

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

**Образовательный квест как средство формирования критического
мышления младших школьников**

Выпускная квалификационная работа по направлению

44.03.01 Педагогическое образование

Направленность программы бакалавриата

«Психология и педагогика начального образования»

Форма обучения очная

Проверка на объём заимствований:

61,32 % авторского текста

Работа рекомендована защите

«13» мая 2021г.

Зав. кафедрой ППиПМ

Волчегорская Евгения Юрьевна

Выполнила:

студентка группы ОФ-408/070-4-1

Мичкина Виктория Михайловна

Научный руководитель:

кан. пед. наук, доцент кафедры ПП и

ПМ

Козлова Наталья Александровна

Челябинск

2021

СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ	3
ГЛАВА 1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЙ АНАЛИЗ ПРОБЛЕМЫ ФОРМИРОВАНИЯ КРИТИЧЕСКОГО МЫШЛЕНИЯ У МЛАДШИХ ШКОЛЬНИКОВ СРЕДСТВАМИ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ КВЕСТ-ТЕХНОЛОГИЙ	6
1.1 Сущность понятия «критическое мышление»	6
1.2 Сущность образовательных квест-технологий.....	13
1.3 Применение квест-технологий в начальной школе.....	20
Выводы по 1 Главе	34
ГЛАВА 2. ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ ПО ПРОБЛЕМЕ ФОРМИРОВАНИЯ КРИТИЧЕСКОГО МЫШЛЕНИЯ У МЛАДШИХ ШКОЛЬНИКОВ СРЕДСТВАМИ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ КВЕСТ-ТЕХНОЛОГИИ	39
2.1 Организация экспериментальной работы по проблеме формирования критического мышления у младших школьников средствами образовательных квест-технологий	39
2.2 Пакет образовательных квест-технологий по формированию критического мышления у младших школьников	42
Вывод по 2 Главе.....	57
ЗАКЛЮЧЕНИЕ	59
СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ	63

ВВЕДЕНИЕ

К современному уроку в начальной школе предъявляется множество требований. Одним из главных считается то, чтобы ученика облекала вокруг атмосфера познания. Это может достичь посредством игровой деятельности.

Игра имеет громаднейшее значение для детей, которая опосредует их общественные отношения, является прочной связью с мироощущением, выполняет роль элемента развития личности ребёнка как полноправного субъекта социума, вырабатывает навыки овладения правилами поведения в обществе.

Игровая технология по праву считается современной и актуальной во все времена, так как именно в игре ученик чувствует себя комфортно, раскованно и возникает неугасающий интерес к изучаемому.

Моделирование игровых приёмов и ситуаций на уроке позволяет создать игровую форму.

Игра обладает многими полезными качествами, которые порой не видны на первый взгляд, но тем не менее игра эффективно облекает следующие процессы:

- развитие представителей подрастающего поколения как полноправных участников общественных отношений, обеспечение их действенного, гармоничного существования в социуме;

- результативность процессов адаптации детей в ранее неизведанных, необычных ситуациях, благодаря чему достигается полезный практический опыт развития;

- сохранение и приумножение здоровья ребёнка, причём во всех направлениях: физическом, нравственном, психическом.

Дети любят играть. Только меняются формы игр. Суть игры облекает такие необходимые в данном возрасте факторы как увеличение мироощущения, кругозора, мировосприятия обучающихся, пополнение словарного запаса младших школьников. Игра затрагивает и творческие

уголки души подрастающего поколения, так как формирует доброжелательность, инновационность, благодушие, инициативность и другие полезные качества. Огромную популярность приобретают различные квесты.

Технология развития критического мышления основана на такой системе обучения, которая побуждает к активной самостоятельной деятельности учащихся, позволяет использовать творческий подход для решения поднимаемой на уроке проблемы, способствует формированию познавательных УУД, определенных ФГОС.

В ходе исследований, связанных с проблемой критического мышления, рассматривались сущностные характеристики критичности мышления: критичность мышления как установка (О.Ф. Керимов), как способность (А.С. Байрамов), как активность (Л.А. Мальц) др., изучались этапы формирования критичности мышления (С.И. Векслер, А. И. Липкина, В.С. Конева и др.), выявлены особенности критичности мышления в различных возрастных периода: от дошкольного до юношеского (А.С. Байрамов, Д. Джумалиева, О.Ф. Керимов, В.С.Конева, Т.Ю. Копылова, А.И. Липкина, Ф.Ф. Минкина, Е.А. Мухина, В..А. Попков, Л. В. Хохлова и др.) и т. д.

Актуальность методики квест-урока связана с инновационными направлениями образования, в которых информационно - коммуникативные технологии выступают в качестве научно-исследовательской основы занятия.

Противоречие возникает между требованиями ФГОС НОО по формированию критического мышления у младших школьников и невнимательным отношением учителей к данной проблеме.

Проблема: Какие квест-технологий влияют на формирование критического мышления у младших школьников?

Тема исследования: Образовательный квест как средство формирования критического мышления младших школьников.

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

Объект исследования: Процесс развития критического мышления у младших школьников.

Предмет исследования: формирование критического мышления младших школьников средствами образовательного квеста.

Задачи исследования:

1. Выявить сущность понятий «критическое мышление».
2. Изучить применения квест-технологий в начальной школе.
3. Изучить уровень развития критического мышления младших школьников
4. Составить с пакетом материалов квест-технологий по формированию критического мышления у младших школьников.

Методы исследования:

Теоретические методы: Анализ, сравнение и систематизация методической литературы по изучению квест-технологий в образовании

Практические методы: Эксперимент, тестирование.

База исследования: МОУ СОШ г. Кыштым, Челябинская область.

Структура работы: Работа состоит из введения, двух глав с выводами по ним, заключения, списка источников литературы.

Практическая значимость: пакет квест-технологий может быть использован учителями начальных классов для формирования критического мышления младших школьников.

ГЛАВА 1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЙ АНАЛИЗ ПРОБЛЕМЫ ФОРМИРОВАНИЯ КРИТИЧЕСКОГО МЫШЛЕНИЯ У МЛАДШИХ ШКОЛЬНИКОВ СРЕДСТВАМИ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ КВЕСТ- ТЕХНОЛОГИЙ

1.1 Сущность понятия «критическое мышление»

Как отмечается в литературе, «критическое мышление (англ. *criticalthinking*) – система суждений, используемая для анализа вещей и событий с формулированием обоснованных выводов и позволяющая выносить обоснованные оценки, интерпретации, а также корректно применять полученные результаты к ситуациям и проблемам. В общем значении под критическим мышлением имеется в виду мышление более высокого уровня, чем мышление докритическое» [8].

Также есть мнение, что «критическое мышление – способность человека ставить под сомнение поступающую ему информацию, собственные убеждения» [3].

Критическое мышление, в узком смысле, означает «корректную оценку утверждений». Более широкое определение – «интеллектуально упорядоченный процесс активного и умелого анализа, концептуализации, применения, синтезирования и/или оценки информации, полученной или порождённой наблюдением, опытом, размышлением или коммуникацией, как ориентир для убеждения и действия» [2].

Ричард Пол разделяет критическое мышление на слабое и сильное, он пишет: «критическое мышление в слабом смысле – это мышление высококвалифицированное, но имеющее эгоистичную мотивацию псевдоинтеллектуала, занятого собственным благом и всерьёз не думающего об этических последствиях своих действий. Носитель такого мышления часто высоко образован, но применяет свои знания для следования несправедливым и эгоистичным целям. С другой стороны, в сильном смысле, критическое мышление – мышление личности, проникающей в

логику проблем с целью их объективного изучения без эгоцентрического или социцентрического уклона. В этом смысле критическое мышление направлено на чистосердечное преодоление препятствий на пути к истине» [6].

Известный американский психолог (экс-президент Американской психологической ассоциации) Дайана Халперн обосновывает свою точку зрения, при которой она относится к категории критического мышления, как к применению таких методов познания, которые обусловлены процессами целенаправленности, контролируемости, обоснованности и тем самым, существенно повышают шансы на достижение результата, к которому устремится человек.

Перечисленные методы применяются в различных жизненных ситуациях, в которых попадает человек и не могут возникнуть на пустом месте, требуется длительная наработка данных методов, их последовательное использование в тех или иных случаях, например, при прогнозировании и прикидке вероятностных событий, а также при решении задач.

Дайана Халперн рассуждает в том ключе, что критическое мышление обуславливает формирование у человека взаимосвязанных логических моделей, которые в совокупности закладывают решение о том, принять как истинный тот или иной информационный посыл, отвергнуть его или же, предварительно оставить его сущностную оценку на последующее время.

Критическое мышление как обширная категория, располагающаяся на стыке психологии и педагоги, стоит на фундаменте основополагающих умений, к числу которых можно отнести верное истолкование, понимание тех или иных событий, явлений, фактов, некая прозорливость, проницательность, а также ясное мышление, позволяющее чётко, точно анализировать, оценивать, формулировать выводы.

Как отмечается в литературе, «критическое мышление применяет логику, а также опирается на метазнание и широкие критерии

интеллектуальности, такие как ясность, правдоподобие, точность, значимость, глубина, кругозор и справедливость. Творческое воображение, ценностные установки и в меньшей степени выраженная эмоциональность также являются составными частями критического мышления» [4].

Термин «критическое мышление» ввёл в научный оборот более полувека назад американский психолог Бенджамин Блум, занимавшийся вопросами образования и развития талантов. Он знаменит тем, что разработал таксономию познавательных способностей, где «критическое мышление» означает мышление высшего уровня. Данная категория охватывает множество наук и областей знаний, поэтому однозначной формулировки до сих пор не содержит.

О.В. Тягло называл его «продвинутой современной логикой». Со своей точки зрения, он трактовал: «критическое мышление – это умение логически мыслить и аргументировать» [18].

Ч. Тэмпл, с точки зрения теоретиков литературы, объясняет, что «критическое мышление – это подход, по которому тексты делятся на составные части и который рассматривает, как они достигают влияния на читателей, каковы мотивы тех, кто их написал. Оно позволяет размышлять о своей точке зрения и причинах, которые стоят за ней. Эти размышления базируются на логике и надёжной информации, которую мы собираем из разных источников» [12].

Л. Терлецкая с точки зрения психологии критическое мышление – это мышление, со следующими характеристиками:

- глубина – видеть неясное там, где другим все кажется ясным и понятным; умение проникать в суть
- последовательность – умение не перечить самому себе, придерживаться логических правил, обосновывать выводы;
- самостоятельность – умение ставить вопросы, находить новые подходы к их пониманию;

- гибкость – умение изменять способ решения проблемы, находить новые пути решения проблемы, быть свободным от шаблонов;
- скорость – умение быстро справляться с познавательным заданием;
- стратегичность – последовательное выдвижение гипотез, выделение признаков во время решения задач [27].

Е.С. Полат с точки зрения педагогической теории, у ученика, как субъекта познавательной деятельности, развивается и формируется механизм мышления, а не используется память, критическое мышление имеет признаки:

- аналитичность (сравнение, отбор, сопоставление явлений и фактов);
- ассоциативность (сопоставление ассоциаций с ранее выученными фактами и явлениями);
- самостоятельность;
- логичность (последовательность действий, умение строить логику доказательства решения проблемы);
- систематичность (умение рассмотреть объект, проблему в целостности их связей и характеристик) [10].

Ральф Х. Джонсон определяет критическое мышление, как «особенный вид мыслительной деятельности, позволяющий человеку вынести рациональное суждение по предложенной ему модели поведения или точке зрения» [16].

Роберт Эннис дает определение, критическое мышление как «принятие обдуманного решения, как нужно действовать и во что верить».

Дэвид Клустер предполагал, «...дать определение этого термина весьма непросто: слишком много различных параметров он в себя включает». Все таки он даёт наиболее понятное и полезное для учителей определение критического мышления. Учёный называл 5 составных частей критического мышления:

1. Критическое мышление предполагает факт самостоятельности мышления. Человек сам, лично генерирует и закрепляет мысли, убеждения,

умозаключения и так далее. С другой стороны критическое мышление не обуславливает необходимость быть автономным в своём убеждении, ведь человек может присоединиться к чьему-то уже выражено публично мнению. Тут самое главное – свобода самовыражения, в том числе свобода мыслить, выражать свои убеждения, без насильного влияния и вмешательства извне. Критическое мышление не имеет возрастных рамок и присуще представителям разных поколений, в том числе малолетним детям.

2. Информационная составляющая считается стартовым сигналом, а не заключительным отрезком критического мышления, так как массив сведений, которые получает человек в ходе своего взросления, социальной адаптации, является фундаментом для осуществления изучаемого навыка. Чтобы сформировать своё мнение относительно тех или иных событий, фактов, явлений, человек должен сначала узнать об этом, потом найти более подробную информацию, проанализировать точки зрения других людей на данное событие, и только после этого, может высказать своё сложившееся убеждение.

3. Запуск в сознании человека критического мышления происходит не спонтанно, а начинается с какого-то информационного повода, после ознакомления с которым, человек начинает интересоваться этим, изучать новый для себя вопрос, углублять и расширять свои познания.

Американский философ и педагог Джон Дьюи считал, что критическое мышление возникает, когда ученики начинают заниматься конкретной проблемой: «Только когда борешься с конкретной проблемой, отыскивая собственный выход из создавшейся ситуации, ученик на самом деле думает». Главенствующая цель педагога в современной школе относительно формирования у младших школьников способности к критическому мышлению – это передать представителям подрастающего поколения умение делать правильную, выверенную постановку вопросов и чётко выразить возникшую или запланированную к решению проблему, так

как способность урегулировать проблемы – это правильный вектор для реализации цели.

4. Критическое мышление обусловлено наличием правильной, проверенной, объективной информации, обладание которой позволяет индивиду, имеющему данную способность, с успехом отыскать направления, чтобы нивелировать ту или иную трудность, проблемную концепцию и рассмотреть её, не оставив информационных пробелов. Человек, обладающий критическим мышлением, осознаёт, что может быть много путей к истине, но способен к отстаиванию своей точки зрения, что его решение вопросы будет рациональным по отношению к другим концепциям.

5. Критическое мышление не может сформироваться в вакууме, а требует социального отображения. Потому что в группе всегда проще «отшлифовать» свою точку зрения, сопоставив её с другими представлениями. Исходя из этих обстоятельств, педагогический инструментарий учителя по развитию и закреплению способности у младших школьников способности критически мыслить, может включать в себя разнообразные интерактивные средства обучения: дискуссии, групповую и парную работу, проекты.

Дж. Л. Стил, Л. В. Занков определение, разработанное на основе достижений отечественной и американской педагогики: «Критическое мышление – это способность анализировать информацию с позиции логики и личностно-психологического подхода, с тем, чтобы применять полученные результаты, как к стандартным, так и нестандартным ситуациям, вопросам, проблемам; способность ставить новые, полные смысла вопросы, вырабатывать разнообразные, подкрепляющие аргументы, принимать независимые продуманные решения» [18].

Гардон Драйден отмечает, что «критическое мышление помогает людям учиться из-за того, что мы видим, слышим, нюхаем, чувствуем на вкус, трогаем, делаем» [19].

Критическое мышление как оценочная форма мышления является стартовой позицией для формирования и закрепления мышления творческого (генерирующее какие-то новые устремления), сверх этого, критическое и творческое мышление всегда находятся в симбиозе, постоянно кооперируясь друг с другом, что помогает человек комплексно оценивать то или иное событие, явление или обстоятельство.

Как отмечается, «критическое мышление начинается с постановки вопросов и выяснения проблем, которые необходимо решить. Критическое мышление стремится к убедительной аргументации. Критическое мышление – это мышление социальное» [7].

Развитие и закрепление способности критически мыслить у представителей подрастающего поколения в ходе обучения в стенах школы облекается проблемными моментами, к числу которых можно отнести несформированность самоконтроля и самооценки, рассеянность внимания, отсутствие акцентированности, усидчивости, забывчивость и так далее.

Делая вывод по параграфу, надо отметить, что критическое мышление как обширная категория, располагающаяся на стыке психологии и педагоги, стоит на фундаменте основополагающих умений, к числу которых можно отнести верное истолкование, понимание тех или иных событий, явлений, фактов, некая прозорливость, проницательность, а также ясное мышление, позволяющее чётко, точно анализировать, оценивать, формулировать выводы.

Критическое мышление обуславливает формирование у человека взаимосвязанных логических моделей, которые в совокупности закладывают решение о том, принять как истинный тот или иной информационный посыл, отвергнуть его или же, предварительно оставить его сущностную оценку на последующее время.

Каждый ребёнок в своём становлении и в процессе социальной адаптации проходит ряд ступеней, обуславливающих формирование различных форм мышления. Рассматриваемое нами в рамках настоящей

выпускной квалификационной работы критическое мышление имеет ярко выраженный прикладной характер, очень полезно и практично для использования не только в ходе получения начального образования, но и в целом для жизнедеятельности за стенами школы.

1.2 Сущность образовательных квест-технологии

Каждый учитель желает, чтобы его ученики с желанием и интересом 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 помогает обучающемуся добывать знания собственными силами. Нет такого учителя, который не задавался бы вопросом, каким способом можно успешно развивать у обучающихся интерес к открытию знаний? Не секрет, если обучающийся относится к учению без интереса, равнодушно, то такое обучение успешным быть не может. Поэтому учитель в начальной школе должен использовать не только традиционные средства обучения, но и новые приемы, технологии, при организации образовательного процесса.

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

Одной из новых образовательных педагогических технологий является «квест-технология». Посмотрим, 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 SierraOn-Line:

King'sQuest, SpaceQuest, PoliceQuest. Позже 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, что суть квеста близка к некоторым известным в педагогической науке играм, в которых выполнение заданий происходит «по станциям», ориентирование на местности с препятствиями («Следопыты», «Поиск клада», «Казачьи разбойники» и др.). Если обратиться к традиционной педагогике, так Я. А. Коменский подчеркивал, что «совсем отлично, если для отдыха разума разрешаются юношеству и придумываются подобные игры, которые живо представили бы серьёзные стороны жизни и этим уже развивали бы у юношества некоторые склонности к этим сторонам жизни. Ведь можно дать некое представление и о ремёслах при помощи какого-либо инструмента, а так же и о хозяйстве, и о политике, и о военном деле, и о многом другом. Для более высокого поощрения можно наиболее успевающих учеников награждать званиями, например: в военной игре ученики могут получать звание капитана, знаменосца; в вопросах политических – звание президента, советника, маршала, дипломата, секретаря, такая игра приводит к серьёзному результату» [23]. Игры позволяют проявлять индивидуальные наклонности и способности, а также совершенствовать их.

Некоторые ученые (Ганбатын С. Б., Новов В. С.) отметили, что игра является более сильной мотивацией к обучению. Благодаря игре развитие познавательного интереса проходит быстрее, потому что в ней больше мотивов, чем в учебной деятельности. Помимо этого в ходе игры внимание, восприятие, воображение и мышление получают еще большее развитие [11, 20, 23].

Квест-технология – это педагогическая технология, основанная на системно-деятельностном и личностном подходах, сочетающая технологии

проблемного, игрового и проектного обучения, с целью достижения определенных целей и ориентированная на формирование познавательной активности и мотивации учащихся, развитие их, как активных участников педагогического процесса [12].

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

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

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

Основу образовательного квеста составляет проблемная ситуация, в течение решения 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 можно представить в целом для образовательного квеста, таким образом: красочное вступление, ключевое задание, список ресурсов для того, чтобы почерпнуть необходимые сведения, полноценное содержание хода деятельности, которую следует осуществить тому или иному субъекту квеста при решении

запланированных заданий; памятка о том, как получить и преподнести почерпнутые сведения; заключение, где накапливается полученный в ходе квеста багаж знаний и умений, саморефлексия. Б. Додж еще прибавляет к структуре комментарии и методические материалы, для педагогов, которые будут проводить этот квест [11].

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

- название;
- направленность квеста;
- цель и задачи;
- продолжительность;
- возраст обучающихся (целевая группа);
- легенда;
- герои или роли в квеста;
- 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 предполагает, что первая цель технологии – это самостоятельный поиск нужной для обучения информации, делающий учащихся из пассивных объектов учебной деятельности ее активными субъектами, повышает как мотивацию к процессу получения знаний, так и ответственность за результаты данной 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 пишет Том Марч, «преимуществом веб-квестов является использование активных методов обучения. Веб-квест может быть предназначен как для индивидуальной работы, так и для групповой, лучше всего подходит для работы в маленьких группах, но существуют и веб-квесты, предназначенные для работы отдельно взятого учащегося» [8].

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

Профессор Берни Додж описал следующие формы веб-квеста:

«– создание базы данных по проблеме, все этапы которой подготавливают ученики;

– создание микромира, в котором учащиеся смогут перемещаться при помощи гиперссылок, формулируя физическое пространство;

– написание интерактивной истории (ученики могут выбирать вариации 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 автора;

– интервью on-line с виртуальным персонажем.

Ответы и вопросы разрабатываются учащимися, изучившими выбранный персонаж» [8].

Указанное направление деятельности нужно поручать не конкретным младшим школьникам, а компактному сообществу учеников, которым выставляют общую оценку (на основе консолидированного мнения обучающихся и педагога) за проделанный труд.

Б. Додж тоже выделил требования к описанию параметров:

- написание на понятном для обучающегося языке;
- описание должно позволить 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].

Можно обозначить значимость каждого критерия в общей оценке (например, в %). Профессором Берни Доджем квесты выделены по срокам проведения: кратковременные и долговременные. Время проведения 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 разным предметам. Долгосрочные квесты предполагают расширение и уточнение понятий. При прохождении долгосрочного квеста, ученик должен уметь анализировать обретенные знания, должен быть способен их преобразовывать, понимать материал настолько, чтобы создавать самому подобные задания для работы. 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:

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

В некоторых случаях, когда 24 условия проведения квеста действительно экстремальные (горы, заброшенные здания, лес),

дополнительно необходим контроль и компетентная подстраховка, а также участники должны пройти специальную подготовку):

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

Таким образом, можно сделать вывод, что согласно последним нововведениям в сфере образования, учитель, учитывая психологические, возрастные особенности и здоровье учащихся, должен создавать на уроке ситуации, которые могут дать обучающимся самим найти ответы и решения к поставленным задачам.

Одной из новых образовательных педагогических технологий является «квест-технология».

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 с определённой сюжетной линией. Как любая игра, квест несет в себе познавательную, развивающую, развлекающую функции.

Образовательный веб-квест, будучи инновационными инструментами обучения, способствует, на крепком фундаменте ранее полученных теоретических знаний, узнать о новых явлениях, событиях, дополнить эти знания испытанными в игре впечатлениями, прикладным опытом.

Возможности квеста, как средства формирования критического мышления у младших школьников, достаточно высоки. Внесение элементов

игры, оживления в содержание, использование активных методов обучения и форм работы с младшими школьниками однозначно будут эффективны. Когда учащиеся принимают участие в квесте, расширяется их кругозор, они активно применяют знания и умения на практике, также квест прививает интерес к учебе в целом.

1.3 Применение квест-технологий в начальной школе

Учебная деятельность во все времена в таких смежных науках, как психология и педагогика, считалась системообразующей, так как в вопросах воспитания подрастающего поколения данный вид деятельности практически незаменим, именно в нём происходит становление и развитие ведущих психических процессов, присущих младшему школьному возрасту.

Мотивация – это обширная категория, которую непременно надо рассматривать комплексно с иными соответствующими процессами в ходе получения начального образования.

Как отмечается, «мотивация – это источник активности и направленности деятельности человека по приобретению знаний. К одной деятельности побуждают разнообразные мотивы, а отсюда не может быть одинаковый результат и качество учения. Изменение мотивации влияет на процесс учения» [10].

Младший школьный возраст – особый период в жизни ребенка, который начали выделять достаточно недавно. Появление этого возраста связано с введением системы всеобщего и обязательного неполного и полного образования. Содержание среднего образования и его задачи окончательно еще не определились, поэтому психологические особенности данного возраста, как начального звена школьного детства, тоже нельзя считать окончательными и неизменными, как показывают различные

данные у младших школьников, обучающихся по обычным и развивающим программам. По мнению В.В. Давыдова, «можно сказать лишь о наиболее характерных чертах этого. Оптимальным возрастом для учения является семь лет, так как в этом возрасте ребенок наиболее чувствителен к воздействиям учителя» [7].

Переживание себя как социального существа зиждется на сформированной к этому времени личностной позиции представителя подрастающего поколения. Данная позиция обуславливает мироощущение младшего школьника, спектр его отношений к окружающим (родителям, одноклассникам, учителям), к обществу, а также лично к себе. В первом классе намерения только лишь поиграть, присущие в дошкольном возрасте, сменяются на учебную деятельность, которая становится ведущей в жизни обучающегося. Учебная деятельность облекается такими составляющими как последовательность, ежедневность, результативность. Мотивацией здесь выступает желание получать высокие отметки, быть примером для класса, что соответственно ведёт к признанию, получению ожидаемых наград и признаний, морального поощрения.

Личностные особенности младших школьников состоят в том, что это возраст накопления знаний, некоего «впитывания». Психофизиологические особенности детей этого возраста благоволят результативному претворению в жизнь указанного функционала. В эти хронологические рамки авторитет педагога непререкаем, а процесс обучения сопровождается такими процессами как чуткость, доверчивость, некоторая ранимость, дисциплинированность и так далее.

Послушание проявляется как в поведении, так и в процессе учения. Причем послушание, доверие, личная тяга к учителю, проявляются у детей независимо от качества самого преподавателя. Подобное свойство, отражая определенный возрастной этап, имеет свои сильные и слабые стороны. Учитель выступает непререкаемым образцом действий, суждений и оценок, даже родители отходят на задний план. Восприимчивость и

впечатлительность младших школьников способствует овладению новыми знаниями, умениями. У детей проявляется повышенная реактивность, т.е. все новое вызывает у них моментальную реакцию. Для детей младшего возраста характерна отзывчивость и эмоциональная впечатлительность. Факты, события, детали производят на детей большое впечатление. При этом стремление проникнуть в сущность явлений, при традиционном обучении, не проявляется. Как говорит Г. А. Цукерман «дети находят и исправляют ошибки в уже сформированных действиях лишь при побуждении взрослого» [28, с.79].

Системообразующим аспектом результативности учебного процесса считается подражательность представителей подрастающего поколения. В этом возрасте ребёнок не отягощён проблемами, которые вынуждены решать каждый взрослый, жизнь для него представляет собой обширный объект для любознательности, источник открытия чего-то нового, ранее неизведанного, а потому притягательного. Данный лёгкий взгляд на жизнь обуславливает возможность детям приобрести новый опыт, пополнить свой жизненный багаж знаний информацией, полезной для дальнейшей жизнедеятельности.

Как отмечается, «мотивация к учению, в младшем школьном возрасте, развивается в нескольких направлениях» [21].

Широкие познавательные мотивы (интерес к знаниям) могут к середине этого возраста преобразоваться в учебно-познавательные (связанные с самим процессом учебной деятельности).

Познавательный интерес – обширная категория, которая существует на стыке различных наук, в том числе педагогики и социологии. В нынешней парадигме российского образования формирование познавательного интереса подрастающего поколения является непреложным обстоятельством. Несмотря на это, существуют споры посредством какого педагогического инструментария добиться его наилучшей эффективности. В этой ситуации мы привели определения

учёных, методистов, практиков из теоретического массива знаний о категории «познавательный интерес».

Мы склоняемся считать познавательный интерес как свойство личности, которое облекается такими качествами как избирательность, инициативность, целеустремлённость и активность, благодаря чему достигается целеполагание на окружающий мир. Данное свойство личности также вбирает в себя переживанием позитивных эмоций, последовательное нарабатывание мотивации и формирование прикладной привычки узнавать что-то из социума, в частности, и вообще из окружающего мироздания, в целом.

Познавательный интерес облекается такими социально ориентированными процессами как желание узнать и ощутить что-то ранее неизведанное, непознанное о материальном мире, постараться разобраться в наполнении явлений и событий, распознать наличествующие зависимости.

Установлено, что формирование познавательного интереса напрямую облекается процессами получения сведений, информации из социума, в частности, и вообще из окружающего мироздания, в целом. Познавательный интерес напрямую направлен на то, чтобы знания были более системными и полными.

Познавательный интерес благотворно влияет на формирование системообразующих, важнейших психических процессов, в том числе воображения и восприятия детей младшего школьного возраста.

Чем больше мироощущение, мировосприятие личности, то можно заключить, что данный человек может похвастаться обширно сформированным познавательным интересом, потому что фактором его зарождения считается наличие взаимосвязи связей между практическим опытом и полученными (в этом случае младшими школьниками в общеобразовательной организации) знаниями.

Если в начальном звене образования у школьников формируются крепкие познавательные интересы, то в будущем они определяющим образом повлияют на процессы воспитания и обучения подрастающих поколений. Данные интересы облакаются позитивными и полезными с точки зрения прикладной учебной деятельности намерениями продемонстрировать инициативность, интеллектуальную активность, а также целенаправленно справляться с учебными сложностями, которые порой встречаются в учёбе. Надо подчеркнуть, что в своей массе учёные считают учебную мотивацию как явление, которое зиждется на крепком фундаменте развитых в школе познавательных интересов обучающихся.

Дети, которые ещё вчера были дошкольниками, поступают в первый класс, имея разную степень сформированности такого компонента как познавательная активность.

Учебно-познавательные мотивы при обучении в стенах школы ещё не являются главенствующими в сознании младших школьников, так как в первом классе учебная деятельность ещё не обрела очертания постоянного, последовательного процесса, который будет сопровождать жизнь обучающихся при получении общего образования. Но в дальнейшем эти мотивы, без должного внимания со стороны педагогического состава, так и могут остаться в зачаточном состоянии, что безусловно, является большой насущной проблемой современных общеобразовательных организаций.

Л. И. Божович, анализируя снижение интереса к обучению у учащихся третьих классов, предполагает, что одна из причин таковой проблемы «лежит в недостатках содержания и организации первоначального школьного обучения – то есть в недостаточном удовлетворении познавательной потребности» [3].

Как отмечает Д. Б. Эльконин, развитие мотивов учения у младших школьников следующее: «приходя в первый класс, ребенок руководствуется мотивами, связанными с интересом к пребыванию в школе, к включению в

общественно значимую деятельность. Далее эта мотивация начинает изменяться» [30].

Если говорить о младших школьниках, особенно важно различать мотивацию процессом и содержанием. Д. Н. Узнадзе говорил, что «ребенка школьного возраста, особенно в первые годы, интересует не то или иное задание различного содержания, а учение вообще как такая форма поведения, которая предусматривает активизацию умственных сил» [24,с. 43].

Мотивы самообразования в начальном звене образования облакаются любознательностью детей, которые активно ищут дополнительные источники знаний, в числе которых – внеурочные мероприятия. Для реализации педагогических задач при обучении с помощью функционала дополнительного образования применяется разнообразный спектр внеурочных форм занятий, к числу которых можно отнести кружки, секции, клубы, творческие студии, художественные школы. Системообразующая цель данных форм дополнительного образования детей – запустить механизм познавательной деятельности младших школьников с помощью их привлечения к познанию учебного материала способами, отличными от консервативных методов обучения. В рамках школы наиболее подходящей формой дополнительного образования считается кружковая деятельность.

Внеурочная среда комплексно помогает обучающемуся не только выполнять поставленную задачу, но и самому творчески определять цель и задачи своей работы. Нужно подчеркнуть, что кружковая деятельность сильно разнится с учебной в силу наличия множественности методов её претворения в жизнь. Это приводит к тому, что обучающийся расширяет границы уже изведанной, знакомой ему учебной ситуации, и приобретение новых знаний, умений и навыков происходит не посредством насаждения, а через реализацию потребностей, которые нужны младшим школьникам для исполнения своих творческих замыслов, задумок, планов.

Как отмечается в литературе, «мотивы коллективизма и сотрудничества широко распространены у младших школьников, но в самом общем проявлении. Младшие школьники учатся понимать и принимать цели, которые исходят от учителя, удерживать эти цели в течение длительного времени, выполнять действия по инструкции. Правильная организация учебной деятельности у школьников дает им возможность формирования умения самостоятельной постановки цели без помощи взрослого» [23].

Анализ результатов М.В. Матюхиной показывает, что «переживания детей связаны в основном со школой: прежде всего их волнует получение хороших отметок, на втором месте желание детей писать, считать, решать задачи, на третьем месте те указания, которые говорят вообще об учебной направленности» [3].

Ряд учёных пришли к выводу, что роль педагога при формировании познавательного интереса увеличивается в том ключе, когда он развивает у младших школьников полезную привычку к овладению соответствующими учебными знаниями.

Одним из главенствующих факторов в мотивации к формированию познавательного интереса у обучающихся выступает поставленная педагогом оценка за показанные знания. Правда, следует оговориться, что в первые месяцы нахождения в общеобразовательной организации, какая-то часть школьников неправильно осознают объективную роль и педагогическую сущность поставленной оценки.

В исследованиях психологов приводятся разноречивые данные об отношении учащихся к отметке. Как отмечается, «дети не всегда понимают объективное значение отметки и часто хотят получать разнообразные отметки. Маленькие школьники не соотносят качество отметки с качеством результатов своей учебы. Смысл отметки дети видят не в том, как они выполнили задание, а в том, как они старались его выполнить. Это создает достаточно высокий уровень мотивации учения первоклассника» [31].

Исходя из сказанного, мотивация как благоприятная среда учебной деятельности младших школьников является обширной категорией и характеризуется наличием множества элементов. Сами по себе мотивы, исходя из цели стимулирования и направленности достижения педагогического эффекта, разнятся по своему внутреннему наполнению. Те мотивы, которые могут похвастаться своим эффективным действием, зачастую не соответствуют с понимаемыми мотивами. По мнению М. В. Матюхиной, «это мешает детям увидеть себя в учебном процессе, что создает противоречивость мотивационной сферы. Реально действующие мотивы подчас выступают как малоосознанные, и напротив, мотивы хорошо осознанные не выступают, а подчас и не могут в данном возрасте стать в полную меру реально действующими. Как говорит она же, смысл учения для ребенка в его будущем, но побуждают его мотивы более близкие и непосредственно связанные с повседневной жизнью и учебной работой» [4].

Формирование навыков информационной деятельности – задача не только и даже не столько содержания образования, сколько используемых технологий обучения. Таких современных информационных технологий в настоящее время достаточно много.

Игровые технологии – действенный инструментарий для возвращения познавательных процессов младших школьников и запуска (активирования) учебной деятельности детей. Игровые технологии обуславливают эффективные процессы развития мышления, тренировки памяти, что оказывает необходимое полезное содействие детям младшего школьного возраста.

Одна из современных информационных технологий – образовательные веб-квесты, широко представленные в сети Интернет. Веб-квесты организованы средствами Web-технологий.

Образовательный веб-квест выполняется в игровой форме. Имеет большое прикладное значение то обстоятельство, что суть игры облакает такие необходимые в данном возрасте факторы как увеличение

мироощущения, кругозора, мировосприятия обучающихся, пополнение словарного запаса младших школьников. Игра затрагивает и творческие уголки души подрастающего поколения, так как формирует доброжелательность, инновационность, благодушие, инициативность и другие полезные качества.

Образовательный веб-квест, будучи инновационными инструментами обучения, способствует, на крепком фундаменте ранее полученных теоретических знаний, узнать о новых явлениях, событиях, дополнить эти знания испытанными в игре впечатлениями, прикладным опытом.

Данные обстоятельства помогут нам сгруппировать характерные особенности образовательного веб-квеста:

- предоставляет свободу формирования личности ребёнка, полноту выражения его эмоций и впечатлений от игровой деятельности;

- являет собой весёлый, увлекательный перерыв в школьной деятельности, которая иногда бывает трудной, заунывной;

- формирует такие полезные для будущей жизнедеятельности качества как тщательность, ответственность, дисциплинированность, потому что условия игры содержит обязательные для выполнения всеми участниками игры компоненты, за нарушение которых следует отстранение от продолжения игры, игровая дисквалификация;

- развивает основные психические процессы, например, мышление и воображение, что полезно в прикладном плане, потому что мышление и воображение необходимы для моделирования игровых ситуаций, для назревшего изменения правил игры;

- наполняет практичными полезными знаниями, которые помогут сделать правильный выбор в тех или иных зачастую трудных жизненных ситуациях, например, в уличной обстановке, так как младшие школьники с помощью игр уже прочувствовали эти ситуации на себе в сюжетных, ролевых играх, имея таким образом необходимый опыт поведения;

- формирует потенциалы для становления, закрепления психических

процессов, например, мышления, восприятия детей, что облекается способностью обрести необходимые коммуникативные навыки с представителями разных поколений, не только со своими ровесниками;

– развивает здоровую привычку всегда стремиться вперёд, развиваться, быть гармоничной личностью, формирует познавательный интерес к новым знаниям.

Как отмечается, «quest в переводе с английского языка – продолжительный целенаправленный поиск, который может быть связан с приключениями или игрой; также служит для обозначения одной из разновидностей компьютерных игр» [26].

Веб-квест, несмотря на своё наименование и сущностное предназначение как игровоц технологии, тем не менее, это не развлекательный элемент образовательного процесса, а вполне серьёзный, педагогически обоснованный компонент, с помощью которого педагог решает намеченные к выполнению на данном уроке учебные цели и задачи.

Сгруппируем воедино те задачи, что решают образовательные веб-квесты:

– развивающие (развитие главенствующих психических процессов, среди которых мышление, внимание, и память);

– обучающие (формирование конкретных, обусловленных целями и задачами применения игровых технологий, умений и навыков, увеличение объёма мировосприятия обучающихся);

– воспитывающие (формирования способности обрести необходимые коммуникативные навыки общения с представителями разных поколений, не только со своими ровесниками, развитие терпения, чувства товарищества).

Как отмечается, «веб-квест (webquest) в педагогике – проблемное задание с элементами ролевой игры, для выполнения которого используются информационные ресурсы интернета. Разработчиками веб-квеста как учебного задания являются BernieDodge и TomMarch.

Преимуществом веб-квестов является использование активных методов обучения. Веб-квест может быть предназначен как для групповой, так и для индивидуальной работы» [15].

Как отмечается, «выполняя веб-квест, школьник учится критически мыслить, решать сложные проблемы на основе анализа обстоятельств и соответствующей информации, взвешивать альтернативные мнения, самостоятельно принимать продуманные решения, брать на себя ответственность за их реализацию, часто оказывается в ситуации выбора. Он сам анализирует каждый шаг своего учения, ищет причины возникших затруднений, находит пути исправления ошибок. Ему предоставляется право выбора способов деятельности, выдвижения предложений, гипотез. Чувство свободы выбора делает деятельность осмысленной, сознательной, продуктивной и более результативной» [11]

Есть мнение, что «в процессе защиты выполненных заданий по веб-квесту учащийся реально видит, что по каждому действию, задаче и т. д. может существовать не его одна, а несколько точек зрения, несколько вариантов решения и совсем не обязательно, что его точка зрения, его вариант решения будут правильными и лучшими. Учащийся учится сопоставлять, сравнивать, наконец, принимать другие точки зрения» [19]

При разработке Веб-квеста у учителя есть возможность создания ситуаций, в которых учащимся необходимы навыки поиска, анализа, обобщения, синтеза новой информации, ее хранения и передачи.

Структура Веб-квеста:

Веб-квест состоит из следующих разделов:

1. Введение – краткое описание темы веб-квеста;
2. Задание – описание формы представления конечного результата [16].

Как отмечается, «порядок работы и необходимые ресурсы – описание последовательности действий, ролей и ресурсов, необходимых для выполнения задания (ссылки на интернет – ресурсы и любые другие источники информации), а также вспомогательные материалы (примеры,

шаблоны, таблицы, бланки, инструкции и т. п.), которые позволяют более эффективно организовать работу над веб-квестом» [8].

Можно согласиться с мнением, что «оценка – описание критериев и параметров оценки выполнения веб-квеста, которое представляется в виде бланка оценки. Критерии оценки зависят от типа учебных задач, которые решаются в веб-квесте» [10].

Заключение – краткое описание того, чему смогут научиться учащиеся, выполнив данный веб-квест.

Как пишет автор, «веб – квест в образовании – это задание, в основу которого положена проблема с элементами ролевой игры. Для выполнения веб-квеста используется информация из Интернета. Важнейшей особенностью является то, что небольшая часть или вся информация для работы с ним в группе и самостоятельно находится на различных веб-сайтах» [29].

Веб – квесты делятся на два типа: для кратковременной (задания рассчитаны на 1-3 занятия) и для длительной работы (задания, которые рассчитаны на достаточно длительный срок – на четверть или весь учебный год).

Рассмотрим важные, непреложные условия, которых необходимо придерживаться педагогу при применении в учебном процессе веб – квеста как формы современных игровых технологий:

- тщательно донести до обучающихся цель квеста, подробно рассказать о сюжете игровой деятельности, поведать о специфичных особенностях правил игры;

- осуществлять подбор веб-квестов исходя из уровня сформированности познавательного потенциала младших школьников;

- осуществлять подбор веб-квестов исходя их учебных особенностей наполнения изучаемой темы урока, согласно поставленных для достижения цели и задач данного конкретного занятия;

- делать микс веб-квеста как современной игровой технологии с

традиционными, консервативными формами обучения, применять их в комплексе при подаче нового материала.

Хронологический период применения веб-квеста на конкретном занятии предопределяется исходя от нескольких обстоятельств, как-то сложность преподаваемого материала, уровень знаний и подготовленности младших школьников, поставленных цели и задач урока.

Веб-квест создается поэтапно. Как правило, выделяют семь этапов (страниц):

1. Title – это начальная страница. На ней появляются пустые поля, в которых необходимо написать название квеста, его краткое описание, также выбирается уровень сложности (класс). После этого выбирается его тематика (например, литературное чтение).

2. Introduction – это вступление. Здесь указываются темы заданий. Список тем можно пронумеровать или перечислить через запятую.

3. Tasks – это общие задачи. Как пишет автор, «на данном этапе учащиеся знакомятся с планом работы. Ребята делятся по группам, им указывается место, где находится задание, и поскольку учащимся предоставляются информационные ресурсы, также указывается их место нахождения. Данные ресурсы могут быть в разном виде (например, как ссылка на другой сайт, как презентация или документ в виде текста)» [13].

4. Process – это процесс работы. В этом разделе описываются конкретные задания для каждой роли.

5. Evaluation – критерии оценивания. Они устанавливаются в зависимости от того, какой сложности вопрос. Рекомендуется также писать комментарии к выставленным оценкам.

6. Conclusion – вывод. Он включает в себя конечный результат приобретенных знаний, умений и навыков.

7. Teacherspage – страничка для учителя. На ней размещается информация об использовании веб-квеста.

Как указано в литературе, «на страницы рекомендуется загружать картинки, которые бы соответствовали теме. Если все страницы сайта заполнены, то это означает, что веб-квест готов и его можно публиковать. Он станет доступен для чтения для других пользователей только после опубликования» [17].

Существуют следующие этапы работы над веб-квестом:

1. Начальный этап, или командный. На этом этапе обучающиеся знакомятся с основными понятиями по выбранной теме. Происходит распределение по ролям в команде: по 1-4 человека на роль. Все члены команды обязаны помогать друг другу в решении проблем.

2. Ролевой этап. Каждый член команды вносит вклад в общий результат. Ребята одновременно, в соответствии с ролями, которые они выбрали, выполняют задания. Так как цель работы в веб-квесте не соревноваться, то в процессе работы над ним происходит взаимное обучение каждого члена из команды. Команда совместно должна подвести итоги выполнения каждого задания, ее члены обмениваются найденными материалами.

Задачи:

- поиск информации по заданной теме;
- разработка структуры доклада;
- создание материалов;
- доработка материалов.

3. Заключительный этап. Как отмечается, «члены команды работают совместно, под руководством учителя, они ощущают свою ответственность за результаты исследования. По этим результатам формулируются предложения и выводы. После этого проводится конкурс работ всех команд. Рекомендуется, чтобы не только преподаватели, но и учащиеся путем обсуждения или интерактивного голосования принимали участие в оценивании» [14].

Дополнительные положительные стороны квеста:

- знакомство читателя с фондом;
- самостоятельное ориентирование читателя в фонде;
- опосредованное обучение работе с электронным каталогом;
- расширение читательского опыта участников;
- возможность приобретения новых впечатлений от командной формы игры;
- расширение общей эрудиции;
- развитие коммуникационных навыков, воображения, лидерских качеств, внимания и памяти;
- решение нестандартных задач;
- участники усваивают знания в процессе самостоятельного поиска и систематизации новой информации.

Итак, делая вывод по параграфу, можно отметить, что современные игровые технологии – действенный инструмент для возвращения познавательных процессов младших школьников и запуска (активирования) учебной деятельности детей. Игровые технологии обуславливают эффективные процессы развития мышления, тренировки памяти, что оказывает необходимое полезное содействие детям младшего школьного возраста.

Одна из современных информационных технологий – образовательные веб-квесты, широко представленные в сети Интернет.

Мы выявили те задачи, что решают образовательные веб-квесты:

- развивающие (развитие главенствующих психических процессов, среди которых мышление, внимание, и память);
- обучающие (формирование конкретных, обусловленных целями и задачами применения игровых технологий, умений и навыков, увеличение объёма мировосприятия обучающихся);
- воспитывающие (формирования способности обрести необходимые коммуникативные навыки общения с представителями

разных поколений, не только со своими ровесниками, развитие терпения, чувства товарищества).

Выводы по 1 Главе

Проведя теоретический анализ проблемы формирования критического мышления у младших школьников средствами квест-технологий можно сделать вывод, что критическое мышление – это умение логически мыслить.

Критическое мышление как обширная категория, располагающаяся на стыке психологии и педагоги, стоит на фундаменте основополагающих умений, к числу которых можно отнести верное истолкование, понимание тех или иных событий, явлений, фактов, некая прозорливость, проницательность, а также ясное мышление, позволяющее чётко, точно анализировать, оценивать, формулировать выводы.

Критическое мышление обуславливает формирование у человека взаимосвязанных логических моделей, которые в совокупности закладывают решение о том, принять как истинный тот или иной информационный посыл, отвергнуть его или же, предварительно оставить его сущностную оценку на последующее время.

Каждый ребёнок в своём становлении и в процессе социальной адаптации проходит ряд ступеней, обуславливающих формирование различных форм мышления. Рассматриваемое нами в рамках настоящей выпускной квалификационной работы критическое мышление имеет ярко выраженный прикладной характер, очень полезно и практично для использования не только в ходе получения начального образования, но и в целом для жизнедеятельности за стенами школы.

Изучив труды педагогов и психологов по нашей проблеме, мы выяснили что обучающийся младшего школьного возраста имеет такие возрастные особенности: неустойчивое внимание, преобладание

нагляднообразного мышления, повышенную двигательную активность, стремление к игровой деятельности.

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

Одной из новых образовательных педагогических технологий является «квест-технология».

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

Возможности квеста, как средства формирования критического мышления у младших школьников, достаточно высоки. Внесение элементов игры, оживления в содержание, использование активных методов обучения и форм работы с младшими школьниками однозначно будут эффективны. Когда учащиеся принимают участие в квесте, расширяется их кругозор, они активно применяют знания и умения на практике, также квест прививает интерес к учебе в целом.

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 с определённой сюжетной линией. Как любая игра, квест несет в себе познавательную, развивающую, развлекающую функции.

Образовательный веб-квест, будучи инновационными инструментами обучения, способствует, на крепком фундаменте ранее полученных

теоретических знаний, узнать о новых явлениях, событиях, дополнить эти знания испытанными в игре впечатлениями, прикладным опытом.

Данные обстоятельства помогут нам сгруппировать характерные особенности образовательного веб-квеста:

- предоставляет свободу формирования личности ребёнка, полноту выражения его эмоций и впечатлений от игровой деятельности;

- являет собой весёлый, увлекательный перерыв в школьной деятельности, которая иногда бывает трудной, заунывной;

- формирует такие полезные для будущей жизнедеятельности качества как тщательность, ответственность, дисциплинированность, потому что условия игры содержит обязательные для выполнения всеми участниками игры компоненты, за нарушение которых следует отстранение от продолжения игры, игровая дисквалификация;

- развивает основные психические процессы, например, мышление и воображение, что полезно в прикладном плане, потому что мышление и воображение необходимы для моделирования игровых ситуаций, для назревшего изменения правил игры;

- наполняет практичными полезными знаниями, которые помогут сделать правильный выбор в тех или иных зачастую трудных жизненных ситуациях, например, в уличной обстановке, так как младшие школьники с помощью игр уже прочувствовали эти ситуации на себе в сюжетных, ролевых играх, имея таким образом необходимый опыт поведения;

- формирует потенциалы для становления, закрепления психических процессов, например, мышления, восприятия детей, что облекается способностью обрести необходимые коммуникативные навыки с представителями разных поколений, не только со своими ровесниками;

- развивает здоровую привычку всегда стремиться вперёд, развиваться, быть гармоничной личностью, формирует познавательный интерес к новым знаниям.

ГЛАВА 2. ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ ПО ПРОБЛЕМЕ ФОРМИРОВАНИЯ КРИТИЧЕСКОГО МЫШЛЕНИЯ У МЛАДШИХ ШКОЛЬНИКОВ СРЕДСТВАМИ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ КВЕСТ-ТЕХНОЛОГИИ

2.1 Организация экспериментальной работы по проблеме формирования критического мышления у младших школьников средствами образовательных квест-технологий

В качестве базы для экспериментального исследования является третий «А» класс МОУ СОШ г. Кыштым. В эксперименте участвовало 22 ученика, в возрасте 9-10 лет.

Целью нашего исследования является изучение уровня развития критического мышления у школьников начальной школы.

Задачи:

1. Подобрать методику и провести тест по изучению уровня развития критического мышления у младших школьников.
2. На основе данных результатов тестирования составить подборку квест-технологий по формированию критического мышления у младших школьников.

Для этого эксперимента мы выбрали методику Э.Ф. Замбацвяичене, с помощью которой изучали уровень критического мышления младших школьников. Тест состоит из четырех субтестов, включающих в себя вербальные задания.

В состав первого субтеста включены задания, которые требуют от школьников знаний дифференциации существенных и несущественных признаков предметов и простых понятий. Второй субтест представляет собой словесный вариант методики исключения «пятого лишнего». Результаты его проведения могут позволить судить об уровне сформированности операций обобщения, абстрагирования, выделения существенных признаков предметов и явлений. Третий субтест – это

задания на умозаключения по аналогии. Они требуют умственных навыков установления отношений и логических связей между понятиями. Четвертый субтест также направлен на исследование важной для данной ступени интеллектуального развития операции – обобщения.

Задания к субтестам приведены в Приложениях.

Каждый верный ответ оценивался определенным баллом, в зависимости от своей начальной сложности. Следующим шагом обработки теста являлся подсчет общей суммы баллов, полученных каждым школьником по каждому субтесту и всем четырем субтестам.

Общий балл мы сравнивали с максимально возможным баллом по данному тесту в целом (он составляет 100 баллов), и в соответствии с ним установили уровни развития критического мышления школьников:

100 – 75 баллов – высокий уровень развития;

74 – 50 баллов – средний уровень развития;

49 – 25 баллов – низкий уровень развития.

В первом субтесте ученики 3-го класса допустили ошибки в заданиях 7 – 10, так как они требовали не только владения определенной логической операцией, но и предметными знаниями.

Во втором субтесте возникали сложности при выполнении заданий 4, 5, 8, 10. Наиболее информативными, с точки зрения владения операцией обобщения и сравнения, являются остальные задания.

Третий субтест оказался наиболее сложным для младших школьников. Это связано с необычной формой построения заданий, и с теми требованиями к интеллектуальной деятельности, которые они предъявляют. Этот субтест информативен с точки зрения развития понятийного мышления, и с точки зрения понимания инструкции, навыков разнообразной интеллектуальной деятельности, наличия опыта подобного рода интеллектуальной внеучебной деятельности.

При выполнении заданий четвертого субтеста, ученики допустили ошибки в заданиях, которые требуют не только навыков обобщения,

подведения явлений или предметов под понятие, но и конкретных знаний окружающего мира.

Анализ данных этого исследования, позволил выделить учеников с разными уровнями развития критического мышления. Данные результаты представлены в рисунке 1.

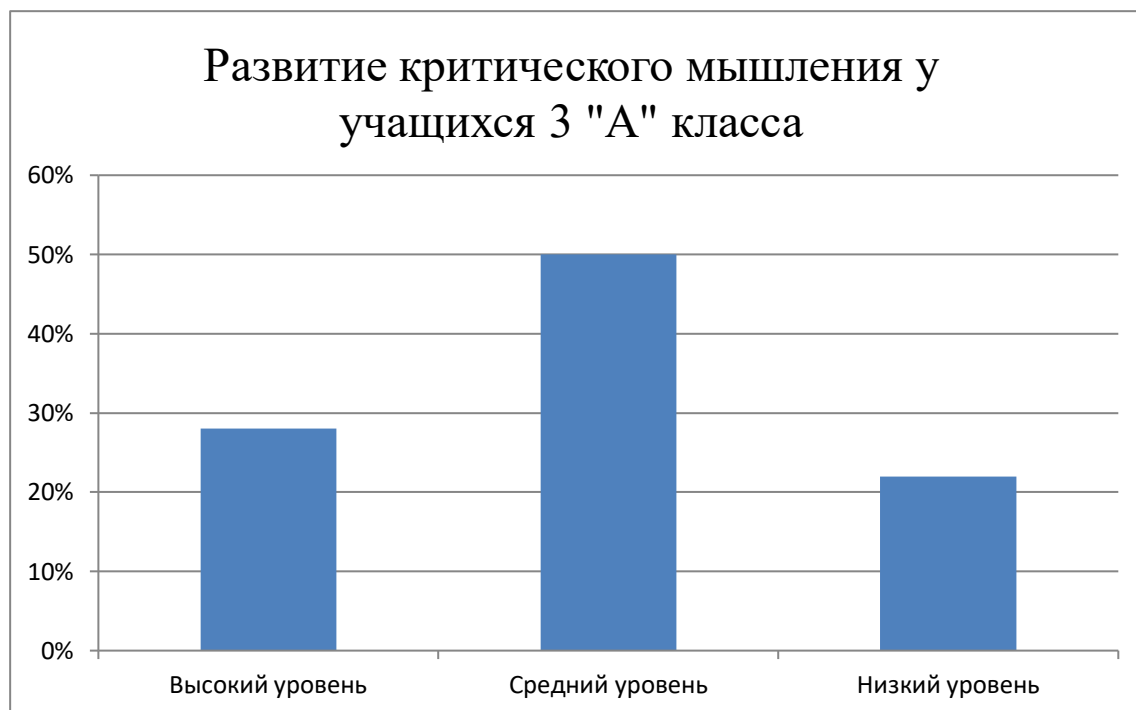


Рисунок 1 – Результаты исследования уровня развития критического мышления у учащихся 3 «А» класса

По данным результатам эксперимента можно сделать выводы:

- Высокий уровень развития критического мышления показали 28% учащихся.
- Средний уровень – 50% учащихся.
- Низкий уровень – 22% учащихся.

Преобладает уровень развития критического мышления в классе – средний.

Опираясь на полученные данные, мы рекомендуем организовывать работу по развитию критического мышления младших школьников еженедельно, с целью повышения его уровня.

2.2 Пакет образовательных квест-технологий по формированию критического мышления у младших школьников

Завершив эксперимент, мы определили, что педагог может использовать различные квест-технологии для формирования критического мышления младших школьников.

Этапы проведения квеста:

1. Вводная часть. Организационный момент.
 - 1.1. Вступительное слово преподавателя.
 - 1.2. Мотивация.
 - 1.3. Сообщение цели и задач квеста.
2. Основная часть мероприятия.
 - 2.1. Общие правила квест-игры.
 - 2.2. Выполнение тестовых заданий.
 - 2.3. Заполнение ментальной карты.
 - 2.4. Решение кроссворда.
 - 2.5. Нахождение ошибок в видеороликах.
 - 2.6. Работа с интерактивной схемой.
3. Заключительная часть мероприятия.
 - 3.1. Подсчет баллов.
 - 3.2. Заключительное слово преподавателя.

Технология квест позволяет реализовать наглядность, мультимедийность и интерактивность обучения.

Наглядность включает в себя различные виды демонстраций, презентаций, видео, показ графического материала в любом количестве.

Мультимедийность добавляет к традиционным методам обучения использование звуковых, видео, анимационных эффектов.

Интерактивность объединяет все вышеперечисленное и можно позволить воздействовать на виртуальные объекты информационной среды, может помогать внедрять элементы личностного ориентированного

обучения, предоставляет возможность учащимся лучше раскрывать свои способности.

Оборудование и материалы: презентация, задания с использованием Интернет-ресурса LearningApps.org, проектор, экран для проектора, фломастеры, таблички с названиями команд, дидактические материалы (листы с ребусами, пазл, листы с вопросами).

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», карточки с буквами русского и некоторыми из латинского алфавита (I N P O G S), монеты из картона, дартс, листы бумаги связанные с греческими мифами, зеркало.

Легенда: Ученики попадают в музей Древней Греции, который хранит тайну. Когда то давно здесь были спрятаны сокровища. Нужно их отыскать. 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 картины с подвигами Геракла, мечи, щиты и так далее. 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 плохую погоду поднялся сильнейший ветер и перемешал все экспонаты. Охранник уже очень 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 теленка;
- 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 картины и интересуется, знают ли дети, куда они попали.

Учитель: Однажды, в царство Аида спустился человек, ему удалось задобрить хмурого и мрачного владыку подземного царства и освободить погибшую жену, но он не смог ее удержать. 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 очи и засыпает, когда бог сна нежно касается его глаз своим жезлом.

Задание: в рассыпанных карточках 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 ребята, кто перед ними. Учитель: Зевс не пустит вас просто так. Сначала необходимо ответить на вопросы и выполнить задание:

- Как звали братьев Зевса.
- У какой богини было прозвище Пенорожденная?
- Как Геракл за один день успел очистить Авгиевы конюшни?
(Изменил русла рек, направил их воды через конюшни)
- Какое особенное свойство имели яблоки Гесперид? (Наделяли вечной молодостью)
- Кого из известных титанов освободил Геракл? Что сделал он для людей?
- Кто из героев был основателем олимпийских игр?
- Многие видели по телевизору соревнования по бегу на длинные дистанции. Как называются эти 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, дающую неуязвимость (Ахилл)

– Кто выковал ему щит? (Гефест)

– Но, неуязвимого Ахилла все же убили. Как же удалось его одолеть? Какая поговорка связана с этой легендой. (Ядовитая стрела, пущенная Парисом угодила в пятку, которая оказалось единственным слабым местом «Ахиллесова пята» – уязвимое место)

– Как называлась пища греческих богов, дающая им юность навечно и бессмертие? (Нектар, амброзия)

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

4. Скала Прометея

На слайде кадр из мультфильма о Прометее. Учитель спрашивает учеников, знают ли они, кто это.

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

– Кто освободил титана? (Геракл)

На отдельных листах выражения, связанные с греческими мифами. Нужно дать объяснение. Команда рассматривает выражения, затем каждый берет то, что 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, знают ли ребята, что случилось с этими героями, кто их заколдовал. (Медуза Горгона)

– Кто знает, как можно победить это чудовище?

– И кто это сделал? (Персей)

Задание: Теперь вы попробуете себя в роли Персея. Не смотря на голову Горгоны, надо только в зеркале увидеть надпись и расшифровать ее. Как зовут богиню, которой Персей передал голову Медузы Горгоны. Она прикрепила ее к 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.

– Дикое существо, полулюди-полукони, обитатели гор и лесов. (Кентавры).

– Тело этого существа с передней стороны как у льва, посередине – как у козы, с задней 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, телом льва и птичьими крыльями. В наказание послала Гера на Фивы. Чудище сидело около города и задавало загадку: «Кто утром ходит на четырех ногах, днем на двух, вечером на трех?» Того, кто не сумел 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 полученных знаний, 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 мы не будем проводить обычный урок, а вот почему! В классе нужно 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 четыре команды, учитель вручает каждой команде конверт с заданием.

1. «Прямоугольники вокруг нас»

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

2. «Кто точнее» Каждая команда измеряет кабинет старинным методом, который им попался в конверте и записывает 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.

Далее 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 двух команд, слайд с геометрическими фигурами, жетоны из картона.

Легенда: Сегодня мы отправляемся в путешествие по океану математики. В нашем плавании могут встречаться различные препятствия, но мы постараемся справиться с ними с помощью наших знаний и умений.

Станции:

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

Ход урока:

1. Бухта «Считаля»

Мы начинаем плавание в бухте «Считаля».

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

$$(44 + 28) : 9 \text{ (Б)}$$

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

$$90 - 32 : 4 \text{ (И)}$$

$$600 : 10 \cdot 3 : 18 \text{ (Б)}$$

$$(80 - 35) : 15 \text{ (И)}$$

$$650 : 5 \cdot 4 : 10 \text{ (Т)}$$

$$27 \cdot 4 - 38 \text{ (К)}$$

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

$$20 \cdot 9 : 30 \text{ (Д)}$$

$$100 - 72 : 9 \cdot 11 \text{ (Е)}$$

$$75 : 3 \cdot 2 - 18 \text{ (О)}$$

$$15 \cdot (16 - 9) : 3 \text{ (Ю)}$$

$$800 : 100 \cdot 9 : 3 \text{ (Л)}$$

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 отправиться в плавание.

2. «Остров Геометрии»

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

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

3. «Шторм Алгебра»

Запасы воды пополнены и мы плывем дальше. Но теперь на нас надвигается шторм. Чтобы вывести корабли из шторма необходимо высчитать курс.

4. «Море логики»

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

Пират спрятал свои трофеи в три сундука, 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, которая выполнит задание первой получает три жетона, команда, выполнившая второй – один жетон.

Рефлексия.

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

Цели и задачи: проверить и закрепить с учениками третьего класса знания о чрезвычайных ситуациях и правилах безопасности в чрезвычайной ситуации, 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 отправляемся 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 задания команда получает карточку с буквой «Б».

2. Станция «Опасности в школе».

– Представьте, что вы на уроке технологии. Покажите и расскажите, как 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.) Ученикам необходимо объяснить, как и почему надо себя вести в этих местах.

При успешном прохождении задания 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 задания 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 задания команда получает следующую 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 задания команда приобретает карточку с буквами «П», «А», «С».

6. Станция «Пешеходная»

- Назовите знаки дорожного движения.
- Распределите по группам: предупреждающие, запрещающие, указательные. (Знаки можно показать на карточках или слайдах.)

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

7. Станция «Опасности рядом»

- Разгадайте ребусы. Какую опасность могут в себе таить эти предметы?

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

8. Станция «Безопасность в доме».

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

После прохождения задания 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 дети отвечают либо «Это я, это я, это все мои друзья», если думаете, что вы поступайте так же, как

было сказано, либо отвечаете «Нет, не я, нет, не я, это не мои друзья», если думаете, 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 отличном прохождении задания команды забирают карточку с буквами «Т», «О», «В», «А».

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

Подведение итогов, рефлексии.

Вывод по 2 Главе

Проведя методику Э. Ф. Замбацявичен по изучению уровня критического мышления у младших школьников, можно сделать вывод о том, что преобладающий уровень развития критического мышления в классе – средний (50%).

Наиболее хорошо развитыми компонентами критического мышления выявлены навыки:

- дифференциации существенных и несущественных признаков предметов и простейших понятий;
- операции обобщения, абстрагирования;
- выделения существенных признаков предметов и явлений.

Навыки установления отношений и логических связей между понятиями, умозаключения по аналогии - развиты наиболее слабо.

На основе результатов данного тестирования нами был собран пакет квест-технологий по формированию критического мышления у младших школьников. Квест-технологии несут в себе элемент конкретности, они способствуют развитию аналитических способностей у детей. Использование квест-технологий расширяет рамки образовательного пространства, формирует критическое мышление учеников в начальной школе.

При использовании данной технологии очень важно:

- постепенно усложнять задания,
- вводить новые элементы работы.

При соблюдении всех пунктов виден прогрессирующий результат в развитии формирования уровня критического мышления ученика начальной школы.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Проведя теоретический анализ проблемы формирования критического мышления у младших школьников средствами квест-технологий можно сделать вывод, что критическое мышление – это умение логически мыслить.

Критическое мышление как обширная категория, располагающаяся на стыке психологии и педагоги, стоит на фундаменте основополагающих умений, к числу которых можно отнести верное истолкование, понимание тех или иных событий, явлений, фактов, некая прозорливость, проницательность, а также ясное мышление, позволяющее чётко, точно анализировать, оценивать, формулировать выводы.

Критическое мышление обуславливает формирование у человека взаимосвязанных логических моделей, которые в совокупности закладывают решение о том, принять как истинный тот или иной информационный посыл, отвергнуть его или же, предварительно оставить его сущностную оценку на последующее время.

Каждый ребёнок в своём становлении и в процессе социальной адаптации проходит ряд ступеней, обуславливающих формирование различных форм мышления. Рассматриваемое нами в рамках настоящей выпускной квалификационной работы критическое мышление имеет ярко выраженный прикладной характер, очень полезно и практично для использования не только в ходе получения начального образования, но и в целом для жизнедеятельности за стенами школы.

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

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

Одной из новых образовательных педагогических технологий является «квест-технология».

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

Возможности квеста, как средства формирования критического мышления у младших школьников, достаточно высоки. Внесение элементов игры, оживления в содержание, использование активных методов обучения и форм работы с младшими школьниками однозначно будут эффективны. Когда учащиеся принимают участие в квесте, расширяется их кругозор, они активно применяют знания и умения на практике, также квест прививает интерес к учебе в целом.

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 с определённой сюжетной линией. Как любая игра, квест несет в себе познавательную, развивающую, развлекающую функции.

Образовательный веб-квест, будучи инновационными инструментами обучения, способствует, на крепком фундаменте ранее полученных теоретических знаний, узнать о новых явлениях, событиях, дополнить эти знания испытанными в игре впечатлениями, прикладным опытом.

Данные обстоятельства помогут нам сгруппировать характерные особенности образовательного веб-квеста:

- предоставляет свободу формирования личности ребёнка, полноту выражения его эмоций и впечатлений от игровой деятельности;

- являет собой весёлый, увлекательный перерыв в школьной деятельности, которая иногда бывает трудной, заунывной;

- формирует такие полезные для будущей жизнедеятельности качества как тщательность, ответственность, дисциплинированность, потому что условия игры содержит обязательные для выполнения всеми участниками игры компоненты, за нарушение которых следует отстранение от продолжения игры, игровая дисквалификация;

- развивает основные психические процессы, например, мышление и воображение, что полезно в прикладном плане, потому что мышление и воображение необходимы для моделирования игровых ситуаций, для назревшего изменения правил игры;

- наполняет практичными полезными знаниями, которые помогут сделать правильный выбор в тех или иных зачастую трудных жизненных ситуациях, например, в уличной обстановке, так как младшие школьники с помощью игр уже прочувствовали эти ситуации на себе в сюжетных, ролевых играх, имея таким образом необходимый опыт поведения;

- формирует потенциалы для становления, закрепления психических процессов, например, мышления, восприятия детей, что облекается способностью обрести необходимые коммуникативные навыки с представителями разных поколений, не только со своими ровесниками;

- развивает здоровую привычку всегда стремиться вперёд, развиваться, быть гармоничной личностью, формирует познавательный интерес к новым знаниям.

Проведя методику по изучению уровня критического мышления у младших школьников, можно сделать вывод, что преобладающий уровень развития критического мышления в классе – средний.

Наиболее хорошо развитыми компонентами критического мышления были выявлены навыки:

- дифференциации существенных и несущественных признаков предметов и простейших понятий;
- операции обобщения, абстрагирования;
- выделения существенных признаков предметов и явлений.

Навыки установления отношений и логических связей между понятиями, умозаключения по аналогии – развиты наиболее слабо.

На основе данных результатов тестирования нами был составлен пакет квест-технологий по формированию критического мышления у младших школьников. Квест-технологии несут в себе элемент конкретности, они способствуют развитию также аналитических способностей. Использование квест-технологий расширяет рамки образовательного пространства, формирует критическое мышление учеников в начальной школе.

При использовании данной технологии важно:

- постепенно усложнять задания;
- вводить новые элементы работы.

При соблюдении всех пунктов виден прогрессирующий результат в развитии формирования уровня критического мышления ученика начальной школы.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Ананьев, Б.Г. Особенности восприятия пространства у детей. / Е.Ф. Рыбалко – Москва: Просвещение, 1964. – 504 с.
2. Андреева, М. В. Технологии веб-квест в формировании коммуникативной и социокультурной компетенции. // Информационно-коммуникационные технологии в обучении иностранным языкам. Тезисы докладов I Международной научно-практической конференции - Москва: 2004.
3. Божович, Л.И. Личность и ее формирование в детском возрасте – Санкт-Петербург.:2008. – 164 с.
4. Брушлинский, А. В. Психология мышления и проблемное обучение / А.В. Брушлинский. — Москва: 1983. – 96 с.
5. Быховский, Я.С. Образовательные ВЕБ-КВЕСТЫ, Москва: Из-во МГУ, 2000
6. Выготский, Л.С. Педагогическая психология - Москва: Педагогика-пресс,1996. – 523 с.
7. Загашев, И. О. Критическое мышление: технология развития. – Санкт-Петербург: Издательство «Альянс «Дельта», 2003.- 284 с.
8. Загашев, И. О.«Умение задавать вопросы». – Санкт-Петербург: Издательство «Альянс «Дельта», 2005. – 284 с.
9. Заир-Бек, С.И Развитие критического мышления на уроке. / И. В. Муштавинская - Москва: Просвещение, 2004. – 261 с.
10. Киселев, Г.М. Информационные технологии в педагогическом образовании: Учебник / Г.М. Киселев, Р.В. Бочкова. — 2-е изд., перераб. и доп. — Москва: 2008. – 132 с.
11. Кларин, М.В. Развитие критического и творческого мышления / Н.В. Кларин, Москва: 2004. - С. 3-10.
12. Климов, Е.А. Психология профессионального самоопределения /Е.А. Климов. – Ростов-на-Дону: Б.и., 1996.– 509 с.

13. Коногорская, С.А. Из опыта изучения пространственно-речевых представлений первоклассников. // Вопросы психологии. Москва: 2013. - С. 37
14. Кочетов, А.И. Содержание, формы и виды трудового воспитания школьников / А.И. Кочетов. – Минск: Б.и., 1984. – 160 с.
15. Кукушин, В.С. Педагогика начального образования /А. В.Болдырева-Вараксина – Москва: 2005.
16. Микадзе, Ю.В. Нейропсихология детского возраста: учебное пособие. – Санкт-Петербург.:2013. – 288 с.
17. Муштавинская, И.В. Технология развития критического мышления: научно-методическое осмысление– Санкт-Петербург: 2003.
18. Новикова, А.А. Медиаобразовательные квесты. // Инновации в образовании / А. В.Федоров. 2008. - С.71-93.
19. Осипова, А.А. Технология развития критического мышления: теоретические основы и применение в учебном процессе. Санкт-Петербург: 2001.
20. Осяк, С.А. ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЙ КВЕСТ – СОВРЕМЕННАЯ ИНТЕРАКТИВНАЯ ТЕХНОЛОГИЯ. // Современные проблемы науки и образования /С. С. Султанбекова– Москва: 2015.
21. Панфилова, А.П. Инновационные педагогические технологии: Активное обучение: учеб.пособие для студ. высш. учеб. заведений / А.П. Панфилова. — М.: Издательский центр «Академия», – 2009. – 192 с.
22. Полат, Е.С. Новые педагогические и информационные технологии в системе образования / Е.С. Полат. – Москва: Издательский центр «Академия». – 2002. – с. 272.
23. Полат, Е.С. Современные педагогические и информационные технологии в системе образования: учебное пособие для студентов высших учебных заведений / Е.С. Полат, М.Ю. Бухаркина. – Москва: Издательский центр «Академия». 2007. – 368 с.

24. Селевко, Г.К. Педагогические технологии на основе дидактического и методического усовершенствования УВП. – Москва: НИИ школьных технологий, 2005. – 288 с.
25. Темпл, Ч. Критическое мышление и критическая грамотность / Ч. Темпл. // Перемена, Москва: 2005. - С.15-20.
26. Халперн, Д. Психология критического мышления / Д. Халперн. – Санкт-Петербург: Питер, 2000.- 224с.
27. Хуторской, А.В. Ключевые компетенции как компонент личностно ориентированной парадигмы образования / А.В. Хуторской. // Народное образование. Москва: 2003. –С. 58-64.
28. Чернышева, Н.С. Характер младшего школьника / Н.С. Чернышева. - Москва: 2006. - 306 с.
29. Чистякова, С.Н. Школа и выбор профессии / С.Н. Чистякова. – Москва: Педагогика 1987. – 114 с.
30. Эльконин, Д.Б. Избранные психологические труды / Д.Б. Эльконин. – Москва: Педагогика, 1989. – 560 с.

ПРИЛОЖЕНИЕ А

Задания к 1 субтесту

1. У сапога есть...шнурок, пряжка, подошва, ремешки, пуговицы.
2. В тёплых краях обитает...медведь, олень, волк, верблюд, пингвин.
3. В году...24 мес., 3 мес., 12 мес., 4 мес., 7 мес.
4. Месяц зимы...сентябрь, октябрь, февраль, ноябрь, март.
5. В России не живёт...соловей, аист, синица, страус, скворец.
6. Отец старше своего сына...часто, всегда, никогда, редко, иногда.
7. Время суток...год, месяц, неделя, день, понедельник.
8. Вода всегда...прозрачная, холодная, жидкая, белая, вкусная.
9. У дерева всегда есть...листья, цветы, плоды, корень, тень.
10. Пассажирский транспорт...комбайн, самосвал, автобус, экскаватор, тепловоз.

ПРИЛОЖЕНИЕ Б

Задания ко 2 субтесту

1. Тюльпан, лилия, фасоль, ромашка, фиалка.
2. Река, озеро, море, мост, болото.
3. Кукла, медвежонок, песок, мяч, лопата.
4. Москва, Санкт-Петербург, Вашингтон, Самара, Новгород.
5. Шиповник, сирень, каштан, жасмин, ракета.
6. Курица, петух, лебедь, гусь, индюк.
7. Окружность, треугольник, четырёхугольник, указка, квадрат.
8. Саша, Витя, Стасик, Петров, Коля.
9. Число, деление, сложение, вычитание, умножение.
10. Весёлый, быстрый, грустный, вкусный, осторожный.

ПРИЛОЖЕНИЕ В

Задания к 3 субтесту

Таблица В.1 – Задания к 3 субтесту

1.	Огурец	Роза
	Овощ	Сорняк, роса, садик, цветок, земля
2.	огород	Сад
	Морковь	Забор, грибы, яблоня, колодец, скамейка
3.	Учитель	Врач
	Ученик	Очки, больница, палата, больной, термометр
4.	Цветок	Птица
	Ваза	Клюв, чайка, гнездо, перья
5.	Перчатка	Сапог
	Рука	Чулки, подошва, кожа, нога, щётка
6.	Тёмный	Мокрый
	Светлый	Солнечный, скользкий, сухой, тёплый, холодный
7.	Часы	Термометр
	время	Стекло, температура, кровать, больной, врач
8.	Машина	Лодка
	Мотор	Река, маяк, парус, волна
9.	Стол	Пол
	Скатерть	Мебель, ковёр, пыль, доски, гвозди
10.	Стул	Игла
	Деревянный	Острая, тонкая, блестящая, короткая, стальная

ПРИЛОЖЕНИЕ Г

Задания к 3 субтесту

1. Метла, лопата – ... (инструменты).
2. Лето, зима – ... (времена года).
3. Окунь, карась – ... (рыбы).
4. Огурец, помидор – ... (овощи).
5. Сирень, ракита – ... (кустарники).
6. Шкаф, диван – ... (мебель).
7. Июнь, июль – ... (месяцы).
8. День, ночь – ... (время суток).
9. Слон, муравей – ... (животные).
10. Дерево, цветок – ... (растения).