**Образовательное событие в форме квеста как средство активизации познавательной деятельности обучающихся 3-4 классов**

 *Алексеева Ангелина Сергеевна,*

*учитель начальных классов*

*ЛГ МАОУ «СОШ №4»*

В современном мире ребенок с самого рождения находится в информационной среде. С пеленок он может пользоваться всевозможными гаджетами – телефоном, компьютером, ноутбуком, игровой приставкой. Выйти в Интернет, завести личную страничку в социальных сетях, найти всех интересующих тебя личностей, сыграть в ММОРПГ с тысячей реальных людей в виртуальном мире, стать в юном возрасте геймером, тиктокером, киберспортсменом – уже обыденные вещи для любого школьника. В связи с этим учащихся с каждым годом становится все сложнее заинтересовать, поэтому учителю необходимо использовать новейшие технологии и методики, применять современные средства обучения, апробировать необычные и оригинальные формы проведения образовательной деятельности. Одной из таких форм можно считать квест.

Квест (англ. Quest)- «поиск, предмет поисков, поиск приключений». В мифологии и литературе понятие «квест» изначально обозначало один из способов построения сюжета-путешествие персонажей к определенной цели через преодоление трудностей.

 В педагогике термин квест-технология впервые был упомянут в 1995 году. Профессор университета Сан-Диего (США) Берни Додж предложил использовать данный прием как способ организации поисковой деятельности в учебном процессе. До определенного времени квесты и педагогика существовали параллельно и не были связаны между собой. Революция в этом вопросе произошла благодаря компьютерным технологиям. В педагогику квест-технология пришла из мира компьютерных игр в конце XX века. Компьютерная компания «Sierra» в 90-е годы прошлого века выпустила серию игр, которые пришлись по вкусу геймерам. Современный образовательный квест-педагогическая технология, включающая в себя набор проблемных заданий с элементами ролевой игры, для выполнения которых требуются какие-либо ресурсы.

Берни Додж (Bernie Dodge), профессор образовательных технологий Университета Сан-Диего (США), разрабатывал инновационные приложения Internet для интеграции в учебный процесс при преподавании различных учебных предметов на разных уровнях обучения. Квестом он назвал сайт, содержащий проблемное задание и предполагающий самостоятельный поиск информации в сети Интернет.

Им были определены следующие виды заданий для веб-квестов:

- пересказ - демонстрация понимания темы на основе представления материалов из разных источников в новом формате: создание презентации, плаката, рассказа;

- планирование и проектирование - разработка плана или проекта на основе заданных условий;

-самопознание - любые аспекты исследования личности;

-компиляция - трансформация формата информации, полученной из разных источников: создание книги кулинарных рецептов, виртуальной выставки, капсулы времени, капсулы культуры;

- творческое задание - творческая работа в определенном жанре - создание пьесы, стихотворения, песни, видеоролика;

-аналитическая задача - поиск и систематизация информации;

- детектив, головоломка, таинственная история - выводы на основе противоречивых фактов;

- достижение консенсуса - выработка решения по острой проблеме;

- оценка - обоснование определенной точки зрения;

- журналистское расследование - объективное изложение информации (разделение мнений и фактов);

-убеждение - склонение на свою сторону оппонентов или нейтрально настроенных лиц;

-научные исследования - изучение различных явлений, открытий, фактов на основе уникальных онлайн источников.

Также он предложил использовать ряд критериев, которые позволили бы дать оценку:

- исследовательской и творческой работы;

- качества аргументации, оригинальности работы;

- навыков работы в микрогруппе;

- устного выступления;

- мультимедийной презентации;

- письменного текста и т.п.

 Попытки расширить и дополнить определение Берни Доджа были предприняты Томасом Марчем, которой значительно детализировал понятие и представил ряд теоретических формулировок, помогающих глубже проникнуть в суть технологии квеста.

Квест (или веб-квест), - по мнению Т. Марча, - это построенная по типу опор учебная структура, использующая ссылки на существенно важные ресурсы в Интернете и аутентичную задачу с тем, чтобы мотивировать учащихся к исследованию какой-либо проблемы с неоднозначным решением, развивая тем самым их умение работать как индивидуально, так и в группе (на заключительном этапе) в ведении поиска информации и ее преобразовании в более сложное знание (понимание). Лучшие из квестов достигают это таким образом, что учащиеся начинают понимать богатство тематических связей, легче включаются в процесс обучения и учатся размышлять над собственным познавательным процессом.

 Во многом опираясь на труды Л.С. Выготского Т. Марч утверждал, что этот вид поисковой деятельности нуждается в «опорах», которые должен предоставить учитель. Опоры - это помощь учащимся работать вне зоны их реальных умений. Примерами опор могут быть такие виды деятельности, которые помогают учащимся правильно строить план исследования, вовлекают их в решение проблемы, направляют внимание на самые существенные аспекты изучения.

 Современные квесты можно разделить на следующие виды:

1. Квеструм или Эскейп-рум. Команда из 2-5 человек должна выбраться из определенного пространства за определенное время.
2. Последовательные квесты. Необходимо разгадывать загадку за загадкой.
3. Нелинейный квест. Хаотичное решение загадок дает разные результаты, но приводят к решению основной цели.
4. Ролевые квесты. Нет привязке к замкнутому пространству. Человек примеряет на себя определенную роль и через взаимодействие с другими решает определенные задачи для достижения цели.
5. Городской квест. Необходимо разгадать загадки на обширном пространстве.
6. Квест-перфоманс. В данном квесте участвуют актеры, которые создают определенную атмосферу и задают ритм при решении задач.
7. Виртуальная реальность. Находясь в виртуальном мире, человек воздействует на других, передает свои ощущения.
8. Лабиринт. Основная задача-пройти лабиринт, преодолевая препятствия.
9. Визуальная темнота. С закрытыми глазами необходимо решать задачи.
10. Экшн. Сила, выносливость и скорость необходимы для прохождения квеста.
11. Детский квеструм. Квест предназначен для детей.

 На данный момент квест-технологии популярны в современном обществе, в культуре, образовании. Квест-технология (квест-поиск, приключение) решает определенные задачи социализации через игру, формируют определенное мировозрение и мировосприятие. Обучение исполнению социальных ролей может быть успешным только при последовательной подготовке к переходу от одной роли к другой на протяжении всей жизни индивида. Данная технология имеет огромный воспитательный и личностный потенциал. Дети учатся взаимодействовать, им приходится работать не столько индивидуально, сколько в парах и группах, они понимают, что на их плечах лежит большая ответственность, что успех выполнения задания зависит от них самих, и стремится внести свой вклад в достижение общей цели. Некоторые относят квест-игру к станционным играм, но, скорее всего, они уже давно выделились в самостоятельную группу.

Мною был разработан квест с использованием QR-кодов на основе произведения Кира Булычёва «Путешествие Алисы» и мультфильма «Тайна третьей планеты», который можно провести в закрытом помещении (кабинете).

Основная цель проведения: активизация познавательной деятельности и повышение читательской грамотности младших школьников.

Вид квеста: последовательный.

Сейчас у большинства учеников начальных классов есть смартфоны с выходом в Интернет, которые они используют для мобильных игр. Поэтому нужно показывать учащимся, что телефон – это и средство обучения. На каждом задании учащиеся использовали смартфоны для считывания кодов, благодаря которым учащиеся находили подсказки (фрагмент текста, видеоматериал). Рассмотрим подробнее некоторые задания.

1. **Угадай, кто?**

Школьникам не говорится, с героями какого произведения мы будем работать. Учащимся предлагается совместить обрывки текста и голосовое сообщение, которые они обнаружат самостоятельно. Развиваются навыки анализа и синтеза.

1. **Корабль**

Ребята выбирают подходящий корабль для путешествия в космос, аргументируя свое мнение, выбирают те предметы, которые им пригодятся, советуются с командой.

1. **Лишний капитан**

Учащиеся сравнивают героев книги и героев мультфильма, находят схожие черты и различия, развивая критическое мышление и читательскую зоркость.

1. **Где другие капитаны?**

Учащимся необходимо разделиться на 3 команды в зависимости от их способностей в сфере поиска информации, решения загадок и анализа текста. 1 команда отвечает на вопросы, используя подсказки с QR-кодами, 2 команда ищет решение логического задания, 3 команда работает с фрагментами текста, находя общее.

Это лишь некоторые из заданий, которые я представила в своей разработке. Благодаря проведению квестов можно ожидать такие результаты:

* Активизация познавательной деятельности обучающихся;
* развитие творческого потенциала обучающихся, повышение читательской активности через применение квест-технологий;
* апробация новых форм работы с разными группами детей;
* повышение интереса к миру космических тайн, развитие фантазии и воображения;
* формирование интереса к техническому творчеству;
* Развитие коммуникативных качеств;
* Развитие лидерских качеств;
* Развитие пространственных представлений;
* Расширение вербального словаря;
* Развитие познавательных процессов (память, внимание, мышление, воображение);
* Развитие социально необходимых социальных и личностных качеств (умение правильно реагировать на те или иные ситуации, поступки, чувства и действия других людей);
* Повышение стрессоустойчивости.

|  |
| --- |
| *Авторы дают согласие на размещение данного текста доклада на образовательном портале города Лангепаса в рамках проведения Августовского педагогического совета 2021 года.* |