



МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования

«ЮЖНО-УРАЛЬСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ
ГУМАНИТАРНО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»
(ФГБОУ ВО «ЮУрГГПУ»)

ФАКУЛЬТЕТ ПОДГОТОВКИ УЧИТЕЛЕЙ НАЧАЛЬНЫХ КЛАССОВ
КАФЕДРА ПЕДАГОГИКИ, ПСИХОЛОГИИ И ПРЕДМЕТНЫХ МЕТОДИК

**Квест-технология как средство формирования
познавательного интереса у младших школьников**
**Выпускная квалификационная работа по направлению
44.03.02 Психолого-педагогическое образование**

**Направленность программы бакалавриата
«Психология и педагогика начального образования»**

Форма обучения заочная

Проверка на объем заимствований:

77% авторского текста

Работа рекомендована к защите
рекомендована/не

рекомендована

«11» мая 2020 г.

Зав. кафедрой ПП и ПМ

Волчегорская Евгения Юрьевна

Выполнила:

Студентка группы ЗФ-508/110-5-1

Санасарян Оксана Викторовна

Научный руководитель:

канд. пед. наук, доцент

Козлова Наталья Александровна

(подпись)

Челябинск

2020

СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ.....	3
ГЛАВА 1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ АСПЕКТЫ ФОРМИРОВАНИЯ ПОЗНАВАТЕЛЬНОГО ИНТЕРЕСА У МЛАДШИХ ШКОЛЬНИКОВ СРЕДСТВАМИ КВЕСТ-ТЕХНОЛОГИИ	7
1.1 Сущность понятия «познавательный интерес»	7
1.2 Психолого-педагогическая характеристика младшего школьника	12
1.3 Сущность квест-технологии	17
Выводы по 1 главе.....	24
ГЛАВА 2. ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКАЯ РАБОТА ПО ДИАГНОСТИКЕ УРОВНЯ РАЗВИТИЯ ПОЗНАВАТЕЛЬНОГО ИНТЕРЕСА У МЛАДШИХ ШКОЛЬНИКОВ	27
2.1. Организация исследования	27
2.2 Анализ исследовательской работы	30
2.3 Разработка уроков с использование квест-технологии как средства формирования познавательного интереса	35
Выводы по 2 главе.....	50
ЗАКЛЮЧЕНИЕ	52
СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ:	54
ПРИЛОЖЕНИЕ 1	59
ПРИЛОЖЕНИЕ 2	60
ПРИЛОЖЕНИЕ 3	61
ПРИЛОЖЕНИЕ 4	62

ВВЕДЕНИЕ

В настоящее время одним из центральных требований к учителю начальной школы можно считать развитие у обучающихся способности самостоятельно открывать знания и умения их применять во всевозможных жизненных ситуациях, активную познавательную позицию. Если раньше обучающийся получал багаж знаний в готовом виде, то сейчас необходимо развивать познавательную сферу, для того, чтобы обучающийся сам был заинтересован и проявлял инициативу в обучении. Переход начальной школы на новый стандарт образования требует от педагогов абсолютно нового подхода и к организации обучения.

Основоположник отечественной педагогики К. Д. Ушинский пояснял, что обучение, утратившее интерес и ведущееся только с силой принуждения, даже если оно черпалось из лучших соображений – из любви, уважения к учителю, губит в обучении желание учиться, без которого он далеко не пойти. Он считал, что необходимо осуществить учебную деятельность, насколько это достижимо интересной, и, не переводить такую работу в забаву. По его мнению, интересное обучение не перечеркивает умения работать с усилием, а наоборот, будет подспорьем.

Как сделать обучение более разнообразным и вызывающим интерес у обучающегося? Ведь ещё Я. А. Коменский в «Великой дидактике» (1638) ставил проблему: «Каким образом поставить дело так, чтобы при одной работе выполнялось двойное или тройное дело» и давал такой вариант её решения: «Серьёзное вместе с развлечением... Если для отдыха ума разрешаются юношеству и придумываются такие игры, которые наглядно представляли бы важные стороны жизни и этим уже формировали бы у юношества некоторые склонности к этим сторонам жизни» [28].

На сегодняшний день, одна из профессиональных компетенций учителя начальных классов связана с умением правильно построить образовательный процесс. С учетом современных педагогических

технологий, необходимостью выполнения социального заказа, одним из некоторых требований которого является готовность и способность обучающихся к саморазвитию, хорошо развитая мотивация к обучению и познанию, освоение обучающимися УУД, обеспечивающих овладение ключевыми компетенциями, составляющими основу умения учиться.

Большинство же учителей продолжает применять в своей работе, только традиционные педагогические технологии. Обучающиеся на уроках предстают в качестве пассивных слушателей и часто выносят для себя мало полезного.

В современных условиях изменившиеся приоритеты образования требуют обновления технологий, посредством слияния различных форм и методов, быстрого доступа к информации, применения Интернет-ресурсов и интерактивного взаимодействия обучающихся.

Одной из таких новейших технологий можно назвать технологию квест. В современной образовательной практике она представляет собой модель, в которой сочетается целенаправленный поиск при выполнении проблемного задания с приключениями или игрой по определенному сюжету. Это технология, в которой процесс поиска становится формой организации познания мира: обучающиеся в процессе поиска открывают и приобретают новые знания, способы деятельности, учатся быстро решать возникающие проблемы [1].

Актуальность исследования отражена в нормативных документах.

Принимая во внимание ст. 48 Федерального закона «Об образовании в Российской Федерации», в которой идет речь, о том, что необходимо развивать у обучающихся познавательную активность, самостоятельность, инициативность, творческие способности, формировать гражданскую позицию, способность к труду и жизни в условиях современного мира и использовать педагогически обоснованные и делающие возможным образование высокого качества методы обучения и воспитания [38].

В Новом Стандарте (ФГОС НОО 3 поколения) отмечено, что педагоги начальной школы призваны воспитывать в каждом ребенке самостоятельную личность, социально активную, творчески развитую с расширенным кругозором, с устойчивыми учебно-познавательными интересами, которая умеет находить информацию, мыслить критически, вступать в коммуникацию, что является наиболее значимыми компетенциями, основополагающими умения учиться и соответствуют требованиям современного информационного общества, инновационной экономики [38].

Проблема формирования и развития познавательного интереса освещена в трудах таких отечественных ученых, как (Б. Г. Ананьев, Л. С. Выготский, Л. А. Гордон, Б. И. Дадонов, М. Н. Данилов, В. Г. Иванов, А. Г. Ковалев, В. А. Крутецкий, А. К. Маркова, Н. Г. Морозова, В. Н. Мясичев, Т. Н. Панкратова, Г. И. Щукина и др.).

В нашей стране по проблеме квестов ведут работу (М. В. Андреева, О. Л. Афанасьева, Е. А. Багузина, Я. С. Быховский Т. А. Макаренко, Н. В. Николаева и др.).

На основе изученной литературы мы выделили противоречие: между необходимостью формирования познавательного интереса у младшего школьника и недостаточным вниманием учителей к квест-технологии как средству формирования познавательных интересов младших школьников.

Проблема исследования: каким должно быть содержание программы образовательного квеста, направленного на развитие познавательного интереса у детей младшего школьного возраста?

Выделенные проблема и противоречие позволили выделить тему исследования: Квест-технология как средство формирования познавательного интереса у детей младшего школьного возраста.

Цель исследования: теоретически изучить проблему формирования у младших школьников познавательного интереса для разработки урочных занятий по его формированию с использованием образовательного квеста.

Объект исследования: процесс формирования познавательного интереса у младших школьников.

Предмет исследования: использование квест-технологии как средства по формированию познавательного интереса у младшего школьника.

В связи со всем вышеперечисленным были поставлены следующие задачи:

1. Раскрыть сущность понятий «познавательный интерес», квест-технология.
2. Изучить психологические особенности младших школьников.
3. Провести диагностику уровня развития познавательного интереса у детей младшего школьного возраста.
4. Разработать урочные занятия с использованием квест-технологии, как средства формирования познавательного интереса.

Методы исследования:

- теоретические (анализ психолого-педагогической литературы по теме исследования);
- практические (анкетирование, опрос);
- методы математической статистики (метод количественной и качественной обработки данных).

База исследования: Структурное подразделение образовательной организации г. Челябинска. В эксперименте приняло участие 23 обучающихся третьего класса.

Структура работы: работа состоит из введения, двух глав, выводов по каждой главе, списка литературы из 42 источников, заключения, приложения.

Практическая значимость: разработанные уроки с использованием технологии квест могут быть использованы в работе учителей начальных классов по формированию познавательного интереса.

ГЛАВА 1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ АСПЕКТЫ ФОРМИРОВАНИЯ ПОЗНАВАТЕЛЬНОГО ИНТЕРЕСА У МЛАДШИХ ШКОЛЬНИКОВ СРЕДСТВАМИ КВЕСТ-ТЕХНОЛОГИИ

1.1 Сущность понятия «познавательный интерес»

Понятие «интерес» имеет немалое количество различных трактовок. К определению данного понятия в психолого-педагогической теории и практике не сложилось единого подхода. А. С. Ананьев считал, что интереса как самостоятельного и единого психологического явления не существует.

С точки зрения С. Л. Рубинштейна, «...интерес выступает как избирательная направленность человека, его внимания, его мыслей и помыслов...». Н. Г. Морозова описывает интерес как «активно-познавательное и эмоционально-познавательное отношение человека к миру». А. С. Бакарёва интерпретирует данное понятие как «своеобразное соединение эмоционально-волевых и интеллектуальных процессов, усиливающий активность сознания и деятельности человека в целом» [1]. В английском словаре психологических терминов понятие «интерес» толкуется как «тенденция заниматься деятельностью, вещами, процессами занятиями». Также, интерес – «...это специфическое отношение личности к объекту, вызванное осознанием его жизненного значения и эмоциональной привлекательностью» [13].

По мнению А. В. Петровского, интересы побуждают человека активным образом искать пути и способы, чтобы утолить появившуюся у него жажду знаний. Удовлетворение интереса, выражающего направленность личности, по большей части, не подводит к его потуханию, а внутренне реформируя, обогащая и фиксируя его, вызывает возникновение новых интересов, курирующих более высокий уровень познавательной деятельности [28].

Таким образом, интерес – это стремление личности к познанию определенного объекта или вида деятельности.

Познавательный интерес понимается в контексте потребности в знаниях, которая направляет человека в окружающем мире, побуждает его к активному стремлению к познанию и поиску способов и средств утоления возникшей «жажды знаний» (Л. И. Божович, Н. А. Менчинская, Г. И. Осипов, М. Н. Скаткин, Ю. В. Шаров) [10].

Такие ученые, как Л. С. Выготский, В. В. Давыдов, Ю. Н. Кулюткин, А. Н. Леонтьев, А. К. Маркова, А. Б. Орлов, С. Л. Рубинштейн полагают, что познавательный интерес – это мотив, находящийся в основе учебной деятельности, придающий ей творческий, нацеленный характер [18, 21, 31].

По мнению Г. И. Щукиной, познавательный интерес – важнейшая область общего интереса. Его ключевым моментом является одна из самых существенных особенностей, присущих человеку: познавать окружающий мир не только для того, чтобы сориентироваться в окружающей действительности, но и в самом значительном отношении человека к миру, в старании проникнуться в его разнообразие, отражать в сознании причинно-следственные связи, закономерности, сущности чего-либо. Г. И. Щукина также выделяет, что познавательный интерес можно считать выборочной направленностью человека на познание предметов, явлений, событий окружающего мира, активизирующий психические процессы, деятельность человека, его познавательные возможности. Познавательный интерес – интегральное образование личности со сложнейшей структурой, состоящей из эмоционального, интеллектуального, регулятивного и творческого компонентов [40, 41].

Н. Г. Морозова отмечала, что положительные эмоции, это важная составная часть познавательного интереса и сделала заключение, что «познавательным интересом называется такое стремление к знанию, к самостоятельной творческой работе, которое сопрягается эмоциями

радости от познания и сподвигает человека как можно больше узнать нового, понять, проверить, выяснить и усвоить» [Цит. по 24].

Исследования А. Н. Леонтьева познавательного интереса у младших школьников гласят, что формирование познавательного интереса процесс достаточно сложный, он входит в общую линию их развития [18].

По мнению Л. С. Выготского, познавательный интерес – это «естественный двигатель детского поведения», он является «верным выражением инстинктивного тяготения; указанием на то, что деятельность ребенка совпадает с его органическими потребностями» [28].

Л. С. Выготский, А. Ю. Кузина в зависимости от того, какой из составляющих компонентов составляет основу, дифференцировали три направления в понимании интереса:

- интеллектуальное, которое подразумевает, что любой интерес находится в тесной взаимосвязи с познанием человеком всего мира вокруг него, т. е. с интеллектуальной деятельностью человека (А. Н. Леонтьев, В. Н. Мясищев, С. Л. Рубинштейн и др.);

- эмоциональное, согласно этому направлению, интерес у человека вызывает то, что особенно привлекает его к себе и при этом порождает положительные эмоции (Б. И. Додонов, А. Г. Ковалев, Н. В. Кузьмина, А. П. Нечаев, Е. П. Щербаков и др.);

- волевое, в данном направлении интерес рассматривается взаимосвязанным с волевой активностью личности, когда интерес как стимул активности и выражен тем, что человек стремится к тому объекту, что ему интересен, выражает собой поэтапное движение, которое происходит с направленностью воли и прохождением через возможные трудности и препятствия (Б. Г. Ананьев, М. Ф. Беляев, Н. Ф. Добрынин, С. Л. Рубинштейн) [2, 11, 31].

Советский психолог, Б. Г. Ананьев определил признаки того, каким образом проявляет себя познавательный интерес у обучающихся [2]:

- активность (вопросы, которые задает ребенок учителю, взрослым, число высказываний, насколько часто поднимает руку);
- интонационная окраска речи (эмоции удивления, восторженность, радость от узнавания нового);
- характерная система действий, эмоций и выразительных движений, (ощупывание, прислушивание, наблюдательная поза), мимика (глаза широко открыты, улыбка, при сосредоточении соответствующе сдвигает брови);
- отвлекаемость (показатель иных действий, которые не связаны с обучением [Цит. по 2]).

В. А. Беликов, Э. В. Уваева, С. А. Смирнов, Г. И. Щукина выделили различные детерминанты познавательного интереса обучающихся и предложили следующие методы и приемы по его формированию:

- создание эмоционально стимулирующей школьной учебной среды (педагогический оптимизм учителя, его доверие познавательным силам учащихся; подчеркнутый акцент на теплую атмосферу, искренности, взаимной приязни; стремление установить конструктивные межличностные отношения; взаимная поддержка учителя и учащихся на уроке);
- актуальность и новизна содержания учебного материала;
- раскрытие значимости знаний и умений;
- формирование готовности восприятия учебного материала (наглядность, сравнения и аналогии; эффект парадоксальности);
- выстраивание вокруг учебного материала игрового приключенческого сюжета;
- стимулирование занимательным содержанием (подбор образного, яркого, занимательного материала и добавление его к общему ряду учебных примеров и заданий);
- создание ситуаций творческого поиска;

– включение в учебный процесс взаимодействие различных видов деятельности (например, познавательной деятельности и общения, театрализованной игры во взаимодействии с познавательной и общественной деятельностью, познание во взаимосвязи с различными видами художественной деятельности и т.д.) [7, 35, 40].

В научных трудах В. А. Беликова, Н. Г. Морозовой, Г. И. Щукиной, определена такая последовательность стадий развития познавательного интереса [7, 24, 40]:

1. Любопытство – первоначальная ступень, построенная на особой притягательности чего-либо с внешней стороны, оригинальными, внезапными, незаурядными, необычными условиями, которые конечно же привлекают внимание школьника. Занимательность может быть начальным импульсом обнаружения интереса, средством прививания интереса к предмету, благопрепятствующим перемене интереса со стадии простой ориентировки к стадии более стабильного познавательного отношения.

2. Любознательность – весомое свойство личности, которое на внутреннем сподвижении, отмечается стремлением человека попасть за пределы увиденного. На этой стадии развития интереса достаточно сильно выражены эмоции удивления, радости и восторга от познания.

3. Познавательный интерес как особое качество личности, дающий представление познавательной активностью, ценностной мотивацией, в которой главное место занимают мотивы познания. Они способствуют проникновению личности в значимые связи между изучаемыми явлениями, в закономерности познания.

4. Теоретический интерес: изученные теоретические вопросы, в свою очередь, используются как инструменты познания. Эта стадия, можно сказать, обрисовывает человека как деятеля, субъекта и творческую личность.

Исследования процесса развития познавательного интереса под руководством Л. И. Божович, позволило выявить их специфику: у детей, поступающих в начальную школу, уже имеется определенный уровень развития познавательных интересов. В начале обучения в школе познавательные интересы детей еще довольно не устойчивы [10].

Таким образом, анализ психологической литературы показал, что накоплен значительный запас знаний о сущности, закономерностях и особенностях развития познавательного интереса. Его становление является неотделимым компонентом деятельности по совершенствованию процесса обучения, так как на высшем уровне он превращается в существенное свойство для личности.

1.2 Психолого-педагогическая характеристика младшего школьника

Каждый возрастной период жизни человека имеет свои конкретные физиологические и психологические особенности. В данном параграфе мы опишем психологические особенности младшего школьного возраста.

В. В. Давыдов описывает младший школьный возраст, как период жизни, в который ребенок впервые начинает заниматься социально значимой, общественно оцениваемой учебной деятельностью [1].

Н. С. Лейтес определил данный возраст как период впитывания, накопления знаний, период усвоения по преимуществу [17].

Младший школьный возраст – это этап развития ребёнка, который соответствует периоду обучения в начальной школе.

Согласно исследованиям А. Н. Леонтьева к завершению периода дошкольного детства созревают такие психические образования: стремление к общественно значимой деятельности, способность к регуляции своего поведения, умение производить не сложные обобщения, практическое использование речи, умение налаживать взаимосвязи и сотрудничество с другими людьми [17, 18].

Стремительными темпами развивается психика ребенка. Происходят перемены в процессах возбуждения и торможения: процесс торможения становится более сильным, но как и раньше преобладает процесс возбуждения – младшие школьники в большой степени возбудимы, улучшается точность работы органов чувств [28]. Познавательная деятельность в младшем школьном возрасте протекает в ходе обучения, при этом еще совершается увеличение круга общения, стремительное становление различных качеств личности[17].

Восприятие младших школьников еще несовершенно: отличается неустойчивостью и неорганизованностью, остротой и свежестью, «созерцательной любознательностью». Дети еще воспринимают внешние предметы и явления неточно, выделяя в них случайные признаки и особенности, почему-то привлекая их внимание. Младший школьник может совершать путаницу между обозначениями цифр девять и шесть, между буквами мягкого и твердого знака с буквой «р», но с огромным любопытством проникается в окружающую жизнь. Способность восприятия и наблюдения внешней действительности у детей младшего школьного возраста ещё несовершенна.

Особенностью внимания младших школьников является его произвольность: оно пока недостаточно устойчиво, легко и быстро отвлекается на любой внешний фактор, препятствующий процессу обучения. То есть все яркое, красочное, неожиданное, внезапное само собой притягивает, буквально приковывает внимание, но построить обучение на произвольном внимании не представляется возможным. Недостаточно развита и способность концентрации внимания на изучаемом явлении. Длительно сохранять внимание на одном и том же предмете, при этом не отвлекаясь, они еще не способны.

Вместе с тем, обучение в школе подразумевает постоянное поддержание произвольного внимания, прикладывания волевых усилий

для сосредоточения и проявления мотивации учения, ответственности за успех учебной деятельности [18].

Мышление у младшего школьника наглядно-образное и постепенно развиваясь, становится словесно-логическим. «Дитя мыслит формами, красками, звуками, ощущениями вообще» (К. Д. Ушинский), поэтому важно отталкиваться от особенностей детского мышления, развить интеллект ребенка до ступени понимания причинно-следственных связей. Детям в этом возрасте, тяжело осваивать такие положения, отличительная черта которых – абстрактность, потому что за исключением словесного выражения нет никакой связи с конкретной действительностью. Это можно объяснить, что в этом возрасте приемы словесного объяснения малоэффективны, так как они отделены от наглядных образов сути предметов. Методы обучения с наглядностью должны быть основными в этой возрастной категории [18].

В начале школьного возраста (Л. С. Выготский), у обучающегося сравнительно слабая функция интеллекта (по сравнению восприятием и памятью, которые развиты лучше), поэтому важно развивать мышление приемами улучшения познавательных процессов, в таком случае доминирующее развитие получает словесно-логическое мышление, также необходимо развивать наглядные образы [12].

Важную роль в познавательной деятельности младшего школьника играет память. С поступлением в школу, обучающиеся уже способны к произвольному и осмысленному запоминанию, но это способность еще слабо развита. Мозг имеет в числе своих особенностей пластичность, которая позволяет запоминать все дословно. Пока что для памяти свойственна наглядно-образная ориентация, как следствие, школьник запомнит то, что интересно, конкретно, красочно, оригинально. Не интересный материал, младший школьник запомнит произвольно, поэтому обучение выстраивается, основываясь на производную память,

укрепляется смысловая память, с помощью которой предоставляется возможность усвоить круг рациональных способов запоминания [17, 18].

Отличительной особенностью воображения младшего школьника является то, что оно опирается на конкретные предметы, без которых им сложно создавать образы воображения. Точно так же, когда младший школьник читает и рассказывает, то он опирается на изображение, на конкретный образ. Без него обучающиеся затрудняются вообразить, воссоздать описываемую ситуацию. В начале младшего школьного возраста воображение опирается на конкретные предметы, но с возрастом на первое место начинает ступать слово [17, 18].

В младшем возрасте прослеживаются индивидуальные различия: можно обособить группы «теоретиков», «мыслителей», они с легкостью решают учебную задачу в словесном плане, «практиков», у которых с опорой на наглядность и практические действия, и «художников», с ярким образным мышлением, наблюдается относительное равновесие между разными видами мышления. Мышление детей развивается в тесной взаимосвязи с речью [17, 18].

Происходит увеличение активного словарного запаса до семи тысяч слов, приобретает умение устно и письменно излагать мысли, развивается контекстная речь.

Мотивационная сфера по скорости формирования уступает интеллектуальной.

Воля есть не что иное, как устоявшийся в течении жизни определенный комплекс ее свойств, характеризующийся уровнем сознательной саморегуляции поведения. У младшего школьника воля еще не сформирована, мотивы не осознаются. Повышенная чувствительность, способность переживать господствуют над аргументами разума, совершается множество малообдуманных действий. В процессе учебной деятельности и состоя в коллективе у младшего школьника формируются такие качества как настойчивость, упорство, самостоятельность [17].

Ж. Ж. Руссо отмечал, что гармония в процессе воспитания может быть тогда, когда ребенок беспрепятственно делает то, что хочет, а хотеть он будет того, что хочет его воспитатель. Ребенок упрям, до того момента, пока у него не появится желания избавиться от своего поведения, не получится добиться его перевоспитания, поэтому нужно формировать самостоятельность [18].

Эмоционально-волевою сферу младших школьников можно охарактеризовать как отличающуюся окрашенностью восприятия, воображения, умственной и физической деятельности эмоциями, они с легкостью отзываются на происходящие вокруг события, непосредственны и откровенно выражают переживания: радость, печаль, страх. Они эмоционально неустойчивы, настроение может часто меняться (на фоне бодрости, веселости, печали), склонны к кратковременным и сильным аффектам. Коммуникация со сверстниками, учебные достижения, оценка этих достижений составляют эмоционально значимые факторы. Эмоции и чувства слабо воспринимаются и понимаются; мимика также может быть воспринята неправильно, что порой влечет к неадекватным реакциям в ответ, так же не развито чувство сопереживания, эмпатии. [12].

Формирование личности следует при воздействии новых отношений с учителем и сверстниками, новых видов деятельности, процессов обучения и общения, вхождения систему коллективов (общешкольного, классного), складываются компоненты социальных чувств, складываются умения и навыки поведения в обществе (коллективизм, ответственность за поступки, товарищество, взаимовыручка). Появляются предпосылки для формирования нравственных качеств личности, этому служат поддержкой покладистость, легкая внушаемость младших школьников, также они очень доверчивы. В этой возрастной категории еще учитель имеет весомый авторитет, также они стараются подражать взрослым. В процессе социализации личности происходит формирование нравственного поведения.

Можно сделать вывод, что знание психологических особенностей младшего школьника позволяет нам определить содержание, формы и методы, способы организации процесса обучения, а также формирования познавательного интереса. А именно, должна быть опора на наглядность и образы, связь с жизнью, внесение элементов игры, оживления в содержание, методы обучения и формы работы с младшими школьниками с целью развития у них познавательного интереса.

1.3 Сущность квест-технологии

Каждый педагог мечтает, чтобы его ученики с интересом и желанием занимались на уроках, во внеурочной деятельности и дома. На сегодняшний день, требования к учителю начальной школы таковы, что он не дает знания в готовом виде, а только помогает обучающемуся добывать знания собственными усилиями. Нет такого учителя, кто не задавался бы вопросом, какими способами можно успешно развивать у обучающихся интерес к открытию знаний? Ведь не секрет, если обучающийся относится к учению равнодушно, без интереса, то такое обучение не может быть успешным. Поэтому учитель в начальной школе должен использовать не только традиционные средства обучения, а вместе с тем и новые приемы, технологии при организации образовательного процесса.

Согласно последним нововведениям в сфере образования, учитель, учитывая возрастные, психологические особенности и здоровье обучающихся, должен создавать на уроке ситуации, дающие возможность обучающимся самим найти ответы и решения к поставленным задачам.

Одной из новых образовательных педагогических технологий является «квест-технология». Итак, проследим, как трактуется зарубежными и отечественными исследователями данное понятие.

Слово «квест» произошло от англ. Quest – «поиск, искомый предмет, поиск приключений», имеет значение поиска с определенной целью. Данное понятие пришло к нам из мира компьютерных игр [21].

Первоначально название «квест» было использовано в названии некоторых компьютерных игр, разработанных компанией Sierra On-Line: King's Quest, Space Quest, Police Quest. Позднее квестом стали именовать разновидность активных экстремальных и интеллектуальных игр. В 1995 году преподавателем университета в Сан-Диего Берне Доджем была презентована модель веб-квеста как метода для наиболее удачного использования сети Интернет на уроках [23].

Следует обратить внимание на то, что суть квеста близка некоторым известным в педагогической науке играм, в которых выполнение заданий проходит «по станциям», ориентирование на местности с препятствиями («Следопыты», «Казачьи разбойники», «Поиск клада» и др.). Если обратиться к классической педагогике, так Я. А. Коменский отмечал, что совершенно замечательно, «...если для отдыха ума разрешаются юношеству и придумываются такие игры, которые живо представили бы серьёзные стороны жизни и этим уже развивали бы у юношества некоторые склонности к этим сторонам жизни. Ведь можно дать некоторое представление и о ремёслах при помощи какого-либо инструмента, а равно и о хозяйстве, и о политике, и о военном деле, и об архитектуре, и о многом другом. Для усиления поощрения можно было бы наиболее успевающих награждать званиями, например: в военной игре учащиеся могут получать звание полковника, капитана, знаменосца; в вопросах политических – звание президента, посла, советника, маршала, секретаря, дипломата, такая игра приводит к серьёзному» [23]. Т.е. игры позволяют проявлять индивидуальные способности и наклонности, а также совершенствовать их.

Многие исследователи отметили, что игра является еще сильной мотивацией к обучению. Благодаря игре развитие познавательного интереса проходит быстрее, так как в ней больше мотивов, чем в учебной деятельности. Кроме этого в ходе игры внимание, восприятие, воображение и мышление получают большее развитие [11, 20, 23].

Квест-технология – это педагогическая технология, основанная на системно-деятельностном и личностном подходах, сочетающая технологии проблемного, проектного и игрового обучения, с целью достижения определенных учебных целей и ориентированная на формирование познавательной активности и мотивации учащихся, развитие их, как активны участников педагогического процесса [12].

Отличается квест-технология от традиционных игр в педагогике в заданиях проблемного характера и поиске информации в сети Интернет. Для веб-квестов характерно глубокое «погружение» в открытое информационное пространство (презентация итогов квеста в сети Интернет на сайтах или в социальных сетях, использование специального программного обеспечения) [13].

В образовательном процессе, по мнению исследователей С. А. Осяк, Т. В. Захаровой, квест – это «специальным образом организованный вид исследовательской деятельности, для выполнения которой обучающиеся ведут поиск информации по указанным местам (в реальности), включающий и поиск этих мест или других объектов, людей, заданий и пр.» [12].

Образовательный квест – это проблемная форма проведения учебного занятия, соединяющая проблемные, исследовательские, игровые и информационно-коммуникационные методы обучения, сочетающая целенаправленный поиск, в основе которого лежит выполнение поэтапных заданий с приключениями и (или) игрой по определённому сюжету и позволяющий обеспечить самовоспитание и саморазвитие ребенка [13, 14].

Прочную основу образовательного квеста составляет проблемная ситуация, в течение решения которой учащиеся усваивают новые знания, умения и навыки [13, 14].

Я. С. Быховский, А. А. Власова, Ю. Н. Зарубина, Г. Л. Шаматонова предложили структуру веб-квеста, которую представить в целом для образовательного квеста, таким образом: красочное вступление, ключевое

задание, список ресурсов для получения информации, описание процедуры работы, которую необходимо выполнить каждому обучающемуся при самостоятельном выполнении задания (этапы, станции); инструкция, как организовать и представить собранную информацию; заключение, в котором суммируется опыт, который получили, саморефлексия. Б. Додж еще прибавляет к этой структуре комментарии и методические материалы, для учителей, которые будут проводить данный квест [11].

И. Н. Сокол классифицировала образовательные квесты таким образом:

- по форме проведения (компьютерные игры-квесты, веб-квесты, QR-квесты, медиа-квесты, квесты на природе, комбинированные);
- по режиму проведения (в реальном режиме; в виртуальном режиме; в комбинированном режиме);
- по сроку реализации (краткосрочные; долгосрочные);
- по форме работы (групповые; индивидуальные);
- по предметному содержанию (моноквест; межпредметный квест);
- по структуре сюжетов (линейные; нелинейные; кольцевые);
- по информационной образовательной среде (традиционная образовательная среда или виртуальная образовательная среда) [30].

Е. А. Игумнова, И. В. Радецкая разработали технологическую карту, с помощью которой можно успешно проектировать образовательный квест:

- название,
- направленность квеста,
- цель и задачи,
- продолжительность,
- возраст обучающихся (целевая группа),
- легенда,
- герои или роли к квесту,

- основное задание (идея),
- сюжет и продвижение,
- задания и препятствия,
- навигаторы, ресурсы,
- критерии оценивания,
- итоги квеста,
- образовательный продукт
- требования к разработке образовательного квеста [13].

А. А. Каравка считает, что первостепенная цель технологии – это самостоятельный поиск нужной для обучения информации, делающий обучающихся из пассивных объектов учебной деятельности ее активными субъектами, повышает как мотивацию к процессу «добывания» знаний, так и ответственность за результаты этой деятельности и их представление, что является одним из планируемых результатов овладения основной образовательной программы начального общего образования.

Н. Г. Буданова рассматривает использование активных методов обучения при применении квест технологии (квест-уроков) как преимущество [9].

По мнению Тома Марча, также преимуществом веб-квестов является использование активных методов обучения. Веб-квест может быть предназначен как для групповой, так и для индивидуальной работы, лучше всего подходит для работы в небольших группах, но существуют и веб-квесты, предназначенные для работы отдельно взятого обучающегося [8].

Дополнительно мотивировать обучающихся при прохождении веб-квеста можно, предложив им самим выбрать роли (например, путешественник, детектив, археолог, корреспондент, историк и т.п.) и вести себя согласно своей роли. Веб-квест можно проектировать по одному предмету или сразу по нескольким одновременно, тогда он будет межпредметный.

Профессор Берни Додж выделил следующие формы веб-квеста:

- создание базы данных по проблеме, все ветви которой подготавливают ученики;
- создание микромира, в котором учащиеся смогут перемещаться при помощи гиперссылок, формируя физическое пространство;
- написание интерактивной истории (ученики могут выбирать варианты продолжения работы; для этого нужно указать два-три возможных направления);
- создание документа, дающего разбор какой-либо сложной проблемы и приглашающий учащихся согласиться или не согласиться с мнением авторов;
- интервью on-line с виртуальным персонажем. Ответы и вопросы разрабатываются обучающимися, глубоко изучившими выбранный персонаж [8]. Этот вариант работы лучше всего поручать не отдельным ученикам, а небольшой группе, получающей общую оценку (которую дают остальные учащиеся и учитель) за свою работу.

Т. Марч определил, что для создания бланка оценки необходимо:

1. Сформулировать наиболее значимые критерии оценки. Критерии должны быть адекватны типу задания, целям и видам деятельности и в равной степени учитывать:

- достижение заявленной цели;
- качество выполнения работы;
- качество процесса выполнения работы;
- содержание;
- сложность задания.

2. Определить шкалу оценки, например: шкала из трех, четырех или пяти баллов.

3. Подготовить описание критериев оценки. Необходимо начинать с описания идеально выполненного задания, а потом перейти к описанию возможных минусов в выполнении работы по каждому параметру [13].

Б. Додж также выделил требования к описанию параметров:

- написание на понятном для обучающегося языке;
- описание должно позволять определить количественные отличия одного параметра от другого;
- разница между количественными показателями должна быть примерно одинаковой (например, 4 балла школьник получает при наличии 1-2 орфографических ошибок, 3 балла – при наличии 3-4 ошибок и т.д.) [13].

Если есть необходимость, можно обозначить значимость каждого критерия в общей оценке (например, в процентах).

Профессором Берни Доджем квесты выделены по срокам проведения: долговременные и кратковременные. Время проведения варьируется от получаса до нескольких месяцев.

Целью кратковременных квестов считается получение знаний и добавление их в свою копилку знаний. По времени работа над такими квестами может занимать от одного до трёх занятий. Они могут быть легко использованы на школьных уроках по многим предметам.

Долгосрочные квесты предполагают расширение и уточнение понятий. По прохождении прохождения долгосрочного квеста, ученик должен уметь анализировать обретенные знания, быть способен их преобразовывать, овладеть материалом настолько, чтобы создавать самому подобные задания для работы по теме. Работа над долгосрочным квестом может идти от одной недели до месяца, а может продолжаться на четверть или даже учебный год.

Исследователь Том Марч определил следующие требования к организационным особенностям:

- замотивированность участников;
- безопасность (это может быть экстремальность, в идеале, выражена нелинейности сюжета, ограниченное время, необходимости действовать быстро и решительно). В исключительных случаях, когда

условия проведения квеста действительно экстремальные (горы, лес, заброшенные здания), дополнительно понадобится контроль и компетентная подстраховка, а также участники должны предварительно пройти специальную подготовку);

- многообразие заданий;
- оригинальность;
- спонтанность развития событий;
- логичность;
- целостность;
- подчинённость поставленным дидактическим задачам [13].

Таким образом, можно подытожить: что возможности квеста как средства формирования познавательного интереса у младших школьников достаточно велики. Внесение элементов игры, оживления в содержание, использование активных методов обучения и форм работы с младшими школьниками однозначно будут эффективны. Когда обучающиеся принимают участие к квесте, расширяется их кругозор, они могут активно применять знания и умения на практике, также квест прививает интерес к учебе в целом.

Выводы по 1 главе

Обозначив противоречие между неременностью формирования познавательного интереса обучающихся, с одной стороны, и недостаточным вниманием педагогов к технологии квест в начальной школе по его формированию, определили проблему исследования: каким должно быть содержание образовательного квеста как средства по формированию познавательного интереса.

Познавательный интерес – это выборочная направленность человека на познание объектов, явлений, событий окружающего мира, запускающий психические процессы, деятельность человека, а также его познавательный потенциал.

Можно составить такую схему развития познавательного интереса: от любопытства к удивлению, от него к активной любознательности и стремлению узнать, от них к прочному знанию и научному поиску.

Поддержание и развитие познавательного интереса обучающихся, также во многом зависит от обстановки ведения занятий в целом. Очень важно, чтобы в классе царил дух оптимизма, доброжелательности и хорошее настроение обучающихся и педагога.

Изучив труды педагогов и психологов по нашей проблеме, мы выяснили что обучающийся младшего школьного возраста имеет такие возрастные особенности: неустойчивое внимание, преобладание наглядно-образного мышления, повышенную двигательную активность, стремление к игровой деятельности.

Для формирования у младших школьников познавательного интереса посредством квест-технологии педагог в своей деятельности должен принимать к сведению индивидуальные личностные особенности младшего школьника, а также интересы каждого обучающегося и уровни развития.

Квест-технология – педагогическая технология, основанная на системно-деятельностном и личностном подходах, которая позволяет интегрировать разные технологии с целью достижения определенных учебных целей и ориентированная на формирование познавательной активности и мотивации учащихся, развитие их, как активных субъектов педагогического процесса.

Образовательный квест – это интегрированная технология, которая сочетает в себе идеи проектного метода, проблемного и игрового обучения, взаимодействия в команде и ИКТ. Включает в себя целенаправленный поиск при выполнении главного проблемного и череды вспомогательных заданий с приключениями и (или) игрой с определённой сюжетной линией. Как любая игра, квест несет в себе познавательную, развивающую, развлекающую функции [13]. Детально разобрав суть квест

технологии, мы можем сделать вывод, что квест призван заинтересовать обучающегося и вовлечь его в образовательную среду.

Квест может быть как формой проведения учебного занятия, так и применяться во внеурочной деятельности, может быть направлен на приобретение новых знаний по предмету, или обобщение уже имеющихся у обучающихся знаний и помочь их практическому применению. Такая форма проведения занятия однозначно способствует развитию познавательного интереса к изучаемому предмету.

ГЛАВА 2. ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКАЯ РАБОТА ПО ДИАГНОСТИКЕ УРОВНЯ РАЗВИТИЯ ПОЗНАВАТЕЛЬНОГО ИНТЕРЕСА У МЛАДШИХ ШКОЛЬНИКОВ

2.1. Организация исследования

В области науки отводится немало критериев для становления и развития познавательных интересов, но единая систематизация, как таковая не существует, поэтому мы, основываясь на труды Г. И. Щукиной [40, 41] обособили три уровня развития познавательного интереса: высокий, средний, низкий.

Низкий уровень – не проявляют интереса к учебным предметам, в более трудных заданиях и ситуациях интерес пропадает; при долгой умственной работе не могут сосредоточиться; не демонстрируют самостоятельности в ходе выполнения работы; не хотят узнавать новое; иногда могут проскальзывать и отрицательные эмоции (печаль и огорчение, раздражение), не задают наводящих вопросов; им требуется помощь старшего, а также им дополнительно нужно разъяснение алгоритма выполнения задания, метода использования той или иной рабочей модели.

Средний уровень – проявляют положительный интерес к обучению; демонстрируют самостоятельность в большей части; затрудняясь при решении задачи, не теряют к ней интерес, могут попросить помощи у учителя; задают вопросы, чтобы уточнить способы, приемы в решении задания и воспользовавшись подсказкой, доводят работу до завершения, что доказывает присутствие интереса к деятельности и охоты искать способы выполнения, но наряду с учителем.

Высокий уровень – виден явно активный интерес к обучению; с желанием выполняют познавательные задачи собственными усилиями; стараются изучить больше материала; в случае возникновения трудностей не просят о содействии учителя, а упорно и настойчиво следуют к

целестижению, что доставляет им удовольствие, радость и гордость за успехи; умеют задавать познавательные вопросы. Если познавательный интерес развит на высоком уровне, то его элементы более качественны и лучше связаны друг с другом. Сама, так скажем, эволюция познавательных интересов протекает при самостоятельной деятельности личности, а их качество зависит от характера самой деятельности [18].

Исследовательская работа проводилась на базе структурного подразделения образовательной организации г. Челябинска. В исследовании участвовали 23 обучающихся третьего класса и 20 учителей начальных классов.

Диагностика уровня познавательного интереса младших школьников осуществлялась со стороны учителя на основе таких методик:

1. Методика «Шкала выраженности учебно-познавательного интереса». (Г. Ю. Ксензова) [16]

2. Методика «Познавательная потребность» (В. С. Юркевич).

Для того, чтобы узнать, знакомы ли учителя начальных классов с квест-технологией и используют ли ее в своей работе, мы составили анкету, ознакомиться с бланком которой можно в приложении 1.

Рассмотрим подробнее, выбранные нами методики:

1. Методика «Шкала выраженности учебно-познавательного интереса» (Г. Ю. Ксензова).

Цель данной методики – определение уровня сформированности учебно-познавательного интереса обучающихся.

Метод оценивания: опрос учителя.

Методика представляет собой шкалу с описанием поведенческих признаков, характеризующих отношение обучающийся к учебным задачам и выраженность его учебно-познавательного интереса. Уровень 1 можно трактовать как несформированность учебно-познавательного интереса; уровни 2 и 3 – как низкие показатели познавательного интереса; уровень 4 – удовлетворительный; уровень 5 – высокий; уровень 6 – очень высокий.

Учителям необходимо было отметить наиболее характерные особенности поведения каждого ученика при решении учебных задач. Описание поведенческих признаков предложено использовать по Г. В. Репкиной, Е. В. Заика [30]. Шкала выраженности познавательного интереса и описание поведенческих признаков представлены в приложениях 2 и 3.

2. Методика «Познавательная потребность» (В. С. Юркевич).

Цель: выявление интенсивности познавательной потребности. Данная методика представляет собой стандартизированную анкету для учителей, которые на основе наблюдений и бесед с родителями должны выбрать ответы на вопросы и выбрать вариант ответа из предложенных.

Обработка данных: ответ «а» – 5 баллов, ответ «б» – 3 балла, ответ «в» – 1 балл. Интенсивность познавательной потребности выражена сильно, если обучающийся набрал 17-25 баллов, умеренно – 12-16 баллов, слабо – меньше 12. С данной анкетой можно ознакомиться в Приложении 4.

3. Анкета для учителей об использовании квест-технологии:

1) Знаете ли Вы, что такое квест-технология?

– Да – Нет

2) Знаете ли Вы, что такое образовательный квест?

– Да – Нет

3) Используете ли Вы данную технологию в своей практической деятельности учителя начальных классов?

– Да – Нет

4) Если вы используете данную технологию, то на каких уроках?

5) Используете ли Вы данную технологию во внеурочной деятельности?

– Да – Нет

6) Проектировали ли Вы самостоятельно образовательный квест (веб-квест)?

– Да – Нет

7) Необходима ли Вам дополнительная информация о данной технологии?

– Да – Нет

8) Присущи ли Вам консервативные методы преподавания?

– Да – Нет

9) Какие из образовательных технологий Вам наиболее интересны?

2.2 Анализ исследовательской работы

Оценивание проводилось по двум методикам: «Шкала выраженности учебно-познавательного интереса» Г. Ю. Ксензовой и «Познавательная потребность» В. С. Юркевич. По аналогии со шкалой Г. Ю. Ксензовой о том, насколько проявляется учебно-познавательный интерес, мы выделили и распределили уровни сформированности познавательного интереса младших школьников. Результаты представлены в таблице 1.

Таблица 1 – Данные сформированности учебно-познавательного интереса по шкале Г. Ю. Ксензовой

Уровни	Название уровней по Г. В. Репкиной, Е. В. Заика	Шкала Г. Ю. Ксензовой	Количество человек	Доля, %
1.	Отсутствие интереса	Не сформирован	2	12
2.	Реакция на новизну	Низкий	4	18
3.	Любопытство			
4.	Ситуативный учебный интерес	Удовлетворительный	10	45
5.	Устойчивый учебно-познавательный интерес	Высокий	6	25
6.	Обобщенный учебно-познавательный интерес	Очень высокий	0	0

Графическая интерпретация результатов по методике «Шкала выраженности учебно-познавательного интереса» представлена на рисунке 1.

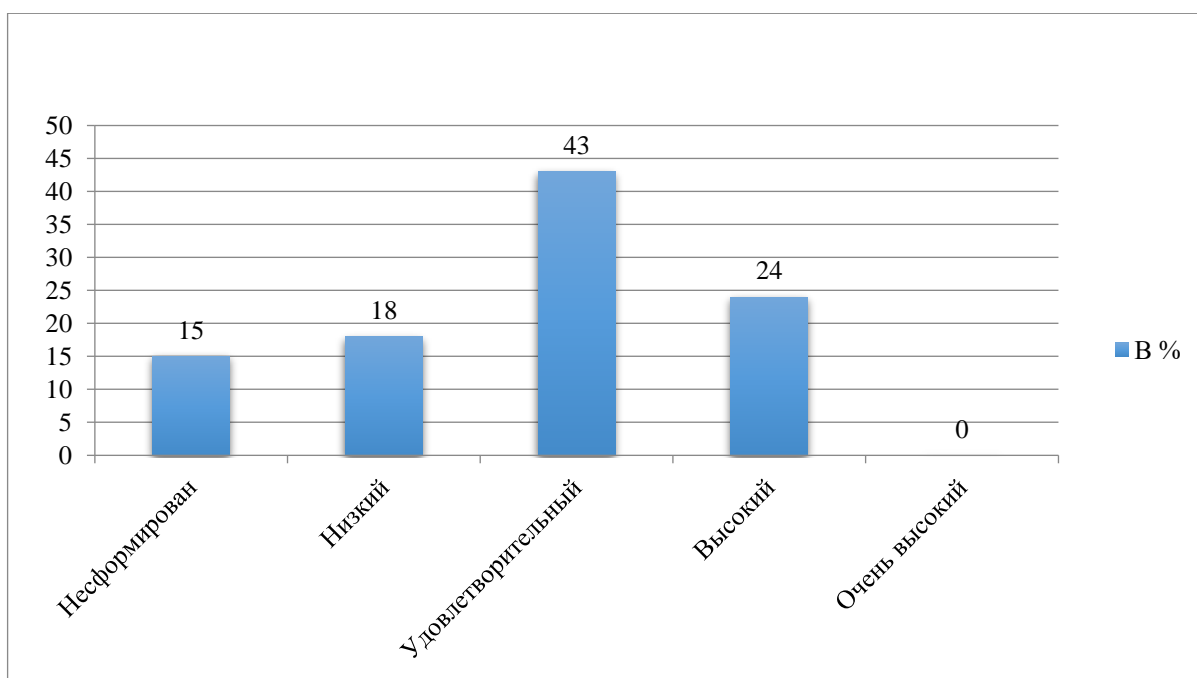


Рисунок 1 – Распределение испытуемых по уровням сформированности учебно-познавательного интереса (Г. Ю. Ксензова)

Анализ исследования по методике «Шкала выраженности учебно-познавательного интереса» Г. Ю. Ксензовой показал, что у 15 % обучающихся не сформирован учебно-познавательный интерес, 18 % имеют низкий учебно-познавательный интерес, 43 % – удовлетворительный, 24 % – высокий, а очень высокий – 0 %.

При оценке познавательной потребности учащихся учителям была предложена стандартизированная анкета (В. Ю. Юркевич). Результаты представлены в таблице 2.

Таблица 2 – Данные оценки познавательной потребности (В. Ю. Юркевич)

Интенсивность познавательной потребности выражена	Количество человек	Доля, %
Слабо	4	19
Умеренно	10	45
Сильно	8	36

Графическая интерпретация результатов методики «Познавательная потребность» представлена на рисунке 2.

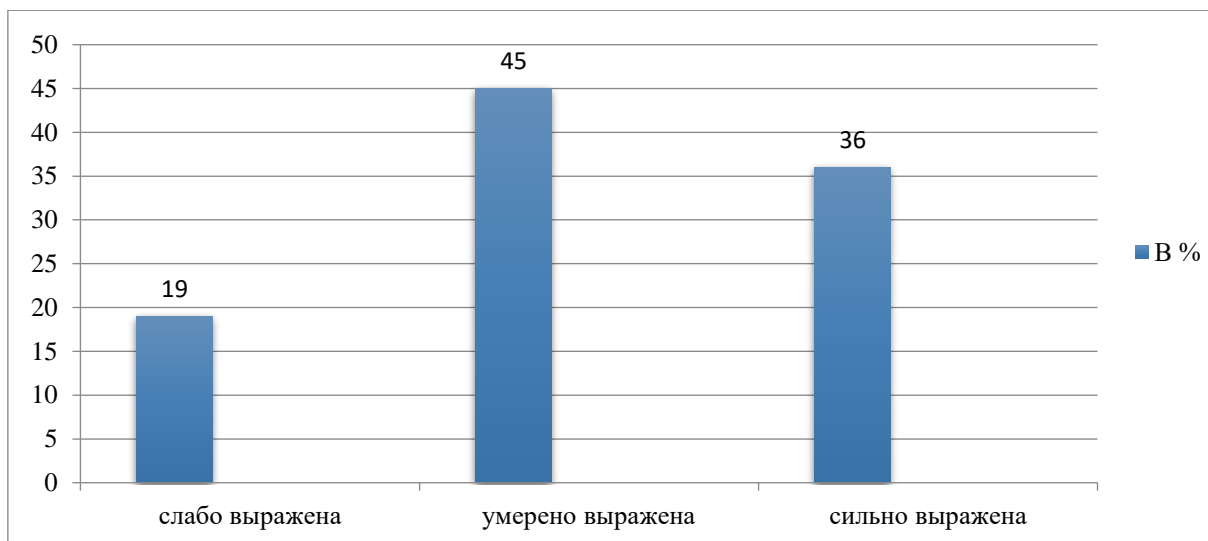


Рисунок 2 – Распределение испытуемых по сформированности познавательной потребности (В. С. Юркевич)

Анализ результатов по методике «Познавательная потребность» В. С. Юркевич показал, что познавательная потребность у 19 % учащихся слабо выражена, у 45 % – умеренно выражена, у 36 % – сильно выражена.

Результаты исследования показали недостаточное развитие познавательного интереса к учебной деятельности у младших школьников.

Нами была составлена анкета для учителей начальной школы, направленная на выявление знания и применения технологии квест. Ее результаты представлены на рисунках 3-6.

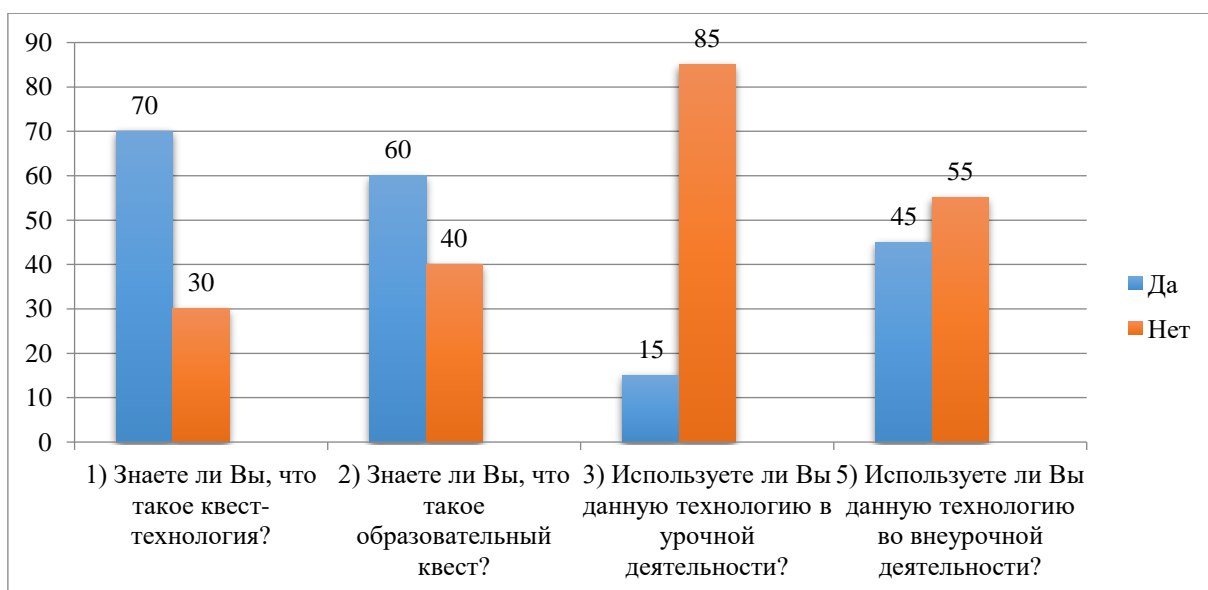


Рисунок 3 – Результаты опроса учителей начальных классов о знании и применении квест-технологии (вопросы 1-5)

Результаты оказались следующими: 14 из 20 опрошенных нами учителей ответили положительно на вопрос «Знаете ли Вы, что такое квест-технология», т.е. 70 % знакомы с такой технологией. На вопрос «Знаете ли Вы, что такое образовательный квест?» положительный ответ дали 12 человек, что составляет 60 % учителей. На вопрос «Используете ли вы данную технологию в урочной деятельности» положительно ответили только 3 учителя или 15 %, но во внеурочной деятельности уже 9 учителей или 45 % используют данную технологию, т.е активнее, чем в урочной деятельности. Затем мы выяснили, что гораздо более половины учителей, а именно 75 % еще не создавали самостоятельно образовательный квест. Далее, из всех учителей 45 % ответили, что им нужна дополнительная информация о технологии квест и стоит обратить внимание на то, что около 65 % учителей используют в своей работе консервативные методы преподавания.

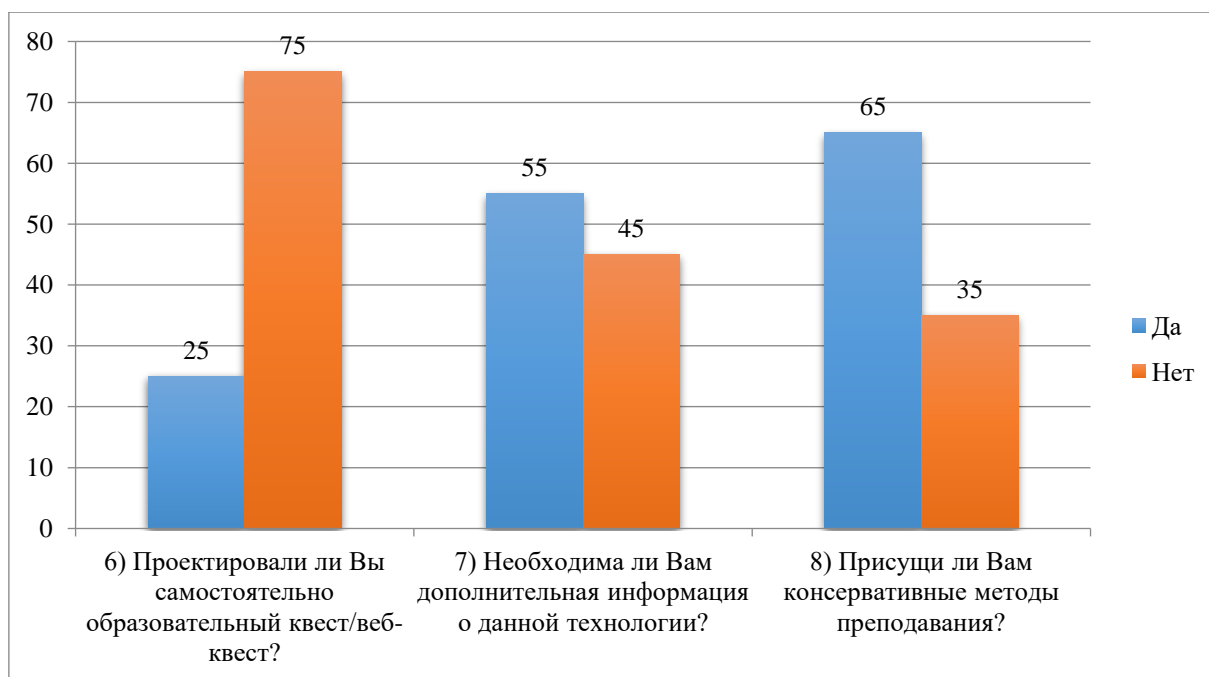


Рисунок 3 – Результаты опроса учителей начальных классов о знании и применении квест-технологии (вопросы 6-8)

Также мы сделали акцент на том, если учителя включают в урочную деятельность технологию квест, то на каких уроках. Мы выяснили, что на уроках информатики, математики и литературного чтения.

На каких уроках учителя используют квест-технологии, представлено в виде диаграммы на рисунке 5.



Рисунок 5 – На каких уроках учителя начальных классов используют квест-технологии

Так же мы определили, какие технологии вызывают у учителей наибольший интерес, ими оказались: 27 % – технология проблемного обучения, 19 % – игровые технологии, 20 %- технология проектного обучения, 16 % – информационно-коммуникативные, 18 % – технологии развивающего обучения.

Результаты представлены на рисунке 6.

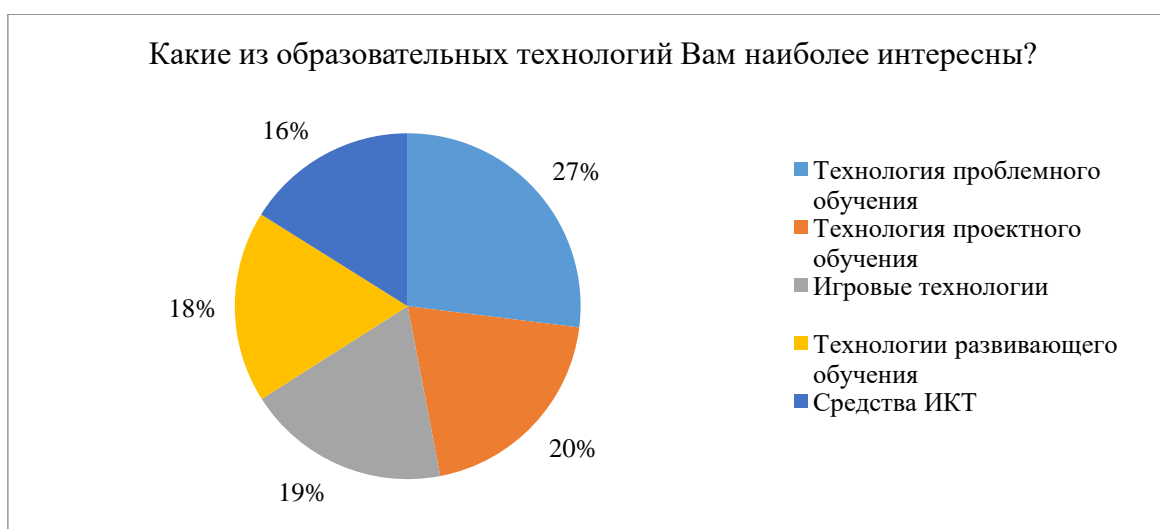


Рисунок 6 – Какие из образовательных технологий наиболее интересны учителям начальных классов

Наше исследование среди обучающихся младших классов позволило выявить уровень сформированности познавательного интереса, как мы видим, соответствует низкому или среднему уровням. Основываясь на полученных данных анкетирования по применению технологии квест учителями начальной школы, мы пришли к выводу, что более половины учителей знают, что такое квест-технология и образовательный квест, но им нужна дополнительная информация. Учитывая данные результаты, можем сделать вывод, что в настоящее время внимание учителей к данной технологии недостаточное.

Но, тем не менее, мы можем сказать, что учителя все же заинтересованы данной технологией и следуют современным тенденциям обучения младших школьников, применяя разные современные педтехнологии.

2.3 Разработка уроков с использованием квест-технологии как средства формирования познавательного интереса

По завершении анализа психолого-педагогической и методической литературы, нами были разработаны занятия по учебным предметам в 3 классе по УМК программы «Школа России» с использованием технологии квест.

Конспект образовательного квеста по литературному чтению по теме «Мифы Древней Греции»

Цель и задачи: закрепить знания о мифах Древней Греции, мифологических персонажах и сюжетах.

Продолжительность: 1 урок.

Оборудование: маршрутные листы, презентация по теме «Мифы Древней Греции», монеты из картона, карточки с буквами русского и некоторыми из латинского алфавита (I N P O G S), дартс, листы бумаги связанные с греческими мифами, зеркало.

Легенда: Обучающиеся попадают в музей Древней Греции, который хранит одну тайну. Давным-давно здесь были спрятаны сокровища. Нужно отыскать их.

На маршрутных листах (картах) следующие станции:

1. Героическая.
2. Царство мрачного Аида.
3. Гора Олимп.
4. Скала Прометея.
5. Зал окаменевших героев.

Ход урока

1. Зал Геракла

На слайде презентации картины с подвигами Геракла, мечи, щиты и т. п. Это зал Геракла, его охраняет охранник, но он расстроен, уже много лет он охраняет зал Геракла, первый раз за это время произошла такая неприятность – в ненастную погоду поднялся сильный ветер и перемешал экспонаты. Охранник уже стар, память его слаба. Поможем ему!

1. Как звали мать Геракла.

- а) Афина;
- б) Алкмена;
- в) Алкита;
- г) Алдана.

2. Когда Геракл был еще младенцем, он одержал победу над двумя залезшими к нему в колыбель...

- а) пауков;
- б) крыс;
- в) змей;
- г) летучих мышей.

3. Какая из богинь Олимпа особенно устраивала препятствия Гераклу?

- а) Гея;

- б) Гера;
- в) Афина;
- г) Афродита.

4. Шкура какого животного защищала Геракла от меча, стрелы и копья врага?

- а) льва;
- б) тигра;
- в) быка;
- г) медведя.

5. На кого Геракл и его спутник вели охоту в диких горах?

- а) Керинейскую лань;
- б) Керинейскую гидру;
- в) Керинейскую овечку;
- г) Керинейскую ехидну.

6. Однажды Геракл целый день работал лопатой, чтобы очистить для царя Авгия...

- а) стадион;
- б) центральную площадь;
- в) царские конюшни;
- г) дорогу, ведущую в сады.

7. Геракл вместе с аргонавтами отправился за три моря, чтобы вернуть в Элладу...

- а) золотую яблоню;
- б) золотого тельца;
- в) золотое перо;
- г) золотое руно.

8. Чтобы добыть яблоки Гесперид, что пришлось Гераклу взвалить себе на плечи?

- а) трех китов;
- б) трех слонов;

- в) небесный свод;
- г) огнедышащий вулкан.

9. Чтобы совершить двенадцатый подвиг, Гераклу пришлось пойти...?

- а) на Олимп;
- б) на Восток;
- в) на морское дно;
- г) в царство мертвых.

10. К одному из подвигов Геракла не причисляется...

- а) победа над Цербером;
- б) добыча коней Диомеда;
- в) освобождение Прометея;
- г) поимка Эриманфского вепря.

Каждый правильный ответ – монета.

2. Зал Аида

На слайде презентации мрачные картины древнегреческих представлений о подземном царстве. Учитель показывает все картины и интересуется, знают ли ребята, куда они попали.

Учитель: Как-то раз в царство Аида спустился человек, которому удалось задобрить этого хмурого и мрачного владыку подземного царства и освободить погибшую жену, но он не смог удержать ее. Как его звали? Как звали его жену?

В царстве мрачного Аида парит на своих крыльях бог сна, которому не могут противиться ни люди, ни боги, даже сам Зевс закрывает грозные очи и засыпает, когда бог сна нежно касается его глаз своим жезлом.

Задание: в россыпи карточек найти те, на которых есть буквы латинского алфавита I N P O G S. Надо сложить из них имя бога сна.

Каждый ответ – монета, имя – 5 монет.

3. Гора Олимп

На слайде изображения бога Древней Греции Зевса. Учитель спрашивает, знают ли дети, кто перед ними. Учитель: Зевс не пустит вас просто так. Сначала надо ответить на вопросы и выполнить задание:

- Как звали братьев Зевса.
- У какой богини было прозвище Пенорожденная?
- Как Геракл за 1 день успел очистить Авгиевы конюшни? (Изменил русла рек, направил их воды через конюшни)
- Какое особое свойство имели яблоки Гесперид? (Наделяли вечной молодостью)
- Кого из известных титанов освободил Геракл? Что сделал он для людей?
- Кто из героев был учредителем олимпийских игр?
- Многие видели по телевизору соревнования по бегу на длинные дистанции. Как называются такие соревнования? Они названы в честь греческого города. (Марафон. В 490 г. до н.э. у города Марафон вели бой греческие и персидские войска. Греки победили. Самый быстрый гонец был послан в Афины. Пробежал 42 км и 195 м)
- Кто из воинов, стал неуязвимым потому, что в раннем детстве мать окунула его в чудодейственную воду реки, дарующую неуязвимость (Ахилл)
- Кто выковал ему щит? (Гефест)
- Но, как мы помним, неуязвимого Ахилла все же убили. Как же удалось его одолеть? Какая поговорка связана с данной легендой. (Ядовитая стрела, пущенная Парисом угодила в пятку, которая оказалось тем самым единственным слабым местом «Ахиллесова пята» – уязвимое место)
- Как называлась пища греческих богов, дающая им юность навечно и бессмертие? (Нектар, амброзия)

Задание: 3 раза бросить стрелу в дартс, каждое очко – монета (дартс).

4. Скала Прометея

На презентации кадр из мультфильма о Прометее. Учитель спрашивает детей, знают ли они, кто это.

– Как называются горы, где был прикован к скале Прометей?

– Кто же освободил титана? (Геракл)

На отдельных листах устойчивые выражения, связанные с греческими мифами. Нужно дать объяснение. Команда рассматривает выражения, затем каждый берет то, которое ему знакомо. (Сизифов труд, Танталовы муки, нить Ариадны, троянский конь, ящик Пандоры, прокрустово ложе).

Ответ – 1 монета, объяснение выражений – 5 монет.

5. Зал окаменевших героев

На слайде изображения статуй воинов. Учитель интересуется, знает ли кто-то, что случилось с этими героями, кто их заколдовал. (Медуза Горгона)

– Кто знает, как можно победить это чудище?

– И кто это сделал? (Персей)

Задание: Теперь вы опробуете себя в роли Персея. Не глядя на голову Горгоны, надо только в зеркале рассмотреть надпись и расшифровать ее. Как зовут богиню, которой Персей передал голову Медузы Горгоны. Она прикрепила ее на своей груди, на сверкающем панцире. Дети должны сесть спиной к учителю и смотреть на него в зеркало, там же читают надпись, списывают ее и пытаются расшифровать.

В древнегреческих мифах немало мифических существ. Ваша задача – узнать их по описанию.

– Дикие существа, полулюди-полукони, обитатели гор и лесов. (Кентавры).

– Тело этого существа с передней стороны как у льва, посередине – как у козы, с задней стороны как у змеи; состоит из трех голов: льва, козы, змеи – извергающие из пасти огонь.

– Чудовище с крыльями птицы, орлиным клювом и телом льва.

– Страж Аида, пес с тремя головами и хвостом змеи.

– Существо с лицом и грудью женщины, туловищем льва птичьими крыльями. В наказание послала Гера на Фивы. Сидело около города и задавало загадку: «Кто утром ходит на 4 ногах, днем на двух, вечером на трех?» Не сумевшего дать ответ – душило. (Сфинкс). Отгадайте загадку: ребенок, взрослый, старик. (Человек)

– Полуженщины-полуптицы с божественными голосами. Живут на скалистом острове, завлекают своими голосами моряков, потом убивают и пожирают. (Сирены)

Ответ – 1 монета, имя – 5 монет.

Рефлексия.

Конспект образовательного квеста по теме

«Площадь прямоугольника»

Цель: закрепление умения вычислять площадь прямоугольника.

Оборудование: маршрутные листы, конверты с заданиями 4 шт., квадрат со стороной 1 см., метровая лента 4 шт., рулетка 4 шт., листы командам для записи результата.

Продолжительность: 1 урок

Легенда: Ребята, сегодня обычный урок нам придется отложить, а вот почему! В классе нужно было поменять линолеум, но документы с размерами потерялись, поэтому нас попросили измерить площадь нашего классного кабинета. Вы должны будете самостоятельно вычислить площадь.

Станции:

1. Прямоугольники вокруг нас.
2. Кто точнее.

3. Площадь класса.

Ход урока

Класс делится на 4 команды, учитель вручает каждой команде конверт с заданием.

1. «Прямоугольники вокруг нас»

В конвертах находятся разрезанные картинки с изображением прямоугольных предметов (шкаф, парта, стеклопакет, энциклопедия) На обратной стороне которых краткое описание старинных меры измерения: фут, аршин, сажень, локоть.

2. «Кто точнее»

Каждая команда измеряет кабинет тем старинным методом, который попался в конверте и записывает себе результат. После того как команда измерила площадь, приступает к следующему этапу.

3. «Площадь класса»

Учитель выдает каждой команде рулетку и сантиметровую ленту и просит еще раз измерить длину и ширину кабинета в метрах. Далее предлагается перевести результаты из старинных мер в метры.

Затем данные, которые получились, сравниваются с данными в документации в школе и определяется точность всех команд.

Рефлексия.

Конспект образовательного квеста

по теме «Приемы письменных вычислений»

Цель и задачи: развивать умение применять полученные знания, умения и навыки при выполнении нестандартных заданий, прививать познавательный интерес к изучаемому предмету.

Продолжительность: 1 урок

Оборудование: маршрутные листы, конверты с примерами для 2 команд, слайд с геометрическими фигурами, жетоны из картона.

Легенда: Сегодня мы отправляемся в путешествие по океану математики. В нашем плавании могут встретиться разные препятствия, но мы справимся с ними при помощи наших знаний и умений.

Станции:

1. Бухта Считаля.
2. Остром Геометрии.
3. Шторм Алгебра.
4. Море логики.

Ход урока:

1. Бухта «Считаля»

Мы начинаем свое плавание в бухте «Считаля».

Чтобы свериться, готовы ли начать преодоление препятствий экипажи и корабли, придется разгадать шифр. Для этого нужно выполнить задания в конвертах – решить примеры и расставить буквы в соответствии с ответами. Команда, выполнившая задание первой получает три жетона, вторая – один жетон.

$$(44 + 28) : 9 \text{ (Б)}$$

$$90 - 32 : 4 \text{ (Н)}$$

$$(80 - 35) : 15 \text{ (И)}$$

$$27 \cdot 4 - 38 \text{ (К)}$$

$$20 \cdot 9 : 30 \text{ (Д)}$$

$$75 : 3 \cdot 2 - 18 \text{ (О)}$$

$$(76 - 40) : 18 \cdot 8 \text{ (А)}$$

$$600 : 10 \cdot 3 : 18 \text{ (Б)}$$

$$650 : 5 \cdot 4 : 10 \text{ (Т)}$$

$$280 \cdot 2 : 80 \cdot 12 \text{ (Ч)}$$

$$100 - 72 : 9 \cdot 11 \text{ (Е)}$$

$$15 \cdot (16 - 9) : 3 \text{ (Ю)}$$

$$800 : 100 \cdot 9 : 3 \text{ (Л)}$$

52, 32 32, 82 10, 24, 3, 82 52, 32 32, 82 70, 24, 3, 82 82, 32, 84, 8, 35 82, 16 82,
12, 10, 12 32, 6, 3, 82.

Ответ: то он блин, то он клин, ночью на небе один. (Месяц)

Теперь месяц освещает нам путь и мы можем отправляться в плавание.

2. «Остров Геометрии»

Перед нами остров Геометрии. Необходимо высадиться на него и пополнить запасы пресной воды, но наша шлюпка во время плавания получила повреждения. Ее необходимо починить – поставить заплатки.

Каждая команда получает листы с геометрическими фигурами, нужно вычислить их площадь. И тогда мы узнаем, какого размера нужно поставить заплатки.

3. «Шторм Алгебра»

Мы пополнили запасы воды и плывем дальше. Но похоже, теперь на нас надвигается шторм. Чтобы вывести корабли из шторма нужно высчитать курс.

4. «Море логики»

Обратный путь домой преграждает опасное море. Чтобы перешагнуть через это препятствие, нужно проявить смекалку и настойчивость. В этом нам поможет задачка. Нам надо узнать, в каком месте пират сделал тайник с магическими учебниками. В них есть заклинания, которые откроют путь домой и помогут переплыть это море.

Пират припрятал свои трофеи в три сундука, все они разных цветов: в первый положил драгоценные камни, во второй – золото, в третий – магические учебники. Он запомнил, что синий сундук лежит правее, чем сундук с камнями, и что сундук с учебниками находится справа от синего сундука. В каком сундуке лежат учебники, если коричневый сундук лежит левее синего, а коричневый и бежевый сундуки с краю. Команды должны решить эту задачу.

Команда, выполнившая задание первой получает три жетона, команда, ставшая второй – один жетон.

Рефлексия.

Конспект образовательного квеста на тему
«Наша безопасность» по окружающему миру

Цели и задачи: проверить и закрепить с обучающимися 3 класса знания о чрезвычайных ситуациях и правилах безопасности в ЧС, верным действиям, при их возникновении.

Продолжительность: 1 урок.

Оборудование: маршрутные листы, таблички с номерами экстренных служб, ножницы, слайды или карточки с дорожными знаками, карточка с изображением телефонного аппарата.

Легенда: Сегодня мы отправимся с вами в путешествие по стране Безопасности.

Станции:

1. Важные номера.
2. Опасности в школе.
3. Сказка – ложь, да в ней намёк, добрым молодцам урок!
4. Газ – помощник.
5. Да или нет.
6. Пешеходная.
7. Опасности рядом.
8. Правила безопасности в доме.
9. Игровая.
10. Загадки.

Ход урока:

1. Станция «Важные номера».
– Назовите по номеру экстренную службу (Таблицы на слайде 112, 01, 02, 03, 04)

При успешном прохождении этапа команда получает карточку с буквой «Б».

2. Станция «Опасности в школе».

– Представьте, что вы на уроке технологии. Изобразите и поясните, каким образом необходимо правильно передать друг другу ножницы.

– Расскажите, какие места в школе могут быть опасными, где нужно быть осторожными. (Лестничная клетка, спортзал, столовая, пороги у входа в школу.) Обучающимся нужно объяснить, как и почему надо себя вести в каждом из этих мест.

При успешном прохождении этапа команда получает карточку с буквой «Е».

3. Станция «Сказка – ложь, да в ней намёк, добрым молодцам урок!»

Какие правила не знали:

- а) Братец Иванушка (не слушался старших);
- б) Колобок и Буратино (не доверять незнакомым людям);
- в) 7 козлят (не открывать двери чужим людям);
- г) Красная Шапочка (не разговаривать с незнакомым человеком);
- д) Белоснежка и Царевна молодая из «Сказки о мёртвой царевне» (не брать подарки у незнакомцев).

При успешном прохождении этапа команда получает карточку с буквой «З».

4. Станция «Газ – помощник»

– Найдите ошибки:

«Вы зашли в квартиру и почувствовали, очень сильный запах газа. Чтобы внимательнее посмотреть, в чем дело – включили свет. Закрыли форточку. После вызвали газовую службу по телефону 03».

При прохождении этапа команда заполучает карточку с буквой «О».

5. Станция «ДА или НЕТ»

Вместе дадим ответ «Да или «Нет» на мои вопросы:

Друга выручим всегда?

Врать не будем никогда?

Побежим на красный свет?

*Брать в автобусе билет?
Надо брать билет всегда?
Тротуары обходить?
На дороге смелым быть?
Быть внимательным всегда?
Жизнь для нас не ерунда?
Береги ее всегда!*

При успешном прохождении этапа команда добывает карточку с буквами «П», «А», «С».

6. Станция «Пешеходная»

– Назовите знаки дорожного движения.

– Распределите по группам: предупреждающие, запрещающие, указательные.

(Знаки можно показать на свое усмотрение на карточках или слайдах.)



При успешном прохождении у команд пополняется на одну карточку с буквой «Н».

7. Станция «Опасности рядом»

– Разгадайте ребусы. Какую опасность могут таить эти предметов?

СПИНА'' + 'ОЧКИ (Спички.)

УТКА'' + ЮГ (Утюг.)

РОЗА' + 'ВЕТКА (Розетка.)

КИТ' + 5'' + ТОК (Кипяток.)

'МИГ + 'ВОЛК + А (Иголка.)

**Л=Н
ЛОЖЬ'** (Нож.)

''БУБЕН + ЗИНА' (Бензин.)

'ЛУК + СОК'' + УСЫ' (Уксус.)

КИСКА'' + ЛОМ' + ТАНК'' (Кислота.)

АЭРОПЛАН + ЗОЛА' + Ъ (Аэрозоль.)

После прохождения командам достается карточка с буквами «О», «Н», «О», «!».

8. Станция «Безопасность в доме».

Командам в течение 3 минут необходимо составить минимум пять правил безопасности в быту, которые должны начинаться с «не».

После прохождения команды получают карточки с буквами «С», «Т», «Б».

9. Станция «Загадки»

– Отгадаем загадки!

*В рубашке ярко-красной,
В работе безотказный.
Зовут меня ОП-5.
Каждый школьник обязан знать!*

*Малышу я говорю:
«Спички ты не тронь».
Мои спички не игрушки,
В спичках тех огонь.*

*И рубашки, и штанишки.
Глажу я для вас, детишки,
Но запомните, друзья,
Что со мной играть нельзя!*

*В мире есть она повсюду,
Без неё так трудно люду!
С огнём справится всегда.
Дети что это? ...*

*Знают все – человек без огня,
Не живёт ни единого дня.
Но когда у огня сильный жар,
Может просто случиться ...*

*Если вьется пламя,
Дым валит столбом,
«Ноль – один» мы набираем,
И кого мы позовём? ...*

После прохождения команды получают карточки с буквами (знаком) «←», «Э», «Ж».

10. Станция «Игровая»

Учитель задает вопрос, а обучающиеся отвечают либо «Это я, это я, это все мои друзья», если считаете, что вы поступайте так же, как было сказано, либо отвечаете «Нет, не я, нет, не я, это не мои друзья», если считаете, что к вам это не относится.

- Кто задорный и веселый, верность правилам храня.
- Бережет родную школу от коварного огня?
- Кто поджёт траву возле дома, подпалил ненужный сор?
- И сгорел гараж знакомых, и строительный забор?
- Кто соседской детворе растолкует во дворе,
- Что игра с огнём недаром именуется пожаром?
- Кто тихонько в уголке жёг свечу на чердаке?
- Загорелся старый стол, еле-еле сам ушёл?
- Кто из вас шалит с огнем – признавайтесь честно в том?
- Кто костров не разжигает и другим не позволяет?
- Кто, из вас увидев дым, вызывает «01»?
- Кто пожарным помогает, правила не нарушает?
- Кто, услышав запах гари, сообщает о пожаре?
- Кто из вас проказничает с огнем утром, вечером и днем?!
- Кто, почувствовав газ в квартире, будет звонить по «04»?
- Кто от маленькой сестрички прячет, дети, дома спички?

При успешном прохождении этапа команды забирают карточку с буквами «Т», «О», «В», «А».

Команды становятся вместе и произносят фразу, которую собрали: «Безопасность – это важно!».

Подведение итогов, рефлексия.

Выводы по 2 главе

Мы проводили исследовательскую работу на базе структурного подразделения образовательной организации г. Челябинска. В нашем исследовании уровня сформированности познавательного интереса участвовали обучающиеся третьего класса, в количестве 23 человек, и 20 учителей начальных классов.

Для диагностики познавательного интереса нами были выбраны методики:

1. «Шкала выраженности учебно-познавательного интереса» (Г. Ю. Ксензова).
2. «Познавательная потребность» (В. С. Юркевич).
3. Самостоятельно составленная анкета для учителей начальных классов по квест-технологии.

По результатам диагностики, со стороны учителя у 15 % обучающихся не сформирован или на низком уровне учебно-познавательный интерес и 19 % обучающихся с низкой познавательной потребностью, это довольно большой процент от общего числа, т.е. больше половины учащихся имеют низкий или средний уровни познавательного интереса.

Нами были разработаны занятия в 3 классе с учетом УМК программы «Школа России» по предметам: математика, окружающий мир, литературное чтение с использованием образовательного квеста.

Во время подготовки к проведению урока с применением квест-технологии необходимо продумать организационные моменты: как разделить обучающихся на команды, где будут расположены станции, кто будет ведущим, какое потребуется оборудование, какими будут сюжет и

задания. Также для успешного проведения образовательного квеста необходимо учитывать возрастные, психологические и индивидуальные особенности обучающихся, уровни развития и наличие особых образовательных потребностей.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В ходе последовательного решения поставленных задач мы проанализировали психолого-педагогическую литературу и уточнили сущность понятий познавательный интерес и квест-технология.

Освещая познавательный интерес, мы выяснили, три составляющие его стадии: любопытство, любознательность и познавательный интерес.

Мы выяснили, что для повышения познавательного интереса следует использовать новые педагогические технологии и избегать подачи знаний в готовом виде.

Изучение психолого-педагогических особенностей младшего школьного возраста позволило установить, что этот возраст связан с множеством изменений в развитии: неустойчивое внимание, преобладание наглядно-образного мышления, повышенную двигательную активность, стремление к игровой деятельности, смена ведущей деятельности от игровой на учебную.

Квест, как форма проведения занятия в начальной школе, позволяет обучающимся быть активными участниками действия, творчески взаимодействовать друг с другом, развивает способность быстро принимать решения и навыки работе в команде.

При использовании образовательного квеста, как средства стимулирования познавательной деятельности возможностями игровой деятельности, обучающиеся ведут поиск оригинальных решений. Во время игры команды решают логические задачи путем подсказок и поиска решений в нестандартных ситуациях. После завершения очередного задания переходят к выполнению последующего и так в дальнейшем.

В ходе работы по разработке квеста учителю нужно продумать организационную составляющую, интересный сюжет и легенду, задания и критерии оценки, чтобы вовлечь обучающихся в активную работу.

Целью нашей работы являлось теоретически изучить проблему формирования у младших школьников познавательного интереса для разработки занятий с использованием образовательного квеста по его формированию в урочной деятельности.

Цель исследования достигнута, поставленные задачи выполнены.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ:

1. Аксенова, Н. И. Системно-деятельностный подход как основа для формирования метапредметных результатов [Текст] : материалы междунар. науч. конф. / Н. И. Аксенова. – Санкт – Петербург : Реноме, 2012 – С. 140–142.
2. Ананьев, Б. Г. Познавательные потребности и интересы [Текст] / Б. Г. Ананьев. – Санкт-Петербург : Питер, 2004. – 254 с.
3. Асмолов, А. Г. Как проектировать универсальные учебные действия в начальной школе: от действия к мысли [Текст] : пособие для учителя / [А. Г. Асмолов, Г. В. Бурменская, И.А. Володарская и др.]; под ред. А. Г. Асмолова. – Москва : Просвещение, 2008 – 151 с.
4. Афанасьева, Л. О. Использование квест-технологии при проведении уроков в начальной школе [Текст] / О. Л. Афанасьева, Е. А. Поречная // Школьные технологии. – 2012. – № 6. – С. 149.
5. Баранова, Э. А. Диагностика познавательного интереса у младших школьников и дошкольников [Текст] / Э. А. Буданова. – Санкт-Петербург : Речь, 2005. – 128 с.
6. Барышникова, Е. В. Психология детей младшего школьного возраста [Текст] : учебное пособие / Е. В. Барышникова. – Челябинск : Изд-во Южно-Урал. гос. гуман.-пед. ун-та, 2018. – 174 с.
7. Беликов, В. А. Дидактика учебно-познавательной деятельности [Текст] : монография / В. А. Беликов. – Москва : Издательство «Перо», 2017. – 296 с.
8. Блонский, П. П. Психология младшего школьника [Текст] / П. П. Блонский. – Воронеж : Феникс, 2013. – 186 с.
9. Буданова, Н. Г. Методика проведения учебных занятий с применением педагогической технологии «Квест» (метод проектов) [Электронный ресурс]. – Режим доступа URL: <http://www.открытыйурок.рф/статьи/662352/>

10. Божович, Л. И. Проблемы формирования личности [Текст] / Л. И. Божович, под ред. Д. И. Фельдштейна / Вступительная статья Д. И. Фельдштейна. – Москва : Издательство «Институт практической психологии», Воронеж : НПО«МОДЭК», 1995. – 352 с.
11. Буряк, В. К. Активность и самостоятельность учащихся в процессе познавательной деятельности [Текст] / В. К. Буряк // Психология обучения. – 2008. – № 3. – С. 118–119.
12. Волков, Б. С. Психология детей младшего школьного возраста [Текст] : учебное пособие / Б. С. Волков. – Москва : КНОРУС, 2016. – 348 с.
13. Игумнова, Е. А. Квест-технология в образовании [Текст] : учеб. Пособие / Е. А. Игумнова, И. В. Радецкая. – Чита : ЗабГУ – 2016. – 164 с.
14. Игумнова, Е. А. Квест-технология в контексте требований ФГОС общего образования [Электронный ресурс] / Е. А. Игумнова, И. В. Радецкая // Современные проблемы науки и образования. 2016. – Режим доступа URL: <https://science-education.ru/pdf/2016/6/25517.pdf>
15. Истратова, О. Н, Эксакусто Т. В. Справочник психолога начальной школы [Текст] / О. Н. Истратова, Т. В. Эксакусто. – Феникс, 2011. – 448 с.
16. Ксензова, Г. Ю. Перспективные школьные технологии [Текст] / Г. Ю. Ксензова, Москва : Пед. общество России, 2001. – 224 с.
17. Лейтес, Н. С. Умственные способности и возраст [Текст] / Н. С. Лейтес; Науч.-исслед. Ин-та общ. и пед. психологии Акад. пед. наук СССР. – Москва : Педагогика, 1971. – 277 с.
18. Леонтьев, А. Н. Проблемы развития психики [Текст] / А. Н. Леонтьев. – Москва : МГУ, 1981. – 584 с.
19. Лечкина, Т. О. Технология «квест-проект» как инновационная форма воспитания [Текст] / Т. О. Лечкина // Наука и образование: новое время. – 2015. – 1 (6). – С. 12–14.

20. Малий, Е. Ю. Квест-игра – современные игровые технологии в ОУ [Электронный ресурс] / Е. Ю. Малий. Режим доступа URL: <https://multiurok.ru/files/priezientatsiia-k-sieminaru-praktikum-kviestighr.html>.
21. Маркова, А. К. Формирование мотивации учения в школьном возрасте [Текст] / А. К. Маркова. – Москва, 1983. – 93 с.
22. Матейчек З. Родители и дети [Текст] / З. Матейчик. – Москва, 1992. – 320 с.
23. Матюхина, М. В. Мотивация учения младших школьников [Текст] / М. В. Матюхина. – Москва, 1984. – 144 с.
24. Морозова, Н. Г. Учителю о познавательном интересе [Текст] / Н. Г. Морозова – Москва : Знание, 1979. – 47 с.
25. Овчаренко, И. А. Квест как современная педагогическая технология в дополнительном образовании [Электронный ресурс] / И. А. Овчаренко. Режим доступа URL: <https://infourok.ru/kvest-kak-sovremennaya-pedagogicheskaya-tehnologiya-v-dopolnitelnom-obrazovanii-2642426.html>.
26. Панькова, О. В. Квест-технология в образовании и воспитании. Роль квест-технологий [Электронный ресурс] / О. В. Панькова. Режим доступа URL: <http://fb.ru/article/248308/kvest-tehnologiya-v-obrazovanii-ivospitanii-rol-kvest-tehnologiy>.
27. Педагогика: теории, системы, технологии: учебник для студ. высш. и сред. учеб. заведений [Текст] / С. А. Смирнов, И. Б. Котова, Е. Н. Шиянов и др. ; под ред. С. А. Смирнова – Москва : Издательский центр «Академия», 2008. – 512 с.
28. Петровский, А. В. Общая психология [Текст] : учебник для студентов пед. ин-тов / Под ред. А.В. Петровского. Изд. 2-е доп. и перераб. Москва : 1976. – 479 с.
29. Полат, Е. С. Новые педагогические и информационные технологии в системе образования [Текст] : учебное пособие / Е. С. Полат. – Москва : Издательский центр «Академия», 2005. – 272 с.

30. Репкина, Г. В. Оценка уровня сформированности учебной деятельности. В помощь учителю начальных классов [Текст] / Г. В. Репкина, Е. В. Заика. – Томск : «Пелент», 1993. – 61 с.
31. Рубинштейн, С. Л. Основы общей психологии [Текст] / С. Л. Рубинштейн. – Санкт-Петербург : Питер, 2006. – 713 с.
32. Сокол, И. Н. Классификация квестов [Электронный ресурс]. // Молодой ученый – № 6 (09) – 2014 г. – Режим доступа URL: <http://molodyvcheny.in.ua/files/journal/2014/6/89.pdf>
33. Соколовская, И. Н. К определению сущности понятия «познавательный интерес» в педагогике [Электронный ресурс] / И. Н. Соколовская, А. А. Кивилева. Режим доступа URL: <https://elibrary.ru/item.asp?id=24225322>.
34. Стрелова, О. Ю. Концептуальные подходы советских психологов к феномену «Познавательный интерес» в 60-х – 80-х гг. XX в. [Текст] / О. Ю. Стрелова, А. В. Гашичев // ВЕСТНИК ТОГУ. – Хабаровск : Изд-во Тихоокеанский государственный университет, 2013. – № 1 (28) – С. 265–274.
35. Уваева, Э. В. Классно-урочная система в педагогических теориях Коменского, Гербарта, Ушинского и отечественной дидактике с 1917 по 1990-е гг. [Текст] / Э. В. Уваева. – Бийск : БПГУ им. В. М. Шукшина, 2008. – 77с.
36. Урусова, А. М. Развитие познавательного интереса учащихся [Текст] / А. М. Урусова // Молодой ученый. – 2012. – № 12. – С. 517–525.
37. Федеральный государственный образовательный стандарт начального общего образования: текст с изм. и доп. на 2011 г. [Текст] / М-во образования и науки Рос. Федерации. – Москва : Просвещение, 2011. – 33 с. – (Стандарты второго поколения).
38. Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ (ред. от 29.12.2017 г.) «Об образовании в Российской Федерации» [Текст]. – Москва : Омега-Л, 2013. – 144 с.

39. Щелина, Т. Т. Потенциал квеста как педагогической технологии формирования у подростков установки ведения здорового образа жизни [Текст] / Т. Т. Щелина, А. О. Чудакова // Молодой ученый. – 2014. – № 21.1. – С. 146–149.

40. Щукина, Г. И. Активизация познавательной деятельности учащихся в учебном процессе [Текст] / Г. И. Щукина. – Москва : Просвещение, 1979. – 160 с.

41. Щукина, Г. И. Педагогические проблемы формирования познавательных интересов учащихся [Текст] / Г. И. Щукина. – Москва: Педагогика, 1988. – 208 с.

42. Яковенко, А. В. Использование технологии Web-quest в языковом образовании [Электронный ресурс] / А. В. Яковенко. Режим доступа URL:http://rusnauka.com/5_SWMN_2012/Pedagogica/1_100769.doc.html.

ПРИЛОЖЕНИЕ 1

Анкета для учителей начальных классов

«Использование квест-технологии в работе учителя начальной школы»

Здравствуйте, уважаемый коллега! Ответьте пожалуйста на несколько вопросов об использовании технологии квест в Вашей деятельности.

1) Знаете ли Вы, что такое квест-технология?

– Да – Нет

2) Знаете ли Вы, что такое образовательный квест?

– Да – Нет

3) Используете ли Вы данную технологию в своей практической деятельности учителя начальных классов?

– Да – Нет

4) Если вы используете данную технологию, то на каких уроках?

5) Используете ли Вы данную технологию во внеурочной деятельности?

– Да – Нет

6) Проектировали ли Вы самостоятельно образовательный квест (веб-квест)?

– Да – Нет

7) Необходима ли Вам дополнительная информация о данной технологии?

– Да – Нет

8) Присущи ли Вам консервативные методы преподавания?

– Да – Нет

9) Какие из образовательных технологий Вам наиболее интересны?

Спасибо Вам за ответы! Желаю успехов в Вашей деятельности!

ПРИЛОЖЕНИЕ 2

Таблица 2.1 – Шкала выраженности учебно-познавательного интереса
(Г. Ю. Ксензова)

Уровни	Выраженность учебно-познавательного интереса	Итоговый уровень сформированности учебно-познавательного интереса
1	Отсутствие интереса	Несформированность учебно-познавательного интереса
2	Реакция на новизну	Низкий
3	Любопытство	
4	Ситуативный учебный интерес	Удовлетворительный
5	Устойчивый учебно-познавательный интерес	Высокий
6	Обобщенный учебно-познавательный интерес	Очень высокий

ПРИЛОЖЕНИЕ 3

Таблица 3.1 – Описание поведенческих признаков учебно-познавательного интереса (Г. В. Репкина, Е. В. Заика)

Уровень	Критерий оценки поведения	Дополнительный диагностический признак
Отсутствие интереса	Интерес практически не обнаруживается. Исключение составляет яркий, смешной, забавный материал	Безразличное или негативное отношение к решению любых учебных задач. Более охотно выполняет привычные действия, чем осваивает новые
Реакция на новизну	Интерес возникает лишь на новый материал, касающийся конкретных фактов, но не теории	Оживляется, задает вопросы о новом фактическом материале, включается в выполнение задания, связанного с ним, но длительной устойчивой активности не проявляет
Любозытие	Интерес возникает на новый материал, но не на способы решения	Проявляет интерес и задает вопросы достаточно часто, включается в выполнение заданий, но интерес быстро иссякает
Ситуативный учебный интерес	Интерес возникает к способам решения новой частной единичной задачи (но не к системам задач)	Включается в процесс решения задачи, пытается самостоятельно найти способ решения и довести задание до конца, после решения задачи интерес исчерпывается
Устойчивый учебно-познавательный интерес	Интерес возникает к общему способу решения задач, но не выходит за пределы изучаемого материала	Охотно включается в процесс выполнения заданий, работает длительно и устойчиво, принимает предложения найти новые применения найденному способу
Обобщенный учебно-познавательный интерес	Интерес возникает независимо от внешних требований и выходит за рамки изучаемого материала. Ученик ориентирован на общие способы решения системы задач	Интерес – постоянная характеристика ученика, проявляет выраженное творческое отношение к общему способу решения задач, стремится получить дополнительную информацию. Имеется мотивированная избирательность интересов

ПРИЛОЖЕНИЕ 4

Анкета изучения познавательной потребности (В. С. Юркевич)

1. Как часто школьник подолгу занимается какой-либо умственной деятельностью (час, полтора – для младшего школьника, несколько часов подряд – для подростков)?

- а) постоянно
- б) иногда
- в) очень редко

2. Что предпочитает школьник, когда задан вопрос на сообразительность?

- а) помучится, но сам найдет ответ
- б) когда как
- в) получит готовый ответ от друзей

3. Много ли читает школьник дополнительной литературы?

- а) постоянно, много
- б) иногда много, иногда ничего не читает
- в) мало или совсем ничего не читает

4. На сколько эмоционально обучающийся относится к интересному для него занятию, связанному с умственной работой?

- а) очень эмоционально
- б) когда как
- в) эмоции ярко не выражены (по сравнению с другими ситуациями)

5. Часто ли ребенок задает вопросы?

- а) часто
- б) иногда
- в) очень редко