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 - технология как средство формирования познавательного интереса у детей младшего школьного возраста»

Подготовил:

Наталья Юрьевна Попова
учитель начальных классов
высшая квалификационная категория
МКОУ «ООШ п.Советский

2024

Содержание

1. Цель……2
2. Задачи…….2
3. Актуальность……2 - 3
4. Структура квестов……3 - 4
5. Виды квестов……..4
6. Классификация квестов……....4 - 5
7. Формы проведения квестов……...5
8. Результаты квестов……5
9. Плюсы применения квестов……..5
10. Заключение……...5 – 6
11. Литература……..7

Цель квест-игры: активизировать познавательные и мыслительные процессы участников, реализовать игровую деятельность, отработать на практике умения детей.

Задачи:

- вовлечение каждого ребенка в активный познавательный процесс, участники усваивают новые знания и закрепляют имеющиеся.

- развитие интереса, творческих способностей, воображения, мышления, логики, познавательной активности, умения самостоятельно работать с информацией, расширение кругозора;

- формируются навыки взаимодействия со сверстниками, умение договариваться, взаимопомощь и др.

Таким образом, можно предположить, что в условиях требований Федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования (формирование у учащихся системы универсальных учебных действий) образовательная квест-технология может выступать эффективным педагогическим инструментом, позволяющим учителю достичь поставленных целей.

Актуальностьзаключается в том, что на сегодняшний день учителя-практики наблюдают снижение или полное отсутствие познавательного интереса учащихся начальной школы к обучению.

Познавательный интерес — одно из социально значимых качеств личности, которое формируется у школьников в процессе учебной деятельности.

Как известно, знания, полученные без интереса, не становятся полезными. Поэтому одной из наиболее трудных и важных задач педагогики по-прежнему остается проблема воспитания интереса к учению.

Основоположник отечественной педагогики К. Д. Ушинский пояснял, что обучение, утратившее интерес и ведущееся только с силой принуждения,

даже если оно черпалось из лучших соображений – из любви, уважения к учителю, губит в обучении желание учиться, без которого ему далеко не пойти. Он считал, что учебная деятельность должна быть, насколько это достижимо, интересной, и не переводить такую работу в забаву. По его мнению, интересное обучение не перечеркивает умения работать с усилием, а наоборот, будет подспорьем.Дети любят играть. Только меняются формы игр. Сейчас огромную популярность приобретают различные КВЕСТЫ. И это неудивительно.

Во-первых, это современно.

Во-вторых, каждый ребенок в такой игре может проявить активность благодаря ее необычному формату.

В – третьих, данная технология универсальна. Это может быть веб-формат или живой, их можно использовать как в урочной, так и во внеурочной деятельности. На основе КВЕСТА можно построить целый урок или только его определенный этап. С помощью КВЕСТА можно решать разные задачи: проверить полученные ранее знания или провести контроль их усвоения, объяснить новый материал и систематизировать прошедший. КВЕСТЫ развивают внимание и умение мыслить логически, учат принимать решения в нестандартных ситуациях и работать в команде.

Особенностью КВЕСТА является присутствие в сюжете «крючка». Таким может быть запутанный сюжет, загадка, детектив, поиск «сокровищ», спасение персонажа или какая-либо другая деятельность в форме игры. Это необходимо для мотивации детей. Поэтому главное – проявить свое воображение.Квест технологии помогают активизировать познавательный интерес в обучении.

Структура квестов.

Как и любая технология образовательный квест имеет свою структуру. Он состоит из трёх этапов: начальный, ролевой и заключительный.

Начальный этап: ознакомление учащихся с его целью и задачами квеста.

Ролевой этап: распределение ролей между участниками группы, знакомство с критериями оценки групповой деятельности и конечного продукта, самостоятельнаядеятельность по поиску и структуризации информации, совместная деятельность участников группы по подготовке конечного продукта.

Заключительный этап: презентация конечного продукта перед всеми участниками, рефлексия.

Квесттакжеимеетточныеправилапостроения. К ним относятся: наличиезадания, обязательныйнаблюдатель, временныерамки, оговорённое количество этапов (головоломок, вопросов, ключей).

Виды квестов.

Линейные – игра построена по цепочке, разгадав одно задание, участники получают следующее, и так до тех пор, пока не пройдут весь маршрут.

Штурмовые - игроки получают основное задание и перечень точек с подсказками, но при этом самостоятельно выбирают пути решения задач.

Кольцевые – представляют собой тот же «линейный» квест, но замкнутый круг. Команды стартуют с разных точек, которые будут для них и финишными.

Классификация квестов.

И.Н. Сокол предлагает следующую классификацию квестов.

Образовательные квесты различаются:

- по форме проведения (компьютерные игры-квесты, веб-квесты, QR-квесты, медиа-квесты, квесты на природе,комбинированные);
- по режиму проведения (в реальном режиме; в виртуальном режиме; в комбинированномрежиме);
- по сроку реализации (краткосрочные; долгосрочные);
- по форме работы (групповые; индивидуальные);
- по предметному содержанию (моноквест; межпредметныйквест);

- по структуре сюжетов (линейные; нелинейные; кольцевые);
- по информационной образовательной среде (традиционная образовательная среда; виртуальная образовательнаясреда).

Формы проведения квестов

- путешествие;
- поиск сокровищ;
- помощь героям;
- приключения по мотивам сказок;
- журналистское расследование;
- научное исследование.

В результате применения квест технологии в работе с обучающимися начальной школы можно достигнуть следующих результатов:

- дети будут уметь договариваться, приходить к согласию, слушать и слышать друг друга;
- у детей будет сформировано позитивное отношение к окружающему миру, другим людям, самому себе;
- развито речевое взаимодействие;
- дети смогут разумно и доброжелательно возражать взрослым, отстаивать свою позицию, у них не будет чувства страха за ошибку.

Плюсы применения квесов в образовании:

- повышение мотивации учащихся;
- развитие внимательности, необходимости подмечать детали;
- материал занятия запоминается лучше, благодаря большой эмоциональной окрашенности;
- работа в группе, команде;
- возможность регулировать сложность заданийи ориентироваться на любой возраст и тематику.

Заключение

Для формирования познавательного интереса у младших школьников посредством квест-технологии педагог в своей деятельности должен

принимать во внимание индивидуальные личностные особенности младшего школьника, а также интересы каждого обучающегося и уровни развития.

Квест-технология – педагогическая технология, основанная на системно-деятельностном и личностном подходах, которая позволяет интегрировать разные технологии с целью достижения определенных учебных целей и ориентированная на формирование познавательной активности и мотивации учащихся, развитие их как активных субъектов педагогического процесса**.**

Образовательный квест – это совершенно новая форма обучающих, воспитательных и развлекательных программ, с помощью которой дети полностью погружаются в происходящее, получают заряд положительных эмоций и активно включаются в деятельность.

Список литературы:

1. Лечкина Т.О. Технология «квест-проект» как инновационная форма воспитания// Наука и образование: новое время. 2015.
2. Образовательный квест – современная интерактивная технология / С.А. Осяк, С.С. Султанбекова, Т.В.Захарова, Е.Н. Яковлева, О.Б. Лобанова, Е.М. Плеханова // Современные проблемы науки и образования. – 2015.
3. Игумнова, Е.А. Квест-технология в контексте требований ФГОС общего образования / Е.А. Игумнова, И.В. Радецкая // Современные проблемы науки и образования. – 2016.
4. Малий, Е. Ю. Квест-игра – современные игровые технологии в ОУ [Электронный ресурс] / Е. Ю. Малий. Режим доступа URL: https://multiurok.ru/files/priezientatsiia-k-sieminaru-praktikumu-kviestighr.html.
5. Панькова, О. В. Квест-технология в образовании и воспитании. Роль квест-технологий [Электронный ресурс] / О. В. Панькова. Режим доступа URL: http://fb.ru/article/248308/kvest-tehnologiya-v-obrazovaniiivospitanii-rol-kvest-tehnologiy.
6. Соколовская, И. Н. К определению сущности понятия «познавательный интерес» в педагогике [Электронный ресурс] / И. Н. Соколовская, А. А. Кивилева. Режим доступа URL: https://elibrary.ru/item.asp?id=24225322.