

*Максименко И.С.*

*учитель начальных классов  
МАОУ «СОШ №27 с УИОП»*

*Россия, Старый Оскол*

*Иванова Д.В.*

*учитель начальных классов  
МАОУ «СОШ №27 с УИОП»*

*Россия, Старый Оскол*

**ФОРМИРОВАНИЕ ПОЗНАВАТЕЛЬНЫХ УНИВЕРСАЛЬНЫХ  
УЧЕБНЫХ ДЕЙСТВИЙ МЛАДШИХ ШКОЛЬНИКОВ  
ПОСРЕДСТВОМ ОРГАНИЗАЦИИ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ КВЕСТОВ  
В УРОЧНОЙ И ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ**

*Аннотация: в статье рассматривается возможность использования образовательных квестов в урочной и внеурочной деятельности младших школьников. В основе ФГОС НО лежит системно-деятельностный подход. Применение квест-технологии определяет построение образовательной деятельности на активной основе, что положительно сказывается на формировании познавательных универсальных учебных действий. В зависимости от характера учебной деятельности рассматриваются следующие виды квестов: квест-самоучитель; квест-проект; квест-фрагмент.*

*Ключевые слова: квест, поиск, игра, обучение, способы действий.*

*Maksimenko I.S.*

*primary school teacher  
MAOU "SOSH No. 27 with UIOP"*

*Russia , Stary Oskol*

*Ivanova D.V.*

*primary school teacher*

**FORMATION OF COGNITIVE UNIVERSAL EDUCATIONAL ACTIONS OF YOUNGER SCHOOLCHILDREN THROUGH THE ORGANIZATION OF EDUCATIONAL QUESTS IN SCHEDULED AND EXTRACURRICULAR ACTIVITIES**

*Abstract: the article considers the possibility of using educational quests in the regular and extracurricular activities of younger schoolchildren. The basis of the Federal State Educational Standard is a system-activity approach. The use of quest technology determines the construction of educational activities on an active basis, which has a positive effect on the formation of cognitive universal educational actions. Depending on the nature of the educational activity, the following are considered.*

*Keywords: quest, search, game, training, methods of action.*

В основе ФГОС НО лежит системно-деятельностный подход, который требует создания условий для активной учебно-познавательной деятельности обучающихся и организации их учебного сотрудничества с педагогами и сверстниками.

Квест ориентирует на более широкое сотрудничество обучающихся не только с учителем, но и друг с другом, а также на доминирование активности обучающихся в процессе обучения. Квест-технология в образовательной деятельности может служить одновременно и педагогической технологией и дидактической игрой, направленной на овладение учащимися определенными образовательными компетенциями и формирование функциональной грамотности. На каждом этапе прохождения квеста созданы условия для формирования познавательных универсальных учебных действий.

Ведущая педагогическая идея заключается в создании оптимальных условий для повышения уровня сформированности познавательных УУД младших школьников посредством внедрения в учебную деятельность технологии образовательных квестов.

Авторы опыта рассматривают квест как технологию интерактивного обучения, где активность педагога уступает место активности учащихся. Понятие «квест» (от англ. *quest поиск*) - специальным образом организованный вид исследовательской деятельности, где поставленная проблема реализует образовательные задачи, связанные с поиском информации об определенных объектах, людях, адресах.

Это определение находит подтверждение в теории обучения М.Н. Скаткина [5] и И.Я. Лернера [5], которые выделяли пять основных общедидактических методов обучения:

1. Объяснительно-иллюстративный (информационно-рецептивный);
2. Репродуктивный;
3. Проблемное изложение;
4. Частично поисковый (эвристический);
5. Исследовательский.

Четвёртый и пятый методы относятся к продуктивной группе методов обучения. Данная группа методов характеризуется тем, что посредством их ученик самостоятельно открывает субъективно и объективно новые знания в результате собственной исследовательской творческой деятельности. Частично-поисковый метод предполагает, что ребенок часть работы по добыче знаний берет на себя. Использование обучающего квеста в учебной деятельности – это путь ребенка к знанию через собственный творческий, исследовательский поиск.

Впервые термин «квест» был использован профессором Университета Сан-Диего (США) Б. Доджем (Bernie Dodge) в качестве образовательной технологии летом 1995 года. Он говорил о «возможности

мотивирования учащихся к исследованию какой-либо проблемы с неоднозначным решением» с помощью организации квестов [12]. Продолжателем идеи использования квестов в учебной деятельности стал Т. Марч. Во многом опираясь на труды Л.С. Выготского, он утверждал, что этот вид поисковой деятельности.

Проходя образовательный квест, дети попадают в ситуацию, где необходимо воспользоваться багажом ранее приобретенных знаний, а также возможно самостоятельно приобрести новое знание из различных источников по потребности, исходящей не от учителя, а в результате возникшего в ходе квеста препятствия, что способствует формированию познавательных универсальных учебных действий.

Познавательные универсальные учебные действия включают: общеучебные, логические, а также постановку и решение проблемы.

- Общеучебные универсальные действия - это универсальные для многих школьных предметов способы получения и применения знаний, в отличие от предметных умений, которые являются специфическими для той или иной учебной дисциплины.

- Логические УУД - это умственные операции анализа, синтеза, сопоставления, классификации и т. д. Логические умения — важнейший компонент мыслительной деятельности. Умение логически мыслить, владение основными логическими приемами являются необходимым условием успешного усвоения учебного материала на протяжении всего периода обучения.

- Постановка и решение проблемы - формулирование и самостоятельное создание способов решения проблем творческого и поискового характера.

Таким образом, выполнение заданий проблемного характера в ходе прохождения квестов будет способствовать формированию познавательных универсальных учебных действий.

Новизна педагогического опыта заключается в организации активной учебно-познавательной деятельности с использованием квест-технологии, которая совмещает в себе элементы обучения и отдыха, что в большом потоке учебной информации способствует устранению «эффекта перегрузки».

Кроме того, авторы опыта отмечают, что подготовка к серьезным итоговым испытаниям (Всероссийским проверочным работам) проходит незаметно и не ложится на плечи детей и родителей каким-то особым тяжким грузом. Участие в квесте-самоучителе позволяет учащимся достичь высокого уровня сформированности познавательных универсальных учебных действий.

Цель педагогической деятельности: повышение уровня сформированности познавательных универсальных учебных действий младших школьников посредством организации образовательных квестов в урочной и внеурочной деятельности.

В связи с поставленной целью были определены *задачи*:

- провести анализ особенностей образовательного квеста, выстроить систему работы по его организации;
- создать условия, инициирующие учебное действие в рамках проведения квеста;
- организовать учебную деятельность учащихся на основе освоения ими способов действия, позволяющих осознанно применять приобретённые знания, в том числе в нестандартной ситуации;
- включить содержание обучения в контекст жизненных задач.

Применение квест-технологии определяет построение образовательной деятельности на активной основе, что положительно сказывается на формировании познавательных универсальных учебных действий.

Авторами опыта разработаны и апробированы на практике:

- образовательные квесты по окружающему миру и русскому языку (6 квестов), объединенных общей тематикой в рабочей тетради «Искатели сокровищ России», квест «На кухне с Фиксиками» в рамках изучения программы «Разговор о правильном питании»;

- квест-проект «Подарок в теплые края» в рамках программы окружающего мира по теме «Осенние изменения в природе» и урока технологии по теме «Работа с бумагой»;

- интерактивные игры по окружающему миру «Профессия врач», «Огненная наука» с квест-вопросами;

- настольная игра по краеведению «Квест-лото».

Авторы опыта при составлении квестовых заданий придерживаются следующих принципов:

- соответствие возрасту и индивидуальным особенностям участников;
- четкая постановка цели, распределение ролей;
- задания квеста должны быть сформулированы кратко, точно;
- связанность, последовательность и логичность, каждое задание служит подсказкой для ответа на другое задание.

Авторы опыта обращают внимание, что квест как вид поисковой деятельности, по мнению Т. Марча, опирающегося на труды Л.С. Выготского, нуждается в «опорах», которые должен предоставить учитель. Опоры - это подсказки учащимся, позволяющие работать вне зоны их реальных умений. [12]

С учетом развития сюжета квесты могут быть линейными (игра построена по цепочке); штурмовыми (игроки получают основное задание и перечень точек с подсказками, но при этом самостоятельно выбирают пути решения задач); кольцевыми («линейный» квест, замкнутый в круг).

При составлении квестов для младших школьников авторы опыта предлагают определить такие аспекты, как место проведения, сроки реализации (краткосрочные, долгосрочные), предметное содержание.

В зависимости от характера учебной деятельности авторы опыта разработали следующие виды квестов:

- квест-самоучитель;
- квест-проект;
- квест-фрагмент.

Написание Всероссийских проверочных работ – это ответственный момент в жизни учащихся 4 класса и их учителя. Подготовка к этому итоговому испытанию осуществляется на протяжении всего учебного года и часто становится дополнительной нагрузкой к освоению программного материала. Выполнение монотонных, однотипных тренировочных заданий приводит к снижению познавательного интереса, что, в свою очередь, негативно сказывается на формировании познавательных универсальных учебных действий. Поэтому задача учителя:

- разнообразить учебный материал и формы работы на уроке так, чтобы выполняемые задания вызывали интерес;

- создать условия для проявления учащимися инициативы в получении нового знания, для возникновения потребности в самостоятельной практической работе во внеурочное время.

Авторы данного опыта предлагают использование одного из видов образовательного квеста - «Образовательный квест-самоучитель», отличительной особенностью которого является направление учащихся к самостоятельному изучению определенных вопросов.

В качестве примера Диана Викторовна и Инна Сергеевна предлагают рассмотреть 10 задание Всероссийской проверочной работы по окружающему миру, связанное со знанием своего региона: животные, растительный мир, достопримечательности, символика.

Следует отметить, что вопросов на знание своего региона нет в программном содержании учебного предмета «Окружающий мир» и на уроках нет возможности уделить изучению родного края достаточно

внимания. Для изучения этих вопросов требуется дополнительное время. Квест-самоучитель мотивирует учащихся к самостоятельной работе во внеурочное время. Обучение происходит незаметно. Это позволяет учащимся достичь высокого уровня сформированности познавательных универсальных учебных действий.

Учащиеся многие вопросы изучают самостоятельно, готовя сообщения, проекты... Но как же выбрать тему сообщения или проекта? Для решения этой проблемы существует два варианта: учитель может сам предложить ученикам тему, но интереснее пройти квест и самим найти её. В процессе работы учащиеся имеют возможность одновременной отработки 10 задания по окружающему миру и 2, 3 задания 1 части ВПР по русскому языку. (Приложение 1)

Предметные результаты прохождения квеста:

- пополнение знаний о достопримечательностях своего региона (10 вопрос ВПР по окружающему миру);

- закрепление умения находить однородные члены предложения, выделять основу предложения (2, 3 вопрос 1 части ВПР по русскому языку). Используя данную форму, можно организовать квесты по поиску географических, исторических, культурных, природных факторов, характеризующих развитие Белгородской области.

Квест-проект - это форма образовательной деятельности, которая сочетает в себе элементы проектного метода и квеста как составляющих исследовательской технологии. При организации квест-проекта авторы опыта считают необходимым опираться на методику И.С. Сергеева «пять П» [12] :

- проблема;
- проектирование (планирование);
- поиск информации;
- продукт;

- презентация.

Особенность квест-проекта заключается в том, что этап поиска информации проводится в виде квеста. Кроме того, в отличие от обычных квестов, выходом квест-проекта является наличие готового продукта как средства решения поставленной проблемы.

Квест-проект представляет собой комплекс уроков и занятий внеурочной деятельности объединенных общей тематикой. Авторы опыта представляют квест-проект «Подарок в теплые края» (Приложение 2), направленный на расширение краеведческих знаний в области изучения окружающего мира.

Структура квест-проекта:

I. Урок окружающего мира (постановка проблемы, создание игровой ситуации, планирование деятельности).

II. Квест «Птица-почтальон» на территории дендропарка «Ильины» (поиск информации).

1. Разгадывание подсказки «Найди свою стоянку».

2. Почемучка.

3. Экскурсия.

4. Урок в «Открытом классе».

III. Урок технологии (изготовление поделки «Журавушка» как продукта квест-проекта).

IV. Презентация проекта. Рефлексия.

В основу положен сюжет по поиску птицы, которая сможет доставить осенние листья в качестве подарка от учащихся жителям тёплых стран. Такой подарок выбран не случайно – из-за необыкновенного разноцветья осенних листьев и отсутствия их в странах, где нет зимы. Проведение квеста на территории дендропарка «Ильины» позволяет организовать учебную деятельность с опорой на эмоциональное равнодушие каждого ребенка к природе и истории края.

При организации учебной деятельности Диана Викторовна и Инна Сергеевна предлагают рассматривать квест как фрагмент интерактивной игры.

Таким образом, квест-фрагмент - это вопрос интерактивной игры, который не имеет однозначного ответа. Найти решение возникшей проблемы, учащиеся могут, только выстроив логическую цепочку умозаключений. Такие вопросы авторы опыта включили в интерактивные игры «Профессия врач», «Огненная наука» (Приложение 4).

При организации и проведении квестов Инна Сергеевна и Диана Викторовна предлагают воспользоваться приёмами «Стоп!» и «Шпаргалка». Использование этих приемов позволяет создать условия для формирования учебно-познавательных компетенций младших школьников.

Использование приема «Стоп!» обусловлено тем, что понятие «квест» как уже говорилось выше, изначально означает «поиск». На каждом этапе квеста ребята по совокупности заданий находят инструкции для следующего этапа поиска. Продолжение квеста невозможно, если на выбранном «ответе» нет таких инструкций и далее поиск невозможен. Прием «Стоп!» разрешает выбирать ответ ТОЛЬКО ОДИН раз. Конечно, ребята очень хотят пройти игру до конца и получить результат. Именно эта особенность квестов способствует формированию познавательных УУД, так как стимулирует активность детей к получению новых знаний, а также освоению новых способов добывания знаний.

Что же делать, если не уверен или совсем не знаешь, как выполнить задание квеста? На помощь приходит прием «Шпаргалка». Шпаргалка - это подсказка, а в образовательном квесте - подсказка необычная. Она не содержит прямого указания на правильный ответ, а лишь помогает установить логические связи, выбрать направление дальнейших действий или нужный источник информации.

В ходе работы над опытом авторы сделали вывод о том, что при выборе любого структурного вида квеста в работе должны прослеживаться основные технологические этапы учебной деятельности в целом:

- подготовительный этап – перед учащимися ставится проблема или идет совместный поиск проблем, определяется цель дальнейшей деятельности или зачитывается легенда квеста, проходит обсуждение маршрутного листа, рекомендуются источники получения информации;

- практический этап – дети выполняют задания квеста;

- заключительный этап – учащиеся обсуждают результаты прохождения квеста.

Следует отметить, что квест как форма организации учебной деятельности применяется, когда определенные знания по изучаемым вопросам дети уже имеют.

Результаты сравнительной диагностики сформированности познавательных УУД (Тест Векслера) показали, что из 25 обучающихся 4-го класса высокий уровень сформированности умения работать с информацией показали 32% обучающихся, что на 12% выше, чем во 2-м классе. Количество обучающихся, показавших низкий уровень уменьшилось на 16%. Представленные результаты свидетельствуют о положительной динамике отслеживаемых показателей.

Таким образом, полученные в ходе мониторингов результаты свидетельствуют о том, что выбранные авторами опыта формы и методы работы за три года качественно изменили уровень сформированности познавательных универсальных учебных действий обучающихся, содействовали росту их успешности и социализации в обществе.

### **Библиографический список**

1. Агафонова, М.А. Метод проектов / М.А. Агафонова // Вопросы Интернет Образования. – 2006. – № 35. – С. 23-26.

2. Волнистова, Т.В. Актуализация познавательной деятельности учащихся в ходе применения компьютерных образовательных программ //Инновации в образовании. – 2012.– № 4.– С. 12–23.
3. Карпов, Е.М. Учебно-исследовательская деятельность в школе // Лучшие страницы педагогической прессы. – 2001. – № 6. – С. 54-63.
4. Ксензова, Г.Ю. Оценочная деятельность учителя. /Г. Ю. Ксензова // Педагогическое общество России. – М.,1999.
5. Лернер, И.Я. Дидактические основы методов обучения: к изучению дисциплины / И. Я. Лернер. - М. : Педагогика , 1981. - 186 с.
6. Поливанова, К.Н. Проектная деятельность школьников / К.Н. Поливанова. – М.: Просвещение, 2011. – 192с.
7. Савенков, А.И. Маленький исследователь: Как научить младшего школьника приобретать знания: учеб. пособие для педагогов и родителей / А.И. Савенков. – Ярославль: Академия развития, 2002. – 298 с.
8. Ступницкая, М.А. Что такое учебный проект? / М.А. Ступницкая. – М.: Первое сентября, 2011. – 44 с.
9. Хуторской, А.В. Ключевые компетенции как компонент личностно ориентированной парадигмы образования / А.В. Хуторской // Народное образование. – 2003. – №2. – С. 58-64.
10. Ястребцева, Е.Н. Пять вечеров: Беседы о телекоммуникационных образовательных проектах. / Е.Н. Ястребцева. - М.: Изд-во "Творческое объединение ЮНПРЕСС", 1999. - 63 с.
11. Кичерова М.Н., Ефимова Г.З. Образовательные квесты как креативная педагогическая технология для студентов нового поколения [Электронный ресурс]: // Научный интернет-журнал «Мир науки», том 4, №5, - 2016. - URL: <https://mir-nauki.com/PDF/28PDMN516.pdf> (дата обращения 20.04.2022).