

**Публичное представление**  
собственного инновационного педагогического опыта  
учителя начальных классов  
МОУ «Средняя школа №27»  
г.о. Саранск  
**Демкиной Анастасии Юрьевны**

**Методическая проблема**

Использование квест–технологии для повышения познавательной активности младших школьников на уроках русского языка.

**Актуальность и перспективность** опыта заключается в том, что в наше время, в эру компьютерных технологий, электронных коммуникаций детей очень тяжело заинтересовать учебным процессом. Поэтому необходимо видоизменять устаревшие стереотипы ведения урока в начальной школе, включать в организацию образовательного процесса активные технологии.

**Практическая значимость** заключается в возможности использования результатов экспериментального исследования в практике преподавания уроков русского языка в начальной школе.

Образовательный процесс с каждым годом корректируется с учетом стремительного развития коммуникаций, технологий, а также уровня развития детей. Начальная школа – это первое звено образовательного процесса. В этот период очень важно не оттолкнуть ребенка в его стремлении учиться и заинтересовать его образовательным процессом еще больше, делая тем самым обучение увлекательным и занимательным.

Младшие школьники – это дети в возрасте 6–7 лет. При планировании и организации уроков с детьми учителю очень важно учитывать их возрастные, психологические особенности, присущие конкретному возрасту школьников, чтобы максимально правильно рассчитать возможности учеников.

В любом классе начальной школы в процессе проведения урока необходимо использовать различные методики изложения и закрепления материала: активные игры, чтение про себя и вслух, викторины, квесты, тесты и т.д.

Повысить познавательную активность обучающихся позволяет использование современных образовательных технологий.

Самые часто используемые сегодня технологии, это: работа в группе, работа в паре, индивидуальные занятия, игры, эстафеты, диалоговые формы, квесты.

Одной из активных технологий, которая хорошо себя зарекомендовала в образовательном процессе, является технология квеста. Охарактеризуем её подробнее.

**Квест** – это интерактивная игра с сюжетной линией, которая заключается в решении различных головоломок и логических заданий [1, с. 28]. Вызывает большой интерес как онлайн-квест, так и квест, организованный в реальном пространстве и времени.

При использовании технологии квеста необходимо соблюдение определённых этапов:

*1. Разработка сценария квеста.*

Сценарий – это не спонтанный или импровизированный вид деятельности, а подготовленный, спланированный и распределенный процесс.

*2. Структурирование команд.*

От каждой команды необходимо выбрать капитана, который будет представлять ее интересы во время выполнения заданий.

*3. Создание маршрутного листа.*

Обязательным атрибутом квеста является карта, на которой обозначен маршрут, по которому нужно двигаться команде, а также указаны препятствия, которые должны преодолевать члены команды.

*4. Получение кода.*

После успешного преодоления каждого пункта квеста каждая группа детей получает код – буквенно-цифровую информацию, которая помогает каждой команде для подтверждения прохождения задания и получения следующего.

В отличие от других технологий, квест – вовлекает и заинтересовывает ребенка с самого начала. Очень важным для него является интересная подача материала, так как ребенок принимает участие в учебном процессе с заинтересованностью и пользой.

Итак, технология квеста позволяет ребенку развивать в себе самостоятельность, критическое мышление, умение ориентироваться в разнообразных ситуациях, в информационном пространстве, формировать познавательные и творческие навыки, мотивацию к учению, творчески осмысливать материал, систематизируя знания.

Эксперимент предполагал проведение трёх этапов:

#### *1. Подготовительный этап*

На этом этапе происходило определение исходных данных для дальнейшего исследования и осуществлялся подбор эффективных методов, приемов, форм квест-технологии; составление легенд, маршрутов и заданий для проведения квестов.

Для определения исходных данных были взяты данные психолого-педагогической службы МОУ «Средняя школа № 27», которая в августе 2019 году выявляла уровень готовности будущих первоклассников к обучению в школе. По результатам исследований психолога дети 1 Б класса имели достаточно низкий уровень подготовки. 13% детей имели низкий уровень, 66% детей имели средний уровень развития и только 21% детей имели высокий уровень развития.

#### *2. Основной этап*

На этом этапе осуществлялось внедрение квест-технологии в образовательный процесс.

В формирующем эксперименте участвовали учащиеся 1 класса Б МОУ «Средняя школа № 27» г.о. Саранск. Уровень психологического и физического здоровья детей соответствовал норме.

В первом полугодии первого класса использовать квест–технологии нецелесообразно, так как дети не умеют читать, писать, анализировать.

Во втором полугодии дети уже умели читать, имели первоначальные навыки письма и чтения. Учитывая особенности развития младших школьников, я стада вводить квесты по темам, которые наиболее близки и значимы для детей.

*3. Заключительный этап* состоял из диагностики отношения детей к урокам-квестам и диагностики мотивации обучения.

**Результативность** применения квест–технологии можно оценить с помощью следующих критериев:

- Наличие у ученика положительного мотива к деятельности в проблемной ситуации («Хочу попробовать свои силы, хочу убедиться смогу ли разрешить эту ситуацию»);
- Наличие у учащегося положительных изменений в эмоционально-волевой сфере («Я испытываю радость, удовольствие от деятельности, мне это интересно»);
- Переживание учащимися субъективного открытия («Я сам получил этот результат, я сам справился с этой проблемой»);
- Осознание учеником усвоения нового как личностной ценности («Лично мне это нужно, мне будут эти знания нужны»);
- Овладение обобщенным способом подхода к решению проблемных ситуаций: анализом фактов, выдвижением гипотез для их объяснения, проверкой их правильности и получением результата деятельности.

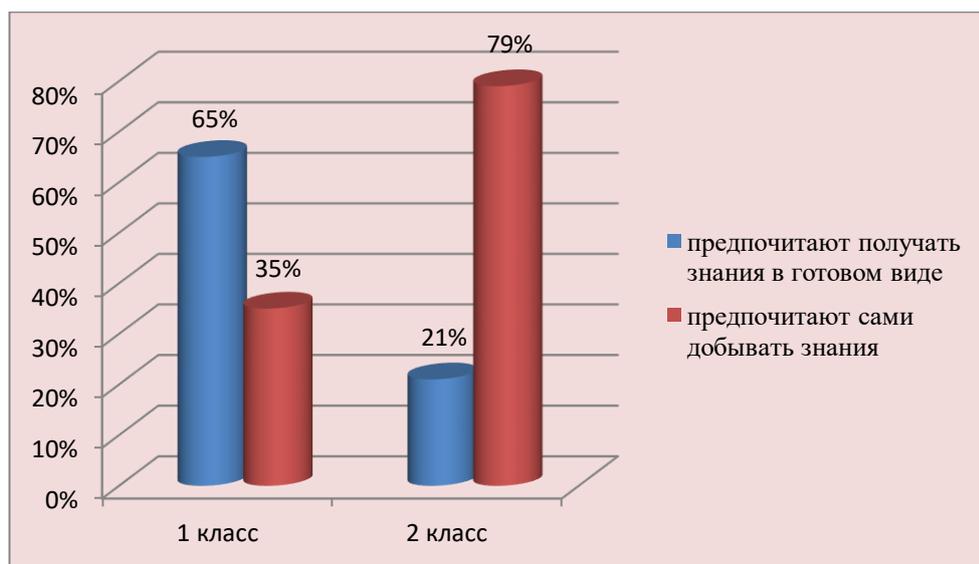
В условиях правильной организации квестов дети незаметно для себя овладевают некоторыми нравственными нормами, усваивают моральные требования, у них развиваются нравственные чувства, закрепляются

определённые формы поведения, т.е. формируются так называемые «нравственные привычки». Трудолюбие, ответственность, самостоятельность, предприимчивость, умение работать в группе - такими качествами личности овладевают учащиеся в результате совместной работы над решением квеста.

Выполняя задания в группах, дети (и сильные, и слабые) имеют возможность развить лидерские качества. Участие в квестах повышает уверенность в себе, что позволяет успешнее учиться.

В ходе систематической организации квестов в классе повысилась познавательная активность и уровень сформированности мыслительной деятельности. Так в 1 классе 35% детей предпочитали сами открывать знания, а не получать их в готовом виде. Во 2 классе уже 79% готовы выполнять творческие задания. Познавательные интересы детей стали ярче проявляться. Они с удовольствием участвуют в разнообразных проектах, конкурсах, выставках и добиваются неплохих результатов.

#### Результативность опыта



### Список использованных источников

1. Багузина, Е. И. Психолого-педагогические предпосылки создания квестов. Научные труды Московского гуманитарного университета / Е. И. Багузина. – М. : МосГУ, 2017. – С. 50–55.
2. Бобровских, О. Н. Использование квестов в обучении [Электронный ресурс] : учебное пособие / О. Н. Бобровских. – М. : Каро, 2008. – Режим доступа: <http://www.eidos.ru/journal/2008/1216.html>
3. Горбунова, О. В. Квест в педагогике как новая дидактическая модель обучения / О. В. Горбунова // Школьные технологии. – 2013. – № 2. – С. 17–32.
4. Григорьева, Т. П. Развитие речи младших школьников / Т. П. Григорьева // Молодой ученый. – 2014. – №14. – С. 289–92.