


**ЗАЯВКА**  
**на участие в Отборе**

Прошу включить меня Чернову Татьяну Ивановну  
учителя начальных классов МБОУ СОШ с.Новоникольска  
Уссурийского городского округа Приморского края  
в состав участников регионального отбора лучших образовательных практик  
Приморского края в области воспитания подрастающего поколения.

29 октября 2022г.

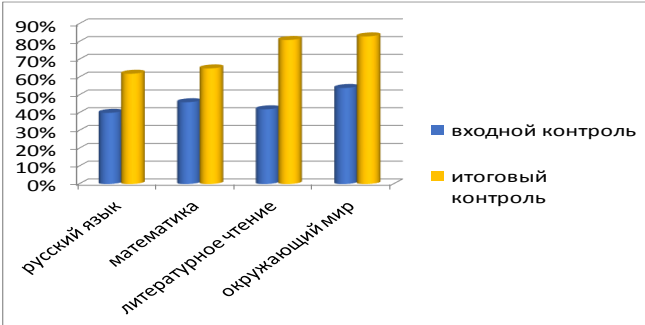
 /Чернова Т. И./

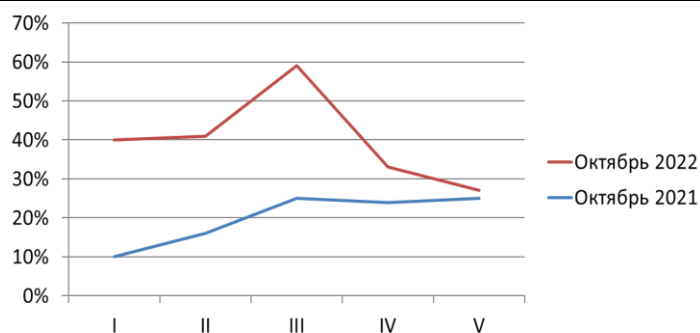
## ПАСПОРТ

образовательной практики в области воспитания подрастающего поколения

Название образовательной практики	Игра-квест «По следам птицы счастья»
Автор проекта	Чернова Татьяна Ивановна, учитель начальных классов
Наименование образовательной организации (полное и краткое)	Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение «Средняя общеобразовательная школа с. Новоникольска» Уссурийского городского округа.  МБОУ СОШ с. Новоникольска.
Аннотированное описание содержания образовательной практики (Цель, задачи)	<p>Педагогические <b>цели</b> квест-игры для младших школьников «По следам птицы счастья»:</p> <ol style="list-style-type: none"><li><i>1.Образовательная</i>-закрепить имеющиеся знания и отработать на практике умения учеников;</li><li><i>2.Развивающая</i>- развивать у учащихся познавательный интерес и стремление к интеллектуальной и творческой деятельности (в игровом виде активизировать познавательные и мыслительные процессы учеников);</li><li><i>3.Воспитательная</i>-формировать навыки взаимодействия со сверстниками, толерантность, взаимопомощь.</li></ol> <p><b>Воспитательно-образовательные задачи :</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>-вовлекать учеников в активную познавательную деятельность;</li><li>-приобщать учащихся к культурно-эстетическим ценностям,</li><li>-побуждать к творческой деятельности, воспитывать любовь к народному творчеству;</li><li>-способствовать обогащению представлений о природном и рукотворном мире;</li><li>-развивать познавательные интересы;</li><li>-повышать культурный уровень учеников.</li></ul>

<p>Описание компетенций, на которые направлена образовательная практика</p>	<p><u>Учебно-познавательные компетенции:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ставить цель и организовывать её достижение, уметь пояснить свою цель;</li> <li>- организовывать планирование, анализ, рефлексию, самооценку своей учебно-познавательной деятельности;</li> <li>- обозначать свое понимание или непонимание по отношению к изучаемой проблеме;</li> <li>- ставить познавательные задачи и выдвигать гипотезы;</li> <li>- описывать результаты, формулировать выводы;</li> <li>- выступать устно и письменно о результатах своего исследования;</li> <li>- иметь опыт восприятия картины мира.</li> </ul> <p><u>Информационные компетенции:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- владеть навыками работы с различными источниками информации: книгами, учебниками, справочниками, Интернетом;</li> <li>- самостоятельно искать, извлекать, систематизировать, анализировать и отбирать необходимую информацию, организовывать, преобразовывать, сохранять и передавать ее;</li> <li>- ориентироваться в информационных потоках, уметь выделять в них главное и необходимое;</li> </ul> <p><u>Коммуникативные компетенции:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- уметь представлять свой класс, школу;</li> <li>- владеть способами взаимодействия с окружающими людьми;</li> <li>- уметь задать вопрос, корректно вести учебный диалог;</li> <li>- владеть разными видами речевой деятельности (монолог, диалог, чтение, письмо);</li> <li>- владеть способами совместной деятельности в группе, приемами действий в ситуациях общения; умениями искать и находить компромиссы;</li> <li>- иметь позитивные навыки общения в обществе.</li> </ul> <p><u>Социальные компетенции:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- владеть знаниями и опытом выполнения</li> </ul>
---	--

	<p>типичных социальных ролей; уметь действовать в каждодневных ситуациях бытовой сферы;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- определять свое место и роль в окружающем мире, в семье, в коллективе, государстве; владеть культурными нормами и традициями, прожитыми в собственной деятельности;</li> <li>- владеть элементами художественно-творческих компетенций читателя, слушателя, исполнителя, зрителя, юного художника, писателя.</li> </ul>															
<p>Какие формы чаще всего используются</p>	<p>групповые</p>															
<p>Какие результаты достигнуты</p>	<p>Применение игровой технологии квест на различных уроках в 1-2 классе, положительно повлияло на динамику образовательной деятельности, уровень мотивации, духовно-нравственное и эстетическое развитие учеников. 2021-2022 г. 1-2 класс.</p> <p>Применение игровой технологии в учебной деятельности. <i>Результаты диагностических работ по основным образовательным дисциплинам.</i></p>  <table border="1"> <caption>Результаты диагностических работ по основным образовательным дисциплинам</caption> <thead> <tr> <th>Дисциплина</th> <th>входной контроль (%)</th> <th>итоговый контроль (%)</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>русский язык</td> <td>40</td> <td>65</td> </tr> <tr> <td>математика</td> <td>50</td> <td>65</td> </tr> <tr> <td>литературное чтение</td> <td>45</td> <td>85</td> </tr> <tr> <td>окружающий мир</td> <td>55</td> <td>85</td> </tr> </tbody> </table> <p><i>Мотивация учебной деятельности (методика М.Р.Гинзбург)</i></p> <p>I - очень высокий уровень мотивации учения;</p> <p>II - высокий уровень мотивации учения;</p> <p>III - нормальный (средний) уровень мотивации учения;</p> <p>IV - сниженный уровень мотивации учения;</p> <p>V - низкий уровень мотивации учения.</p>	Дисциплина	входной контроль (%)	итоговый контроль (%)	русский язык	40	65	математика	50	65	литературное чтение	45	85	окружающий мир	55	85
Дисциплина	входной контроль (%)	итоговый контроль (%)														
русский язык	40	65														
математика	50	65														
литературное чтение	45	85														
окружающий мир	55	85														



Опыт применения игровой образовательной технологии квест был мною представлен в октябре 2022г. в г. Уссурийске на муниципальном профессиональном конкурсе «Школа мастерства» «Образовательные технологии 21 века»



Социальные партнёры

-

Контакты для связи

Телефон:8-902-487-12-79  
e-mail: tatyana.chernova@mail.ru

«Задача учителя не в том, чтобы дать ученикам максимум знаний, а в том, чтобы привить им интерес к самостоятельному поиску знаний, научить добывать знания и пользоваться ими»

К. Кушнер.



Развитие современного образования определяет своей ключевой задачей решение проблемы личностно-ориентированного образования, в котором в центре внимания педагога должна быть личность обучающегося, активизация познавательной, поисковой и исследовательской деятельности учащегося, расширение сферы его интересов и интеллектуальных запросов. Это требует внедрения новейших форм, методов и технологий обучения. Одной из таких технологий является квест-технология.

Внедрение данной технологии в учебно-воспитательный процесс помогает учащимся совершенствовать навыки поиска необходимой информации, и ее дальнейшего системного анализа, умение профессионально решать поставленные задачи, формировать ключевую компетентность. При применении данной технологии учащиеся также проходят полный цикл мотивации к учебной и познавательной деятельности, знакомятся с аутентичным материалом, который позволяет обучающимся не только

исследовать, развивать логическое и критическое мышление, но и осознанно строить новые концепции в контексте проблем реального мира, создавая проекты, имеющие практическую значимость.

*Квест* - приключенческая игра (анг. Quest - поиски, англ. Adventure - приключение), требующая от игрока решения умственных задач для продвижения по сюжету. Сюжет игры может быть predetermined или же давать множество исходов, выбор которых зависит от действий игрока.

В мифологии и литературе понятие «квест» вначале определяло один из способов построения сюжета - путешествие персонажей к определенной цели через преодоление трудностей и препятствий (например, «Миф о 12 подвигах Геракла», «Миф о Персее»). Большую популярность подобные сюжеты получили в рыцарских романах, в частности, один из наиболее знаменитых квестов рыцарей Круглого Стола - поиски Святого Грааля. Примером квеста в современной литературе можно назвать роман-эпопею английского писателя Дж. Р.Р. Толкина «Властелин колец» и роман Б. Акунина «Квест».

В 1970 годах термин «квест» был позаимствован разработчиками компьютерных игр, целью которых являлось движение по игровому миру к определенной цели. Достижение цели возможно только в результате преодоления различных препятствий путем выполнения заданий, поиска и использования предметов, взаимодействия с другими персонажами.

В 1995 году в Сан-Диего Берни Доджем и Томом Марчем была разработана концепция веб-квестов, то есть квестов с использованием информационно-коммуникационных технологий и сети Интернет. Веб-квест определяется ими как «вид справочно-ориентированной деятельности учащихся с использованием Интернет-ресурсов». В концепции Б. Доджа и Т. Марча определено, что квесты предназначены для развития у учащихся и учителей умения анализировать, синтезировать и оценивать информацию.

Проблемой определения, создания и использования квестов в образовательном процессе активно занимаются как зарубежные, так и отечественные ученые:

<b>Автор</b>	<b>Определение</b>
Быховский Я.С.	Образовательный веб-квест – это сайт в Интернете, с которым работают учащиеся, выполняя ту или иную учебную задачу.
Гриневич М.С.	Медиа образовательные квесты – это новая и перспективная технология в медиа дидактике.
Федоров А.В. , Новикова А.А. , Колесниченко В.Л. , Каруна И.А.	Веб-квест – это образовательный сайт, посвященный самостоятельной исследовательской работе учащихся (обычно в группах) по определенной теме с гиперссылками на различные веб-страницы.
Шмидт В.В.	Квесты – это мини-проекты, основанные на поиске информации в Интернете. Благодаря такому конструктивному подходу к обучению, учащиеся не только подбирают и упорядочивают информацию, полученную из Интернета, но и направляют свою деятельность на поставленную перед ними задачу, связанную с их будущей профессией.
Кузнецова Т.А.	Квест – это пример организации интерактивной образовательной среды.
Яковенко А.В.	Веб-квест – это проблемное задание с элементами ролевой игры, для выполнения которого используются информационные ресурсы Интернета.
Шевцова О.Г.	Квест – это ориентированная на решение проблемы деятельность.



Гончарова Н.Ю.	Квест – это сценарий организации проектной деятельности учащихся по любой теме с использованием ресурсов сети Интернет.
----------------	---

Квест является игровой педагогической технологией, т.е. игровой формой взаимодействия педагога и учащихся, которая способствует формированию (закреплению) необходимых знаний, умений и навыков для выполнения заданий, основываясь на компетентном выборе альтернативных вариантов через реализацию определенного сюжета. Квест – это игровая технология, которая имеет четко поставленное дидактическое задание, игровой замысел, обязательно имеет ведущего (наставника) и четкие правила.

Структура игры (как деятельность) включает в себя: постановку цели; планирование; реализацию цели и анализ результатов. Структура игры (как процесс) определяет: роли, которые выбрали участники игры; игровые действия, как способ реализации этих ролей; игровое использование предметов, замещение реальных вещей игровыми; реальные отношения между игроками; сюжет (содержание) - сфера деятельности, условно созданная в игре.

*Определяющие характеристики  
игровой технологии квеста*

<b>Название технологии</b>	<b>Особенности</b>	<b>Роль педагога</b>	<b>Формы организации образовательного процесса</b>
Квест-технология	- осуществление образовательных задач через игровую	Педагог определяет образовательные	Образовательные игры, творческая деятельность

<p>деятельность;</p> <p>- внедрение новых технических средств обучения, которые способствуют самовыражению учащегося;</p> <p>- целенаправленная мотивация эмоциональной и интеллектуальной активности учащегося;</p> <p>- исследовательский характер образовательной деятельности;</p> <p>- развитие информационной и медиа грамотности.</p>	<p>цели квеста, формирует сюжетную линию. Педагог оценивает не только конечный результат, а и сам процесс деятельности учащегося, обеспечивает организацию поисково-исследовательской деятельности учащегося и т.д.</p>	<p>учащихся, познавательная и поисковая деятельность обучающихся, индивидуальная и коллективная работа</p>
--	---	--

*Классификация квеста как технологии*

<b>Квест-технология</b> (классификация Дичковской И.М.)	
по уровню применения	предметная
по научной концепции усвоения опыта	развивающая (основывается на теории развития способностей)
по отношению к ребенку	лично-ориентированная

по ориентации на личностные структуры	в зависимости от типа, целей и задач квеста: информационная; операционная; эмоционально-художественная и эмоционально-нравственная; технология саморазвития; эвристическая; прикладная.
по типу организации и управления познавательной деятельностью	игровая технология

*Классификация квестов согласно различным системным и  
инструментально-значимым признакам  
(классификация Сокол И.Н.)*

*1. По форме проведения квесты бывают:*

- а) компьютерные игры-квесты - один из основных жанров компьютерных игр, представляет собой интерактивную историю с главным героем; при этом важнейшими элементами игры является собственно повествование (сюжет) и обследование мира, а ключевую роль в игровом процессе играют решения головоломок и задач, требующих от игрока умственных усилий;
- б) веб-квесты - направлены на поиск и анализ веб-ресурсов, и создание веб-продукта (сайт, блог, виртуальный словарь и т.п.);
- в) QR-квесты - направлены на использование QR-кодов;
- г) медиа-квесты - направлены на поиск и анализ медиа ресурсов. К такому виду квестов можно отнести фото/видео квесты;
- д) квесты на природе (улицах, парках и т.д.);
- е) комбинированные.

2. *По режиму проведения:* в реальном режиме, в виртуальном режиме, в комбинированном режиме.
3. *По сроку реализации квесты различают:* краткосрочные - цель: углубление знаний и их интеграция, рассчитаны на одно - три занятия; долгосрочные - цель: углубление и преобразование знаний, рассчитаны на длительный срок (учебный год).
4. *По форме работы:* групповые, индивидуальные.
5. *По предметному содержанию:* моно квест, межпредметный квест.
6. *По структуре сюжетов различают:* линейные (когда задачи решаются по цепочке, одна за другой), не линейные (когда участники получают задачу, подсказки для ее решения, но пути решения выбирают сами), кольцевые (это тот же линейный квест, но заключенный в круг. В этом случае команды участников стартуют с разных точек, и каждая идет по своему пути к финишу).
7. *По информационной образовательной среде:* традиционная образовательная среда, виртуальная образовательная среда.
8. *По технической платформе:* виртуальные дневники и журналы (блоги, ЖЖ и др.); сайты; форумы; социальные сети.
9. *По доминирующей деятельности учащихся:* исследовательский квест, информационный квест, творческий квест, поисковый квест, игровой квест, ролевой квест.
10. *По характеру контактов:* учащиеся одного кружка/класса или образовательного учреждения; учащиеся одной страны; учащиеся разных стран.
11. *По типу задач (классификация Б. Доджа и Т. Марча):*

- а) перевод - демонстрация понимания темы на основе представления материалов из разных источников в новом формате: создание презентации, плаката, рассказа;
- б) планирование и проектирование - разработка плана или проекта на основе заданных условий;
- в) самопознание - любые аспекты исследования личности;
- г) компиляция - трансформация формата информации, полученной из разных источников: создание книги кулинарных рецептов, виртуальной выставки, капсулы времени, капсулы культуры;
- д) творческое задание - творческая работа в определенном жанре - создание пьесы, стихов, песен, видеороликов;
- е) аналитическая задача - поиск и систематизация информации;
- ж) детектив, головоломка, таинственная история - выводы на основе противоречивых фактов;
- з) достижение консенсуса - выработка решения по острой проблеме;
- и) оценка - обоснование определенной точки зрения;
- к) журналистское расследование - объективное изложение информации (разделение мнений и фактов);
- л) убеждение - склонение на свою сторону оппонентов или нейтрально настроенных лиц;
- м) научные исследования - изучение различных явлений, открытий, фактов на основе уникальных он-лайн источников;

## **Структура квеста**

1. *Введение* - вступление, где четко описаны главные роли участников и сценарий квеста, предварительный план работы, обзор всего квеста.
2. *Задание* - четко определен итоговый результат самостоятельной работы (задана серия вопросов, на которые нужно найти ответы; анонсирована проблема, которую нужно решить; определена позиция, которая должна быть обоснована;

указана другая деятельность, которая направлена на переработку и представление результатов, исходя из собранной информации).

3. *Ресурсы* - список информационных ресурсов (в электронном виде, на компакт-дисках, видео/аудио носителях, в бумажном виде, раздаточный материал, ссылки на ресурсы в Интернет, адреса сайтов по теме), необходимых для выполнения задания.

4. *Процесс работы* - описание процедуры работы, которую необходимо выполнить каждому участнику квеста при самостоятельном выполнении задания (этапы).

5. *Оценка* - описание критериев и параметров оценки выполнения заданий квеста. Критерии оценки зависят от типа образовательных задач, которые решаются в квесте.

6. *Заключение* - раздел, где суммируется опыт, который будет получен участниками квеста. Иногда полезно включить в заключение риторические вопросы, стимулирующие активность учащихся на дальнейшее изучение и исследование учебного материала.

### **Принципы построения квеста**

1. *Принцип навигации.* Педагог выступает как координатор процесса образования, мотивирует и направляет учащихся.

2. *Принцип доступности заданий.* Задания соответствуют возрасту и индивидуальным особенностям учащихся.

3. *Принцип системности.* Задания логически связаны друг с другом, а также с заданиями ранее пройденных этапов квеста.

4. *Принцип эмоциональной окрашенности заданий.* Образовательные задачи реализуются при помощи игровых методов и приемов.

5. *Принцип интеграции.* Использование различных видов образовательной деятельности учащихся при проведении квеста.

6. *Принцип разумности по времени.* Квест может быть краткосрочным, а может носить длительный характер, когда на прохождение заданий уходит несколько дней. При этом организаторы квеста должны учитывать возрастные особенности учащихся.

7. *Принцип добровольности образовательных действий учащегося.*

8. *Принцип присутствия импровизационной экспромтной составляющей.* Педагог на протяжении всей игры может менять мизансцены, добавлять или убирать задания, важна естественность и позитивная эмоциональная окраска происходящего.

### **Алгоритм проведения квест-игры**

1. Определить цели и задачи квест-игры.
2. Определить целевую аудиторию (педагоги, дети, родители), ресурсы, выбрать место проведения игры.
3. Определить количество команд.
4. Разработать легенду игры, ее формат и правила, написать сценарий (конспект).
5. Рассчитать количество организаторов и помощников.
6. Составить паспорт прохождения этапов или карту маршрута.
7. Подготовить задания, раздаточный материал, необходимое снаряжение и реквизит для квест-игры.
8. Проведение игры.
9. Обобщение и презентация результатов квест-игры.
10. Провести анализ полученных результатов.

Образовательный командный квест является одной из технологий, наиболее эффективных в плане актуализации познавательной активности учащихся. Создание и применение квеста в учебно-воспитательном процессе актуально, потому что делает образовательный процесс более увлекательным. И это - наилучшее условие для развития и самореализации участников. К современному уроку в начальной школе предъявляется множество требований. Одно из главных – вовлечение ученика в активную познавательную деятельность, что обусловлено природой детей, их возрастными особенностями. 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.

Квест – это увлекательная игра, подходящая для всех возрастных категорий, в том числе и для учащихся начальной школы. Такая игра решает множество задач – от творческих до интеллектуальных. Квест-игра одна из эффективных форм реализации требований ФГОС НОО. Эта технология формирует УДД, так как дети должны не только обладать определенными знаниями и умениями, но и уметь добывать их самостоятельно. Учащиеся



проходят полный цикл мотивации к учебной и познавательной деятельности. Квест-технология для начальных классов одно из интересных, продуктивных средств, направленных на самовоспитание и саморазвитие ребенка как личности творческой, физически здоровой, с активной познавательной позицией.

К квестам могут быть отнесены игры разных жанров. По-моему опыту проведения квестов, детям нравятся игры в замкнутом помещении, внутри школы, с поиском кладов, с элементами ориентирования. При планировании урока я могу провести игру как на протяжении всего урока или на его определенном этапе, или провести неделю квеста. Например, по окружающему миру, несколько уроков подряд выдавала задание, где должны найти нужное слово. В конце месяца, дети должны были сложить загадку из этих слов и отгадать её.

Чаще всего в своей деятельности применяю линейные квесты, то есть движение по цепочке. По форме работы обычно использую групповые квесты (деление класса на 2-3 группы), например, с помощью волшебного сундучка, коробочки, когда дети вытаскивают из нее геометрические предметы или определенного цвета или формы, тематики и т.д. Такая форма помогает сплотить коллектив, развивать коммуникативные УДД. В командах ученики сами выбирают капитанов, которым раздаются маршрутные, оценочные листы. Они помогают следить могут координировать действия в своей команде. Иногда в квестах провожу конкурс капитанов. Далее следует актуализация знаний. Чаще всего я использую поиск «сокровищ», спасение персонажа и т.д. Например нужно помочь сказочному персонажу найти по заданной карте, спрятанное волшебное зёрнышко. После этого начинается работа с маршрутными листами или схемами, картами (в зависимости от сценария). Решение заданий не только поможет герою, но даст возможность детям получить оценку. Оценка может ставиться общая на всю группу или на каждого участника. Такую систему оценивания применяла в

3-4 классах. В конце урока подвожу итоги, делаю рефлексию. Продолжением урока может стать проектная деятельность. Например, после проведения квеста по теме: «Загадки» по литературному чтению можно создать книжечку загадок, с рисунками.

По окружающему миру, изучая исторический материал, можно отправиться в прошлое на «машине времени». На квестах использую метапредметные связи с другими уроками. На уроке изобразительного искусства нужно вырастить волшебный цветик-семицветик из найденного в квесте волшебного зёрнышка. При проведении игры можно подобрать пословицы (связь с уроком русского языка). Часто применяю эту технологию при проведении внеклассного чтения. Например, «Путешествие в мир русских народных сказок», «Мои любимые пословицы и поговорки». Формат заданий выдаю как в традиционном виде, так и в интерактивном варианте (презентация). Применяю следующие задания на уроках и внеурочной деятельности: разгадывание кроссвордов, ребусов, собирание пазлов, составление пословиц из зашифрованных заданий. Задания могут быть представлены в виде тестов и викторин.

Например, на уроке математики можно помочь Незнайке попасть в страну «Выученных уроков». На пути к ней детей ждут испытания в виде математического леса (устно решить математические загадки), поле головоломок, геометрических озёр (например, подсчитать, сколько фигур видно на рисунке и т.д.), логических задачек и пр. В структуру урока обязательно включаю физминутки. Придумываю или подбираю их по теме, соответствующей теме квеста. Я проводила квесты на внеклассном мероприятии по теме: «По следам уссурийского тигрёнка», «Загадки волшебной тропинки», «В поисках волшебного зёрнышка». Такая технология использовалась мною для организации внеклассного мероприятия на параллель 1 классов на зимних каникулах «По следам уссурийского тигрёнка». Игра включала в себя 3 поисковые группы, которые

останавливалась в 3 пещерах, то есть в 3 кабинетах («Мир животных», «Цветик-семицветик» «Самоделкины»). У каждого класса был свой маршрут, чтобы избежать пересечения друг с другом.

Сфера возможного применения квест-технологии в современном образовательном процессе начальной школы охватывает уроки по различным дисциплинам и внеурочную деятельность, что делает данную технологию универсальной и эффективной.

Квест-технологии позитивно влияют на формирование регулятивных, познавательных и коммуникативных универсальных учебных действий младших школьников. По моим наблюдениям, результат проведения квеста— это повышение качества знаний, интерес к учебе, умение применять знания на практике. Квест-игры одно из эффективных средств, направленных на развитие ребёнка как творческой личности, физически здоровой, с активной познавательной позицией, что является основным требованием ФГОС НОО.

Детские квесты помогают реализовать следующие **задачи**:

**Образовательные-** участники усваивают новые знания и закрепляют имеющиеся;

**Развивающие-** в процессе игры у детей происходит повышение образовательной мотивации; развитие инициативы и самостоятельности, творческих способностей и индивидуальных положительных психологических качеств, формирование исследовательских навыков, самореализация детей;

**Воспитательные-**формируются навыки взаимодействия со сверстниками, доброжелательность, взаимопомощь и другие.

**Преимущества** квест-игры:

-общая игровая цель;

- командный характер действий;
- последовательность;
- логичность завершения;

А вот к недостаткам можно отнести следующее: квест требует длительной подготовки.

При организации квест-игр для школьников необходимо соблюдать следующие условия:

- безопасность для участников;
- задания и вопросы должны соответствовать возрасту игроков;
- оригинальность, логичность, целостность, подчинённость определённому сюжету, создание атмосферы игрового пространства.

В процессе работы над квестом развивается ряд компетенций:

- использование информационных технологий для решения профессиональных задач;
- самообучение и самоорганизация;
- умение работать в команде;
- умение находить несколько способов решений проблемных ситуаций.

**Педагогические цели** квест-игры для младших школьников «По следам птицы счастья»:

- 1.*Образовательная*-закреплять имеющиеся знания;
- 2.*Развивающая*- развивать у учащихся познавательный интерес и стремление к интеллектуальной и творческой деятельности.
- 3.*Воспитательная*-формировать навыки взаимодействия со сверстниками, толерантность, взаимопомощь.

Площадка, которая задействована при реализации квеста: кабинет начальной школы. Помещение оформлено детскими работами по теме квеста, что помогает успешно решать целый ряд **воспитательно-образовательных задач:**

-приобщать учащихся к культурно-эстетическим ценностям, побуждать к творческой деятельности, воспитывать любовь к народному творчеству;

-способствовать обогащению представлений о природном и рукотворном мире, развивать познавательные интересы;

-повышать культурный уровень учеников.

Представленные работы вызывают у ребят удивление, интерес, побуждают к активному участию в творческой жизни класса. Адресная группа – ученики младших классов. При проведении квеста используются следующие методы учебно-познавательной деятельности:

-словесный – беседа, рассказ, диалог по ходу выполнения заданий на маршруте;

- наглядный – иллюстрации, рисунки, поделки из различного материала.

- практический:

– ориентирование по карте,

выполнение практических заданий (сделай птицу счастья из бумаги);

- проблемно-поисковый – выполнение проблемных заданий (чужой среди своих).

Важнейшим элементом игры в жанре квеста является обследование местности, а ключевую роль в игровом процессе выполняет решение головоломок и задач, требующих от игрока умственных усилий. В заданиях для команд используются различные игровые приемы: - решение кроссворда, дорисуй птицу по цифрам, найди 5 отличий.

Условия реализации: в одном квесте может принимать участие несколько команд из одного или нескольких классов начальной школы.

Материально-техническое оснащение игры:

- мультимедиа для демонстрации видео завязки и видео развязки игры;

- корзинка с пёрышками-следами птицы счастья;

-маршрутные листы для команд (у каждой команды свой маршрутный лист);

Кадровые ресурсы: педагог-организатор для обеспечения организационных моментов;

-ученики старших классов в качестве ведущих-кураторов команд.

### **Вид квеста**

образовательный квест;

- по числу участников: групповой;

-по продолжительности: кратковременный;

-по содержанию: сюжетный;

-по структуре сюжета: линейный

### **Виды детской деятельности**

Игровая, коммуникативная, познавательно-исследовательская, двигательная

### **Продолжительность**

45 минут

### **Возраст учащихся /целевая группа**

2 класс

### **Учет возрастных особенностей обучающихся**

-овладевают основными культурными способами деятельности, проявляют инициативу и самостоятельность в разных видах деятельности – игре, общении, познавательно – исследовательской деятельности;

- обладают установкой положительного отношения к миру, к разным видам труда, другим людям и самому себе, обладают чувством собственного достоинства;

-активно взаимодействует со сверстниками и взрослыми, участвуют в совместных играх;

- обладают развитым воображением, которое реализуется в разных видах деятельности, и прежде всего в игре; владеют разными формами и видами игры, различает условную и реальную ситуации, умеет подчиняться разным правилам и социальным нормам;

-достаточно хорошо владеют устной речью;

-развита крупная и мелкая моторика;

-проявляют любознательность, задают вопросы взрослым и сверстникам, интересуются причинно – следственными связями, склонны наблюдать, экспериментировать.

### **Легенда квеста**

Пропала птица счастья. Остались только её волшебные пёрышки.

### **Квест-герои**

Птица счастья, 3 русских красавицы (ученицы старших классов в русских костюмах)

### **Основное задание /основная идея**

Найти птицу счастья.

1. Ищем в русских народных сказках.
2. Собираем её изображение из пазлов.
3. Ищем в кроссворде.
4. Ищем в двух картинках с 5 отличиями.
5. Ищем в изображении птиц, нарисованных в стиле русских народных промыслов.
6. Дорисовываем птицу по номерам.
7. Создаём птицу счастья из бумаги.

### **Методы и формы организации совместной деятельности педагога и детей, технологии**

Используемые педагогические технологии:

- *технология игрового обучения;*

Методы:

-повышения познавательной активности - *проблематизация;*

-повышения эмоциональной активности: *игровые и воображаемые ситуации, сюрпризные моменты, элементы творчества, новизны.*

Формы организации совместной деятельности педагога и детей:

- *групповая.*

### **Критерии оценивания деятельности обучающихся**

- Не забывает цели (задачи) работы.
- Сотрудничает с другими членами группы.
- Принимает участие в совместной работе.
- Находит и исправляет ошибки.
- Работает, не мешая другим.
- Вежлив со всеми членами группы.
- Честно выполняет свою часть работы.
- Ищет пути улучшения работы группы.

Осознает ответственность за общее дело.

### **Итог квеста**

Решена проблема – птица счастья найдена.

### **Рефлексия**

Коммуникационная - обмен впечатлениями, мнениями и новой информацией между всеми участниками игры

### **Планируемые результаты (предметные)**

*Предметные результаты:*

- навыки анализа и критичной оценки получаемой информации;
- развитие алгоритмического мышления, необходимого для профессиональной деятельности в современном обществе;
- умения излагать полученную информацию, интерпретируя ее в контексте решаемой задачи

### **Личностные результаты**



*Личностные результаты:*

-способность и готовность к сотрудничеству со сверстниками и педагогом в неформальной обстановке в процессе учебно-исследовательской, творческой деятельности.

- формирование ценностных ориентиров и смыслов учебной деятельности на основе познавательных интересов и мотивов достижения.

**Универсальные учебные действия (метапредметные)**

*Метапредметные результаты:*

-владение информационно логическими умениями: определять понятия, создавать обобщения, устанавливать причинно-следственные связи, строить логическое умозаключение;

- соотносить свои действия с планируемыми результатами;

-корректировать свои действия в соответствии с меняющейся ситуацией;

-владение основами самоконтроля, самооценки, принятия решений и осуществления осознанного выбора в познавательной деятельности.

**Познавательные УУД:** Познавательные УУД – проводить сравнения, анализировать, делать выводы.

**Регулятивные УУД:** Регулятивные УУД – применять методы информационного поиска, оценивать качество выполненной работы, высказывать свои предложения

**Коммуникативные УУД:** формировать навыки учебного сотрудничества в ходе групповой работы, принимать участие в обсуждении, воспринимать различные точки зрения, слушать и понимать речь других.

Этапы проведения квеста.

Подготовительный этап. Для каждой команды готовятся пёрышки для деления на команды и продвижения по маршруту (у каждой команды свой цвет пёрышек), кабинет делится на несколько локаций, готовятся призы. Основной этап: проведение игры-квеста.

**1. Орг. Момент**  
**Мобилизирующее**  
**начало занятия**

*Здравствуйте, ребята.*



*(изображение на доске. Используется проектор)*

*Проверка готовности к уроку*

*Сегодня я хочу начать наш урок такими строчками стихотворения Сергея Острового.*

Не устану у земли учиться.

У её негладных затей.

Ты видал, как чинно ходит птица

Возле очень маленьких детей?!

Ни боязни. Никакой опаски.

Хлеб берёт доверчиво из рук.

Словно бы пришла она из сказки

И уйти вот так же может вдруг...

Летним днём у небольшой речонки,

Видал я, как, выбившись из сил,

На худое плечико девчонки

Голубь сел... И хлеба попросил.

- Я желаю, чтобы на протяжении всего занятия вы были такими же добрыми по отношению к друг другу и окружающему миру, как эта маленькая девочка.

## 2. Целеполагание

*Звучит музыка (песня «Дорогою добра» М.Минкова и Ю.Энтина на фоне видеоряда из мультфильма «Маленький принц» по одноимённой повести-сказке Антуана де Сент-Экзюпери)*



### ***Создание проблемной ситуации:***

- Ребята, посмотрите где мы с вами оказались?

(в сказочном царстве птиц)

Обратите внимание, какая красота нас окружает. Сегодня на протяжении 45 минут мы будем путешествовать по волшебной стране. И пойдём мы туда за солнышком дорогою добра, как поётся в нашей любимой песне. Вы готовы? Тогда в добрый путь.

Спроси у жизни строгой, какой идти дорогой,

Куда по свету белому отправиться с утра.

Иди за солнцем следом, хоть этот путь неведом,

Иди, мой друг, всегда иди дорогою добра.

Это необычная страна, сказочная. Мы не раз будем там путешествовать по неведомым дорожкам, встречать сказочных

существ и пробовать с ними подружиться.

Неспроста мы здесь оказались. В сказочной стране пропала птица счастья. Только пёрышки и остались. Вот сказочные жители и обратились к нам за помощью. Сами они не справятся.

*В класс входят три старшеклассницы в костюмах русских красавиц и просят от имени жителей сказочной страны помочь найти пропавшую птицу счастья.*

- Готовы ли вы помочь ?

Для этого нам придется пройти непростое задание: квест-игру.

Вы разделитесь на три группы и пойдёте своей неведомой дорожкой к цели. Для этого с закрытыми глазками возьмите пёрышко из волшебной корзинки.



### 3. Квест-игра

*Для того, чтобы как можно быстрее попасть в волшебную страну и успеть вернуться к следующему уроку, одних волшебных пёрышек недостаточно. Надо ещё произнести волшебные слова.*

Волшебные перья, несите меня,

Несите, как будто я небу родня.

Несите, как лёгонький пух от цветка,

Как лодочку высохшего листка.

Как будто я шарик и в небо лечу.

Как будто я звёзды почистить хочу.

Несите, как будто бы я мотылёк

И путь мой прозрачный до неба далёк.

Волшебные перья, несите меня,  
Но только обратно спустите меня,  
Пускай я на землю под утро вернусь,  
В знакомой кроватке наутро проснусь.

И.Токмакова



*(Изображение на доске. Используется проектор)*

Мы не знаем в каком направлении вести поиск. Делимся на три команды и идём по своей неведомой дорожке по пёрышкам-следам птицы счастья. Будем искать её во всех уголках сказочной страны.

*Ученики с закрытыми глазками вытаскивают пёрышко и делятся на три команды(в корзинке лежат пёрышки трёх цветов), выбирают сами командира. Девочки старшеклассницы в образе русских красавиц сопровождают каждую команду. Командирам достаются маршрутные листы. Приложение 5.*

### **1квест-задание**

Допиши названия русских народных сказок, в которых нам встречаются птицы. Задание находится на «Поляне сказок»



*Проверяется знание русских народных сказок. Развивается интерес к русскому народному творчеству, к чтению русских народных сказок. Воспитывается доброта, милосердие, сострадание.*

1. Петушок-золотой гребешок.
  2. Гуси-лебеди.
  3. Лиса и журавль.
  4. Курочка ряба.
- Приложение 4.

## **2 квест-задание**

Пазлы. Собери изображение птицы счастья из фрагментов.

А искать их нужно на дне морском.





*Формируется и развивается логическое мышление, ученики учатся самостоятельно разрабатывать стратегию действий, развивается фантазия и воображение. Развиваются навыки*

работы в команде. Воспитывается уважительное отношение друг к другу.

Приложение №6

**3 квест-задание:**

А теперь поищем птицу счастья в славянской азбуке.



Кроссворд-лесенка

«Зимующие птицы, которые начинаются на букву С»

**Ответы.**

Сыч, сова, сойка, синица, снегирь, свиристель.





*Закрепляются знания детей о птицах. Развивается мышление. Дети учатся чётко, логично и лаконично выразить свои мысли. Развивается эрудиция, расширяется словарный запас, тренируется память, внимание. Дети вспоминают, что пора запасать корм для зимующих птичек. Учатся доброте и милосердию к животным. Развивается интерес к живой природе и чтению произведений о природе.*

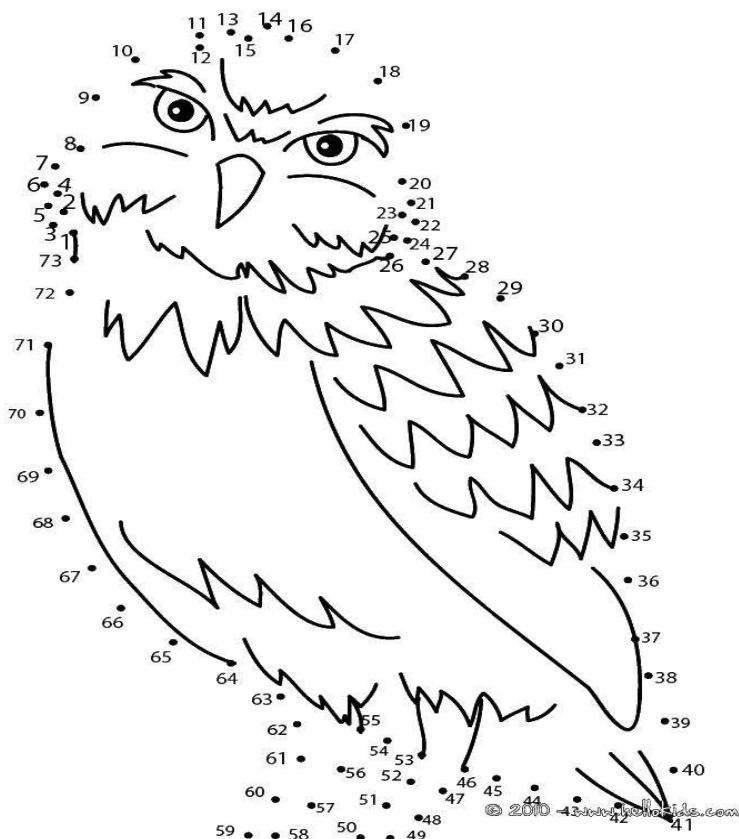
Приложение №3

**4 квест-задание:**

Далее наш путь лежит в «Царство цветов».



Дорисуй птицу по номерам. Проверяется счёт в пределах 100. Развивается внимание и логическое мышление, умение работать в команде. Закрепляются навыки коллективной работы, умение договариваться и распределять обязанности, вместе достигать результатов.



## Приложение №2

### 5 квест-задание:

Теперь наша путь - дорожка лежит к народным промыслам.

Среди птиц, нарисованных в стиле русских народных промыслов, нужно найти «чужую среди своих».

Формируется умение различать и называть знакомые русские народные промыслы, их характерные особенности. Ученики приобщаются к родной культуре, развивается желание вносить элементы прекрасного в окружающую обстановку.



**6 квест-задание:**

Двигаемся на птичий рынок. Может там затерялась птица счастья.

Задание.

Найди 5 отличий.

*Развиваются умения сопоставлять объекты, выявлять сходные черты и различия. Формируются усидчивость, способность к последовательному выполнению задач.*





*Развиваются внимание, память, мыслительная способность.  
Воспитываются умение действовать в коллективе сверстников.*



### 7 квест-задание:

Собери птицу счастья из бумаги.



Последнее задание дают мудрые совы.

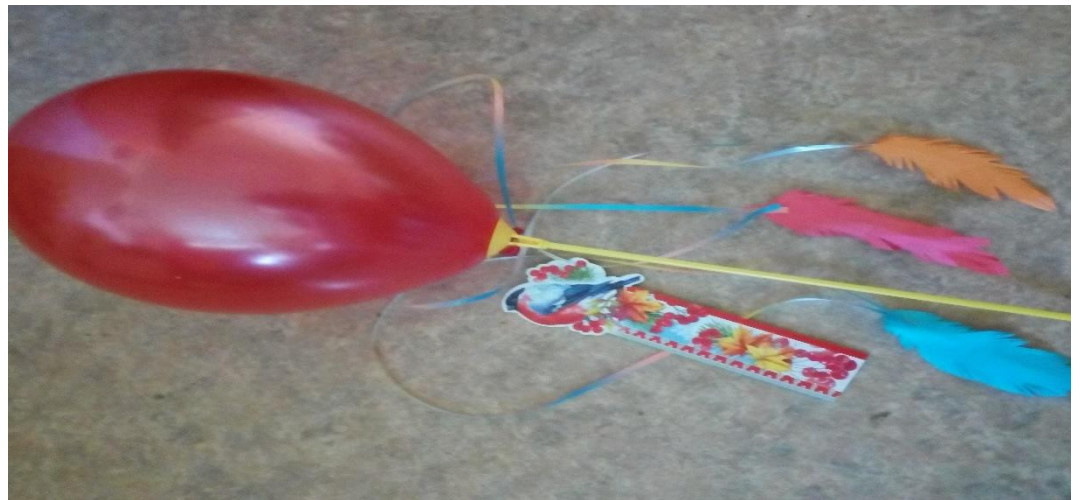
«Создайте свою птицу счастья».

*Проверяется как ученики на уроках технологии усвоили способы работы с бумагой :сгибание, складывание, приёмы складывания изделий с использованием техники оригами. Воспитывается терпеливость в процессе кропотливой деятельности по созданию оригами. Развивается способность самоорганизации. Закрепляются навыки коллективной работы, умения договариваться и распределять обязанности, вместе достигать результатов.*



<p><b>4. Итог занятия</b></p> <p><b>Рефлексия</b></p>	<p>Подводим итоги.</p> <p>Русские красавицы оглашают итоги (на данном занятии использовались командные оценочные листы) Приложение №1.</p> <p>Ребята, вы большие молодцы! Цель достигнута. Каждая команда не просто нашла, а создала свою птицу счастья.</p> <p>Проведём рефлексию.</p> <p>- Сожмите руку в кулак и:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>-кому было интересно - разогните большой палец,</li><li>-кто считает, что знания пригодятся в жизни, - указательный,</li><li>-кто хорошо потрудился - средний,</li><li>-кто помогал работе в группах - безымянный,</li><li>-кому игра-квест понравилась - мизинец.</li></ul> <p>-Всем спасибо за работу на квесте!</p> <p>- Ребята, помните, в наших руках наше счастье , и оно зависит от нас самих. Птица счастья вернулась в волшебную страну, но в награду за ваши старания она каждому из вас оставила на память своё волшебное перо.</p> <p><i>Всё время, пока ребята путешествовали, возле доски находились призы, укрытые зелёной тканью и украшенные осенними листьями и цветами. Для учеников стало сюрпризом, что это не просто декор помещения, а тайник.</i></p>
---	--





*Вот такое перо птицы счастья получили ученики. Закладка, которая будет напоминать ребятам на уроках русского языка о словарном слове: снегирь.*



*А шоколадный пингвинчик, находился в каждом шарике. Русские красавицы попросили ребят узнать : «Пингвин это птица или животное?». Для этого они посоветовали обратиться в*

*«Царство книг».*

Вот и закончилось наше путешествие по волшебной стране. Мы обязательно сообщим родителям о результатах нашей работы сегодня (родителям был представлен фотоотчёт в группе класса).

В следующий раз мы отправимся в страну невыученных уроков помогать Вите Перестукину справиться с трудностями. Завершается занятие музыкальным флешмобом.

Дети поют песню «Моя Россия» (слова и музыка Л.В.Чернышовой) и выполняют движения, которые им показывают русские красавицы.

Домик над речкою, крик журавлей,  
Ветер весенний, танцующий в поле,  
Матери голос, зовущий детей –  
Всё это с детства знакомо до боли.

**Припев:**

Это Россия моя и твоя -  
Звонкая, гордая, добрая песня.  
Это Россия – родные края,  
Наше с тобою крылатое детство.

Ты сохранила свою доброту  
И пронесла сквозь века, сквозь столетия;  
Не растерзали твою красоту  
Зимние вьюги и северный ветер.

**Припев.**

Годы летят – у земли та же стать;



	<p>Свет излучают хрустальные росы;  Век двадцать первый, но всё же опять  В моде по-прежнему русые косы.</p> <p><b>Припев.</b>  <i>Используется проектор.</i></p>
--	---

Анализ результатов квеста «По следам птицы счастья».

Сильные стороны :

- воспитание дружеских взаимоотношений между учениками;
- развитие умения принимать решения, отстаивать свою точку зрения, брать на себя ответственность ;
- закрепление навыков коллективной работы, умения договариваться и распределять обязанности, вместе достигать результатов;
- развитие художественно-творческих способностей детей, желание вносить элементы прекрасного в окружающую их обстановку;
- воспитание чувства уважения к труду земляков, бережного отношения к традициям России.
- повышение мотивации к учебно-познавательной деятельности;
- расширение кругозора;
- развитие внимания, памяти и логического мышления ребенка.
- развитие креативного мышления; раскрытие творческого потенциала;
- формирование навыков рационального использования учебного времени;
- стимулирование познавательной мотивации.

Слабые стороны : квест долго готовить.

Квест открывает возможность изучения учебных предметов в новом образовательном формате, широко используя межпредметные связи. Действительно занятия-квесты могут использоваться по многим учебным дисциплинам, т.к. может быть взаимосвязаны с другими формами обучения и воспитания и давать лучшие результаты в учебном процессе. Если же рассмотреть занятие-квест как дидактическую игру, то он может быть

направлен на формирование соответствующих образовательных компетенций у учащихся, на развитие логического мышления, способность к умственному эксперименту, нахождение верного решения в том или ином задании, воспитание качеств личности. Как дидактическая игра, занятие-квест позволяет активизировать учебный процесс, привлекает внимание к предмету, чтобы учащиеся могли применить свои творческие способности, навыки самостоятельной работы и взаимопомощи в коллективной групповой работе. На занятии-квесте учитываются индивидуальные особенности, личностные характеристики учащихся, которые могут быть применены не только на конкретном уроке, но и на практике в жизни или же в сфере того или иного рода деятельности. Также занятие-квест можно использовать в качестве информационной и коммуникационной технологии в педагогической науке и современном обществе, где активно распространяются процессы информатизации форм образовательной деятельности, которые характеризуются процессами совершенствования и массового распространения современных информационных и коммуникационных технологий.

В квестах присутствует элемент соревновательности, а также эффект неожиданности. Они способствуют развитию аналитических способностей, развивают фантазию и творчество, т.к. участники могут дополнять живые квесты по ходу их прохождения. Использование квестов позволяет уйти от традиционных форм обучения детей и значительно расширить рамки образовательного пространства.

Вывод. Квест-это та технология, в которой задействуется одновременно и интеллект участников, их физические способности, воображение и творчество. Здесь необходимо проявить и смекалку, и наблюдательность, и находчивость, и сообразительность, эта тренировка памяти и внимания, это развитие аналитических способностей и коммуникативных качеств. Участники учатся договариваться друг с другом, распределять обязанности, действовать вместе, переживать друг за друга, помогать.

В педагогическом процессе игра используется как наиболее эффективное средство для решения многих воспитательно-образовательных и тренировочных задач. Игра – это процесс развития и совершенствования познавательных способностей, совершенствования способностей ребёнка, его личностных качеств, ценностных ориентиров и времени. В игре происходит формирование произвольного поведения ребёнка, его социализация.

#### Список источников и литературы

1. Использование квест-технологий в начальной школе [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://nsportal.ru/nachalnaya-shkola/raznoe/2018/06/03/ispolzovanie-kvest-tehnologii-v-nachalnoy-shkole>
2. Квест – как образовательная технология [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://nsportal.ru/detskiy-sad/upravlenie-dou/2017/04/07/kvest-kak-obrazovatel'naya-tehnologiya>
3. Иванова Н.В., Кисилева Е.А. Развивающий потенциал квест-технологии для учащихся начальной школы – проводили исследование квест технологий в начальной школе [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://science-education.ru/ru/article/view?id=29227>

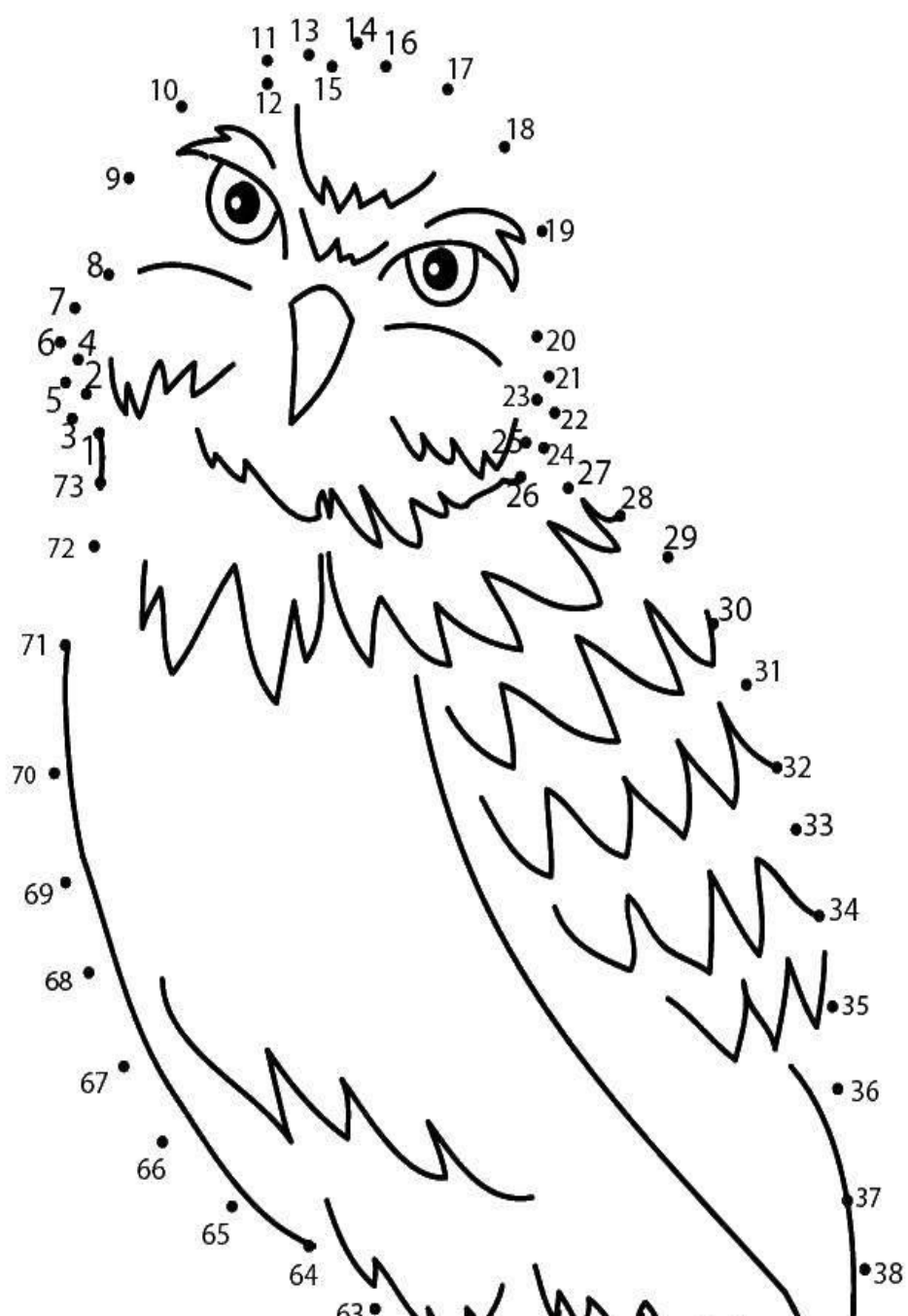
Приложение № 1

## Оценочный лист

### Команда №1

Задание	Баллы
1.Сказки.	
2.Кроссворд.	
3. Пазлы.	
4. Дорисуй.	
5. Найди 5 отличий.	
6. Чужой среди своих. (народные промыслы)	
7. Собери свою птицу счастья.	
Итог:	

Приложение №2



# КРОССВОРД - ЛЕСЕНКА

Вспомните и запишите зимующих птиц,  
которые начинаются на букву «С»



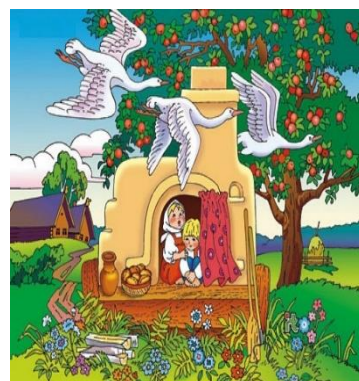
С						
С						
С						
С						
С						



Приложение №4

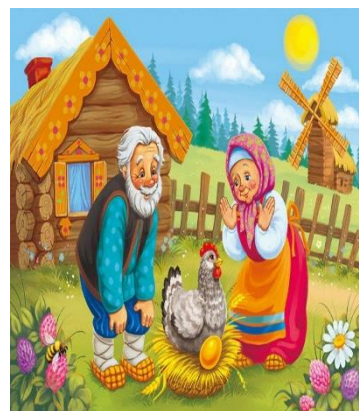
## ДОПИШИ НАЗВАНИЕ РУССКИХ НАРОДНЫХ СКАЗОК.

1. \_\_\_\_\_-золотой гребешок.



2. Гуси-\_\_\_\_\_.

3. Лиса и \_\_\_\_\_.



4. \_\_\_\_\_ряба.



## МАРШРУТНЫЙ ЛИСТ № 1

### ПОЛЯНА СКАЗОК



### ЦАРСТВО ЦВЕТОВ



### ДНО МОРСКОЕ



### СЛАВЯНСКАЯ АЗБУКА



### ПТИЧИЙ РЫНОК



### НАРОДНЫЕ ПРМЫСЛЫ





САМОДЕЛКИН



Приложение №6



Приложение 7



Октябрь 2022 г.

2 класс



Октябрь 2022г. Школа будущего первоклассника. Несколько заданий квеста «По следам птицы счастья» были мною использованы на занятии с дошкольниками.

## Приложение №8

«Моя философия преподавания».

### Эссе

Не устану у земли учиться.  
У ее негаданных затей.  
Ты видал, как чинно ходит птица  
Возле очень маленьких детей!  
Ни боязни. Никакой опаски.  
Хлеб берет доверчиво из рук.  
Словно бы пришла она из сказки  
И уйти вот так же может вдруг...  
Летним днем у небольшой речонки  
Видал я, как, выбившись из сил,  
На худое плечико девчонки  
Голубь сел... И хлеба попросил.  
С. Островой.

Я никогда не мечтала быть учителем, но всегда очень любила школу и боялась расставания с этим прекрасным миром детства. В юности мой выбор пал на совсем другую профессию. Я прикладывала много усилий для реализации своей мечты, но жизнь внесла свои коррективы в мои планы. На момент выпускных экзаменов, я оказалась в трудной жизненной ситуации. Помню, как на последнем выпускном экзамене, наш любимый директор Серба Геннадий Иванович предложил мне остаться в школе вожатой. Я до сих пор безмерно благодарна коллективу моей школы, за то, что поддержали



в трудную минуту и разглядели во мне то, чего я в себе в том юном возрасте ещё не видела. Теперь я была не только действующим лицом процесса воспитания и обучения, но стала и организатором увлекательной творческой жизни в школе. Для этого необходимо было многому учиться.

Передо мной сразу остро встала задача поиска способов и форм организации воспитательного, а позже (когда я получила педагогическое образование) и образовательного процесса, с помощью которых можно было достичь хороших результатов. Именно тогда случайно, а может быть совсем не случайно, мне на глаза попалось стихотворение детского поэта Сергея Острового «Детская душа». Я так прониклась образом, маленького ребёнка, которого не боится птица, что поняла, недостаток опыта на начальном этапе, необходимо компенсировать наблюдением за своими воспитанниками и собственным жизненным опытом. Маленькая девочка это -я, а зёрнышко это, то что я могу дать детям. И таким зёрнышком на протяжении всей моей педагогической деятельности для меня стала игра.

К современному уроку в начальной школе предъявляется множество требований. Одно из главных – вовлечение ученика в активную познавательную деятельность, что обусловлено природой детей, их возрастными особенностями. 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.

Квест – это увлекательная игра, подходящая для всех возрастных категорий, в том числе и для учащихся начальной школы. Такая игра решает множество задач – от творческих до интеллектуальных. Квест-игра одна из эффективных форм реализации требований ФГОС НОО. Эта технология формирует УДД, так как дети должны не только обладать определенными знаниями и умениями, но и уметь добывать их самостоятельно. Учащиеся проходят полный цикл мотивации к учебной и познавательной деятельности.

Квест - приключенческая игра (анг. Quest - поиски, анг. Adventure - приключение), требующая от игрока решения умственных задач для продвижения по сюжету. Сюжет игры может быть predetermined или же давать множество исходов, выбор которых зависит от действий игрока.

Педагогическая технология - это продуманная во всех деталях модель совместной педагогической деятельности по проектированию, организации и проведению учебного процесса с безусловным обеспечением комфортных условий для учащихся и учителя. Образовательный квест представляет собой проблему, которая предлагается участникам игры для реализации образовательных задач.

Квест является игровой педагогической технологией, т.е. игровой формой взаимодействия педагога и учащихся, который поможет проверить полученные ранее знания или провести контроль их усвоения, объяснить новый материал и систематизировать прошедший.

Квест имеет четко поставленное дидактическое задание, игровой замысел, обязательно имеет ведущего (наставника) и четкие правила . .

Квест-технология для начальных классов одно из интересных, продуктивных средств, направленных на самовоспитание и саморазвитие ребенка как личности творческой, физически здоровой, с активной познавательной позицией.

К квестам могут быть отнесены игры разных жанров. По-моему опыту проведения квестов, детям нравятся игры в замкнутом помещении, внутри школы, с поиском кладов, с элементами ориентирования. При планировании урока я могу провести игру как на протяжении всего урока или на его определенном этапе, или провести неделю квеста. Например, по окружающему миру, несколько уроков подряд выдавала задание, где должны найти нужное слово. В конце месяца, дети должны были сложить загадку из этих слов и отгадать её.

Чаще всего в своей деятельности применяю линейные квесты, то есть движение по цепочке. По форме работы обычно использую групповые квесты (деление класса на 2-3 группы), например, с помощью волшебного сундучка, коробочки, когда дети вытаскивают из нее геометрические предметы или определенного цвета или формы, тематики и т.д. Такая форма помогает сплотить коллектив, развивать коммуникативные УДД. В командах ученики сами выбирают капитанов, которым раздаются маршрутные, оценочные листы. Они помогают следить могут координировать действия в своей команде. Иногда в квестах провожу конкурс капитанов. Далее следует актуализация знаний. Чаще всего я использую поиск «сокровищ», спасение персонажа и т.д. Например нужно помочь сказочному персонажу найти по заданной карте, спрятанное волшебное зёрнышко. После этого начинается работа с маршрутными листами или схемами, картами (в зависимости от сценария). Решение заданий не только поможет герою, но даст возможность детям получить оценку. Оценка может ставиться общая на всю группу или на каждого участника. Такую систему оценивания применяла в 3-4 классах. В конце урока подвожу итоги, делаю рефлексию. Продолжением

урока может стать проектная деятельность. Например, после проведения квеста по теме: «Загадки» по литературному чтению можно создать книжечку загадок, с рисунками.

По окружающему миру, изучая исторический материал, можно отправиться в прошлое на «машине времени». На квестах использую метапредметные связи с другими уроками. На уроке изобразительного искусства нужно вырастить волшебный цветик-семицветик из найденного в квесте волшебного зёрнышка. При проведении игры можно подобрать пословицы (связь с уроком русского языка). Часто применяю эту технологию при проведении внеклассного чтения. Например, «Путешествие в мир русских народных сказок», «Мои любимые пословицы и поговорки». Формат заданий выдаю как в традиционном виде, так и в интерактивном варианте (презентация). Применяю следующие задания на уроках и внеурочной деятельности: разгадывание кроссвордов, ребусов, собирание пазлов, составление пословиц из зашифрованных заданий. Задания могут быть представлены в виде тестов и викторин.

Например, на уроке математики можно помочь Незнайке попасть в страну «Выученных уроков». На пути к ней детей ждут испытания в виде математического леса (устно решить математические загадки), поле головоломок, геометрических озёр (например, подсчитать, сколько фигур видно на рисунке и т.д.), логических задачек и пр. В структуру урока обязательно включаю физминутки. Придумываю или подбираю их по теме, соответствующей теме квеста. Я проводила квесты на внеклассном мероприятии по теме: «По следам уссурийского тигрёнка», «Загадки волшебной тропинки», «В поисках волшебного зёрнышка». Такая технология использовалась мною для организации внеклассного мероприятия на параллель 1 классов на зимних каникулах «По следам уссурийского тигрёнка». Игра включала в себя 3 поисковые группы, которые останавливались в 3 пещерах, то есть в 3 кабинетах («Мир животных»,

«Цветик-семицветик» «Самоделкины») . У каждого класса был свой маршрут, чтобы избежать пересечения друг с другом.

Сфера возможного применения квест-технологии в современном образовательном процессе начальной школы охватывает уроки по различным дисциплинам и внеурочную деятельность, что делает данную технологию универсальной и эффективной

Квест-технологии позитивно влияют на формирование регулятивных, познавательных и коммуникативных универсальных учебных действий младших школьников. По моим наблюдениям, результат проведения квеста – это повышение качества знаний, интерес к учебе, умение применять знания на практике. Квест-игры одно из эффективных средств, направленных на развитие ребёнка как творческой личности, физически здоровой, с активной познавательной позицией, что является основным требованием ФГОС НОО. « Все мы родом из детства» эти слова Антуана Сент-Экзюпери стали моей путеводной звездой на жизненном пути. Я давно уже не маленькая девочка, но зёрна , помогающие улучшить процесс воспитания и обучения ищу и передаю своим воспитанникам до сих пор, как птицам, которые в своё время покинут пределы школы. Мне так хочется, чтобы они расправили свои крылья и успешно преодолевали все трудности повседневной жизни.