

Дуракова Наталья Ивановна

учитель

МБОУ «СОШ №21»

г. Старый Оскол, Белгородская область

КВЕСТ-ТЕХНОЛОГИЯ В ОБРАЗОВАНИИ – СРЕДСТВО ФОРМИРОВАНИЯ УУД МЛАДШИХ ШКОЛЬНИКОВ

Аннотация: статья посвящена формированию УУД младших школьников. В статье говорится о квест-технологии и об условиях, соблюдение которых способствует формированию УУД младших школьников.

Ключевые слова: технологии, квест, активность, деятельность.

Актуальность использования квестов сегодня наглядна. Современное образование требует использования в образовательном процессе технологий деятельностного типа. Задача педагога – научить ребенка умению быстро добывать нужную информацию, анализировать, принимать решения. Для этого педагогу необходимы инструменты, позволяющие заинтересовать обучающихся, содействовать самореализации каждой личности, формировать потребность в самостоятельной творческой и поисковой деятельности, а также взаимодействовать друг с другом, работать в команде. Наиболее эффективно это сочетается в квест-технологии.

Квест-технология («квест» в переводе с английского означает «целенаправленный поиск»). В реальности – это развлекательная игра-загадка. В квесте сочетаются поисковая, логическая и командная активности. Структура квеста: постановка задачи, распределение ролей; этапы прохождения, список вопросов; правила, порядок выполнения задачи (подсказки, бонусы, штрафы); конечная цель.

Образовательный квест – это технология, сочетающая идеи проблемного и игрового обучения, где основой является проблемное задание с элементами ролевой игры. При проведении квеста в начальной школе акцент ставится на зна-

ниях, умениях и навыках обучающегося, которые он приобрел в процессе обучения.

При этом квест должен содержать следующие элементы: сюжет и легенда игры, задания и препятствия, конечная цель, к которой можно прийти, преодолев препятствия. Квесты можно использовать в учебном процессе на различных предметах, в разных классах. Они могут охватывать отдельную проблему, учебный предмет, тему, могут быть и межпредметными.

Достоинства занятия-квеста:

1. Обучающиеся видят перед собой конечный результат – вещь, которую они сделали своими руками.
2. Ведение занятий данным методом позволяет научить решать новые, нетиповые задачи, выявить деловые качества.

Элементы квеста:

1. Четкое вступление, где ясно описаны главные роли участников или сценарий квеста, составлен план работы, сделан обзор всего квеста.
2. 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).
3. Список информационных ресурсов необходимых для выполнения задания.
4. Описание процедуры работы, которую необходимо выполнить каждому участнику квеста при самостоятельном выполнении задания.
5. Описание критериев и параметров оценки квеста.
6. Руководство к действиям определяет, как организовать и представить собранную информацию. Оно может быть представлено в виде направляющих вопросов, организующих учебную работу.
7. В заключении суммируется опыт, который будет получен участниками при выполнении самостоятельной работы над квестом. Иногда полезно вклю-

чить в заключение риторические вопросы, стимулирующие учащихся продолжить свои изыскания.

Этапы работы над квестом:

1. Начальный этап (командный). Участники знакомятся с основными понятиями по выбранной теме. Распределяются роли в команде: по 1–4 человека на 1 роль. Все члены команды должны помогать друг другу.

2. Ролевой этап. Он предполагает индивидуальную работу в команде на общий результат. Участники одновременно, в соответствии с выбранными ролями, выполняют задания. Команда совместно подводит итоги выполнения каждого задания.

3. Заключительный этап. Команда работает совместно, под руководством педагога. По результатам исследования проблемы формулируются выводы и предложения. Проводится конкурс выполненных работ, где оцениваются понимание задания, достоверность используемой информации, ее отношение к заданной теме, критический анализ, логичность, структурированность информации, подходы к решению проблемы, индивидуальность, профессионализм представления. В оценке результатов принимают участие как учитель, так и учащиеся путем обсуждения или голосования.

Квест-технология способствует подготовке учащихся к реальной жизни, формированию способности решать лично значимые проблемы. В процессе игры обеспечивается формирование умений самостоятельно оценивать и принимать решения, определяющих стратегию поведения. Именно это и является основным приоритетом современного образования.

Список литературы

1. Андреева М.В. Технологии веб-квест в формировании коммуникативной и социокультурной компетенции / М.В. Андреева // Информационно-коммуникационные технологии в обучении иностранным языкам: тезисы докладов I Международной научно-практической конференции. – М., 2004.

2. Игумнова Е.А. Квест-технология в контексте требований ФГОС общего образования / Е.А. Игумнова, И.В. Радецкая // Современные проблемы науки и образования. – 2016. – №6.

3. Образовательный квест, как интерактивная образовательная среда процесса обучения в рамках реализации ФГОС [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://multiurok.ru/blog/obrazovatelnyi-kvest-kak-intieraktivnaia-obrazovatel-naia-srieda-protsiessa-obuchieniia-v-ramkakh-riealizatsii-fgos.html> (дата обращения: 04.12.2020).