

**Смолянинова Елена Леонидовна**

учитель математики

МБОУ г. Абакана «СОШ №1»

г. Абакан, Республика Хакасия

## **ИНТЕРАКТИВНЫЕ МЕТОДЫ КАК ФОРМА ОРГАНИЗАЦИИ ПРОЦЕССА ОБУЧЕНИЯ В РАМКАХ РЕАЛИЗАЦИИ ФГОС**

***Аннотация:** статья посвящена актуальной проблеме современной методической науки – формированию ключевых компетенций школьников с использованием интерактивных методов, тематических образовательных Web-квестов, QR-технологии. Работа учащихся в таком варианте проектной деятельности, как веб-квест, разнообразит процесс обучения, сделает его живым и интересным. Работая с QR-технологией, дети знакомятся с понятием «QR-код», осваивают технологические приемы «мобильной» работы с информационными объектами, представленными в виде QR-кодов, получают практические навыки установки программного обеспечения для мобильных телефонов/смартфонов.*

***Ключевые слова:** интерактивные формы, квест-технологии, структура веб-квеста, QR-технологии.*

*Ученик – это не сосуд, который  
надо наполнить, а факел, который  
надо зажечь!*

*Плутарх*

В современном мире очень трудно удивить наших детей. А ведь именно удивление часто является мощным толчком к дальнейшему вниманию и познанию нового и неизведанного! Очень важно, чтобы для школьника процесс обучения был увлекательным, захватывающим, побуждающим к приобретению новых знаний. С внедрением ФГОС в образовательный процесс приоритетная роль отводится деятельности учащихся. Поэтому на современном этапе развития образовательной системы наиболее востребованными становятся *интерактивные формы*, позволяющие задействовать всех участников образовательного

процесса, реализовать их творческие способности, воплощать имеющиеся знания и навыки в практической деятельности. К таким формам организации образовательной деятельности относятся: *кейс-метод, метод проектов, интерактивная игра, мастер-класс, проектная деятельность, создание проблемных ситуаций, экспериментирование* и многое другое. Все эти формы могут существовать как отдельно взятые элементы, а могут сочетаться между собой и варьироваться педагогом при планировании учебных занятий. Особенно хорошо они сочетаются в *квест-технологии*.

*Образовательный квест* стремительно набирает популярность не только у школьников, но и у взрослых (родителей и педагогов), благодаря неординарной организации образовательной деятельности и захватывающего сюжета. и позволяет индивидуализировать процесс обучения, задействовать все образовательное пространство и создать наилучшие условия для развития и самореализации участников образовательных отношений.

Квест – это приключенческая игра, в которой необходимо решать задачи для продвижения по сюжету. Суть в том, что, как правило, есть некая цель, дойти до которой можно последовательно разгадывая загадки. Каждая загадка – это ключ к следующей точке и следующей задаче. А задачи могут быть различными по своему содержанию и наполнению: творческие, активные, интеллектуальные и т. п.

Особенно значимо, что квесты могут проходить как в закрытом пространстве, так и на улице, на природе, охватывая все окружающее пространство. Например, квесты в замкнутом помещении, в классе; квесты в музеях, внутри зданий, в парках; квесты на местности (городское ориентирование – «бегущий город»); квесты на местности с поиском тайников (геокэшинг) и элементами ориентирования (в т.ч. GPS) и краеведения; смешанные варианты, в которых сочетается и перемещение участников, и поиск, и использование информационных технологий, и сюжет, и опережающее задание – легенда.

Педагогу, разрабатывающему квест, необходимо определить: цели и задачи квеста; целевую аудиторию и количество участников; сюжет и форму квеста,

написать сценарий; определить необходимое пространство и ресурсы; количество помощников, назначить дату; как заинтриговать участников.

В каждом квесте для детей обязательно совмещаются элементы обучения и отдыха. Обучение происходит незаметно, ведь при решении поставленных игровых задач можно узнать много нового. Таким образом, учитель создает проблемную ситуацию, вдохновляет и включает учащихся в ее разрешение, организует проверку и поиск решения. При этом ученик становится в позицию субъекта обучения, он овладевает новыми знаниями, способами действий. Трудность управления проблемным обучением заключается в том, что учителю необходимо дифференцированно подходить к созданию проблемной ситуации и постановке проблемных задач и учитывать индивидуальные особенности учащихся и их готовность к поисковой деятельности.

Сейчас в учебных заведениях становится популярным такой вид деятельности как *веб-квест*, т. к. большинство учащихся свободно пользуются современными информационными технологиями, что упрощает для них процесс поиска информации, обработки ее и предоставления в различных презентативных формах. Особенностью образовательных веб-квестов является то, что часть или вся информация для самостоятельной или групповой работы учащихся с ним находится на различных сайтах. Кроме того, результатом работы с веб-квестом является публикация работ учащихся в виде веб-страниц и веб-сайтов (локально или в Интернет).

Рассмотрим возможную *структура веб-квеста* и требования к его отдельным элементам. Элементами веб-квеста можно назвать:

*Ясное вступление*, где четко описаны главные роли участников или сценарий квеста, составлен предварительный план работы, сделан обзор всего квеста.

*Центральное задание*, которое понятно, интересно и выполнимо. Четко определен итоговый результат самостоятельной работы (например, задана серия вопросов, на которые нужно найти ответы, прописана проблема, которую нужно решить, определена позиция, которая должна быть защищена, и указана другая

деятельность, которая направлена на переработку и представление результатов, исходя из собранной информации).

*Список информационных ресурсов*, необходимых для выполнения задания. Этот список должен быть аннотированным. Он может быть в электронном виде на различных носителях, в бумажном виде, в виде ссылок на ресурсы в Интернет, адресов веб-сайтов по данной теме.

*Описание процедуры работы*, которую необходимо выполнить каждому участнику квеста при самостоятельном выполнении задания.

*Описание критериев и параметров оценки веб-квеста*. Критерии оценки зависят от типа учебных задач, которые решаются в веб-квесте.

*Руководство к действиям* определяет, как организовать и представить собранную информацию. Оно может быть представлено в виде направляющих вопросов, организующих учебную работу.

В *заключение* суммируется опыт, который будет получен участниками при выполнении самостоятельной работы над веб-квестом. Иногда полезно включить в заключение риторические вопросы, стимулирующие учащихся продолжить свои изыскания.

Реальное размещение веб-квестов в сети позволяет значительно повысить мотивацию детей на достижение более высоких учебных результатов.

Чтобы сделать образовательный квест еще более интересным и увлекательным, в своей работе, я использую *QR-технологии*.

Работая с QR-технологией, дети знакомятся с понятием «QR-код», осваивают технологические приемы «мобильной» работы с информационными объектами, представленными в виде QR-кодов, получают практические навыки установки программного обеспечения для мобильных телефонов/смартфонов.

Работа учащихся в таком варианте проектной деятельности, как веб-квест, разнообразит процесс обучения, сделает его живым и интересным. А полученный опыт принесет свои плоды в будущем!

Единственный путь, ведущий к знанию – это деятельность. Чтобы знания становились инструментами, ученик должен с ними работать, то есть применять,

преобразовывать, расширять и дополнять. Задача учителя – создать для этого все условия.

### ***Список литературы***

1. Андреева М.В. Технологии веб-квест в формировании коммуникативной и социокультурной компетенции // Информационно-коммуникационные технологии в обучении иностранным языкам. Тезисы докладов I Международной научно-практической конференции. – М., 2004.
2. Быховский Я.С. Образовательные веб-квесты // Материалы международной конференции «Информационные технологии в образовании. ИТО-99» [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://ito.bitpro.ru/1999>.
3. Арапов К.А. Проблемное обучение как средство развития интеллектуальной сферы школьников / К.А. Арапов, Г.Г. Рахматуллина // Молодой ученый. – 2012. – №8. – С. 290–294.
4. Кудрявцев Т.В. Проблемное обучение: истоки, сущность, перспективы. – М.: Знание, 1991.
5. Романцова Ю.В. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://festival.1september.ru/articles/513088>.
6. Образовательный квест – современная интерактивная технология / С.А. Осяк [и др.] // Современные проблемы науки и образования. – 2015. – №1 (2).
7. Новые педагогические и информационные технологии в системе образования / Учеб. пособие для студ. пед. вузов и системы повыш. квалиф. пед. кадров / Е.С. Полат [и др.]; под ред. Е.С. Полат. – М.: Академия, 2001.
8. Образовательный квест как интерактивная образовательная среда и деятельностная форма организации процесса обучения в рамках реализации ФГОС [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://infourok.ru/metodicheskiy-material-obrazovatelniy-kvest-1708497.html> (дата обращения: 08.01.2017).