

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 дальнейшему исследованию 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 стала 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.

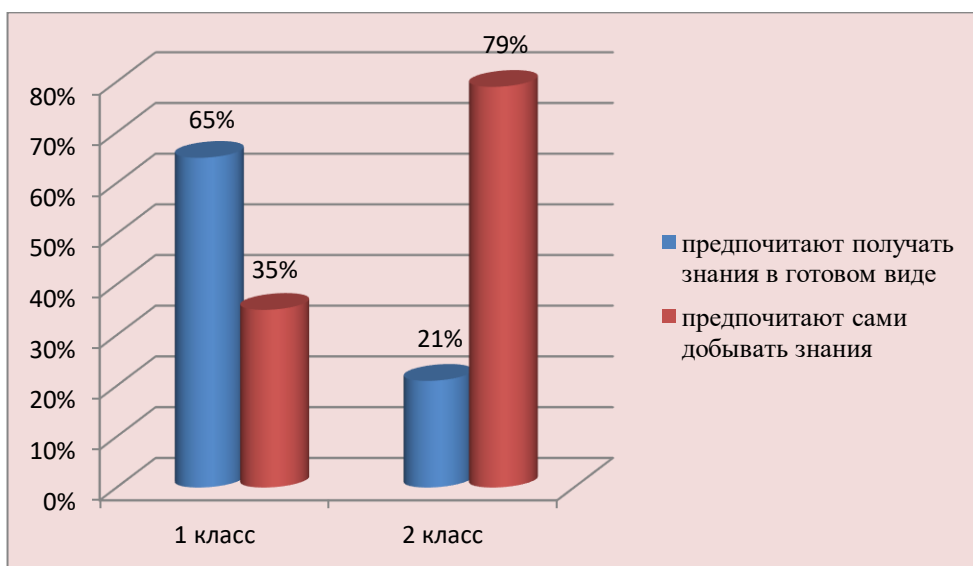
В условиях правильной организации квестов дети незаметно для себя овладевают некоторыми нравственными нормами, усваивают моральные требования, у них развиваются нравственные чувства, закрепляются

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.