**ИСПОЛЬЗОВАНИЕ КВЕСТОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В ПРОЦЕССЕ ОБРАЗОВАНИЯ МЛАДШИХ ШКОЛЬНИКОВ**

**Саттарова К.Р.**

***МОУ «Гимназия № 20» (г. Саранск)***

***Актуальность и перспективность опыта.*** Современность остро ставит вопрос о смене педагогической парадигмы, внесении в массовое сознание нового понимания сущности образовательной деятельности. Динамика общественного развития набрала темп. От человека требуется не только способность усваивать и переносить накопленный человечеством опыт в условия его собственной жизнедеятельности, но и готовность пойти на риск, действовать в нестандартных ситуациях.

Выполняя социальный заказ общества, обновляющейся школе требуются такие методы обучения, организация учебной деятельности, стиль взаимодействия между участниками учебно-воспитательного процесса, при которых выпускник современной школы владеет основными умениями. Перечислим их:

• *Коммуникативные умения* – умение осуществлять эффективные коммуникации в устной, письменной и мультимедийной формах в разнообразных контекстах;

• *Критическое мышление* – умение здраво рассуждать в ситуациях сложного выбора, понимать взаимосвязи между системами;

• *Информационные и мультимедийные умения* – умение находить, обрабатывать, анализировать, оценивать и использовать информацию, применять мультимедиа для представления информации;

• *Сотрудничество* и взаимодействие – умение продуктивно работать в команде, быть лидером; адаптироваться к различным ролям и обязанностям; сопереживать; уважать различные взгляды;

• *Постановка и решение*[*проблемы*](http://wiki.pskovedu.ru/index.php/%D0%9F%D1%80%D0%BE%D0%B1%D0%BB%D0%B5%D0%BC%D0%B0) – умение выявить, проанализировать и решить проблему;

• *Саморазвитие* – умение выявлять собственные потребности в сфере обучения, находить требуемые ресурсы, заниматься самообразованием; повышение квалификации;

• *Социальная ответственность* – умение учитывать социальные интересы при принятии решений; этичное поведения в личной сфере, на рабочем месте и в коллективе.

Для достижения данной цели особое значение имеет выбранная учителем образовательная технология, так как она – один из способов воздействия на процессы развития, обучения и воспитания ребенка. Современные технологии в образовании рассматриваются как средство, с помощью которого может быть реализована новая образовательная парадигма. Тенденции развития образовательных технологий напрямую связаны с гуманизацией образования, способствующей самоактуализации и самореализации личности. Термин «образовательные технологии» — более ёмкий, чем «технологии обучения», ибо он подразумевает ещё и воспитательный аспект, связанный с формированием и развитием личностных качеств обучаемых.

В школе представлен широкий спектр образовательных педагогических технологий, которые применяются в учебном процессе: проблемное обучение, разноуровневое обучение, проектные методы обучения, исследовательские методы в обучении, технология использования в обучении игровых методов, обучение в сотрудничестве (командная, групповая работа), информационно-коммуникационные технологии, здоровьесберегающие технологии, систему инновационной оценки.

***Концептуальность.*** Остановимся подробнее на технологии использования в обучении игровых методов. Педагогическая игра обладает существенным признаком – четко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом, которые могут быть обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью. Для младшего школьного возраста характерны яркость и непосредственность восприятия, легкость вхождения в образы. Итоги игры выступают в двойном плане ***–***как игровой и как учебно-позна­вательный результат. Квест отвечает требованиям, предъявляемым к игровым образовательным технологиям.

*Квест* ***–*** эторазновидность игр, требующих от игрока решения умственных задач для продвижения по сюжету. Для достижения главной цели герою необходимо сначала выполнить несколько второстепенных заданий; их выполнение может сводиться к под-подзадачам и т.д.

***Наличие теоретической базы опыта.*** *Квест в педагогике* – это выполнение проблемного задания с элементами игры. Квестовая технология предполагает поиск решения, разгадку тайны. Весь сюжет игры данного вида изобилует различными подсказками, которые и помогают решить, как же именно можно справиться с той или иной возникшей трудностью. Таким образом, прохождение квеста чем-то напоминает решение своеобразной логической головоломки. Данные технологии основаны на проблемном обучении. Проблемное обучение, в свою очередь, предполагает, что ученик является не только объектом воздействия, но и сознательным субъектом процесса. При проблемном обучении, прежде чем выучить требуется понять, все принимает характер открытий, надо искать, находить и осмысливать. Эта методика легко укладывается в квест. Один из принципов квестовой технологии – ненавязчивость обучения. Урок начинается с загадки, поиска клада, построения пирамиды и т.п. В ходе урока учащиеся самостоятельно приходят к решению поставленной задачи (учитель не объясняет, а предлагает пути решения, помогает в прохождении маршрута).

Работа учителя по подготовке квеста (урока с элементами квеста) предполагает:

1. выбор темы;
2. формулировку проблемной задачи;
3. описание формы представления конечного результата;
4. определение порядка работы;
5. выбор ресурсов.

Важными аспектами для создания квеста являются наличие сюжетной линии из серии путешествия, выделение последовательных этапов, выбор заданий, подчиненных единой цели, наличие системы подсказок или помощников, наличие итогового задания.

Учитывая все особенности, нами составляются квесты, если речь идет о внеучебной деятельности или же уроки с элементами квеста, где сюжет основывается на том, что школьники помогают главному герою разрешить его проблему. Продвигаясь по сюжету, участники игры понимают, что помощь нужна не только их новому знакомому, но и тем героям, которые появляются в ходе игры. За выполнение задания на каждой станции выдаются артефакты. У школьников появляется возможность проявить себя в интеллектуальном плане и творчески.

***Оптимальность и эффективность средств.*** Необходимо отметить, что использование квеста в полном варианте требует немалых затрат времени и для его подготовки, и для проведения. Поэтому мы рекомендуем организовывать его во внеучебное время. В течение же урока возможно использование элементов квестовой игры. Это повлечет за собой, соответственно, сокращение количества станций, ограничение количества героев, однако позволит более глубоко рассмотреть именно изучаемое явление. Интеграция проблемного обучения и квестовых технологий позволяет создать условия формирования познавательных и информационно-коммуникативных компетенций у учащихся.

***Ведущая педагогическая идея.*** Применение на практике квестовых технологий позволяет добиваться результативности при обучении младших школьников и при этом разнообразить их учебную деятельность игровыми приемами. Результатом является глубокое изучение темы и повышенный интерес к предмету.

***Результативность опыта.*** Использование квестовых технологий в процессе образования младших школьников способствует расширению кругозора, развитию познавательной деятельности, формированию определенных умений и навыков, необходимых в практической деятельности, развитию общеучебных умений и навыков, мотивации учащихся к изучению нового материала, оптимизации познавательной активности, развитию умения выстраивать и решать логические задачи в нестандартной форме. А главное ненавязчиво увлекает детей образовательным процессом.