

13.09.2017

ЛИЦЕЙ

№ 10

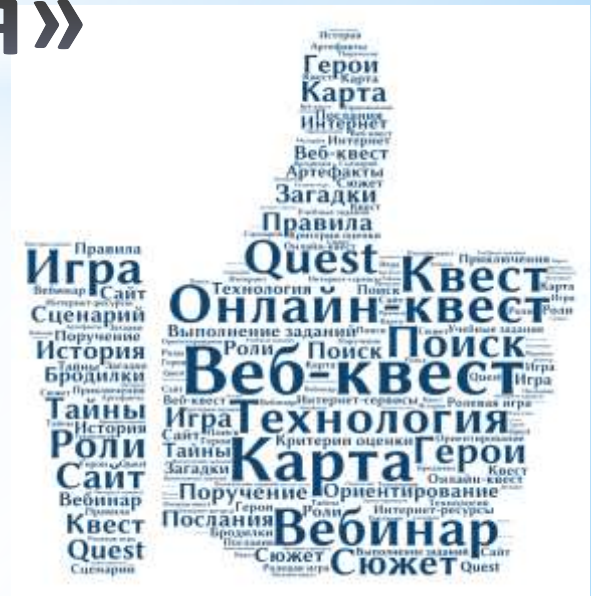
Калининградская обл.

г. Советск

**Добро пожаловать на вебинар!**

МАОУ «ЛИЦЕЙ №10» г. СОВЕТСКА

# «Создание веб-квеста при организации дополнительного образования»



## Цель:

трансляция опыта использования проблемно ориентированных технологий с помощью образовательного веб-квеста.

## Задачи:

- представление опыта использования веб-квеста в воспитательно-образовательном пространстве образовательной организации;
- формирование у заинтересованных лиц навыков использования IT-технологий для повышения мотивации обучающихся.

## Целевая аудитория:

руководители, заместители директоров по ВР, педагоги-организаторы, психологи, классные руководители, учителя.

# Тематика рассматриваемых вопросов

- 15.00 Открытие вебинара. Организация поисково-познавательной работы в системе дополнительного образования (*Олишевская Алла Рудольфовна, педагог-психолог, координатор «Школы компетентностного роста»*)
- 15.10 Практика организации и проведения Веб-квеста в рамках реализации модуля «Часа свободных ассоциативных инициаций» - «Занимательная физика» (*Олишевский Олег Францевич, учитель физики*)
- 15.30 Веб-квестирование - путь формирования метанавыков как ценностных ориентиров достижения новых образовательных результатов в рамках модуля «Часа свободных ассоциативных инициаций» - (*Павлова Татьяна Петровна, учитель математики и информатики*)
- 15.50 Психологические аспекты использования Веб-квеста в образовательно-воспитательном пространстве образовательной организации (*Олишевская Алла Рудольфовна, педагог-психолог, координатор «Школы компетентностного роста»*)
- 16.00 Завершение вебинара.

МАОУ «ЛИЦЕЙ №10» г. СОВЕТСКА

# Организация поисково- познавательной работы в системе дополнительного образования



Олишевская Алла Рудольфовна,  
педагог-психолог, координатор  
«Школы компетентностного роста»

Дополнительное образование - это процесс обучения, воспитания и развития, направленный на удовлетворение интересов и потребностей детей, основанный на вариативности и постоянном обновлении содержания.



**Дополнительное образование детей -  
составная часть общего  
образования, позволяющая  
обучающемуся приобрести  
устойчивую потребность в познании  
и творчестве, максимально  
реализовать себя,  
самоопределиться профессионально  
и личносно.**

# http://10lic.schools39.ru/

**Внимание! Карта свободного выбора маршрута дополнительного образования и внеурочной деятельности для всех желающих освоить новые программы на 2017-2018 учебный год**

10.08.2017 08:38 | PDF | Print | Email

Рейтинг пользователей: ●●●●● / 3

Худший ● ● ● ● ● Лучший Рейтинг



Уважаемые обучающиеся и родители! Предлагаем Вам выбрать те модули и курсы внеурочной деятельности, которые Вы хотели бы освоить. Пройдя по ссылкам на слайдах, Вы можете заполнить форму регистрации на понравившийся курс (модуль) на 2017-2018 учебный год. Выбирайте!

1 из 42 Автоматически





ИЗО-  
студия

БИО -  
лаборатор  
ия

Лазерное  
моделиро  
-вание

Школа  
дизайна

Я -  
радиоведу  
щий

Клуб  
знатоков

Физическая  
лаборатория

Теннис

Плаван



В нашем лицее успешно функционирует инновационная лаборатория, в которой может быть реализована практически любая техническая идея лицеиста.

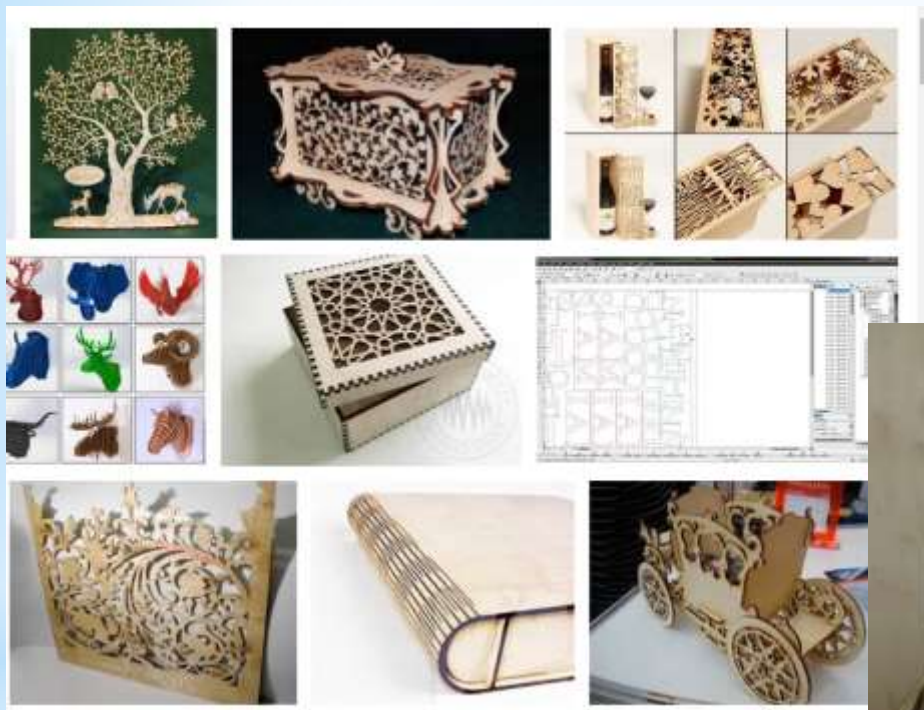


Производственная лаборатория – это инновационный технологический центр, но инструменты «классической мастерской» здесь заменены на самое передовое и технологически совершенное оборудование. Вместо электрического лобзика – лазерный станок, вместо гипсовых форм – 3D-принтер, позволяющий «напечатать» из пластика любой небольшой предмет.



Чтобы создать готовое изделие на лазерном станке, учащимся необходимо:

- \* Самостоятельно подобрать модели, шаблоны изделия (поисковая деятельность)
- \* Подключить лазерный гравер.



Чтобы создать готовое изделие на лазерном станке, учащимся необходимо:

- \* Загрузить чертеж в программное обеспечение для лазерного гравера и установить настройки программы на резку материала.
- \* Установить материал (лист фанеры) в рабочем поле гравера.





Чтобы создать готовое изделие на лазерном станке, учащимся необходимо:

- \* Убедиться, что область печати не выходит за пределы фанерного листа.
- \* Запустить программу резки фанеры.
- \* Отделить полученные детали от основания и склеить их.











# Веб-квест-технология



Веб-квест от английского "webquest"

—

«Интернет поиск».



# Веб-квест в образовании

- Современные требования ФГОС к организации внеурочной деятельности учащихся предусматривают такие формы работы учащихся как проектная и исследовательская деятельность.



- В процессе проектной деятельности формируется человек, умеющий действовать не только по образцу, но и самостоятельно получающий необходимую информацию из максимально большего числа источников, умеющий ее анализировать, выдвигать гипотезы, строить модели, экспериментировать и делать выводы, принимать решения в сложных ситуациях.
- Применение метода проектов имеет большие преимущества.

# Преимущества метода проектов

Проектная деятельность обогащает личностный опыт школьников и позволяет им:

Четче осознавать свои интересы

Совершенствовать умение работать с информацией

Актуализировать знания по предмету и конкретной теме

Применять их в своей учебной деятельности



# Web-квест в проектной деятельности

- Одной из форм проектной деятельности является образовательный Веб-квест.
- «Образовательный Веб-квест - это сайт в Интернете, с которым работают учащиеся, выполняя ту или иную учебную задачу. Разрабатываются такие веб-квесты для максимальной интеграции Интернета в различные учебные предметы на разных уровнях обучения в учебном процессе. Они охватывают отдельную проблему, учебный предмет, тему, могут быть и межпредметными.

# Для каких предметов подходит эта технология?

- Преимущество данной технологии состоит в том, что она применима к любому школьному предмету: Английский язык, Химия, Биология, История, Литература, География, Физика, Математика, Психология. Эта технология подходит как для организации урочной индивидуальной или групповой работы, так и для внеклассной работы.

# Типы Веб-квестов

- Различают **два типа Веб-квестов**: для кратковременной (цель: углубление знаний и их интеграция, рассчитаны на одно-три занятия) и длительной работы (цель: углубление и преобразование знаний учащихся, рассчитаны на длительный срок - может быть, на семестр или учебный год).





**ВЕБ-КВЕСТ**  
**Задачи**

компиляция

пересказ

детектив

журналистское  
расследование

проектирование  
и планирование



научные  
исследования



творческое  
задание



аналитическая  
задача



самопознание



суждение



убеждение



достижение  
консенсуса

# Структура веб-квеста

1. **Введение** - краткое описание темы веб-квеста.
2. **Задание** формулировка проблемной задачи и описание формы представления конечного результата.
3. **Порядок работы и необходимые ресурсы** - описание последовательности действий, ролей и ресурсов, необходимых для выполнения задания (ссылки на интернет-ресурсы и любые другие источники информации), а также вспомогательные материалы (примеры, шаблоны, таблицы, бланки, инструкции и т.п.), которые позволяют более эффективно организовать работу над веб-квестом.
4. **Оценка** - описание критериев и параметров оценки выполнения веб-квеста, которое представляется в виде бланка оценки. Критерии оценки зависят от типа учебных задач, которые решаются в веб-квесте.
5. **Заключение** краткое описание того, чему смогут научиться учащиеся, выполнив данный веб-квест.
6. **Использованные материалы** ссылки на ресурсы, использовавшие для создания веб-квеста.
7. **Комментарии для преподавателя** методические рекомендации для преподавателей, которые будут использовать веб-квест





# Критериями методической оценки веб-квестов являются:

При работе над веб-квестами участники проекта оценивают самих себя, товарищей по команде. Рекомендуется использовать от 4 до 8 критериев, которые могут включать оценку:

- исследовательской и творческой работы,
- качества аргументации, оригинальности работы,
- навыков работы в микрогруппе,
- устного выступления,
- мультимедийной презентации,
- письменного текста и т.п.

# Роль учителя (организатор, координатор, консультант)

Корректно смоделировать стратегию решения поставленной задачи, направить учащихся, создать актуальную, значимую для учащихся обучающую ситуацию.





# Этапы работы учащихся с КВЕСТОМ

1. Ознакомление с его целью и задачами.
2. Распределение ролей между участниками группы.
3. Ознакомление с критериями оценки как индивидуальной деятельности так и совместного конечного продукта.
4. Самостоятельная деятельность по поиску и компиляции информации.
5. Совместная деятельность участников группы по подготовке конечного продукта квеста.
6. Презентация конечного продукта перед одноклассниками.
7. Этап саморефлексии.

# Результатом выполнения заданий квеста должно быть

- Не бездумное копирование фрагментов найденной информации, а ее критическое осмысление учащимися, переработка с целью формирования нового знания.



# Результат веб-квеста

- Итоговый проект веб-квеста может быть представлен в виде презентации, доклада, театральной постановки, статьи и т. д.

Работа с веб - квестом влияет на систему ценностей учащихся, их моральных качеств. Создается атмосфера сотрудничества.



# Теоретическая основа квеста как образовательной технологии

- -критическое и творческое мышление;
- -проблемное обучение;
- ситуационно обусловленное обучение в аутентичных условиях;
- -обучение в группе.





# Веб-квест способствует

- -повышению мотивации к самообучению;
- -формированию новых компетенций;
- -развитию креативного потенциала;
- -повышению личностной самооценки;
- -развитию не востребуемых в учебном процессе личностных качеств (поэтические, музыкальные, художественные способности).



# Веб-квест на уроках. Преподаватель тратит минимум учебного времени, охватывая максимум материала благодаря

- постановке конкретной задачи квеста;
- Наличию доступно и детально прописанных шагов, указаний к выполнению поставленной задачи;
- Разделению работы учащихся по ролям;
- Точно прописанных заданий для каждого участника, наличии наводящих вопросов и ссылок на интернет-источники;
- Доступу к критериям оценки как индивидуальной так и групповой работе





# Работа над веб-квестом развивает компетенции:

- Информационные: работать с информацией, анализировать, обобщать ее, устанавливать ассоциации с ранее изученным, делать выводы.
- Проективные: генерировать идеи, находить варианты решения проблемы, предвидеть возможные последствия принимаемых решений.
- Коммуникативные: вступать в общение, отстаивать свою точку зрения.
- Интерактивные: сотрудничать с другими, принимать их точку зрения, доверять партнерам, отвечать за результат своего труда.
- Медийные: умение работать с компьютерными средствами.



# Процесс создания ВК:

- 1. Выберите тему, подходящую для ВК:
- 2. Подберите дизайн для этой темы: Напишите задание и создайте и опишите роли для учащихся. Выбор задания - это наиболее трудная часть ВК.
- 3. Заполните секцию выбора критериев для оценки учащихся. Продублируйте это в секции для преподавателей.
- 4. Подберите комплект Интернет — ресурсов, необходимых учащимся для выполнения задания.
- 5. Заканчивать создание ВК рекомендуется написанием введения и заключения.

<http://fcpro.10lic.ru/ru/Квест-по-физике.>



Учебно-познавательная среда "Путь к успеху"



Гражданско-патриотическая среда "Моё время-моя ответственность"

Квест по физике

## ЦИТАТА ДНЯ

СЕГОДНЯ 12 сентября  
вторник

«Никогда не подходите к человеку, думая, что в нем больше дурного, чем хорошего.  
"М.Горький"

# ПРИКЛЮЧЕНИЯ ОКУНИСЬ В МИР НОВЫХ ОЩУЩЕНИЙ

Привет! Ты попал на поле сражения нескольких физиков. Человек паук, Железный человек, Супермен и Женщина кошка пытаются выяснить, кто из них больше знает. Будь осторожен и внимателен! Если сможешь одному из них, пройдешь испытание и выиграешь, то получишь Кубок физиков! Введи текст



Человек паук

*Доктор Питер Бенджамин Паркер (англ. Dr. Peter Benjamin Parker) — супергерой, известный как Человек-паук (англ. Spider-Man). Питер был укушен радиоактивным пауком в средней школе, и в результате у него развились способности, похожие на паучьи. Вскоре он смог свободно ползать по стенам и чувствовать опасность и, в конце концов, создал устройство, которое стреляет паутиной.*



Железный человек

*Сын богатого промышленника, Тони Старк был гениальным изобретателем и механиком. Он унаследовал бизнес отца в возрасте 21 года, превратив компанию в одного из лидирующих производителей оружия. Вместе со своим товарищем Старк начал работать над модифицированным экзоскелетом, оснащенным тяжелым вооружением и сконструировал защитную грудную пластинку для поддержания раннего сердца изобретателя.*



Супермен

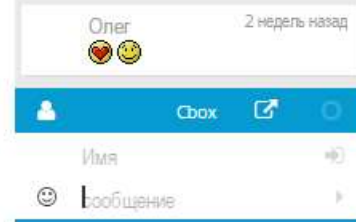
*Супермен появился на свет на планете Криптон и при рождении получил имя Кал-Эл. Ещё младенцем он был отправлен на Землю своим отцом-учёным Джор-Элом за несколько минут до уничтожения Криптона. Его нашла и приютила семья канзасского фермера. Земные родители дали ребёнку имя Кларк Кент. Ещё в раннем возрасте у мальчика проявились сверхчеловеческие способности, которые он решил применять на благо человечеству.*



Женщина кошка

*Женщина-кошка — персонаж вселенной DC Comics, в комиксах о Бэтмене. Первоначально была суперзлодейкой, но позже стала героиней. Па́йинс Фи́ллипс — скромный косметический дизайнер. Она случайно узнала секрет о креме своих работодателей и была смыта в трубу. Её воскресили дворовые кошки во главе с домашней кошкой по имени Полночь. Сначала она вела себя как кошка только по ночам, когда она себя не контролировала, но потом узнала о своём превращении и стала ночным супергероем.*

## НАШ ЧАТ





# Заключение

Мы считаем технологию веб-квест, очень своевременным и полезным инструментом для внедрения элементов игры в обучение. Обучение становится более интересным, кроме того повышается мотивация. Современные преподаватели, применяющие веб-квест, меняют традиционные методы обучения на более перспективные. Мы уверены, что процесс обучения с применением веб-квест технологий обязательно найдет своих последователей везде, где есть Интернет.

Спасибо за внимание!

Муниципальное Автономное Общеобразовательное  
Учреждение «Лицей №10» г. Советска  
Калининградской области



**«Веб-квестирование - путь  
формирования метанавыков как  
ценностных ориентиров достижения  
новых образовательных  
результатов»**

**Павлова Татьяна Петровна,**  
*учитель математики и  
информатики*

Советск, 2017 г.



# Образовательный веб-квест

**webquest** - проблемное задание с элементами ролевой игры, для выполнения которого используются информационные ресурсы Интернета.

***Bernie Dodge***, профессор образовательных технологий Университета Сан-Диего (США), создатель *Web Quest* концепции

**Веб–квест** - это сайт или задание в сети Интернет, с которым работают учащиеся, выполняя учебную задачу. Разрабатываются веб-квесты для максимальной интеграции Интернета в различные учебные предметы на разных уровнях обучения в учебном процессе.



# ВИДЫ ЗАДАНИЙ ДЛЯ ВЕБ-КВЕСТОВ

Планирование и проектирование

Достижение консенсуса

Убеждение

Журналистское расследование

пересказ

Аналитическая задача

Творческое задание

оценка

Самопознание

Компиляция

Детектив, головоломка

Научные исследования

# ЧТО ДАЕТ ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ВЕБ-КВЕСТА?

**Повышение мотивации к самообучению**

**Реализация творческого потенциала**

**Развитие мышления, самостоятельности**

**Формирование новых компетенций на  
основе использования ИТ для учебных  
задач**

**.....**



# Работа над веб-квестом развивает компетенции:

- **информационные:** работать с информацией, анализировать, обобщать ее, делать выводы.
- **проективные:** генерировать идеи, находить варианты решения проблемы, предвидеть возможные последствия принимаемых решений.
- **коммуникативные:** вступать в общение, отстаивать свою точку зрения.
- **интерактивные:** сотрудничать с другими, принимать их точку зрения, доверять партнерам, отвечать за результат своего труда.
- **медийные:** умение работать с компьютерными средствами.

# Структура веб-квеста

- 1. Введение** - краткое описание темы веб-квеста.
- 2. Задание** - формулировка проблемной задачи и описание формы представления конечного результата.
- 3. Порядок работы и необходимые ресурсы** - описание последовательности действий, ролей и ресурсов, необходимых для выполнения задания (ссылки на интернет-ресурсы и другие источники информации), вспомогательные материалы (примеры, шаблоны, таблицы, бланки, инструкции и т.п.).
- 4. Оценка**  
описание критериев и параметров оценки выполнения веб-квеста.
- 5. Заключение**  
краткое описание того, чему смогут научиться учащиеся, выполнив данный веб-квест.
- 6. Использованные материалы** -  
ссылки на ресурсы, использовавшиеся для создания веб-квеста.
- 7. Комментарии для преподавателя** -  
методические рекомендации для тех, кто будет использовать веб-квест.

# Этапы создания веб-квеста

Выбор темы



Выбор Интернет-сервиса и дизайна



Подбор заданий, веб ресурсов,  
планируемых результатов



Наполнение веб-квеста содержанием

# Этапы работы над веб-квестом

- Начальный этап (командный)
- Ролевой этап
- Заключительный этап



проблемный вопрос



роли



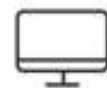
# Результат веб-квеста

Итоговый проект веб-квеста может быть представлен в виде презентации, доклада, театральной постановки, статьи, сайта и т. д.

Работа с веб - квестом влияет на систему ценностей учащихся, их моральных качеств. Создается атмосфера сотрудничества

# Веб-квест – это сценарий организации проектной деятельности учащихся по любой теме.

Муниципальное Автономное Общеобразовательное Учреждение  
«Лицей №10» г. Советска  
Калининградской области



## IT House КОМПЬЮТЕРНАЯ ФИРМА

Выполнили ученики 9-ых  
классов:

Васильева Полина

Дробышев Владислав

Будрис Паулюс

Крамар Кирилл

Костерин Даниил

Матюхин Александр

Джафаров Марк

Руководитель: Павлова  
Татьяна Петровна,  
учитель информатики

2017 год



## Цель проекта:

- ▶ создание информационной модели компьютерной фирмы;
- ▶ организация выполнения заказа компьютерным салоном;
- ▶ получение практического навыка профессиональной деятельности.

# Задачи проекта:



- ▶ - закрепление навыков работы с текстовым и графическим редакторами, программами подготовки презентаций и публикаций;
- ▶ - отработка навыков использования электронной таблицы Excel;
- ▶ - закрепление умения использовать базу данных Access;
- ▶ поиск информации в сети Интернет
- ▶ размещение результатов работы на страницах созданного сайта компьютерной фирмы **IT House**



# Гипотеза проекта

Справившись с поставленной задачей, мы станем ближе на один шаг к профессии. Ведь какую бы мы не выбрали дорогу в жизни, всегда пригодятся навыки информационной культуры, планирования, анализирования, чувства ответственности за себя и других.

# Этапы создания сайта:

- 1) Сформировать необходимое количество листов в электронной таблице: прайс-листы, листы с предлагаемыми вариантами комплектации компьютерного оборудования, прайс-лист программного обеспечения. (подбор информации на сайтах фирм-производителей)
- 2) Создание базы данных Access хранения информации по товарам.
- 3) Создание рекламного буклета в программе Publisher(поиск шаблонов в интернете).
- 4) Создание эмблемы в графическом редакторе.
- 5) Создание сайта компьютерной фирмы.

# Задача 1:

- ▶ Первым делом мы начали заполнять таблицы в Excel - занося туда базу данных товаров и услуг компании IT House

КОМПЛЕКТУЮЩИЕ		ИМЯ	ЦЕНА
<b>КОРПУСА КУЛЬ И КОМПОНЕНТЫ</b>			
1	ATX Delling AOpen SLI4 PC 3140 300W PIV	Compact Flash 128 MB	900
2	ATX HP Pavilion a617a +FDD 400W PIV	Compact Flash 256 MB PNY (up. 4 sec.)	700
3	ATX DWIN 304 PIV 310W usb	Compact Flash 512 MB 256Q	1000
4	ATX DWIN 210 PIV 310W	Secure Digital 256MB Transcend	600
5	ATX DWIN 303H PIV 300W	Secure Digital 512MB 3-D Data	950
6	ATX DWIN 303H PIV 300W	Secure Digital 1GB 3-D Data	1400
7	AeroCool VIX Advance Red Edition корпус	MMC 200x 100 A-DATA	1700
8	AeroCool VIX Black Edition корпус	Micro SDMC 256MB Transcend	700
9	DeepCool Tesseract BF корпус	Micro RS-MMC 256B 1-0 Data	600
10	DEECP APS-DL2 корпус	Micro RS-MMC 256B 1-0 Data	1000
11	Zalman Z1 корпус	устройство хранения Flash card 512 bit USB 2.0 external	600
12	DeepCool Tesseract FW корпус	устройство Flash card 2560 USB 2.0 external	500
13	Cosplay Archer корпус	устройство Flash card 4GB USB 2.0 external	200
14	AeroCool V1X корпус	устройство Flash card 8GB USB 2.0 external	200
15	DeepCool Pango SW-RD V1 корпус	устройство Flash card 2GB for SD-MMC use for HD-DVD use for	270
16	Thermohole Core P1 корпус	устройство Flash card 4GB 1 USB 2.0 int	420
17	Корпус для процессора Noctua NH-L12	устройство Flash card 4GB 1 USB 2.0 int	430
18	Корпус для процессора CoolerMaster Hyper 412	устройство Flash card 4GB 1 USB 2.0 int	600
19	Корпус для процессора Cooler Master Hyper 412	DD-D4 1GB SDRAM PC333 4 dgb	600
20	Корпус для процессора CoolerMaster Hyper 101	DD-D4 1GB SDRAM PC333 1 dgb	600
21	Корпус для процессора Scythe Ninja 4 (DC12-400)	DD-D4 2GB SDRAM PC333	600
22	Блок питания ATX 250W	DD-D4 DDR 256MB PC40 Samsung Paria	600
23	Блок питания ATX 300W	DD-D4 DDR 256MB PC40 Kingston	700
24	Блок питания ATX 350W Power Max P IV	DD-D4 DDR 512MB PC40	1000
25	Блок питания ATX 400W DWIN P IV	DD-D4 DDR 512MB PC40 Kingston	1000
<b>МАТЕРИНСКИЕ ПЛАТЫ</b>			
26	Плат. IV AMD 604 B104P Rev.001, BL14N SATA ATX	1GB 5B GIGABYTE 820 ChB 3D DDR TV us	2100
27	Плат. IV AMD 604 B104P Rev.001, BL14N SATA ATX	1GB 5B ASUS ATI RADEON 9200 DDR DVI TV us	2300
28	Плат. IV AMD 604 B104P Rev.001, BL14N SATA ATX	1GB 5B ASUS AMD DDR TV us DVI	2400

Рис 1. Таблица «прайс-лист» комплектующих компьютера

## Задача 2:

- ▶ Создание базы данных Access хранения информации по товарам.

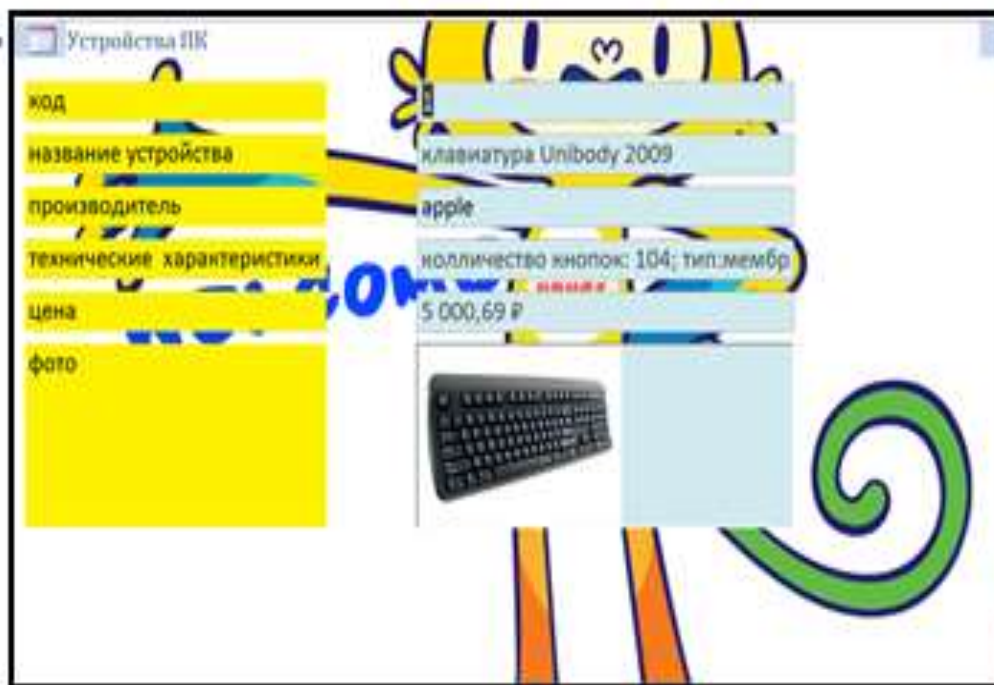


Рис 3. Таблица Access «Перечень товаров»



## Задача 3:

- ▶ Дальнейшим ходом для нас стала разработка и печать буклета, разработка буклета производилась в программе **Publisher**.



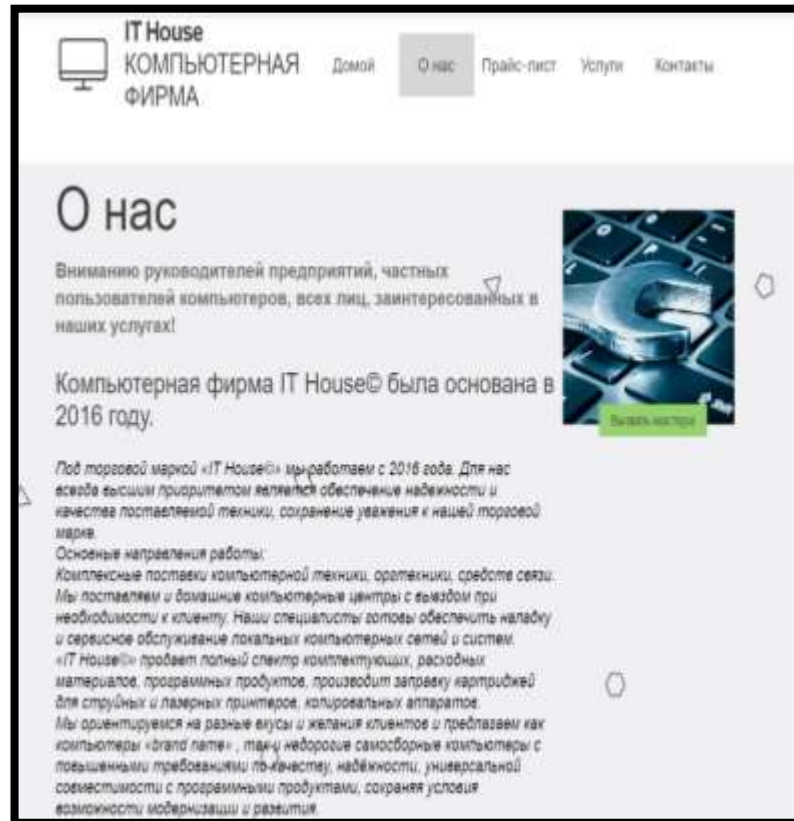
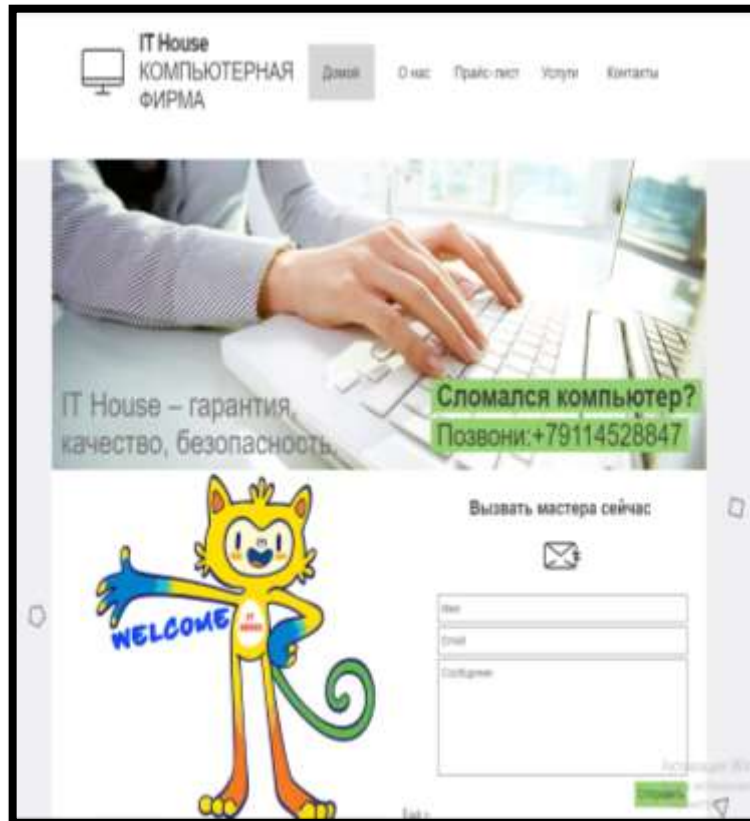
Рис 3. Рекламный буклет

# Задача 4:

Последующая задача была дана нашему дизайнеру – это создание и разработка эмблемы в графическом редакторе Photoshop CS6.



# Задача 5:



Готовая модель сайта-компьютерной фирмы «IT house»

Каждая страница сайта фирмы является результатом работы членов команды. Для эффективного выполнения всех задач проекта были распределены обязанности и задания следующим образом:

**Дробышев Влад – директор фирмы, координирует работу сотрудников, работает над созданием сайта, загружает контент.**  
**Крамар Кирилл – системный администратор, разрабатывает электронные таблицы «прайс-лист».**

**Костерин Данила – технический директор, создание базы данных Access, Будрис Паулюс – менеджер, разработка электронной таблицы «Заказы». Васильева Полина – дизайнер, разработка логотипа фирмы.**

**Джафаров Марк – дизайнер, создание рекламного буклета.**

**Матюхин Александр – менеджер, сбор информации в Интернете.**

## Заключение

- Веб-квест является комплексным заданием, поэтому оценка его выполнения должна основываться на нескольких критериях, ориентированных на тип проблемного задания и форму представления результата.



Ключевым разделом любого веб-квеста является подробная шкала критериев оценки, опираясь на которую, участники проекта оценивают самих себя, товарищей по команде.



# Значение Веб-квестов

- Участник квеста учится выходить за рамки содержания и форм представления учебного материала преподавателем.
- Создает возможность развитию навыков общения в Интернете, тем самым, реализуя основную функцию-коммуникативную.
- Веб - квест поддерживает обучение на уровне мышления, анализа, синтеза и оценки
- Участник квеста учится использовать информационное пространство сети Интернет для расширения сферы своей творческой деятельности;
- Размещение Web-квестов в реальной сети позволяет значительно повысить мотивацию учащихся для достижения наилучших учебных результатов.
- Участник квеста получает дополнительную возможность профессиональной экспертизы своих творческих способностей и умений.

# Профориентационная работа







# Человек - ЧЕЛОВЕК



# Я - радиоведущий,



# Я - вожатый

# Школа журналистики



# Человек - ТЕХНИКА



Технологическое моделирование



Авиа -моделирование



Лазерное моделирование

# Человек - ПРИРОДА



БИО - ЛАБОРАТОРИЯ



ХИМ - ЛАБОРАТОРИЯ

# Человек - ХУД. ОБРАЗ



ИЗО - СТУДИЯ



Лазерное моделирование



ШКОЛА ДИЗАЙНА

# Человек - ЗНАК



ФИНАНСОВАЯ ГРАМОТНОСТЬ



ФИЗИКА В ЭКСПЕРИМЕНТАХ



«УНИВЕРСАЛИУМ»

# Сведения о поступлении выпускников МАОУ «Лицей №10» г. Советска в соответствии с профилем в 2017 году

Класс/профиль	Кол-во учащихся	% поступивших	В соответствии с профилем
11"А" - медико-биологический	5	100 %	100 %
11»А» - информационно-технологический	10	100 %	77%
11 «А» - социально-гуманитарный	12	100 %	100 %
11 «А» - филологический	2	100 %	100 %