# Научно – практическая конференция работников образования Искитимского района «Эффективный опыт современной школы: полезные практики для каждого»

Муниципальное казённое общеобразовательное учреждение «Основная общеобразовательная школа п.Советский» Искитимского района

«Квест-технологии на пути формирования читательской грамотности»

Подготовил:
Ольга Александровна Богомазова учитель русского языка и литературы высшая квалификационная категория МКОУ «ООШ п.Советский

Современное общество испытывает потребность **в творческой**, самостоятельной, активной личности, с ярко выраженными индивидуальными качествами, способной, реализуя свои личностные запросы, решать и проблемы общества.

Модернизация и новые стандарты российского образования предъявляют высокие требования к уровню развития творческой личности педагога, что является в современных условиях актуальной проблемой, требующей поиска различных подходов, приёмов и технологий для её решения.

Саморазвитие педагога можно рассматривать как неотъемлемое условие саморазвития ученика, поскольку научить может знающий, передать опыт – его имеющий, наполнить духовными ценностями – обладающий ими.

Главная задача современной школы – это раскрытие способностей каждого ученика. Данную задачу невозможно решить только средствами традиционного подхода к преподаванию, при котором ученик остаётся объектом обучения. Необходим переход к такой стратегии, при которой ученик превращается в субъект образовательного процесса. В связи этим педагоги должны использовать современные образовательные технологии деятельностного типа. Таких методов существует великое множество, однако мы остановим наше внимание на технологии квеста, как одной из разновидности игровой технологии.

Дети играют с глубочайшей серьёзностью, решая задачи, которые связаны с их жизнью и позволяют им почувствовать себя в тех ситуациях и ролях, которые когда-то будут им доступны. Ученики могут побывать на месте ответственных учёных, совершающих великое открытие, могут почувствовать себя взрослыми, оказывающимися в сложных жизненных ситуациях, учащиеся пробуют себя в разных ролях, накапливая опыт для своей будущей, взрослой жизни.

Однако, чем старше становится ученик, тем меньше ему удаётся «поиграть» во время урока и вне его, так как считается, что старшеклассник должен подходить к своему обучению совершенно серьёзно, перейдя от игры к другим способам овладевания знаниями. Такой подход оправдан возрастными особенностями учащегося, но учитель, совсем отказавшийся от игры и её элементов в уроке, может однажды прийти к тому, что его ученики потеряют всякий интерес к предмету, так как не увидят возможности применения получаемых знаний на практике. Одной из форм, которой в данном случае может воспользоваться учитель, является технология квеста. Квест – достаточно

новое понятие для российского образования, однако похожие методы присутствовали в школе уже давно. Так, например, игры по станциям очень напоминают квест-технологию, но имеют при этом и ряд различий, которые станут ясны, если внимательно рассмотреть особенности проведения квестов.

Несмотря на то, что отечественные педагоги по-разному понимают квест как образовательную технологию, почти все они сходятся во мнении, что квест должен выстраиваться по строгой модели. И здесь мы возвращаемся к затронутой выше теме отличия квеста от игры по станциям. Квест, в отличии от игры по станциям, ставит перед учеником проблему, которую надо решить. Ученик не может предугадать результат квеста, пока не выполнит определенные задания. Большое затруднение при создании квестов возникает тогда, когда педагог на этапе планирования не продумывает, зачем он собирается проводить квест, решает ли его квест в ходе работы какую-то проблему или же просто предлагает ученикам готовое решение, которое остается лишь озвучить. планировании квеста базовую модель игры можно представить в виде цепочки последовательных действий учителя-ученика: постановка проблемы – распределение ролей в группе - решение задач, загадок, головоломок – прохождение испытания – подготовка итогового продукта – рефлексия и оценка. При этом важно помнить, что сам вид квеста может отличаться в зависимости от начальной задачи, которую ставит перед собой учитель, разрабатывающий квест для учеников. Квест может быть создан и в рамках урока, и в рамках внеурочной деятельности, может быть направлен на получения нового знания по предмету, а может лишь обобщить уже полученные учащимся сведения и помочь увидеть новый способ применения знания на практике. Квест, как и любая педагогическая технология в таком плане, имеет инвариантную часть, представленную элементами структуры и требованиями к их содержательному наполнению. Вариативность же реализуется в творчестве педагога, который будет разрабатывать легенду, сюжет с учетом педагогического мастерства, специфики обучающихся и возможностей образовательной организации.

В условиях распространения Интернета (и непредвиденного перехода на дистанционное обучение) важное место в образовании может занять технология образовательного квеста и её формы — web-квеста. Эта технология набирает популярность в работе педагогов-практиков и все чаще становится предметом исследования в трудах ученых (Багузина 2012; Напалков 2014; Осяк 2015; Игумнова 2016 и др.). При этом, во-первых, наблюдаются противоречия в определении сущности этого методического явления, во-вторых, остается не вполне понятным вопрос о его дидактических возможностях и преимуществах перед традиционными методами обучения, в-третьих, в существующих УМК по русскому языку

для средней школы не предусмотрено применение этой инновационной технологии и, наконец, в печатных и электронных публикациях учителей-словесников представлено чрезвычайно мало практических разработок, содержащих квесты. Все эти факторы и обусловливают актуальность предпринятого исследования.

Таким образом, **целью** нашего исследования является теоретическое обоснование целесообразности использования технологий квеста и web-квеста для формирования комплекса лингвистических компетенций на уроках русского языка и разработка образовательных квестов по стилистике и морфологии русского языка для средней школы. Для достижения поставленной цели необходимо решить следующие задачи:

- 1) на основе научной и научно-методической литературы определить понятие образовательного квеста, изучить возможности и преимущества использования последнего на уроках русского языка в средней школе, описать особенности организации квеста в процессе обучения;
- 2) разработать образовательные квесты по стилистике и морфологии русского языка.

**Объект исследования** – процесс обучения русскому языку в средней школе.

**Предмет исследования** – образовательный квест (в том числе web-квест) как технология, его дидактический потенциал в формировании лингвистических компетенций.

Конструирование обучающих квестов по стилистике и морфологии русского языка предполагает использование следующих методов: 1) изучение существующей литературы по проблемам компетентностного подхода к обучению; 2) анализ современных учебников и учебно-методических комплексов по русскому языку для средней школы на предмет возможностей сопровождения материала образовательными квестами; 3) поиск и подбор источников материала в сети интернет для создания квестов по стилистике и морфологии русского языка; 4) метод конструирования образовательных квестов для уроков русского языка в средней школе.

**Материалом** исследования послужили учебно-методические комплексы по русскому языку, рекомендованные Министерством Просвещения на 2019–2020 учебный год, научные труды, посвященные проблеме формирования компетенций, методические работы, описывающие применение квестов на уроках русского языка в средней школе, а также интернет-ресурсы для обучения русскому языку.

В качестве **гипотезы** выдвинуто предположение о том, что применение обучающих квестов на уроках русского языка повышает результативность усвоения знаний по теме, способствует эффективному развитию лингвистических компетенций и реализует развивающие, обучающие и воспитательные цели.

Во всех учебно-методических комплексах, рекомендованных Министерством Просвещения на 2019–2020 учебный год, сведения о русистике как науке и ее разделах представлены, однако степень их освещения в учебниках различна. Есть установки на использование игровых методов обучения, но об образовательных квестах не упоминается. При этом в сети интернет можно найти немало web-квестов по разным школьным предметам: истории, географии, литературе, — однако образовательных квестов по русскому языку среди них чрезвычайно мало. Эти обстоятельства и определяют новизну нашей работы, которая заключается в следующем:

- проведено комплексное исследование современных нормативных документов (ФГОС, ФЗ «Об образовании...», Примерная основная образовательная программа основного общего образования и др.) и учебно-методических комплексов, рекомендованных Министерством Просвещения на 2019–2020 учебный год, на предмет описания возможностей формирования лингвистических компетенций с помощью образовательных квестов;
- определены дидактические особенности применения квестов, среди которых использование элементов проектного метода, применение компьютерных технологий, разработка творческих заданий и т.д;
- выработаны концептуальные основы конструирования лингвистического web-квеста;
- разработан обучающий web-квест по стилистике русского языка в средней школе на платформе JIMDO для учащихся 8 и 9 классов;
- разработан и апробирован квест по теме «Путешествие в страну Местоимений» для учащихся 6 классов. По окончании данного квеста Интеллект-карта учениками составлены типов местоимений соотношению с классами частей речи и Справочник разрядов местоимений. Теоретическая значимость работы заключается в том, что исследование вносит вклад в развитие теоретических оснований методики преподавания русского языка как родного и новой формирующейся области этой науки – компьютерной (или электронной) лингводидактики. Произведен анализ научной литературы, посвященной применению квестов в образовании, уточнено содержание понятия квест. Обоснована целесообразность и эффективность использования технологии квеста для изучения стилистики морфологии русского языка путем детальной характеристики преимуществ этой технологии.

**Практическая значимость** работы определяется возможностью использования ее результатов в практике преподавания русского языка в школе, в вузовских курсах по методике преподавания русского языка, а также при составлении учебных пособий по этим курсам.

При проектировании квеста следует также учесть, что в зависимости от сюжета квесты могут быть представлены следующими видами:

- линейными, в которых игра построена по цепочке: разгадав одно задание, участники получают следующее, и так до тех пор, пока не пройдут весь маршрут;
- штурмовыми, где все игроки получают основное задание и перечень точек с подсказками, но при этом самостоятельно выбирают пути решения задач;
- кольцевыми, они представляют собой тот же «линейный» квест, но замкнутый в круг. Команды стартуют с разных точек, которые будут для них финишными.

Как и проекты, квесты по времени проведения делятся на кратковременные и длительные; по содержанию – посвященные одной проблеме, монопредметные или полипредметные (междисциплинарные).

Таким образом, в квест-технологии как современной образовательной технологии должны быть учтены все виды знаний и их структурные компоненты, что обеспечит успешность реализацию образовательных Стандартов и достижения обучающимися результатов, заданных в них. Обучающиеся в процессе работы над квестом, или созданием собственного квест-проектом постигает реальные процессы, проживает конкретные ситуации. С точки зрения информационной деятельности при работе в квесте ученик развивает свои навыки поиска, анализа информации, умения хранить, передавать, сравнивать и на основе сравнения синтезировать новую информацию.

Выполняя квест и создавая свой собственный продукт, обучающийся учится формулировать проблему, планировать свою деятельность, критически мыслить, решать сложные проблемы, взвешивать альтернативные мнения, самостоятельно принимать продуманные решения, брать на себя ответственность за их реализацию.

На успешность проведения образовательного квеста влияет множество факторов, однако если этап планирования и реализации квеста проходит удачно, то в итоге мы имеем возможность реализовать все основные цели современного образования. Конечно, квест — не единственный способ взаимодействия с учениками, однако все чаще педагоги современной школы обращают внимание на эту по-своему уникальную технологию. Ведь учитель, в зависимости от целей и содержания учебного материала, должен руководствоваться теми формами и методами обучения, которые дадут хороший результат.

### ДАЛЕЕ ПО ПРЕЗЕНТАЦИИ

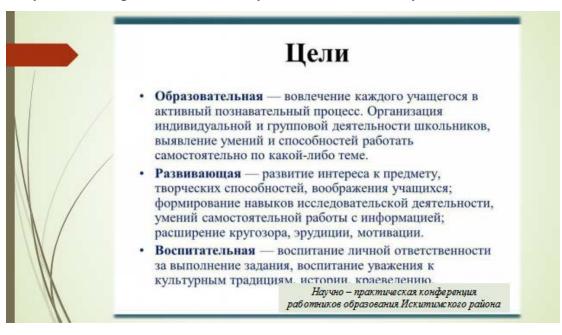




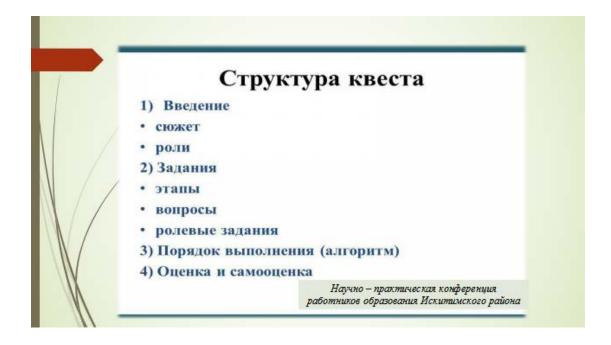
В квест-индустрии существуют свои жанры: 1. Эскейп-рум или как выбраться из комнаты. Команда заперта в помещении. Используя многочисленные подсказки и вспомогательные средства (которые необходимо найти), участники должны за ограниченное время выбраться наружу. Обычно на это даётся всего один час.

**2.** <u>Квест в реальности (живой квест)</u>. Игроки могут спасать вселенную, защищать кольцо всевластия от посягательств тёмных сил. Выполняя задания, игроки проживают ситуацию максимально близко к сценарию.

- **3.** <u>Квест-перформанс.</u> Этот жанр подразумевает присутствие в комнате актёров, которые могут направлять игровой процесс в ту или иную сторону. Они могут помогать, или наоборот, мешать выполнять задания.
- **4.** Экшн Игра или спортивный квест. В этом жанре всевозможные полосы препятствий, погони, силовые задачи гармонично сочетается с необходимостью мгновенно решать логические задачи, подключая к их решению всю команду.
- 5. Морфеус квест. Игра происходит в воображении. Всем игрокам завязывают глаза на протяжении всей игры. Здесь, присутствуют актёры и ведущий, которые помогают глубже вжиться в ситуацию.



## 



Включение в образовательный процесс уроков-квестов позволяет: развивать навыки информационной деятельности; формировать положительное отношение к процессу познания, повышать мотивацию обучения, качество усвоения знаний по изучаемому предмету; развивать творческий потенциал и критическое мышление. Игра способна облегчить процесс усвоения материала за счет снятия психологических барьеров, маскируя обучающие задачи за игровыми, увлекая азартом и соревновательностью.

Игровые технологии далеко не единственные технологии успешного обучения, ведущего к повышению его качества. При том подготовка к

уроку в формате квеста – процесс трудоемкий и энергозатратный. Но оно стоит того, ведь горящие глаза детей, их оживление, желание работать – это залог успеха.

## Практическое применение:

- 1. Образовательный квест по морфологии русского языка «Путешествие в страну Местоимений»;
- 2. Пятидневный квест в рамках Недели русского языка и литературы

#### ФИНАЛ

-Хочу предложить вам познакомиться с притчей.

Однажды женщине приснился сон, что за прилавком магазина стоял Господь Бог.

- Господи! Это Ты! воскликнула она с радостью.
- Да, это Я, ответил Бог.
- А что у Тебя можно купить? спросила женщина.
- У меня можно купить все,- прозвучал ответ.
- В таком случае дай мне, пожалуйста, здоровья, счастья, любви, успеха и много денег.

Бог доброжелательно улыбнулся и ушел в подсобное помещение за заказанным товаром. Через некоторое время он вернулся с маленькой бумажной коробочкой.

- -Как вы думаете, что было в коробочке? (После обсуждения открывается продолжение.)
- И это все?! воскликнула удивленная и разочарованная женщина.
- Да, это все,- ответил Бог и добавил: Разве ты не знала, что в моем магазине продаются только семена?

Наклонности, способности и таланты — это семена, которые Вы получили от Бога. Посеять семена, ухаживать за ростками и получить урожай — Ваша миссия, цель и смысл жизни.

-Мне кажется, что это и наша с вами профессиональная миссия! Мы должны создать такие условия, чтобы дети могли раскрыться, в полной мере использовать и развивать свой творческий потенциал.

Творческим потенциалом обладает каждый. Творить могут все.