельная работа по проектированию и консультации – 8 часов

Примерная программа семинара:

Тема 1: Квест-кейсовые технологии и теоретические разделы естественных наук в школе – 1 час

Тематические линии работы, цели и задачи семинара. Социокультурные и психологические контексты науки. Теоретические модели и аналогии в науке. Абстракция и эмпатия в науке. Игра и познавательная мотивация. Роль захватывающего сюжета в квест-кейсовых технологиях и научная картина мира. – 1 час.

Тема 2: Начало рабочего проектирования учебных занятий на основе квест-кейсовых технологий – 7 часов

2.1. Практическое знакомство с квест-кейсовыми технологиями через непосредственное участие в примерах занятий, форм учебной деятельности, где они используются. Упр. «Детективные агентства», «В поисках загадочного числа», «Журналист», «Интер-вью с окружающим миром», «Диалогика стилей в науке». *Работа в группах и индивидуально. – 2 часа.*

2.2. Рефлексия процесса вовлеченности участников семинара в научный материал на прошедших занятиях. – 0,5 часа

2.3. Проектировочная мастерская по выявлению приключенческого сюжета в научно-теоретических текстах монографий и учебников по физике, химии и биологии. Представление целесообразных с точки зрения образовательных задач вариантов сюжета. Отбор дидактически лучшего. *Работа в группах. Краткие итоги данного этапа работы. – 0,5 часа.*

2.4. Проектировочная мастерская по созданию персонажей, игровых действий и кейсовых заданий, позволяющих вовлечь учащихся в выбранный сюжет. *Работа в группах. Краткие итоги данного этапа работы. – 0,5 часа.*

2.5. Продумывание пространственно-временной и организационной структуры образовательного квеста на основе выбранного сюжета. *Работа в группах. Краткие итоги данного этапа работы. – 0,5 часа.*

2.6. Разработка критериев и способов оценки результативности квест-кейсового занятия. *Работа в группах. Краткие итоги данного этапа работы. – 0,5 часа.*

2.7. Создание рабочего сценария учебного занятия на основе квест-кейсовых технологий. *Работа в группах. Краткие итоги данного этапа работы. – 1 час.*

2.8. Представление группами созданных сценариев. – 0,5 часа.

2.9. Итоговая рефлексия. – 1 час