**«Использование современной игровой технологии [квест](https://infourok.ru/go.html?href=http%3A%2F%2Fpandia.ru%2Ftext%2Fcateg%2Fwiki%2F001%2F14.php) в обучении младших школьников»**

**Жанузакова Гульнара Абдагалиновна**

**Начальные классы**

**Учитель начальных классов**

**КГУ «Георгиевская средняя школа»**

**Ул.Достык,179,65-690,65-689**

**ВКО,Жарминский район,с.Калбатау**

**gulnara\_0207@mail.ru**

**87752990900**

Аннотация

В данной работе описывается основные моменты использования квест-технологий на уроках в начальных классах.

Использование квест-технологии позволяет овладеть практическими способами работы с информаией,развивать умениями позволяющими обмениваться информацией с помощью современных технических средств,усиливает положительную мотивацию обучения,активизирует познавательную деятельность учащихся. Такие уроки бывают эмоционально насыщенными,живыми и интересными.

К современному уроку в начальной школе предъявляется множество требований.  Одним из главных считается то, чтобы  ученик был включен  в активную познавательную деятельность. А что может помочь в решении данной  задачи лучше, чем игра.  Ведь это обусловлено и  природой детей,  и  их возрастными особенностями.

Дети любят играть. Только меняются формы игр. Сейчас огромную популярность приобретают различные КВЕСТЫ. И это неудивительно.

Во-первых, это современно.

Во-вторых, каждый ребенок в такой игре может проявить активность благодаря ее  необычному формату.

В – третьих, данная технология универсальна. Это может быть веб-формат или живой, их можно использовать как в урочной, так и во внеурочной деятельности. На основе КВЕСТА можно построить  целый урок или только его определенный этап.  С помощью КВЕСТА  можно решать разные задачи: проверить полученные ранее знания или провести контроль их усвоения,  объяснить новый материал и систематизировать прошедший. КВЕСТЫ  развивают внимание и умение мыслить логически,  учат принимать решения в нестандартных ситуациях и  работать в команде.

Так что же такое КВЕСТ?

КВЕСТ – это приключенческая игра, в ходе которой необходимо преодолевать трудности, чтобы двигаться дальше по сюжету к намеченной цели. Сюжет в свою очередь может быть компьютерным, литературным, игровым. В нем дети  могут  столкнуться с различными проблемами, персонажами. Главное, через череду препятствий  достигнуть поставленной цели.

Как современная образовательная технология квест решает следующие **задачи**:

***Образовательные*** - [вовлечение](https://infourok.ru/go.html?href=http%3A%2F%2Fpandia.ru%2Ftext%2Fcategory%2Fvovlechenie%2F) каждого в активный познавательный процесс. Организация индивидуальной и групповой деятельности участников, выявление умений и способностей работать самостоятельно по теме.

***Развивающие*** - развитие интереса к предмету деятельности, творческих способностей, воображения участников; формирование навыков [исследовательской деятельности](https://infourok.ru/go.html?href=http%3A%2F%2Fpandia.ru%2Ftext%2Fcategory%2Fnauchno_issledovatelmzskaya_deyatelmznostmz%2F), умений самостоятельной работы с информацией; расширение кругозора, эрудиции, мотивации.

***Воспитательные*** - воспитание личной ответственности за выполнение задания, воспитание уважения к культурным традициям, [истории](https://infourok.ru/go.html?href=http%3A%2F%2Fpandia.ru%2Ftext%2Fcateg%2Fnauka%2F109.php), здоровье сбережение.

Квесты можно использовать на различных предметах, на разных уровнях обучения в учебном процессе. Они могут охватывать отдельную проблему, учебный предмет, тему, могут быть и межпредметными.

Актуальность использования квестов сегодня осознаётся всеми. Использование квестов способствует воспитанию и развитию качеств личности, отвечающих требованию информационного общества, раскрытию способностей и поддержке одарённости детей. К образовательным квестам можно отнести проектную деятельность.

Квест - проектная деятельность, основанная на синтезе проектного метода и игровых технологий, заключается в продолжительном целенаправленном поиске, связанном с приключениями или игрой. Она может иметь различные формы реализации: образовательные веб-квесты; приключенческие, или игровые квесты; «живые» квесты.

Особый интерес представляют «живые» квесты, направленные на выполнение определённого проблемного задания, реализующего воспитательно-образовательные цели, с элементами сюжета, ролевой игры, связанного с поиском мест, объектов, людей, информации. При этом для достижения цели могут быть использованы ресурсы территории, в границах которой происходит перемещение, информационные ресурсы.

Удачным является использование на занятиях квест-проектов.

Преимуществом квест - технологии является использование активных методов обучения. Квест - занятие может быть предназначено как для групповой, так и для индивидуальной работы.

Обучающийся в процессе работы над таким квест-проектом постигает реальные процессы, проживает конкретные ситуации, приобщается к проникновению вглубь явлений, конструированию новых процессов, объектов. 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.

В качестве примера приведу опыт использования  КВЕСТ- технологии на уроке литературы в 3-ем классе (тема: «Сказка о рыбаке и рыбке»)

**ЗАДАНИЕ:.**

Нам необходимо добраться до Дворца Знаний. Для этого вы должны преодолеть все препятствия, на которых вам потребуются знания содержания сказки.

1. Нужно взять с собой "Главных героев" сказки А.С. Пушкина «Сказка о рыбаке и рыбке"

2. Пробраться через «Дремучий лес»

3. Перейти «Болото Водяного»

4. Обхитрить Бабу Ягу

5. Найти способ, как перебраться через реку Внимательности

       После прохождения каждого испытания вы получаете одну букву от пароля, собрав 5 букв вы должны составить слово-пароль, которое поможет вам преодолеть дворцовые ворота. А вот, чтобы стать жителем Дворца Знаний вы должны выполнить итоговое задание - контрольную работу, по результатом которой вы сможете это определить.

1 препятствие «Главные герои»:

Необходимо перетащить курсором главных героев сказки.И получают первую букву пароля.

2задание «Дремучий лес»:

Собирают в пары синонимы.И получают вторую букву пароля.

3задание «Болото Водяного»:

Необходимо расставить черты характера героев.И получить третью букву.

4задание. «Баба Яга»

Необходимо поставить по порядку желания старухи.И получают четвертую букву пароля.

5задание: «Река Внимательности»

Ученики вставляют пропущенные слова в стихотворении и получают последнюю букву.ПОлученным паролем открывают Ворота и проходят тест.Смотрят полученные баллы.

Как я отмечала ранее, КВЕСТ – технология универсальная. Её  можно использовать на различных предметах.

 Интересно ее применять на уроках литературного чтения. Есть прием «сундучок времени». В него мы помещаем неизвестные  слова, старинные предметы из произведения, зашифрованные с помощью ребусов и анаграмм имена главных героев. И на основе этого придумываем задания: найти значение слов или самим составить словарь неизвестных слов,  подобрать пословицы с ними, составить кроссворд, написать синквейн и др.

Большой интерес вызывают уроки с  использованием «машины времени». Можно, например, отправиться в Древнюю Русь и там, выполнив задания, познакомиться с новой былиной или посетить Лукоморье, где кот ученый будет не только рассказывать сказки, но проверять знания учеников о творчестве А.С. Пушкина.

Можно проводить  КВЕСТ по творчеству одного или  группы писателей, объединенных одной темой или жанром произведений.

Например,  при изучении раздела «Русские баснописцы. Творчество И.А. Крылова»,  класс делится на три группы. Каждой даются определенные басни писателя. Внутри группы дети распределяют роли (художники, языковеды, литераторы). После прочтения произведений, участники  выполняют свои задания:

- художники соотносят  иллюстрации произведения с отрывком, рисуют обложки; составляют картинный план произведения;

- языковеды находят  неизвестные слова, объясняют их значение или соотносят с уже данными, составляют словарь, кроссворд по басне, подбирают пословицы и устойчивые выражения с этими словами;

- литераторы определяют мораль басни, устанавливают, какой персонаж говорил те или иные слова, дают определения литературным терминам.

Задания для групп могут быть представлены в виде теста или викторины.

Конечным итогом становится обсуждение получившихся результатов,  обмен мнениями и инсценировка понравившейся басни.

 Во внеурочной деятельности КВЕСТЫ  в начальной школе используются при организации предметных недель, проведении классных часов,  экскурсий.

В качестве примера приведу план предметной недели по окружающему миру в начальных классах (1-4 классы). Задания для каждого класса подбираются в соответствие с возрастом. Среди учеников выбираются капитаны, которым раздаются оценочные листы. В них после каждого  выполненного задания  будут выставляться баллы.  Их подсчет производится в последний день недели.

|  |  |
| --- | --- |
| День недели/название этапа | Содержание |
| 1 день «Знатоки леса» | Открытие предметной недели. Знакомство с планом мероприятий и правилами игры. Викторина. |
| 2 день «Загадки природы» | Разгадывание кроссвордов, ребусов, загадок |
| 3 день «Следопыты» | Составление пословиц о природе из  зашифрованных заданий, разгадывание шарад, работа с иллюстрациями. |
| 4 день «Друзья природы» | Конкурс рисунков и плакатов |
| 5 день «Как прекрасен этот мир» | Выступление агитбригад (домашнее задание), подсчет баллов, определение победителей. Награждение. |

Также можно предложить квесты и во внеурочное время.

***Квест, задания для детей в помещении:***

* Можно взять для этих целей обычный вело-замок, или любой кодовый замок. Закройте коробку или сумку, с использованием этого замка, а внутрь вложите послание. Ребенок должен отгадать цифры, которые составляют код.
* В столбик выпишите по три цифры, указывая напротив них подсказки. Например, в первом ряду должна быть одна верхняя цифра, которая стоит не на своем месте, а во втором ряду нет правильных цифр.
* В третьем ряду одна верная цифра на своем месте. Количество таких рядов должно соответствовать количеству цифр в кодовом замке. При помощи логического мышления ребенок должен отгадать комбинацию из правильных цифр.
* Если ваш ребенок любит спорт, распечатайте фотографии мячей, которые используются в различных играх. Например, это могут быть баскетбольные, футбольные и волейбольные мячи. Ребенок должен вытаскивать из стопки фотографии и вписывать в строчки правильные ответы с названием спорта, игры. То есть, если это футбольный мяч, то игра называется футбол.
* В каждом слове необходимо выделить красные буквы, которые потом и составят целое слово. Игра будет закончена, когда все слова разгаданы, и составлен ключевой код, который будет разгадкой. Игра подойдет больше для спортсменов и детей, которые разбираются в спортивной атрибутике

Таким образом, КВЕСТ учит детей планировать свою деятельность,

работать в команде,  считаться с чужим мнением, решать нестандартные проблемы. Многие скажут, что КВЕСТ - это тот самый урок – путешествие. Может быть. Но  есть прекрасное высказывание нашего народа, о том, что все новое – это хорошо забытое старое. Ведь главное результат:  знания детей и их интерес к учебе. И КВЕСТ действительно помогает в достижении этой цели.

<https://sites.google.com/site/vebkvest5sagovkzvezdam/ocenka>

[https://beb-questskazka.jimdo.com](https://beb-questskazka.jimdo.com/)

<http://wiki.tgl.net.ru/index.php/Примеры_образовательных_веб-квестов>

<https://www.art-talant.org/publikacii/29686-veb-kvest-v-mire-skazok>