**Мастер-класс**

**Литературный квест – современная форма по формированию**

**смыслового чтения в начальной школе**

*Каспрук Светлана Геннадьевна,*

*Лузьянова Елена Рифовна,*

*Шадрина Елена Владимировна,*

 учителя начальных классов

 МАОУ СОШ № 10 г. Чайковский

**Цель –** ознакомление педагогов с современной формой по формированию смыслового чтения литературным квестом.

**Время проведения:** 60 мин.

**Количество участников:** 20 человек. Участниками мастер-класса могут быть могут быть учителя начальных классов, методисты, заместители директоров.

**Ключевые слова:** смысловое чтение, литературный квест, проблемные задания, младшие школьники.

**Аннотация**

Мастер-класс посвящен проблеме формирования смыслового чтения в начальной школе посредством литературного квеста. Представлен подробный план проведения литературного квеста во 2- ом классе.

Квест - это один из основных жанров игр, требующих от участника решения умственных задач для продвижения по сюжету.

Литературный квест предназначен для обучающихся 2 классов. Разработанные материалы направлены на формирование умения максимально точно и полно понимать содержание текста, улавливать все детали и практически осмысливать информацию. Работая в группе, каждому участнику предоставляется возможность формулировать вопросы, задавать и отвечать на них.

Литературный квест может использоваться учителями начальных классов в урочной и внеурочной деятельности.

**План проведения мастер-класса**

1. ***Теоретическая часть.***
	1. Интерактивные формы организации образовательного процесса.
	2. Базовая модель одной из форм интерактивного взаимодействия.
	3. Основатель образовательной квест-технологии профессор США Берни Додж.

 Понятие квеста, различная классификация видов квестов.

* 1. Входная рефлексия.
	2. Цель, задачи, ожидаемые результаты литературного квеста.
1. ***Практическая часть.***
	1. *Знакомство* с понятием квест.
	2. Отгадка на загадку о зеркале помогает расшифровать запись на карточке: Валентина Осеева. (Запись имени и фамилии писательницы выполнена в зеркальном отражении)
	3. Поиск заголовка, который отличается от всех остальных («Что легче?» - содержит вопрос) на презентации рассказов В. Осеевой на слайде. («Синие листья», «До первого дождя», «В одном доме», «Что легче?», «Волшебное слово», «Добрая хозяюшка»)
	4. Появление сказочных героев. (Гномик Простак и Буквоежка)
	5. *Создание игровой ситуации:* Буквоежка стёр на Ромашке с каких слов начинаются простые и объясняющие вопросы. Осталась одна серединка. Чтобы помочь гномику Простаку, вернуть все лепестки, нужно будет пройти все испытания.
	6. *Первое испытание.* Повторение понятий «простые» и «объясняющие» вопросы.

- Классификация «простых» и «объясняющих» вопросов посредством пазлов.

- Составление простых и объяснительных вопросов после чтения рассказа В. Осеевой «Что легче?».

- Получение двух лепестков Ромашки Вопросов.

- Переход ко второму испытанию по подсказке под партой.

* 1. *Второе испытание.* Знакомство с «оценочными» и «практическими»

вопросами.

- Расшифровка записи (названия видов вопросов). Проверка по эталону.

- Понятия «оценочных» и «практических» вопросов. Их различие.

- Деление вопросов в карточке на две группы: «оценочные» и «практические».

- Составление «оценочных» и «практических» вопросов.

- Получение следующих двух лепестков Ромашки Вопросов.

- Переход к третьему испытанию по запискам в необычных конфетах.

* 1. *Третье испытание.* Работа с «творческими» и «уточняющими» вопросами.

- Составление в группах заданий для квеста, в ходе выполнения которого должны получиться следующие ответы: «творческие вопросы», «уточняющие вопросы». Задания составляются участниками мастер-класса на основе материала буклета «Квест-технология» под заголовком «Классификация заданий».

- Обмен информацией. Участники мастер-класса представляют свои составленные задания.

- Определение «творческих» и «уточняющих» вопросов, их различие, сравнение с образцом на слайде.

- Составление «творческих» и «уточняющих» вопросов.

- Получение последних двух лепестков Ромашки Вопросов.

2.9. *Итог литературного квеста.*

- Заполнение кроссворда «Виды вопросов».

- Проверка по эталону.

-Просмотр мультфильма «Почемучка», в котором герои задают различные виды вопросов. (Мультфильм «Почемучка», 1 сезон, 1 серия).

-Определение видов вопросов по мультфильму.

***3. Подведение итогов мастер-класса.***

3.1. Итоговая рефлексия.

3.2. Вопросы, впечатления, отзывы.

3.3. Заполнение рефлексивных листов.

**Ожидаемые результаты**

Мастер-класс позволит учителям начальных классов применять приемы, предложенные на мастер-классе, по разработке квест-игр; организовать работу по формированию смыслового чтения посредством литературного квеста. Умение обучающимися задавать вопросы на уроке приобретет новые свойства: изменится количество и качество вопросов на уроке (будет меньше служебных и больше познавательных вопросов, расширится их структурное разнообразие), что позволит им перейти на более высокий уровень познавательной активности, овладеть необходимыми знаниями о сущности, значении, структуре, типах, особенностях вопросов на уроке.

**Список источников**

1. Войтенко Т.П. «Игра как метод обучения и личностного развития», методическое пособие для педагогов начальной и средней школы, Калуга: Адель, 2008.

2. Квест-технология в контексте требований ФГОС общего образования // Электронный научный журнал [Электронный ресурс]. URL: <https://www.science-education.ru/ru/article/view?id=25517>

3. Кукушин В.С. «Современные педагогические технологии», Начальная школа, издание 2-е. – Ростов н/Д.: «Феникс», 2004.

4. Осяк С.А., Султанбекова С.С., Захарова Т.В., Яковлева Е.Н., Лобанова О.Б., Плеханова Е.М. «Образовательный квест – современная интерактивная технология» // Современные проблемы науки и образования. – 2015. – № 1-2.

5. Применение квест-технологии на уроках в начальной школе // Инфоурок [Электронный ресурс]. URL: https://infourok.ru/primenenie-kvesttehnologii-na-urokah-v-nachalnoy-shkole-2673586.html

6. Рубинштейн С. Л. «Основы общей психологии» Издательство: Питер, 2002 г.