



Муниципальный конкурс  
«УЧИТЕЛЬ ГОДА – 2017»

***Цыганкова Ирина Валерьевна***  
*учитель начальных классов*  
*МБОУ СОШ № 1 п. Тульский*

**КОНКУРСНОЕ ЗАДАНИЕ «МЕТОДИЧЕСКИЙ СЕМИНАР»**

**КВЕСТ-ТЕХНОЛОГИЯ КАК ФОРМА ОРГАНИЗАЦИИ УРОЧНЫХ И  
ВНЕУРОЧНЫХ ЗАНЯТИЙ.**

*«Надо помогать людям эффективно учиться,  
вместо того чтобы передавать им ненужные знания»*  
*П. Фани, А. Мамфол*

Современная школа испытывает потребность в расширении методического потенциала с помощью активных форм обучения. Именно к этим формам обучения относятся игровые технологии, которые позволяют сделать интересными и увлекательными работу учащихся на творческо-поисковом уровне, вносят разнообразие и интерес в учебный процесс. Размышляя о том, как сделать урок в начальной школе интересным и содержательным, я определила для себя ведущую идею: необходимо изменить роль ученика и из пассивного слушателя сделать его активным участником процесса обучения.

Для реализации этой идеи я использую на уроках игровую технологию, ведь игра – важнейший путь включения детей в учебную работу и способ получения яркого эмоционального отклика. Так же нужно отметить то, что сейчас в связи с интенсивными учебными нагрузками у детей

начальной школы часто возникают проблемы, связанные со здоровьем и понижением уровня активности на уроках: дети часто устают и наоборот, становятся гиперактивными. В решении этой проблемы мне помогают разные виды работ, которые снимают напряжение и усталость, а также являются эффективной формой познавательной и творческой деятельности школьника – образовательные игры. Одной из форм современных образовательных игр, способных разнообразить учебный процесс и сделать его более живым и интересным, является квест.

Квест имеет четко поставленное дидактическое задание, игровой замысел, четкие правила и реализуется с целью повышения у учащихся знаний и умений 21-го века.

Квест (англ. Quest – поиск) формирует следующие универсальные учебные действия учащихся:

- ✓ личностные – стремление реализации своего творческого потенциала, готовность выразить и отстаивать свою позицию;
- ✓ регулятивные – самоорганизация времени и пространства, планирование, контроль;
- ✓ познавательные – развитие творческого, символического, логического мышления, воображения, памяти и внимания;
- ✓ коммуникативные – умение слушать, способность встать на позицию другого человека, вести диалог, сотрудничать со сверстниками и взрослыми.

В современной школе технологию квест можно использовать в разных видах:

**Образовательный веб-квест** – проблемные задания с элементами ролевой игры, для выполнения которой используют информационные ресурсы Интернет. Образовательные веб-квесты представляют собой сайты с заданиями, которые участники последовательно выполняют для достижения конечной цели. Такой целью обычно является заранее определенный учебный продукт: реферат, проект, презентация. На сайте веб-квеста учитель

подробно объясняет, какие этапы нужно пройти, дает ссылки по теме, проводит обсуждение промежуточных итогов. Ответы ученики посылают на используемый ресурс в виде комментариев: электронная почта, блог, сайт.

**Квест в виде презентации, выполненной в программе MicrosoftPowerPoint**, который является элементом урока, а также может использоваться при проведении нетрадиционного урока (урок-путешествие, урок-расследование, урок-конференция, обобщающий урок-игра). Во время таких квестов-игр ученикам необходимо искать различные предметы, находить им применение, разговаривать с различными персонажами в игре, решать загадки, головоломки и т.д. В игре обычно участвуют несколько команд, которые, проходя по определенному маршруту, посещая «станции», где выполняют различные познавательные и творческие задания. За успешно выполненное задание команды получают очки. В ходе игры команды должны посетить все станции.

**Живой квест** в виде экскурсий или сюжетно-ролевых игр, которые можно провести в открытом пространстве, на природе или на улице. Для таких квестов в классе предварительно готовятся задания для поисковой деятельности.

С помощью квест-технологии на уроке появилась возможность уйти от привычных стереотипов организации урока, сделать его более насыщенным, увлекательным, полезным и запоминающимся. В своей работе я использую технологию квест для проведения нетрадиционных уроков – это уроки-путешествия, экспедиции и обобщающие уроки-игры, образовательные квесты, для изучения нового материала – творческие квесты.

В качестве примера применения квест-технологии представляю разработку урока для детей 1 класса – «Дом, который строим вместе». Данная работа выполнена в виде квест-игры, интересна будет детям младшего школьного возраста. Цель игры – нахождение героев сказки «Теремок», среди персонажей других произведений проходя по запланированному сюжету и выполняя при этом задания. Для достижения

главной цели необходимо выполнить разноплановые задания, специально подготовленные по пройденным темам и созданные в игровой форме. Урок проводился в конце первого полугодия с целью более глубокого усвоения знаний, систематизации пройденного материала.

За эти полгода, которые я работаю после выхода из декретного отпуска, в мою методическую копилку собственные разработки образовательного и воспитательного квестов: «В поисках символов» – живой квест для детей и их родителей (законных представителей), «Дом, который строим вместе» – интегрированный квест для детей 1 класса (1-е полугодие).

Также в моей практике и раньше применялась работа с квестом, это был живой квест, который проходил на территории МБОУ СОШ № 1: «В здоровом теле – здоровый дух!». Класс разделился на две команды, капитаны получили карту, на которой обозначены места, где надо было искать фрагмент (букву) слова. После того, как команда прошла по всем местам, обозначенным на карте, из полученных фрагментов необходимо было собрать слово. Во время проведения данного квеста преследовались следующие цели – самоорганизация времени и пространства, планирование, развитие логического мышления, воображения, внимания, умение слушать, сотрудничать со сверстниками.

В будущем, планирую расширять применение квест-технологии в своей работе, так как считаю, что преимуществом ее использования является то, что на уроке наиболее полно раскрывается интеллектуальный и творческий потенциал учеников, эта технология повышает познавательный интерес к предметам и развивает способность логически мыслить.