

Клепикова Валентина Васильевна

учитель

Беляева Светлана Николаевна

учитель

МОУ «Солдатская СОШ»

с. Солдатское, Белгородская область

DOI 10.21661/r-587630

ОРГАНИЗАЦИЯ ПРОЕКТНО-ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ УЧАЩИХСЯ С КРАЕВЕДЧЕСКИМ МАТЕРИАЛОМ КАК СПОСОБ ФОРМИРОВАНИЯ УУД НА УРОКАХ

***Аннотация:** в статье рассмотрен актуальный вопрос использования краеведческого материала на уроках через организацию проектно-исследовательской деятельности. Авторы рассказывают важность роли проектной деятельности в формировании универсальных учебных действий. Акцентируется внимание на приемах исследования, используемых на уроках.*

***Ключевые слова:** методы, проектно-исследовательская деятельность, организация обучения, приемы, краеведческий материал, универсальные учебные действия.*

Формирование универсальных учебных действий в настоящее время стало приоритетным направлением развития образования в ходе перехода образовательных учреждений на стандарты нового поколения. Овладение учащимися УУД выступает как способность к саморазвитию и самосовершенствованию путем активного и сознательного присвоения социального опыта. Большую роль в развитии УДД играет проектно-исследовательская деятельность учащихся, которая прописана в стандарте образования. Следовательно, каждый ученик должен быть обучен этой деятельности. Программы всех школьных предметов ориентированы на этот вид деятельности. В 9 классе каждый ученик должен выполнить проект и получить отметку за выполнение итогового проекта. Отметка выставя-

ется в графу «Проектная деятельность» в классном журнале и личном деле, отдельной строкой отметка за итоговый проект, согласно документам ФГОС ООО, появится в аттестате об основном общем образовании. Поэтому основная цель стоит перед учителем научить ребенка исследовательской деятельности. Основные задачи образования сегодня – не просто вооружить ученика фиксированным набором знаний, а сформировать у них основы культуры исследовательской и проектной деятельности [1].

Усиление практической направленности уроков через содержание регионального компонента и интеграцию системно-деятельностного и метапредметного подходов, индивидуализацию обучения, использование методов и приемов, обеспечивающих высокий уровень мотивации учащихся.

Краеведческий материал имеет огромную ценность воспитательного характера. Он позволяет растить гражданина и патриота не на абстрактных идеалах, а на примерах из жизни односельчан, на событиях из истории своей деревни. Также краеведение имеет духовно – нравственное воздействие на ребенка, удовлетворяя его потребности в самовыражении, творчестве, общении с людьми и природой.

Идея исследования, как метода познания мира и метода обучения зародилась в древности. Знаменитое сократовское «Исследуй!» определило его подход к изучению действительности. Каждому человеку от природы дарована склонность к познанию и исследованию окружающего мира, значит, надо так организовать учебную деятельность, чтобы развивать у школьников необходимые для этого умения и навыки [2].

Основной принцип исследовательской деятельности: «Если хочешь научить меня чему-то, позволь мне идти медленно... Дай мне приглядеться..., потрогать и поддержать в руках, послушать... Понюхать... И может быть попробовать на вкус..., о, сколько всего я смогу».

Если мы посмотрим на яблоко, можем мы сказать, какое оно? Конечно, же – нет. Пока не попробуешь, не поймешь. Именно поэтому считаем нужно прививать учащимся вкус к исследованию.

Исследованием начинаем заниматься с 5 класса и организуем работу по исследованию с мини-проектов. Мини – проекты по географии: «Путешествие вглубь Земли». «Путешествие на воздушном шаре». «Составление туристических маршрутов по селу». «Визитные карточки районов Белгородской области». «Экологические проблемы моего села».

«Проблема твердых бытовых отходов в сельской местности». Мини проекты по физике «Сила трения живёт с нами», «Рычаги в живой природе», «Физика у нас дома», «Вред высоких каблуков с точки зрения физики»

Мы, учителя, порою не задумываемся, что любой урок – это исследование, только нужно правильно подобрать приемы и методы обучения. Дети будут изучать, запоминать, исследовать тогда, когда им будет интересно.

Для организации проектно-исследовательской деятельности учащихся с использованием краеведческого материала, используем технологию квест на уроках и внеурочное время. Актуальность использования квестов сегодня наглядна. Образование нового поколения требует использования в образовательном процессе технологий деятельностного типа. Понятие «квест» в образовании определяется как специальным образом организованный вид деятельности, при выполнении которой обучающийся осуществляет поиск информации, выполняет заданий, чтобы достичь поставленной цели. Также под понятием «Квест» понимается проектная деятельность, связанной с приключениями или игрой. Существуют огромное количество разновидностей квестов: например, квесты в замкнутом помещении (реалити квесты); квесты в музеях, внутри зданий, в парках; квесты на местности с поиском тайников (геокэшинг); смешанные варианты, в которых сочетается и перемещение участников, и поиск, и использование информационных технологий, и сюжет, и опережающее задание – легенда. Среди образовательных квестов существуют квест – проекты. Они позволяют организовать исследовательскую деятельность школьников в игровой форме. Квест может быть создан для получения новых знаний, обобщения имеющихся сведений, применения знаний на практике. Выполняя квест-проект, обучающийся учится формулировать

проблему, планировать свою деятельность, критически мыслить, решать сложные проблемы, взвешивать альтернативные мнения, самостоятельно принимать продуманные решения, брать на себя ответственность за их реализацию. Эта технология пользуется огромной популярностью у современных школьников и способна не только расширить кругозор учащихся, но и позволяет активно применить на практике свои знания и умения, а также прививает желание к учебе в целом. За ней – будущее. Образовательный веб-квест – (webquest) – проблемное задание с элементами ролевой игры, для выполнения которого используются информационные ресурсы Интернета.

Квест – это прежде всего приключенческая игра, в которой нужно что-то найти, есть цель, до которой нужно добраться. Но прежде всего ребенок должен собрать ключи. Каждое задание – это ключ к следующей точке и следующей задаче. А задачи могут быть самыми разными: активными, творческими, интеллектуальными. Очень интересно проводить квесты, они могут проводиться как в классе, так и в селе, на природе, то есть практически в любом окружающем нас мире.

Дети очень любят квест игры по родному краю, например: Квест игра: «Мой край и я: чем больше узнаю, тем больше берегу!», дети отправляются в путешествие по нашему родному селу. Во время приключения они больше узнают об истории села, по-новому могут взглянуть на старые, знакомые места, решают задачи по физике с использованием краеведческого материала.

Особенно детям нравится «Виртуальный краеведческий квест». Во время этой игры ученики решают трудные задачи, совершают путешествия.

Во время предметной недели «естественные науки» проводится квест – игра «Классная физики и география».

Проектно-исследовательская деятельность с использованием краеведческого материала, на уроках географии, физики учит школьников самостоятельно мыслить, находить и решать проблемы, привлекая для этой цели знания из разных областей, формирует умения прогнозировать результаты, развивает умения

устанавливать причинно-следственные связи формирует универсальные учебные действия.

Технология «Квест» способна не только расширить кругозор обучающихся, но и позволяет активно применить на практике свои знания и умения.

Преимуществом квест-уроков является использование активных методов обучения. Квест-урок может быть предназначен как для групповой, так и для индивидуальной работы [3].

Обучающиеся в процессе работы над таким квест-проектом постигают реальные процессы, проживает конкретные ситуации. 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.

Выполняя квест-проект, обучающийся учится формулировать проблему, планировать свою деятельность, критически мыслить, решать сложные проблемы, взвешивать альтернативные мнения, самостоятельно принимать продуманные решения, брать на себя ответственность за их реализацию.

Как видим, любая квест-технология призвана не только улучшить восприятие, скажем, учебного материала или способствовать моральному становлению ребенка как личности, но еще и может стимулировать умственное и нравственное развитие детей. Кроме того, в основе своей такая методика несет двойкий смысл, как ни странно, из двух взаимоисключающих правил: поиск правильного логического мышления и использование нестандартных методов для решения поставленной задачи.

Овладение обучающимися УУД через проектно-исследовательскую деятельность с использованием краеведческого материала создает возможность самостоятельного успешного усвоения новых знаний, умений и компетентностей на основе формирования умения учиться и отвечать для себя и других на такие вопросы, как: Что нужно сделать? Зачем я это делаю? Каким образом я это делаю? Как я могу проверить? Как я оцениваю то, что я сделал? Как могу исправить то, что не получилось? Универсальные учебные действия, которые формируются

через проектно-исследовательскую деятельность выступают как цель, результат и одновременно как средство специально организованной учебной деятельности детей.

В процессе проектной деятельности по предметам математика и физика, география расширяется образовательный кругозор учащихся, возрастает стойкий познавательный интерес к предметам, формируется исследовательский навык. Ученик способный к такой исследовательской деятельности способен занять определенную жизненную позицию при оценке любой социальной ситуации.

Использование местного краеведческого материала позволяет более эффективно организовать работу учащихся, служит одним из способов формирования устойчивого интереса учащихся к школьным дисциплинам, активизирует учебную и познавательную деятельность школьников, так как этот материал более нагляден и важен для жизни общества, более конкретен и прост для понимания школьникам.

Список литературы

1. Леонтович А.В. Исследовательская и проектная работа школьников. 5–11 классы / А.В. Леонтович, А.С. Саввичев. – М.: ВАКО, 2014. – 160 с.
2. Эльконин Д.Б. Психология игры / Д.Б. Эльконин. – М.: ВАКО, 1999. – 360 с.
3. Кичерова М.Н. Образовательные квесты как креативная педагогическая технология для студентов нового поколения / М.Н. Кичерова, Г.З. Ефимова [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://mir-nauki.com/PDF/28PDMN516.pdf> (дата обращения: 21.01.2026).