**«Использование Квест-технологии в начальной школе»**

Котлярова Оксана Анатольевна

Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение

«Средняя общеобразовательная школа №2 имени М.И.Грибушина»

(МАОУ «СОШ №2 им.М.И.Грибушина»)

г.Кунгура, учитель начальных классов

ФГОС нового поколения требует использования в образовательном процессе технологий деятельностного типа. Современные дети лучше усваивают знания в процессе самостоятельного добывания и систематизирования новой информации. Использование квестов способствует воспитанию и развитию качеств личности, отвечающих требованию информационного общества, раскрытию способностей и поддержке одарённости детей.

«Квест» или «Приключенческая игра» (транслит. англ. Quest — поиски, Аdventure — приключение) – это один из основных жанров игр, требующих от участника решения умственных задач для продвижения по сюжету. Сюжет может быть предопределённым или же давать множество исходов, выбор которых зависит от действий игрока.

Понятие «квест» в педагогической науке определяется как специальным образом организованный вид исследовательской деятельности, для выполнения которой обучающийся осуществляет поиск информации по указанным адресам (в реальности), включающий и поиск этих адресов или иных объектов, людей или заданий.

К образовательным квестам можно отнести проектную деятельность.

Квест - проектная деятельность, основанная на синтезе проектного метода и игровых технологий, заключается в продолжительном целенаправленном поиске, связанном с приключениями или игрой. Она может иметь различные формы реализации: образовательные веб-квесты; приключенческие, или игровые квесты; «живые» квесты.

Особый интерес представляют «живые» квесты, направленные на выполнение определённого проблемного задания, реализующего воспитательно-образовательные цели, с элементами сюжета, ролевой игры, связанного с поиском мест, объектов, людей, информации. При этом для достижения цели могут быть использованы ресурсы территории, в границах которой происходит перемещение, информационные ресурсы.

Удачным является использование квест-проектов.

Преимуществом квест - технологии является использование активных методов обучения. Квест - занятие может быть предназначено как для групповой, так и для индивидуальной работы.

Обучающийся в процессе работы над таким квест-проектом постигает реальные процессы, проживает конкретные ситуации, приобщается к проникновению вглубь явлений, конструированию новых процессов, объектов. С точки зрения информационной деятельности при работе над квест-проектом его участнику требуются навыки поиска, анализа информации, умения хранить, передавать, сравнивать и на основе сравнения синтезировать новую информацию.

Советы по подготовке квест- занятия:

 подготовить интересное выступление; сформулировать интересное задание; составить план работы;  составить список информационных ресурсов.

 Обучающийся в свою очередь:

• выбирает роль;

• составляет план поиска ресурсов;

• исследует информационные ресурсы;

• готовит отчет.

В процессе защиты выполненных заданий по квесту обучающийся может осознать, что по каждому действию, задаче, проблеме может существовать несколько точек зрения, несколько вариантов решения поставленных задач. Ребенок учится сопоставлять, сравнивать, принимать другие точки зрения. Использование на занятиях квест - технологии способствует формированию у обучающихся информационных компетенций, знаний и умений, способствующих информационной деятельности, воспитывают самоуважение и эмоционально-положительное отношение к себе, целеустремлённость и настойчивость в достижении целей, предполагают максимальную самостоятельность детского творчества.

Также стоит отметить, что как современная педагогическая технология квест решает следующие задачи:

Образовательные- [вовлечение](https://infourok.ru/go.html?href=http%3A%2F%2Fpandia.ru%2Ftext%2Fcategory%2Fvovlechenie%2F) каждого в активный познавательный процесс. Организация индивидуальной и групповой деятельности участников, выявление умений и способностей работать самостоятельно по теме.

Развивающие- развитие интереса к предмету деятельности, творческих способностей, воображения участников; формирование навыков [исследовательской деятельности](https://infourok.ru/go.html?href=http%3A%2F%2Fpandia.ru%2Ftext%2Fcategory%2Fnauchno_issledovatelmzskaya_deyatelmznostmz%2F), умений самостоятельной работы с информацией; расширение кругозора, эрудиции, мотивации.

Воспитательные- воспитание личной ответственности за выполнение задания, воспитание уважения к культурным традициям, [истории](https://infourok.ru/go.html?href=http%3A%2F%2Fpandia.ru%2Ftext%2Fcateg%2Fnauka%2F109.php), здоровье сбережение.

Квест – технология универсальная. Её  можно использовать на различных предметах.

 Интересно ее применять на уроках литературного чтения. Прием «сундучок времени». В него помещаются неизвестные  слова, старинные предметы из произведения, зашифрованные с помощью ребусов и анаграмм имена главных героев. На основе этого придумываем задания: найти значение слов или самим составить словарь неизвестных слов,  подобрать пословицы с ними, составить кроссворд, написать синквейн и др.

Большой интерес вызывают уроки с  использованием «машины времени». Можно отправиться в Древнюю Русь и там, выполнив задания, познакомиться с новой былиной или посетить Лукоморье, где кот ученый будет не только рассказывать сказки, но проверять знания учеников о творчестве А.С. Пушкина.

Можно проводить  квест по творчеству одного или  группы писателей, объединенных одной темой или жанром произведений.

Например,  при изучении раздела «Русские баснописцы. Творчество И.А. Крылова»,  класс делится на три группы. Каждой даются определенные басни писателя. Внутри группы обучающиеся распределяют роли (художники, языковеды, литераторы). После прочтения произведений, участники  выполняют свои задания:

- художники соотносят  иллюстрации произведения с отрывком, рисуют обложки; составляют картинный план произведения;

- языковеды находят  неизвестные слова, объясняют их значение или соотносят с уже данными, составляют словарь, кроссворд по басне, подбирают пословицы и устойчивые выражения с этими словами;

- литераторы определяют мораль басни, устанавливают, какой персонаж говорил те или иные слова, дают определения литературным терминам.

Задания для групп могут быть представлены в виде теста или викторины.

Конечным итогом становится обсуждение получившихся результатов,  обмен мнениями и инсценировка понравившейся басни.

Эта технология пользуется огромной популярностью у современных школьников и способна не только расширить кругозор обучающихся, но и позволяет активно применить на практике свои знания и умения, а также прививает желание к учебе в целом.

Список литературы

1. Кузнецов А. А, Семенов А.Л.,. Уваров А.Ю. О проекте концепции образовательной области «Информатика и информационные технологии» // Информатика – 2001.
2. Полат Е. С., Бухаркина М. Ю., Моисеева М. В., Петров А. Е. Новые педагогические и информационные технологии в системе образования / М.: Издательский центр «Академия», 2001
3. Семенов С. В. Проектный подход // ИНФО. – 1997