

Ли Галина Владимировна

Зайцева Татьяна Юрьевна

учителя начальных классов

Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение

средняя общеобразовательная школа №1 города Светлогорска

город Светлогорск Калининградская область

ОТ А ДО Я (ПОЧТИ...), ИЛИ ПОЧЕМУ МЫ ВЫБИРАЕМ КВЕСТ

Альтернативно, безопасно, динамично, захватывающе, интересно, научно, общедоступно, познавательно, развивающе, современно, творчески...

Формирование познавательного интереса происходит при создании таких педагогических условий, когда каждый ученик включён в творческую деятельность, ситуацию поиска путей решения социально-значимых проблем. Одним из перспективных направлений формирования информационных и коммуникационных компетенций является технология квестов.

Несколько слов для тех, кто впервые столкнулся с этим понятием.

Квест-технология (англ. «quest» - поиск) разработана профессором Университета Сан-Диего (США) Берни Доджем в 1995 году как способ организации поисковой деятельности в учебном процессе, при которой обучающимися используется информация из интернет-источников.

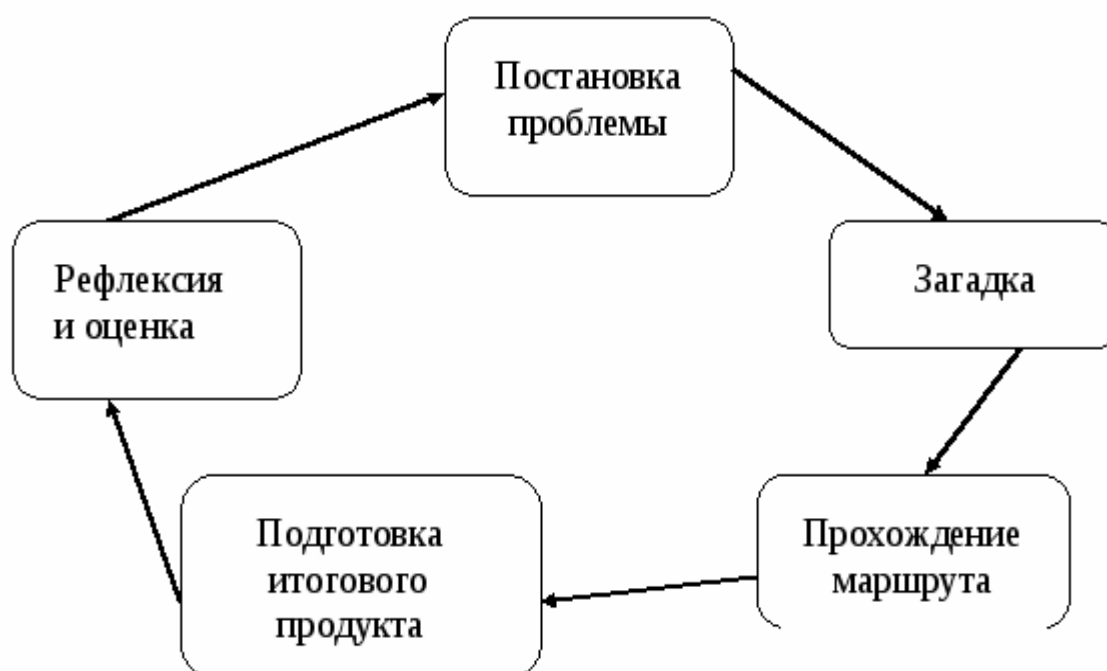
Квест - это приключенческая игра, в которой необходимо решать задачи для продвижения по сюжету. Суть в том, что, как правило, есть некая цель, дойти до которой можно последовательно разгадывая загадки. Каждая загадка – это ключ к следующей точке и следующей задаче. А задачи могут быть самыми разными: активными, творческими, интеллектуальными. Замечательно то, что квесты могут проводиться как в классе, так и в городе, на природе, то есть практически в любом окружении.

Квест – это совершенно новая форма как обучающих, так и развлекательных программ, которая позволяет ребятам полностью погрузиться в происходящее, ведь что может быть увлекательнее хорошей игры? Живой квест построен на коммуникационном взаимодействии между игроками. Не общаясь с другими игроками невозможно достичь индивидуальных целей, что стимулирует общение и служит хорошим способом сплотить играющих. Живые квесты несут в себе элемент соревновательности, они способствуют развитию аналитических способностей. С использованием квестов удалось уйти от надоевшей классно – урочной системы сидения за партами, расширить рамки образовательного пространства. Педагоги научились применять активно – деятельностный подход к обучению.

По структуре образовательные квесты классифицируются на:

- последовательные квесты, в них шаг за шагом предлагается головоломка, разгадав которую участники получают подсказку для прохождения следующего этапа;
- квесты-проекты, позволяющие организовать исследовательскую деятельность школьников в игровой форме;
- квесты-бродилки, где нужно не только проходить очередной этап, но и собирать подсказки, которые, возможно, пригодятся для выполнения заданий.

Базовая модель квеста представляет собой технологический цикл (рис.1). На этом этапе проектирования квеста, помимо выбора темы и формирования проблемной задачи, требуется разработка сюжетной линии из серии «путешествие». Определение этапов маршрута, выбора заданий, подчинённые единой цели, а также системы подсказок (помощников).



В качестве примера рассмотрим квест-технологию и покажем возможности её реализации во внеурочной деятельности младших школьников.

В каждом городе есть достопримечательности, скульптуры и памятники. В нашем городе – это скульптура известного сказочного персонажа - «Царевна-Лягушка». Почему лягушка, и почему она царевна? Мы решили побольше об этом узнать.

В предметную неделю начальных классов была проведена квест-игра «Царевна-лягушка».

Для проведения квест – игры был продуман маршрут:

Название станции, предмет	классы
«Лягушка-путешественница» (окружающий мир, география)	3-4
«Лягушка –исследовательница» (окружающий мир, биология)	3-4
«Квака-задавака»(литература)	3-4
«Лягушка-попрыгушка» (физическая культура)	3-4
Социологи (математика, социология)	3-4

Также в игре принимали участие все учащиеся 1-х классов. В течении недели дети готовили рисунки для выставки. Самые лучшие работы были отобраны для выставки под названием «Лягогалерея», которая проводилась в день проведения квест-игры.

Учащиеся вторых классов в течении недели готовили поделки к выставке «Лягушка – квакушка». Самые лучшие работы были отобраны для выставки которая тоже проводилась в день проведения квест-игры.

Таким образом, вся начальная школа приняла участие в игре.

В первый день проведения игры учащимся начальной школы был задан проблемный вопрос: «Почему в нашем городе появилась скульптура Царевны-Лягушки?». Свои ответы-предположения дети писали на специально подготовленных бланках и опускали в ящик, который был размещен в рекреации начальной школы. Во второй день среди третьих и четвертых классов была проведена мини-олимпиада на тему «Лягушки», и по итогам которой преподаватели отобрали из каждого класса по 7 человек, набравших наибольшее количество баллов. На третий день, путём жеребьевки, дети распределились для участия в работе каждой станции и получили аналитическую задачу, включающую поиск и систематизацию информации. Таким образом, на каждой происходило исследование лягушки с точки зрения разных наук и создавался проект, отвечающий на главный вопрос игры «Суждено ли лягушке стать царевной?»

Описание работы станций:

1. Станция «Лягушка-путешественница».

Учебные задачи	Типы заданий	Результат
-раскрыть образ лягушки в искусстве, учить анализировать, сравнивать, мыслить, правильно строить высказывания -развивать познавательный интерес учащихся в области литературы, искусства, архитектуры, географии.	Демонстрация понимания темы на основе представления материалов, полученных из разных источников.	Презентация: географическая карта (отмечены ареалы распространения лягушки).

2. Станция «Лягушка-исследовательница».

<i>Учебные задачи</i>	<i>Типы заданий</i>	<i>Результат</i>
-доказать, что лягушка живой организм -изучить строение эритроцитов крови лягушки с помощью микроскопа -выявить достижения лягушки в науке	- поиск и систематизация информации биологического содержания - анализ ситуаций	Презентация: плакат.

3. Станция «Квака-задавака».

<i>Учебные задачи</i>	<i>Типы заданий</i>	<i>Результат</i>
-раскрыть образ лягушки в литературных произведениях, фольклоре (пословицах, поговорках) -учить анализировать, сравнивать, мыслить, правильно строить высказывания -развивать познавательный интерес учащихся в области литературы, культуры, театра.	-изучение национальных традиций, обычаев, истории, особенностей быта населения.	Презентация: мини-спектакль.

4. Станция «Лягушка-попрыгушка».

<i>Учебные задачи</i>	<i>Типы заданий</i>	<i>Результат</i>
-развивать интерес учащихся к спорту -показать что многие упражнения, игры были придуманы после наблюдений за поведением лягушек.	-выполнение творческой работы; - анализ собранной информации.	Презентация: танец, флешмоб.

5. Станция «Социологи».

<i>Учебные задачи</i>	<i>Типы заданий</i>	<i>Результат</i>
-познакомить с профессией социолог -научить участников игры анализировать информацию и строить диаграммы столбчатого вида. -развивать навыки информационной деятельности, творческий потенциал учеников. -формировать положительное	-изучение собранной информации из ящика для ответов; - анализ собранной информации; -выполнение творческой работы (построение диаграмм).	Презентация: столбчатая диаграмма.

отношение к процессу познания, повысить мотивацию обучения.		
---	--	--

Завершающий этап квест – игры – презентация результатов путешествия по станциям, рефлексия. Все участники квест – игры были единодушны в своём мнении - лягушка по праву может стать царевной, благодаря огромному количеству открытий, сделанных учащимися с её помощью.

Литература

1. Воробьев Г.А. Веб-квесты в развитии социокультурной компетенции. Монография. Пятигорск: ПГЛУ, 2007. 168 с.
2. Федеральный государственный образовательный стандарт начального общего образования / Министерство образования и науки Российской Федерации. – М.: Просвещение, 2010.- 31 с.