Зайнышева Ольга Борисовна

учитель начальных классов

высшей квалификационной категории

МБОУ СОШ п. Уральский

**Квест как форма организации в урочной и внеурочной деятельности младших школьников**

Современная жизнь требует от учителей постоянных изменений. Некоторые технологии обучения постепенно устаревают, и их место занимают новые и интересные, ещё незнакомые учащимся. Это помогает им учиться лучше, развивать познавательный интерес к предметам и стремиться вперед к новым открытиям.

Новые образовательные стандарты требуют от педагогов использовать в образовательном процессе технологий деятельностного типа, ведь не секрет, что дети лучше усвоят материал, если сами его добудут в процессе деятельности. Квест позволяет полностью погрузиться в интересную игру. Его задачи не только образовательные. Как правило, учащимся приходится взаимодействовать в команде, а это и развитие коммуникативных навыков и хороший способ сплотить играющих. Это игра, которая требует внимательности и сообразительности, проявления смекалки и умственных способностей.

Образовательный квест можно использовать на всех уровнях обучения. Он может охватывать различные предметы или тему. Играть всегда интересно, главное, чтобы это приносило новые знания и воспитывало интерес к предмету. Существуют долговременные и кратковременные квесты, но чаще всего используются кратковременные квесты, рассчитанные на один день. Это связано с тем, что учащиеся сразу видят полученный результат, а не выполняют его постепенно день за днём. Ведь не секрет, что всё, что происходит "здесь и сейчас" запоминается лучше, особенно если это добыто собственным трудом. Самое главное, что дети не просто сидят за партами, а передвигаются, думают, ищут ответы в школьном пространстве, а иногда и за его пределами, раскрывая все секреты, загадки и тайны, придуманные учителем или самими детьми. Что же такое квест и как его создать?

Квест — это приключенческая игра с особым сюжетом, позволяющая учащимся полностью погрузиться в происходящее. Она несёт в себе элемент соревновательности, способствует развитию аналитических способностей. Квест требует от игроков решения умственных задач для продвижения по сюжету. Думать с удовольствием - цель, которую преследуют все создатели квестов. Для этого участникам игры приходится взаимодействовать друг с другом, анализировать имеющуюся информацию, использовать ловкость, эрудицию и все свои умения. Безусловно, квест можно считать технологией достижения личностных, предметных и метапредметных результатов образовательной деятельности. Во-первых, планировать работу по выходу из затруднений и осуществлять познавательную и личностную рефлексию. Во-вторых, даются основы реализации проектно-исследовательской деятельности, умение осуществлять поиск информации. Умение выделять главное и второстепенное, главную идею текста, выстраивать последовательность описываемых действий. В третьих, умение планировать инициативное учебное сотрудничество с педагогом и сверстниками для достижения результата, умение работать в группе - устанавливать рабочие отношения, эффективно сотрудничать и способствовать продуктивной кооперации.

Далее при создании квеста к основной идее продумываются разные задания, которые учащиеся должны обязательно выполнить по ходу игры.

Существуют три основных типа заданий: исследовательские, где  **у**частнику нужно найти информацию; соревновательные, где участнику нужно как можно быстрее выполнить задание за определённое время; ребусы, головоломки, где учащимся нужно разгадать загадки.

В сценарий нужно обязательно добавить метки. Метка – это заметный объект или надпись, за которую можно зацепиться при составлении задания или ответа на задание.

Если нужно, составляется карта или схема передвижения по игре, а затем идёт его непосредственная реализация.

Существует несколько типов приключений: соревнование, связанное с перемещением, с другими игроками, разгадывание загадок; соревнование, не связанное с перемещением, в котором нужно отвечать на вопросы; игра, связанная с перемещением, в которой нужно отвечать на вопросы, связанные с местом проведения данного типа перемещения.

Придуманные задания, могут быть двух типов: фото-задания **-** в качестве ответа участник должен найти, сфотографировать определенный̆ объект или изображение, указанные в задании; текстовое задание- в качестве ответа участник должен найти ответ на вопрос, указанный̆ в тексте.

К ним можно добавить подсказку, чтобы учащиеся не потеряли интерес, если не смогут пройти задание. Количество попыток на выполнение задания как до, так и после подсказки можно ограничить. Участники могут пропустить задание, если оно оказывается слишком трудным и невыполнимым. Количество попыток на выполнение задания как до, так и после подсказки можно ограничить. За прохождение каждого этапа можно назначить любое количество баллов, чтобы в конце игры подвести итоги.

Виды заданий могут быть разными: научное исследование, планирование и проектирование, самопознание, творческое задание, аналитическая задача, детектив, головоломка, таинственная история, журналистское расследование и т. п. Для создания оценки нужно разработать их критерии, учитывая достижение заявленной цели, качество выполненной работы, сложность выполнения заданий. К игре нужно готовиться заранее и достаточно серьезно, проявив максимум креатива.

В урочной деятельности использовать квест не так удобно, но всё-таки возможно. Единственная проблема - ограниченное пространство классной комнаты. Работать можно только сидя, разделившись на команды или передвигаясь по классу от одной зоны к другой. Хорошо использовать в игре карту, по которой учащиеся будут двигаться вперёд, решая различные задания. На уроке, при изучении темы «Квадрат», играли в детективов, исследуя основные признаки данной геометрической фигуры. На уроке русский язык искали словарные слова в классе, используя метки (например: словарное слово, состоящее из трёх слогов, первый и последний звук твёрдый согласный звук; острый, деревянный, грифель). Квест-путешествие при изучении темы «Время» проходило с использованием часов, которые находились в разных кабинетах школы. Задача: найти часы, которые показывают заданное время.

Экскурсии, которые очень часто проводятся на уроках окружающего мира очень удобно проводить в виде квеста. Для знакомства с признаками осени, был разработан и проведён урок в виде квеста. Учащиеся, передвигаясь по посёлку и используя карту, фотографировали основные признаки осени. В ходе игры давались подсказки, чтобы игра прошла интересней. При изучении сторон горизонта, с помощью квеста, искали спрятанные сокровища. Используя только компас, двигаясь в определённых направлениях, прошли весь путь. Изучали приметы зимы по фотографиям, сделанных в нашем населённом пункте, и по меткам, оставленным учителем. Исследовали загрязнённость снега, в разных частей посёлка, для того, чтобы увидеть собственными глазами, как влияет промышленность и транспорт на экологию посёлка.

Конечно, огромное поле деятельности для использования квеста есть во внеурочной деятельности. Можно для игры использовать всё здание школы или ещё интереснее - весь посёлок в котором ты живёшь. Изучать родной край, узнавать новое и интересное из прошлого и настоящего посёлка, знакомиться с достопримечательностями - всё это поможет нам организованная игра. Приготовьте интересное журналистское расследование о жителях населённого пункта.

Предметные недели пройдут гораздо интереснее, чем привычные для нас формы их проведения. В нашей школе опыты проведения квестов во время проведения предметных недель были. Для примера хочется привести один, разработанный специально для недели математики.

Задача участников найти кабинет, в котором их ждёт буква, собрав которые можно получить кодовое слово. Игра начинается с 1 этажа школы, где учащимся даётся первая буква и первое задание: сосчитайте, сколько ступенек ведут на второй этаж. В полученном числе сложите количество десятков и единиц и получите номер кабинета, в котором вас ждёт следующее задание. Задания были разные, но все они были направлены на то, чтобы правильно узнать и найти номер кабинета, в котором ребят ждало очередное задание. Примеры заданий: сосчитайте количество треугольники в звезде; вставьте число в название сказок, решите логические задачки и найдите лишнюю; вставьте в пословицы числа; расшифруйте предложение, используя код; решите математический кроссворд; отгадайте математические загадки; найдите значение выражения и с помощью ключа, расшифруйте слово; решите математические ребусы, Если все правильно будет решено и собраны все буквы, из них можно составить слово: математика, которое и будет кодовым словом при награждении победителей.

Квесты могут разрабатывать и сами учащиеся, главное познакомить их с этой технологией, научить создавать их и помочь на первых порах с их осуществлением. Главное не стоять на месте, используя уже давно привычные для нас технологии и методы обучения, а искать что-то новое, интересное, чему вы можете научиться сами и научить других.

Интернет-источники:

https://habrahabr.ru/company/mobiquest/blog/112208/