

**Заседова Оксана Сергеевна**

учитель математики

**Поречная Ирина Викторовна**

учитель математики

МКОУ «Суджанская СОШ №2»

Суджанского района Курской области

г. Суджа, Курская область

## **НОВЫЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ КАК СРЕДСТВО ПОВЫШЕНИЯ КАЧЕСТВА ОБРАЗОВАНИЯ**

***Аннотация:** в статье рассматривается вопрос применения математических квестов в школе на уроках и занятиях по внеурочной деятельности как проектного метода и игровой технологии. В работе представлен вывод о целесообразности проведения обучения в игровой форме, что способствует лучшему восприятию учебного материала.*

***Ключевые слова:** игра, квест, технологии, математический квест, проектная деятельность, поиск, команда.*

Современное образование требует овладения учащимися определенными компетенциями, что в полной мере отражает запросы общества. В результате обучения формируется личность с творческим мышлением, способностью к рефлексии и самопознанию, умением обучаться и работать в коллективе. ФГОС требует использования в образовательном процессе технологий деятельностного типа. Жизнь показывает, что современные дети лучше усваивают знания в процессе самостоятельного добывания и систематизирования новой информации. Очень важно, чтобы для школьника процесс обучения был увлекательным, побуждающим к приобретению новых знаний. В таком случае на помощь приходят новые образовательные технологии. У учителя в арсенале таких технологий много. Но хотелось бы рассказать об игровой технологии. К таким играм можно отнести математические квесты.

Quest – «поиск» или «приключение», так можно трактовать это английское слово. На поиске решения для какой-то конкретно поставленной задачи они и основаны. Изначально квесты были призваны заинтересовать ребенка, создав некий процесс, подобный игре, где цель – находить и искать, решать задачи и головоломки для выхода на следующий этап. Это может быть нахождение ключей. В таких играх может участвовать несколько человек – команда, где от правильности принятия решений зависит конечный результат.

Для проведения такой игры нужно поставить задачу (введение) и распределить роли. При этом четко описать главные роли участников или сценарий квеста, предварительный план работы. Затем выполнить основное задание. Четко определить итоговый результат работы. Условием игры можно взять задания с элементами детектива. Например, чтобы заинтересовать детей можно взять главного героя из знакомых и любимых героев мультфильмов, фильмов. Например, освободить город от злодея. Можно показать маленький фрагмент (не больше 1 минуты), где происходит этот захват города. Сюжет игры – освободить город. Дети преодолевают трудности, выполняют определенные задания, результаты которых означают ответы для прохождения на другой уровень, для изгнания злодея из города. Чтобы решить головоломку, отводится определенное время. Для достижения этой цели герою необходимо выполнить ряд второстепенных заданий, выполнение которых было в свою очередь сопряжено с рядом следующих действий. Чтобы разнообразить урок можно использовать различные карточки-пазлы, кроссворды, головоломки, задания в конвертах, которые можно запрятать и с помощью ответов найти их местонахождение. При этом можно использовать презентации. Хорошо подобранные задания должны быть выполнимыми и увлекательными, побуждать учащихся мыслить и самосовершенствоваться. В конце показать маленький фрагмент (не больше 1 минуты), где радость освобождения города. Конечная цель – это выполнить все задания.

Квесты можно проводить на различных этапах урока, для детей любого возраста, но при этом учитывать сложность заданий и поиск их решений.

Такие игры можно проводить на уроках обобщения и систематизации знаний по теме, при закреплении новой темы. В форме игры, квеста, можно организовать устное решение задач, самостоятельную работу, подготовку к контрольной работе, задать задание на дом. Математический квест можно проводить во внеурочное время.

Квест может объединять в себе идеи проектного метода и игровых технологий. При работе над ним формируются навыки поиска, анализа новой информации, ее синтеза. Приведем пример проектной деятельности на основе игровой формы «Квест». Игра проходила на занятиях по внеурочной деятельности. План работы над темой квеста составлял 9 класс для 7 класса, задачей учителя было помочь его осуществить. Учащиеся 7 класса делятся на группы, команды должны найти 8 контрольных пунктов, рассредоточенных по школе. Выяснить на каком контрольном пункте есть предмет и где этот предмет понадобится. После нахождения всех 8 предметов, команда составляет цепочку передачи предметов и осуществляет эту передачу. Победу одержит та команда, которая первая передаст все предметы по цепочке.

Квест-проект «Суджанский район».

Краеведческая тема: Экскурсия по нашему району. Математические основные темы: Масштаб. Решение текстовых задач с помощью уравнений.

Исследовательская работа при этом ведется как девятиклассниками, так и семиклассниками. Тема исследований:

«Исторические задачи».

«Вопросы из истории математики».

«Приемы быстрого счета».

Параллельно исследовательскими темами были:

«Географическое расположение города».

«История города».

«Исторические памятники».

«Знаменитые люди».

«Народные промыслы».

«Народные песни и обряды». Темы для поиска предлагал учитель. Но дети девятого класса старались подготовить материал, находили много интересного и нового, а семиклассники, разбившись на команды, также готовились по математике и по истории. На основе собранного материала выбирали восемь действующих лиц и составляли цепочку. Действующие лица, выбранные ребятами для игры «Суджанский район»:

1. Царь Алексей Михайлович.

2. Три реки: Суджа, Олешня, Псёл.

3. Дворец князя Долгорукова.

4. Русский актёр М. С. Щепкин.

5. Лихин Петр Константинович.

6. Святые места Горнальского Свято-Николаевского Белогорского мужского монастыря.

7. Гончарное дело.

8. Плеховская Тимоня.

Девятиклассники сообщают об основных героях семиклассникам. Задания для квеста разрабатывает учитель с ребятами. При подготовке к квесту проходят математические бои из 2 задач. Сильным ученикам это как домашнее задание, а на уроке занимает немного времени. Для игры формируются команды из «слабых», «средних» и «сильных» учащихся. Учитель предлагает командам задачи разного уровня сложности. Уровень игры не сложный, чтобы ребята почувствовали успех.

Вопросы задаются из области математики и истории. Задачу должен решить каждый участник команды, так как задания не сложные. Если участник не может ответить на вопрос, то команда должна будет прийти на этот контрольный пункт еще раз. Участник, не сумевший решить ранее задачу, будет объяснять ее решение. Иначе исторический герой не расскажет, что у него есть и что ему надо.

Девятиклассники оформляют контрольные пункты согласно эпохе, готовят костюмы, реквизиты. У каждого пункта есть смотрящие, которые строго следят за правилами игры. Обучающиеся седьмого класса находятся в классе, где

ведущие квеста в торжественной обстановке отправляют их в путешествие по Суджанскому району. Команды тоже одеты подобно эпохе и должны иметь отличительный признак, девиз или название. Каждая команда должна пройти все восемь пунктов.

Исторического героя ребята должны узнать по рассказу, по внешнему виду. Тогда герой предлагает решить задачу. Если все верно, то герой открывает свою тайну. После посещённых восьми пунктов команда составляет цепочку передачи предметов. В квесте им оказался царь. Первый предмет выдается при выполнении всей командой дополнительного задания. Далее командам остается все правильно передать и получить из рук царя «Экскурсионную карту» района, вернуться в класс к ведущим квеста.

Математический квест – это командная игра. Поэтому конечный результат зависит от усилий каждого. Каждый старается внести свой вклад в победу, быть лучшим игроком. Если один член команды не справится, то остальным придется ему помогать или начинать все заново. Ведь квест не просто соревнование, а область развития и применения обучающимися универсальных учебных действий.

Если процесс обучения проходит в игровой форме, то никто не откажется в нем поучаствовать. Поэтому любой математический квест улучшает восприятие учебного материала, повышает качество образования, делает учащегося самостоятельным, приспособленным к жизни, умеющим ориентироваться в разнообразных ситуациях. Таким образом, урок-квест в образовательном процессе может служить дидактической игрой, направленной на овладение учащимися определенными образовательными компетенциями.