

Квест как одна из игровых форм массовой работы

с учащимися во внеурочной деятельности.

Квест «В поиске сокровищ»

«Игра – это огромное светлое нежное, через которое в духовный мир ребенка вливается живительный поток представлений и понятий об окружающем мире. Игра – это искра, зажигающая огонек пытливости и любознательности».

В.А.Сухомлинский

Современных детей все сложнее и сложнее привлечь к чтению, особенно классической литературы, для многих ребят чтение – это очень трудная серьезная работа. Стремление к знаниям - характерно далеко не для каждого ученика. Мотивированный интерес к чтению, потребность узнать что-то новое чаще всего возникает у ребенка в процессе деятельностного познания.

Системно-деятельностный подход в образовании, как в урочной, так и внеурочной деятельности, положен в основу новых государственных стандартов.

В связи с этим, педагоги должны использовать современные образовательные технологии деятельностного типа. К ним относятся проектная, исследовательская деятельность и образовательные квесты, т.к. именно в этих видах деятельности ученик является не пассивным потребителем новой информации, а активным её «добытчиком».

Игра - один из важнейших видов деятельности ребенка, его самовыражения, способ его совершенствования. В процессе игры развиваются внимание, память, воображение, вырабатываются навыки и привычки, усваивается общественный опыт. Игра представляет собой воссоздание социальных отношений между людьми, их поведение и принятие решений в условиях моделирования реальных ситуаций, общественной жизни. Игра носит воспитательно-образовательный и развивающий характер, поэтому её широко используют в настоящее время в учебно-воспитательном процессе.

Участвуя в игре, школьники учатся радоваться успехам друзей, переживать из-за их неудач, оказывать помощь тем, кто нуждается в ней.

Такое мероприятие сплачивает коллектив, создает атмосферу эмоционального комфорта, увлеченности.

В рамках внеурочной деятельности я веду кружок «Библиотечный час» для учащихся 1-5 классов, используя различные формы массовой работы как традиционные: беседы, обсуждения, праздники так и игровые: литературные викторины, лото, конкурсы. Для того чтобы больше заинтересовать ребят, я решила обратиться к новой для меня форме массовой работы, к образовательному квесту.

Работая над подготовкой своего первого квеста, я поняла, что они бывают разные, и что «все новое – хорошо забытое старое», так как игра или путешествие по станциям это тоже своего рода «квест».

А что же такое «квест» (в переводе с английского Quest — «поиск, предмет поисков, поиск приключений, исполнение рыцарского обета»).

Итак, квест – это приключенческая игра, которая приводит из точки А в точку Б, путем решения поставленных задач, для достижения поставленной цели.

Квесты бывают разные, сегодня речь пойдет об образовательных квестах.

Образовательный квест — это учебная игра-путешествие, проблемное задание с элементами игры.

Образовательные квесты также подразделяются на два вида, так называемые «живые» квесты и виртуальные (веб-квесты)

«Живые» квесты могут проводиться как в классе, в школе, так и на природе, то есть территория проведения ограничена только фантазией организатора и целями проведения.

Форма организации квеста так же может быть разной

1. Путешествие
2. Детектив
3. Журналистское расследование.
4. Научное исследование.

Теперь остановлюсь более конкретно на том образовательном квесте, который я организовывала в рамках внеурочной занятости учащихся 1-2 классов.

Целью своей я ставила мотивировать детей к чтению детской литературы, а также обобщить знания, полученные на занятиях.

Задачи: формировать умение работать в команде; развивать коммуникативные навыки, воспитывать культуру общения.

Темой квеста для младших школьников я выбрала «По сказочным тропинкам» и провела его в форме путешествия по сказочным домикам в которых живут герои русских народных сказок (Баба-Яга), сказок К.И. Чуковского (Доктор Айболит) и С.Я Маршака (Человек Рассеянный).

Сюжет квеста был незатейлив: сказочные герои потерялись в сказочной стране и слезно просят участников квеста помочь им вернуться домой.

Квест прошел в классе и был рассчитан на 40 минут. Участники квеста разделились на команды по 5 человек, команда Бабы-Ежки, Айболитики, Потеряшки.

Условно говоря, было организовано 3 «сказочных дома» (станции), на каждом находились 3 конверта с заданиями.

Первой задачей команд было выполнить по одному заданию в одном из «домов». После выполнения заданий участники догадывались какой дом какого героя. За это чудесное спасение герои давали участникам карту для поиска клада. Сказочные герои находились возле своих «сказочных домов» и помогали ребятам организовать их действия. Та команда, которая первой справится с заданиями, получала от Бабы-Яги «волшебный клубочек», который должен был привести участником к кладу, но для этого нужно было попасть в корзину как можно больше раз (нужно было засыпать ров и перейти на другую сторону за кладом) для этого все участники команд объединились, а так как они были из разных классов я предложила им познакомиться (повышение коммуникативных способностей ребенка), Познакомившись, участники стали пытаться попасть в корзину, но команда победитель попала большее количество раз и проложила путь к кладу. Клад - в руках победителей, все остальные участники получают утешительные призы.

Конечно, я использовала далеко не все возможности квеста. Сейчас я разрабатываю еще один квест по жизни и творчеству русских писателей XIX века « Потерянная рукопись» как обобщающее занятие для учеников 5-6 классов.

Свое выступление я назвала квест «В поисках сокровищ», наверное, каждый образовательный квест можно так назвать, ведь дети ищут и находят

настоящие сокровища – знания, а мы, учителя, получаем задуманный результат и как бонус, счастливые лица ребят!