



**МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ**  
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение  
высшего образования  
**«ЮЖНО-УРАЛЬСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ГУМАНИТАРНО-  
ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»**  
(ФГБОУ ВО «ЮУрГГПУ»)

Колледж ФГБОУ ВО «ЮУрГГПУ»

**КВЕСТ-ТЕХНОЛОГИИ КАК СПОСОБ ФОРМИРОВАНИЯ УЧЕБНО-  
ПОЗНАВАТЕЛЬНОЙ МОТИВАЦИИ МЛАДШИХ ШКОЛЬНИКОВ**

Выпускная квалификационная работа  
Специальность 44.02.02 Преподавание в начальных классах  
Форма обучения очная

Работа рекомендована к защите  
« 22 » мая 2023 г.  
Заместитель директора по УР  
Д. Расцектаева Расцектаева Д.О.

Выполнил:  
студент группы ОФ-418-165-4-1  
Гарбер Илья Игоревич  
Научный руководитель:  
преподаватель колледжа  
Селезнева Евгения Александровна

Челябинск  
2023

## ОГЛАВЛЕНИЕ

ВВЕДЕНИЕ .....	3
ГЛАВА 1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЙ АСПЕКТ МОТИВАЦИОННОЙ СФЕРЫ ОБУЧАЮЩИХСЯ МЛАДШИХ КЛАССОВ .....	7
1.1 Понятие мотивационной сферы младших школьников и способы его развития в психолого-педагогической литературе.....	7
1.2 Образовательные технологии, направленные на формирование мотивации в обучении младших школьников .....	11
1.3 Особенности использования квест-технологии на уроках в начальной школе как способ повышения мотивации обучения .....	15
Выводы по первой главе .....	23
ГЛАВА II. ЭМПИРИЧЕСКАЯ РАБОТА ПО ВНЕДРЕНИЮ КВЕСТ-ТЕХНОЛОГИЙ В ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЙ ПРОЦЕСС С ЦЕЛЬЮ ФОРМИРОВАНИЯ ПОЛОЖИТЕЛЬНОЙ МОТИВАЦИИ К ОБУЧЕНИЮ МЛАДШИХ ШКОЛЬНИКОВ .....	25
2.1 Описание педагогического опыта по проведению диагностики уровня мотивации к обучению младших школьников .....	25
2.2 Разработка серии мотивационных квестов для младших школьников ...	33
2.3 Сравнительный анализ констатирующего и контрольного этапов исследования .....	36
Выводы по второй главе .....	38
ЗАКЛЮЧЕНИЕ .....	41
БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЙ СПИСОК .....	43
ПРИЛОЖЕНИЕ.....	47

## ВВЕДЕНИЕ

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

По мнению К.Д. Ушинского интересное обучение не перечеркивает умения работать с усилием, а наоборот, будет подспорьем. На сегодняшний день, одна из профессиональных компетенций учителя начальных классов связана с умением правильно построить образовательный процесс. С учетом современных педагогических технологий, необходимостью выполнения социального заказа, одним из некоторых требований которого является готовность и способность обучающихся к саморазвитию, хорошо развитая мотивация к обучению и познанию, освоение обучающимися УУД, обеспечивающих овладение ключевыми компетенциями, составляющими основу умения учиться.

Большинство же учителей продолжает применять в своей работе, только традиционные педагогические технологии. Обучающиеся на уроках предстают в качестве пассивных слушателей и часто выносят для себя мало полезного. В современных условиях изменившиеся приоритеты образования требуют обновления технологий, посредством слияния различных форм и методов, быстрому доступу к информации, применения Интернет-ресурсов и интерактивного взаимодействия обучающихся.

Одной из таких новейших технологий можно назвать квест-технология. В современной образовательной практике она представляет собой модель, в которой сочетается целенаправленный поиск при

выполнении проблемного задания с приключениями или игрой по определенному сюжету. Это технология, в которой процесс поиска становится формой организации познания мира: обучающиеся в процессе поиска открывают и приобретают новые знания, способы деятельности, учатся быстро решать возникающие проблемы [1].

Актуальность исследования отражена в нормативных документах. Принимая во внимание ст. 48 Федерального закона «Об образовании в Российской Федерации», в которой идет речь, о том, что необходимо развивать у обучающихся познавательную активность, самостоятельность, инициативность, творческие способности, формировать гражданскую позицию, способность к труду и жизни в условиях современного мира и использовать педагогически обоснованные и делающие возможным образование высокого качества методы обучения и воспитания [31].

В Новом Стандарте (ФГОС НОО 3 поколения) отмечено, что педагоги начальной школы призваны воспитывать в каждом ребенке самостоятельную личность, социально активную, творчески развитую с расширенным кругозором, с устойчивыми учебно-познавательными интересами, которая умеет находить информацию, мыслить критически, вступать в коммуникацию, что является наиболее значимыми компетенциями, основополагающими умения учиться и соответствуют требованиям современного информационного общества, инновационной экономики [31].

Переход начальной школы на стандарты образования третьего поколения требует от педагогов абсолютно нового подхода и к организации обучения. Решением данной педагогической задачи на наш взгляд может стать применение квест технологии в процессе обучения.

В связи с вышесказанным, нами была сформулирована следующая тема выпускной квалификационной работы: «Квест-технологии как способ формирования учебно-познавательной мотивации младших школьников».

Объектом исследования является процесс формирования познавательной мотивации у младших школьников.

Предмет заключается в применении квест технологий как средства повышения познавательной мотивации младших школьников.

Цель состоит в изучении теоретических аспектов мотивационной сферы обучающихся младших классов, подборе методики квест-технологий и внедрение квест-технологии в образовательный процесс с целью повышения уровня учебно-познавательной мотивации младших школьников.

Задачи для достижения цели были сформированы следующие:

1. Проанализировать психолого-педагогическую литературу по вопросу развития мотивационной сферы младших школьников.
2. Изучить современные образовательные технологии направленные на повышение уровня мотивации обучения младших школьников.
3. Выделить особенности применения квест-технологий на уроках.
4. Провести диагностику уровня мотивации младших школьников.
5. Разработать и внедрить серию мотивационных квестов.
6. Обобщить и проанализировать эмпирическую часть исследования.

Для решения данных задач нами были задействованы следующие методы исследования:

– теоретические (изучение психолого-педагогической литературы, анализ приёмов и методов, видеоматериалов, методы логического рассуждения)

– эмпирические (наблюдение, опрос, беседа, анкетирование, интерактивные методы взаимодействия, эксперимент).

На основе поставленной нами цели и задачах, нами была сформулирована следующая гипотеза: если в процесс обучения младших школьников внедрить задания на основе квест технологии, то мотивация обучающихся к процессу обучения может наблюдаться положительная динамика.

Практическая значимость нашего исследования заключается в том, что применение разработанных нами серии квестов поможет значительно упростить процесс мотивирования детей к процессу обучения.

Место проведения эмпирической части исследования: МАОУ «Гимназия № 93 им. А.Ф. Гелича».

В теоретической части нашей исследовательской работы будут подробно изучены и проанализированы различные психолого-педагогические источники, на основе чего будут сделаны выводы, которые будут положены в основу эмпирической части исследования. Во второй части исследования будут представлены результаты проведенной нами работы.

Структура работы: работа состоит из введения, двух глав, выводов по главам, заключения, библиографического списка и приложения.

# ГЛАВА 1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЙ АСПЕКТ МОТИВАЦИОННОЙ СФЕРЫ ОБУЧАЮЩИХСЯ МЛАДШИХ КЛАССОВ

## 1.1 Понятие мотивационной сферы младших школьников и способы его развития в психолого-педагогической литературе

Успех учебной деятельности зависит не только от усвоения обучающимися знаний, но и от мотивации учения, то есть от стремлений самоутвердиться, достигать высоких результатов. Чем выше уровень мотивации, тем больше факторов побуждают ребенка к деятельности, тем больших результатов он может достичь. Развитие у обучающегося положительной учебной мотивации является основой эффективности учебного процесса. Управление процессом учения требует от учителя понимания сущности мотивации учебной деятельности, основных закономерностей ее функционирования и развития.

Впервые слово «мотивация» употребил А. Шопенгауэр в статье «Четыре принципа достаточной причины» (1900-1910). Затем этот термин прочно вошел в психологический и педагогический обиход для объяснения причин поведения человека.

По мнению И.А. Зимней, «мотивация – это запускной механизм, который вызывает целенаправленную активность физиологического и психологического плана, управляющий поведением человека» [9]. А.Н. Леонтьев же считает, что мотивация – это совокупность движущих сил, которые побуждают человека к деятельности, имеющей определенную целевую направленность [15].

Анализ литературных источников показывает, что в современной психологии и педагогике отсутствует единство в определении сущности понятия «мотивация».

Для нашей работы мы выделили наиболее подходящее определение. Мотивация – это собирательное наименование методов и средств

побуждения обучающихся к познанию и обучению, активному усвоению учебного материала [22].

Под понятием «мотивация» круг психологов понимают несколько психологических явлений, а именно:

1) систему факторов или совокупность причин, которые направляют человека к выполнению определенных действий или бездействия, побуждают к активности;

2) осознанное использование целой системы возбудителей, которые способствуют активизации деятельности;

3) процесс развертывания системы возбудителей, непосредственно происходит в структуре соответствующей деятельности.

Отсутствие единства определений понятия мотивации свидетельствует о разносторонности аспектов этого вопроса, а также о сложности и многозначности самой мотивации. В педагогике и педагогической психологии мотивация имеет различные определения.

В частности, А.К. Маркова считает, что мотивация является многомерным образованием отдельных мотивов, потребностей, целей, намерений, интересов, идеалов, ценностей. Она подчеркивает, что «учебная мотивация состоит из ряда побуждений, постоянно меняются и вступают в новые связи друг с другом. Поэтому становление мотивации – не просто рост положительного или усиление негативного отношение к учебе, а усложнение структуры мотивационной сферы, побуждений, входящих в нее» [18]. М.И. Алексеева считает, что мотивация – это совокупность причин, которые определяют различные проявления активности обучающихся [2].

Разница в определении сущности мотивации в целом и учебной мотивации в частности проявляется в различных подходах к определению понятия «мотив». А.Н. Леонтьев среди них выделял понимаемые (знаемые), реально действующие, материальные, идеальные, смыслообразующие (побуждая деятельность, придают ей личностный характер).



Далее рассмотрим выделенные психологом виды мотивов по характеру участия в действии.

1. «Знаемые» (понимаемые) мотивы определяют понимание человеком необходимости осуществления соответствующих деятельностей, но не имеют для их реального осуществления побудительной силы. Данное обстоятельство связано с разрывом между собственно знанием и информацией. «Знаемые» мотивы представляют собой те или иные ценности общественного сознания, не ставшие реально действующими мотивами индивида как раз в силу отсутствия у него соответствующей этим ценностям жизненной практики.

2. «Реально действующие» мотивы побуждают все деятельности, реально осуществляемые индивидом.

По мнению нескольких педагогов-психологов мотивы делятся на:

– осознаваемые мотивы – это мотивы, побуждающие человека поступать и вести себя в соответствии со своими взглядами, знаниями, принципами. Примеры таких мотивов – большие жизненные цели, которые направляют деятельность в течение длительных периодов жизни. Если человек не только осознает, в принципе, как надо себя вести (убеждение), но и знает конкретные способы поведения, определяемые целями такого поведения, то тогда мотивы его поведения осознанны;

– неосознаваемые мотивы. (А.Н.Леонтьев, Л.И.Божович, В.Г. Асеев и др.) Неосознаваемые мотивы – это мотивы, при удовлетворении которых человек не отдает себе отчета в том, что побуждает его к деятельности. К неосознаваемым мотивам относятся, прежде всего, влечения и установки.

Различные подходы к определению сущности мотивации порождают различные трактовки мотива. Мотив – это важнейшая составляющая мотивационной сферы человека, это реальное побуждение, которое заставляет человека действовать в определенной жизненной ситуации, при определенных условиях.

В англоязычной литературе принимается более широкое толкование мотива. В словаре Н. Вебстера под этим термином подразумевают нечто внутри субъекта (потребность, идея, органическое состояние или эмоция), побуждающие его к действию. Поэтому во избежание смысловых ошибок, слово  *motive*  следует переводить как «побуждение», «состояние побуждения», «стремление», «импульс», «мотивация».

Мотивы служат для определения деятельности, активности ребенка и направленности. Мотивы формируются под влиянием учебной деятельности и отличаются множественностью и структурированностью. Структура мотивов состоит в том, что любая деятельность обеспечена не одним мотивом, а целой системой, одни из которых являются доминирующими, другие – подчиненными.

Л. И. Божович в своей работе «Проблемы развития мотивационной сферы ребенка» установила, что учебная деятельность школьников побуждается целой системой разнообразных мотивов.

В начале своей школьной жизни, имея внутреннюю позицию школьника, он хочет учиться, причем учиться хорошо, отлично. Получение высокой отметки становится для ребенка целью, за которой могут стоять различные мотивы. Один из них – социальный мотив учения, связанный с подтверждением своего нового статуса школьника. Когда ребенок успешно учится, его хвалят и учитель, и родители, его ставят в пример другим детям. В классе мнение учителя не просто решающее, но единственное авторитетное, с которым все считаются, высокие отметки обеспечивают особый статус в коллективе. Кроме того, высокие отметки для маленького ученика – залог его эмоционального благополучия, предмет гордости, источник других поощрений, его особенно значительные успехи отмечаются сладким пирогом или подарком – в зависимости от семейных традиций.

Многие отстающие в учении школьники интеллектуально пассивны. Они проявляют интерес чаще всего к наиболее легким, не основным

дисциплинам (физкультура, музыка). Трудные, малопонятные учебные предметы, связанные с постоянно низкими оценками – русский язык и математика – редко вызывают познавательный интерес.

Мотивация достижения в начальных классах нередко становится доминирующей. У детей с высокой успеваемостью ярко выражена мотивация достижения успеха – желание хорошо, правильно выполнить задание, получить нужный результат.

Престижная мотивация характерна для детей с завышенной самооценкой и лидерскими наклонностями. Она побуждает ученика учиться лучше одноклассников, выделиться среди них, быть первым. Если престижной мотивации соответствуют достаточно развитые способности, она становится мощным двигателем развития отличника, который будет на пределе своей работоспособности добиваться наилучших учебных результатов.

У неуспевающих учеников престижная мотивация не развивается. Мотивация достижения успеха, а также цель получения высокой оценки для них характерны в начале обучения в школе. Но и в это время в мотивации достижения отчетливо проявляется вторая тенденция – мотивация избегания неудач.

Таким образом, практически все дети приходят в школу с желанием хорошо учиться. В процессе обучения у них формируются различные учебные мотивы, у каждого складывается особая мотивационная система. К концу младшего школьного возраста у части детей могут поменяться мотивы, следовательно, и отношение к учению изменится.

## 1.2 Образовательные технологии, направленные на формирование мотивации в обучении младших школьников

Введение новых технологий вносит радикальные изменения в систему образования: ранее ее центром являлся учитель, а теперь – обучающийся.

Это дает возможность каждому ученику обучаться в подходящем для него темпе и на том уровне, который соответствует его способностям.

Сейчас на помощь учителю в формировании положительной устойчивой мотивации к учебной деятельности пришли новые педагогические технологии:

- личностно-ориентированная;
- технология уровневой дифференциации
- проблемное обучение;
- игровые;
- информационно-коммуникационные технологии (ИКТ);
- здоровьесберегающие;
- квест-технологии и др.

Внедрение новых педагогических технологий в учебный процесс позволяет активизировать процесс обучения, реализовать идеи развивающего обучения, повысить темп урока, увеличить объем самостоятельной работы обучающихся. Использование этих технологий в учебном процессе является необходимостью современного школьного образования.

Использование различных технологий на уроках позволяет разнообразить формы работы, деятельность обучающихся, активизировать внимание, повысить творческий потенциал личности, позволяет экономить время урока. Задания с последующей проверкой активизируют внимание учащихся, формируют орфографическую зоркость. С помощью ИКТ возможно разгадывание кроссвордов, просмотр иллюстраций, рисунков, различных занимательных заданий, которые воспитывают интерес к уроку, делают урок более интересным.

Представим кратко названные технологии в таблице 1.

Таблица 1 – Обзор образовательных технологий

Название технологии	Сущность технологии
1	2
Личностно-ориентированная технология обучения	<p>Это такое обучение, где во главу угла ставится личность обучаемого, его самобытность, самооценность, субъектный опыт каждого сначала раскрывается, а затем согласовывается с содержанием образования.</p> <p>Личностно ориентированное обучение исходит из признания уникальности субъектного опыта самого обучаемого, как важного источника индивидуальной жизнедеятельности, проявляемой, в частности, в познании.</p> <p>Помогает в создании творческой атмосферы на уроке, а так же создает необходимые условия для развития индивидуальных способностей</p>
Квест-технология	<p>Педагогическая технология, основанная на системно-деятельностном и личностном подходах, сочетающая технологии проблемного, проектного и игрового обучения, с целью достижения определенных учебных целей и ориентированная на формирование познавательной активности и мотивации обучающихся, развитие их, как активны участников педагогического процесса</p>
Здоровьесберегающие технологии	<p>Использование данных технологий позволяют равномерно во время урока распределять различные виды заданий, чередовать мыслительную деятельность, определять время подачи сложного учебного материала, выделять время на проведение самостоятельных и контрольных работ, нормативно применять ТСО, что дает положительные результаты в обучении</p>

Продолжение таблицы 1.

Название технологии	Сущность технологии
1	2
<p>Информационно-коммуникационные технологии</p>	<p>Главным преимуществом технологии является наглядность, так как большая доля информации усваивается с помощью зрительной памяти, и воздействие на неё очень важно в обучении. Информационные технологии помогают сделать процесс обучения творческим и ориентированным на обучающегося. Использование ИКТ на уроках позволяет:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- сделать процесс обучения более интересным, ярким, увлекательным за счёт богатства мультимедийных возможностей;</li> <li>- эффективно решать проблему наглядности обучения;</li> <li>- расширить возможности визуализации учебного материала, делая его более понятным и доступным для учеников</li> </ul>
<p>Технология уровневой дифференциации</p>	<p>Дифференциация способствует более прочному и глубокому усвоению знаний, развитию индивидуальных способностей, развитию самостоятельного творческого мышления. Разноуровневые задания облегчают организацию занятия в классе, создают условия для продвижения обучающихся в учебе в соответствии с их возможностями. «Сильные» ученики утверждают в своих способностях, «слабые» получают возможность испытывать учебный успех, повышается уровень мотивации</p>
<p>Игровые технологии</p>	<p>Использование на уроках игровой технологии обеспечивает достижение единства эмоционального и рационального в обучении. Так, включение в урок игровых моментов делает процесс обучения более интересным, создает у обучающихся хорошее настроение, помогает преодолевать трудности в обучении</p>

Продолжение таблицы 1.

Название технологии	Сущность технологии
1	2
Проблемное обучение	Использование методов, основанных на создании проблемных ситуаций и активной познавательной деятельности обучающихся, позволяет нацелить ребят на поиск и решение сложных вопросов, требующих актуализации знаний. Создание в учебной деятельности проблемных ситуаций и организация активной самостоятельной деятельности детей по их разрешению, в результате чего происходит творческое овладение знаниями, умениями, навыками, развиваются мыслительные способности. Проблемные ситуации могут быть использованы на различных этапах урока: при объяснении, закреплении, контроле

Использование вышеперечисленных современных образовательных технологий способствуют повышению эффективности учебного процесса, помогают достигать лучшего результата в обучении, повышают познавательный интерес к школьным предметам, в частности, к окружающему миру, а также создают атмосферу свободного развития.

### 1.3 Особенности использования квест-технологии на уроках в начальной школе как способ повышения мотивации обучения

Стандарты современного образования предусматривают реализацию системно-деятельностного подхода в формировании универсальных учебных действий (далее УУД), направленных на саморазвитие и самосовершенствование обучающихся, дальнейшую социализацию, самостоятельное усвоение новых знаний и умений.

Новые задачи и результаты образования нацеливают педагога на внедрение новых образовательных технологий, которые способствуют формированию УУД и обеспечивают реализацию системно-деятельностного подхода.

Согласно последним нововведениям в сфере образования, учитель, учитывая возрастные, психологические особенности и здоровье обучающихся, должен создавать на уроке ситуации, создающие возможность обучающимся самим найти ответы и решения к поставленным задачам. Одной из новых образовательных педагогических технологий является «квест-технология».

Понятие «квест» (от англ. quest – поиск) обозначает игру, требующую решения заданий для продвижения по сюжету.

В образовательном процессе квест – специальным образом организованный вид исследовательской деятельности, для выполнения которой обучающиеся на основе рекомендуемых информационных ресурсов и собственного опыта ведут целенаправленный поиск решения учебной проблемы по указанным ориентирам и адресам. Другими словами, образовательный квест — проблемное поисковое занятие, в каком-то смысле альтернатива традиционному уроку, реализующее образовательные задачи посредством ролевой игры-путешествия.

Образовательный квест, как интерактивная технология, позволяет решить следующие задачи: образовательную — вовлечение учеников в активный познавательный процесс, развивающую — развитие интереса к обучению, раскрытие своих способностей, воспитательную — воспитание командного духа и личной ответственности за конечный результат.

Первое, с чего необходимо начать разработку квеста, — это определение цели и задач, а также связанных с ними образовательных результатов. Педагог должен чётко представлять целевую аудиторию и знать количество участников. Создание квеста — творческий процесс:



придумывается сюжет, ролевые образы участников, пишется сценарий, вычерчивается маршрут игры (карта), иногда оформляются декорации, продумываются костюмы, аксессуары, атрибуты для команды. Необходимо подобрать информационные ресурсы, с которыми участникам придётся поэтапно знакомиться, продумать мотивационный аспект каждого этапа игры. Квест как особая игровая технология обязательно содержит в себе элементы новизны и нестандартных ситуаций.

Все элементы игрового занятия подчинены общей учебной задаче. В процессе прохождения квестов участники, выполняя разного рода задания, учатся анализировать и систематизировать учебный материал и превращать общие знания в опыт их использования в практической деятельности. Иногда квест предполагает участие нескольких команд, которые соперничают между собой в скорости прохождения маршрута и в достижении лучшего результата.

Квест-технология по своему характеру универсальна, то есть применима к разным предметным областям и к разнообразной по возрасту аудитории.

Одним из современных средств активизации познавательной деятельности является веб-квест. В такой форме работы информационно-коммуникационные технологии используются в целях повышения мотивации обучающихся, вовлеченных в учебный процесс. Также служит для обозначения одной из разновидностей компьютерных игр.

Впервые учебный веб-квест разработал профессор образовательных технологий Университета Сан-Диего Берни Додж (США).

В информационном веке образовательная технология веб-квеста современна, важна и актуальна. С одной стороны: веб-квест — это сайт или задание в сети Интернет, с которым работают обучающиеся, выполняя ту или иную учебную задачу. Они охватывают отдельную проблему, учебный предмет, тему, могут быть и межпредметными. С другой стороны: веб-квест — это сценарий организации проектной деятельности учащихся по любой

теме. С третьей стороны: веб-квест — это формат урока с ориентацией на развитие познавательной, исследовательской деятельности обучающихся, на котором основная часть информации добывается через ресурсы Интернета [35].

Следует обратить внимание на то, что суть квеста близка некоторым известным в педагогической науке играм, в которых выполнение заданий проходит «по станциям», ориентирование на местности с препятствиями («Следопыты», «Казачьи разбойники», «Поиск клада» и др.). Если обратиться к классической педагогике, так Я. А. Коменский отмечал, что совершенно замечательно, «...если для отдыха ума разрешаются юношеству и придумываются такие игры, которые живо представили бы серьёзные стороны жизни и этим уже развивали бы у юношества некоторые склонности к этим сторонам жизни. Ведь можно дать некоторое представление и о ремёслах при помощи какого-либо инструмента, а равно и о хозяйстве, и о политике, и о военном деле, и об архитектуре, и о многом другом. Для усиления поощрения можно было бы наиболее успевающих награждать званиями, например: в военной игре учащиеся могут получать звание полководца, капитана, знаменосца; в вопросах политических — звание президента, посла, советника, маршала, секретаря, дипломата, такая игра приводит к серьёзному» [7]. Т.е. игры позволяют проявлять индивидуальные способности и наклонности, а также совершенствовать их.

В связи с тем, что технология веб-квеста обладает рядом преимуществ, мы решили использовать ее для повышения учебной мотивации обучающихся в начальной школе. Используя данную технологию, обучающиеся не получают готовых ответов, а самостоятельно решают поставленные перед ними задачи.

Работая над квестом (веб-квестом), обучающиеся: активно участвуют в групповой поисковой деятельности; развивают творческое мышление; получают навыки решения поставленных проблем; выбирают предложенные роли в соответствии со своими возможностями и интересами

(индивидуальный подход); развивают мыслительные способности: анализ, обобщение, классификация и т.д.; получают новые знания, используя интерактивные средства обучения, сеть Интернет.

Основа технологии квеста – структурирование занятия по алгоритму. Желаемый результат возможен при соблюдении всех входящих в него технологических стадий. В качестве базовой берём модель, состоящую из нескольких стадий.

1. Стадия первая – введение в квест, в котором прописываются правила, описывается предполагаемый сюжет развития квеста и распределяются роли, ставится цель, даются рекомендации по прохождению заданий, порядок их выполнения.

2. Стадия вторая – ролевая деятельность: индивидуальная работа каждого участника в команде на общий результат внутри какой-либо роли по сюжету: участники выполняют задания в соответствии с выбранными ролями.

3. Стадия третья – создание итогового продукта по итогам ролевой деятельности.

4. Стадия четвёртая – рефлексия, целостное осмысление и обобщение полученного в квест-игре опыта деятельности.

5. Подведение итогов.

Обязательным условием успешности квеста должны стать чётко сформулированные на первой стадии цель и задачи, а также чётко проговорённые на последней стадии результаты по каждой из сформулированных ранее задач и в целом по конечной цели.

На основе сюжетной композиции выделяют линейные, штурмовые и кольцевые квесты. Самые несложные в разработке линейные квесты, в которых задания выстраиваются по цепочке, одно за другим, и каждое последующее имеют непосредственную логическую связь с предыдущим. Штурмовые квесты в начале маршрута предлагают участникам проблемную ситуацию (учебную или социальную), из которой необходимо выявить

проблему, и на основе расставленных по маршруту подсказок решить её, самостоятельно выбирая последовательность действий (если необходимо, к одной и той же подсказке можно вернуться не единожды) и пути решения задачи. Кольцевая композиция сюжета квеста представляют собой тот же «линейный» квест, но замкнутый в смысловое кольцо по принципу обрамления. Старт и финиш на кольцевом маршруте находятся в одной точке, но после выполнения всех заданий понимание предлагаемого в этой точке материала углубляется и обростает новыми смыслами и социокультурными связями.

Композиция квеста никогда не бывает случайной, она выстраивается исходя из учебных задач и логики разработчика.

Понятие продукта квеста. Результат прохождения маршрута – продукт, который создаётся участниками квест-игры на финише. Итоговый продукт квеста, выполняемый по окончании прохождения маршрута, представляет собой работу по обобщению полученного в ходе квест-игры опыта познавательной деятельности. Он служит наглядно представленным доказательством результативности совершённого путешествия, достижения тех образовательных результатов, которые были запланированы. Приведём примеры возможных продуктов, создаваемых участниками по итогам прохождения квеста: блок-схема, кластер, таблица, карта, буклет, «живая газета», оформление стенда, модель, законопроект. Форма продукта заранее предлагается участникам на старте, и в начале игры происходит её обсуждение, потому что от итогового продукта зависит направление всей последующей деятельности команды.

Важный элемент любой технологии – возможность оценить результативность работы. Оценить работу каждого участника квеста можно по следующим критериям:

- соответствие взятой на себя роли;
- качество индивидуальной работы участника на общий результат;
- развитость коммуникационных навыков;

- степень вклада участника в создание итогового продукта квест-игры;

- умение провести анализ работы в команде и деятельности команды в целом.

Внутри квест-игры активизируются разные виды познавательной деятельности, которым соответствуют приёмы организации этой деятельности.

Если требуется оценить, насколько участники квеста понимают информацию и ориентируются в ней, то используются такие приёмы, как блиц-опрос, кроссворд, ответы на вопросы викторины, выполнение теста, поиск информации.

На этапе применения знаний, использования их в новых ситуациях используются приёмы моделирования, работы по карте, документам, комментирования фотографии или рисунка, оформления коллажа, головоломки.

В заданиях, направленных на анализ и синтез информации, рекомендуются такие приёмы, как игра «третий лишний», составление схем, создание рекламного постера, «мозговой штурм», «проба пера», разбивка кластера.

На стадии рефлексии заполняются сравнительные таблицы, листы обратной связи, распаковывается «капсула времени».

Далее дадим краткое описание некоторых приёмов.

«Лови ошибку» – уже давно зарекомендовавший себя приём, требующий от участников квест-игры особенного внимания на одном из этапов, где ведущий намеренно допускает ошибки в рассказе или в предлагаемом тексте – схеме – рисунке. Игроки, заранее предупреждённые об этом, должны обнаружить ошибки, иначе говоря, «поймать» их. Команда не может продолжить путь по маршруту, пока не найдёт все ошибки или не наберёт необходимое количество проходных баллов.

«Проба пера» – задания по сочинению какого-либо текста, где проявляются не только коммуникативные навыки письменной речи и общая эрудиция, но и воображение обучающегося. Сочинять тексты можно в заданном стиле, по заданной теме, в заданном жанре. Наконец, сочинить можно не только длинный текст, но и одну строчку по типу слогана или девиза.

Головоломки – оригинальные логические задачи, отличающиеся увлекательностью, требующие не столько энциклопедических знаний, сколько сообразительности. Самые распространённые среди них – ребусы, загадки, шарады, логические парадоксы. Они проверяют, насколько владеют участники квеста навыками сбора информации, умением критически анализировать её и использовать в заданных обстоятельствах.

«Разбивка кластера» как приём достойно зарекомендовал себя в современном образовании. Кластер – это графическая форма организации информации в виде схемы-изображения, построенной на выделении основных смысловых единиц с обозначением связей между ними. В центре страницы (по принципу модели Солнечной системы) пишется ключевое слово или словосочетание, а вокруг него, сначала на ближайшей «орбите», затем следующим рядом выстраиваются все имеющиеся знания по теме и ассоциации с ними, расширяющие логические связи.

«Капсулы времени» – приём, который даёт возможность каждому члену команды осмыслить участие в квесте как этап личностного развития. «Капсула времени» – это конверт, в который в начале игры помещаются индивидуальные карточки с ответами участников на несколько вопросов, касающихся актуальности для них целей и задач предстоящей игры, например: Что меня сейчас волнует? Что я хочу достигнуть в конце игры? Как этого добиться? Какова моя личная задача в игре? На стадии рефлексии конверт вскрывается, и участники игры могут сверить ожидания с достигнутыми результатами, а также оценить достижения.

Квест как образовательная игровая технология набирает популярность, пополняясь новыми технологическими приёмами. Технологические приёмы в целом направлены на:

- расширение общекультурного компетенции, развитие интереса к учёбе;
- развитие интеллектуальных способностей, критического мышления, способности устанавливать логические связи между явлениями, выявлять ошибки и фальсификации, анализировать различные точки зрения и события и делать обоснованные выводы;
- развитие личностных качеств: гибкости и продуктивности мышления, быстроты реакции, ответственности, взаимоуважения;
- развитие умений слушать и слышать собеседника, аргументировать точку зрения.

Таким образом, образовательный квест – один из способов стимулирования интереса к познавательной деятельности. Грамотное применение квестов как интерактивных образовательных игр позволяют «изменить и улучшить формы поведения и деятельности субъектов педагогического взаимодействия и способствуют осознанному усвоению этих форм». Способность квеста обеспечить высокую личностную включённость в обучение, предоставить обучающемуся быстрый доступ к информации и вовлечь его в продуктивное партнёрское взаимодействие даёт все основания для использования его практически на всех уровнях образования.

#### Выводы по первой главе

Обозначив противоречие между непереносимостью формирования познавательного интереса обучающихся, с одной стороны, и недостаточным вниманием педагогов к квест-технологии в начальной школе по его формированию, определили проблему исследования: каким должно быть

содержание образовательного квеста, выступающего в качестве средства повышения мотивации к обучению.

Изучив труды педагогов и психологов по нашей проблеме, мы выяснили, что обучающимся младшего школьного возраста присущи следующие возрастные особенности: неустойчивое внимание, преобладание наглядно-образного мышления, повышенная двигательная активность, стремление к игровой деятельности.

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

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

Образовательный квест – это интегрированная технология, которая сочетает в себе идеи проектного метода, проблемного и игрового обучения, взаимодействия в команде и ИКТ. Она включает в себя целенаправленный поиск при выполнении главного проблемного и череды вспомогательных заданий с приключениями и (или) игрой с определённой сюжетной линией.

Как любая игра, квест несет в себе познавательную, развивающую, развлекающую функции. Детально изучив структуру квест технологии, мы можем сделать вывод, что квест призван заинтересовать обучающихся и вовлечь их в образовательный процесс. Квест может быть как формой проведения учебного занятия, так и применяться во внеурочной деятельности, он направлен на приобретение обучающимися новых знаний по предмету или обобщение уже имеющихся, применение их на практике.



## ГЛАВА II. ЭМПИРИЧЕСКАЯ РАБОТА ПО ВНЕДРЕНИЮ КВЕСТ-ТЕХНОЛОГИЙ В ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЙ ПРОЦЕСС С ЦЕЛЬЮ ФОРМИРОВАНИЯ ПОЛОЖИТЕЛЬНОЙ МОТИВАЦИИ К ОБУЧЕНИЮ МЛАДШИХ ШКОЛЬНИКОВ

### 2.1 Описание педагогического опыта по проведению диагностики уровня мотивации к обучению младших школьников

Представленный в данной части нашего исследования опыт содержит описание эксперимента по выявлению уровня мотивации к обучению, сформированности познавательных УУД младших школьников, а также диагностика осведомленности педагогического состава о квест-технологии.

Исследование проводилось на базе МАОУ «Гимназия №93 им. А.Ф. Гелича» в нём приняли участие 29 учеников 2 «А» класса, из них 16 мальчиков и 13 девочек.

Эксперимент проводился в три этапа: констатирующий, формирующий и контрольный.

На первом этапе были подобраны и реализованы три диагностики, направленные на выявление начального уровня мотивации у младших школьников.

Подробнее рассмотрим их в таблице 2.

Таблица 2 – Используемые методики на констатирующем этапе эксперимента

№	Название методики	Автор	Цель
1	2	3	4
1	Оценка уровня школьной мотивации	Н.Г. Лусканова	Определение школьной мотивации. Отражение отношения детей к школе и учебному процессу, эмоциональное реагирование на школьную ситуацию.

Продолжение таблицы 2.

№	Название методики	Автор	Цель
1	2	3	4
2	Определение умственного развития младших школьников	Э.Ф. Замбацвичене	Определение уровня интеллектуального развития, перцептивно-двигательных навыков, фонематического слуха, внимания, уровня сформированности навыков самоконтроля, планирования и организации произвольной деятельности.
3	Диагностика логических операций	Н.Я. Чутко	Исследование логических операций младших школьников
4	Опрос педагогов об использовании квест-технологии	Авторская	Выявление уровня осведомленности педагогического состава по теме квест-технологии, а также уровня использования данной технологии.

На первом этапе исследования нами был изучен уровень мотивации младших школьников по методике Н.Г. Лускановой «Оценка уровня школьной мотивации».

Методика состоит из 10 вопросов, наилучшим образом отражающих отношение детей к школе и учебному процессу, эмоциональное реагирование на школьную ситуацию. Автор предложенной методики отмечает, что наличие у ребёнка такого мотива, как хорошо выполнять все предъявляемые школой требования и показать себя с самой лучшей стороны, заставляет ученика проявлять активность в отборе и запоминании необходимой информации. При низком уровне учебной мотивации наблюдается снижение школьной успеваемости. Вопросы анкеты представлены в приложении 1.

Результаты диагностики представлены в диаграмме ниже (рис.1).

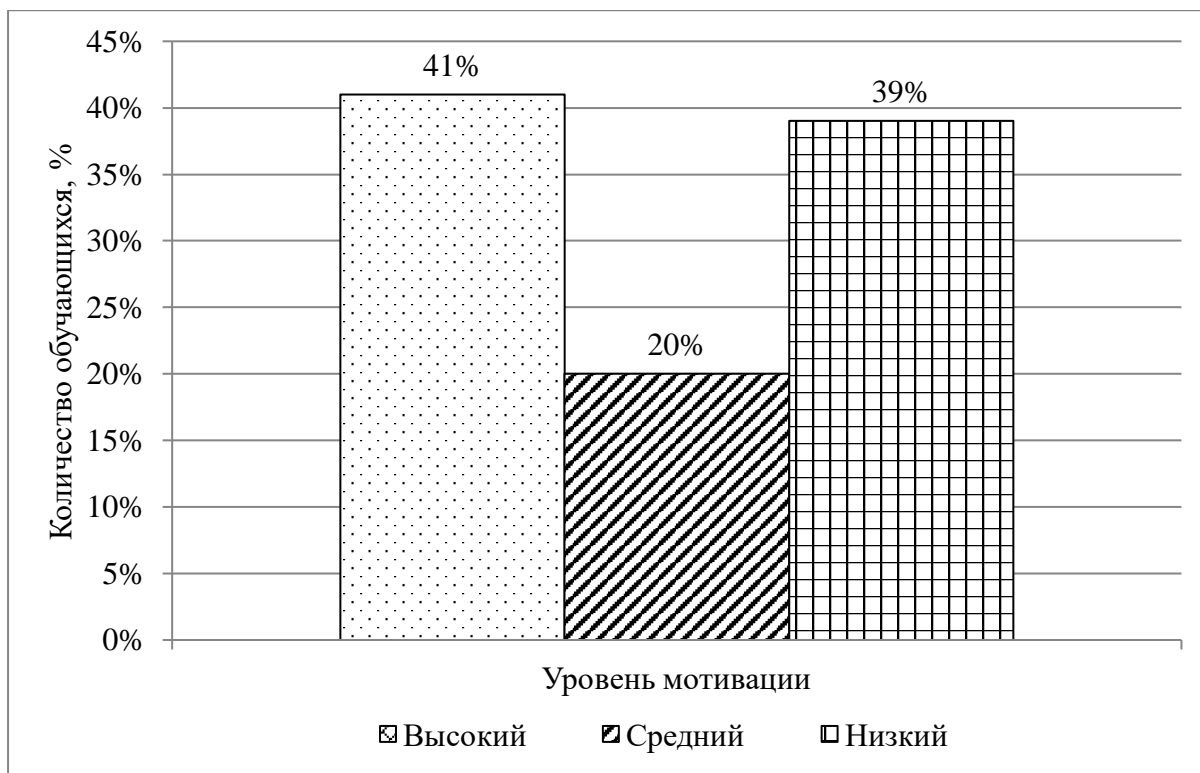


Рисунок 1 – Уровень школьной мотивации на констатирующем этапе по методике Н.Г. Лускановой

Из результатов первой диагностики «Уровень школьной мотивации» по методике Н.Г. Лускановой выявлено, что 41% учеников соответствует высокому уровню школьной мотивации. 20% обучающихся относятся к среднему уровню школьной мотивации. 39% школьников предполагают низкий уровень мотивации.

В ходе индивидуальной беседы с учениками и учителем, мы выяснили, что обучающиеся с низкой мотивацией являются часто болеющими детьми. Вследствие чего, пропускают большое количество учебного материала, таким образом, дети не успевают освоить объемную учебную программу и у них пропадает интерес к обучению.

Затем нами было проведено исследование уровня умственного развития младших школьников по методике Э.Ф. Замбацвичене. В методику входят задания четырех типов, направленные на выявление

умений ребенка осуществлять различные логические операции с вербальным материалом.

Каждый субтест включает 10 заданий. В состав первого субтеста входят задания, требующие от школьников навыков дифференциации существенных и несущественных признаков предметов и простейших понятий. По результатам субтеста можно также судить о словарном запасе школьников.

Второй субтест представляет собой словесный вариант методики исключения «пятого лишнего». Результаты его проведения позволяют судить об уровне сформированности операций обобщения, абстрагирования, выделения существенных признаков предметов и явлений.

Третий субтест включает в себя задания на умозаключения по аналогии. Они требуют умственных навыков установления отношений и логических связей между понятиями.

Четвертый субтест также направлен на исследование важнейшей для данной ступени интеллектуального развития: операции обобщения.

Вопросы и оценка в баллах к каждому заданию представлены в приложении 2.

Оценка в баллах по каждому заданию получается путём суммирования всех правильных ответов по данному субтесту. Максимальное количество баллов, которое может получить школьник за выполнение I-II субтестов, – по 26 баллов, III – 23 балла, IV – 25 баллов.

Таким образом, общая максимальная оценка по всем 4 субтестам составляет 100 баллов.

Интерпретация полученных школьником результатов проводится следующим образом:

100-80 баллов – высокий уровень умственного развития;

79-60 баллов – средний уровень;

59-40 баллов – недостаточный (ниже среднего) уровень развития;

39-20 баллов – низкий уровень развития;

меньше 20 баллов – очень низкий уровень.

Результаты проведенной методики представлены в таблице 3.

Таблица 3 – результат диагностики уровня интеллектуальных способностей

<b>Ученик</b>	<b>Балл</b>
<b>1</b>	<b>2</b>
Ученик 1	65
Ученик 2	52
Ученик 3	49
Ученик 4	80
Ученик 5	35
Ученик 6	66
Ученик 7	92
Ученик 8	75
Ученик 9	41
Ученик 10	74
Ученик 11	21
Ученик 12	45
Ученик 13	55
Ученик 14	48
Ученик 15	87
Ученик 16	91
Ученик 17	76
Ученик 18	43
Ученик 19	37
Ученик 20	61
Ученик 21	82
Ученик 22	69
Ученик 23	72
Ученик 24	39
Ученик 25	46
Ученик 26	59
Ученик 27	25
Ученик 28	83
Ученик 29	49
Средний балл по классу	59,2

Из результатов, представленных в таблице 3, мы выделили, что 6 учеников соответствуют высокому уровню умственного развития; 8 обучающихся находятся на среднем уровне умственного развития; 10

школьников на уровне ниже среднего умственного развития; 5 человек имеют низкий уровень умственного развития. Так же мы вывели средний балл умственного развития в классе, он равен 59,2 балла, что соответствует уровню «ниже среднего».

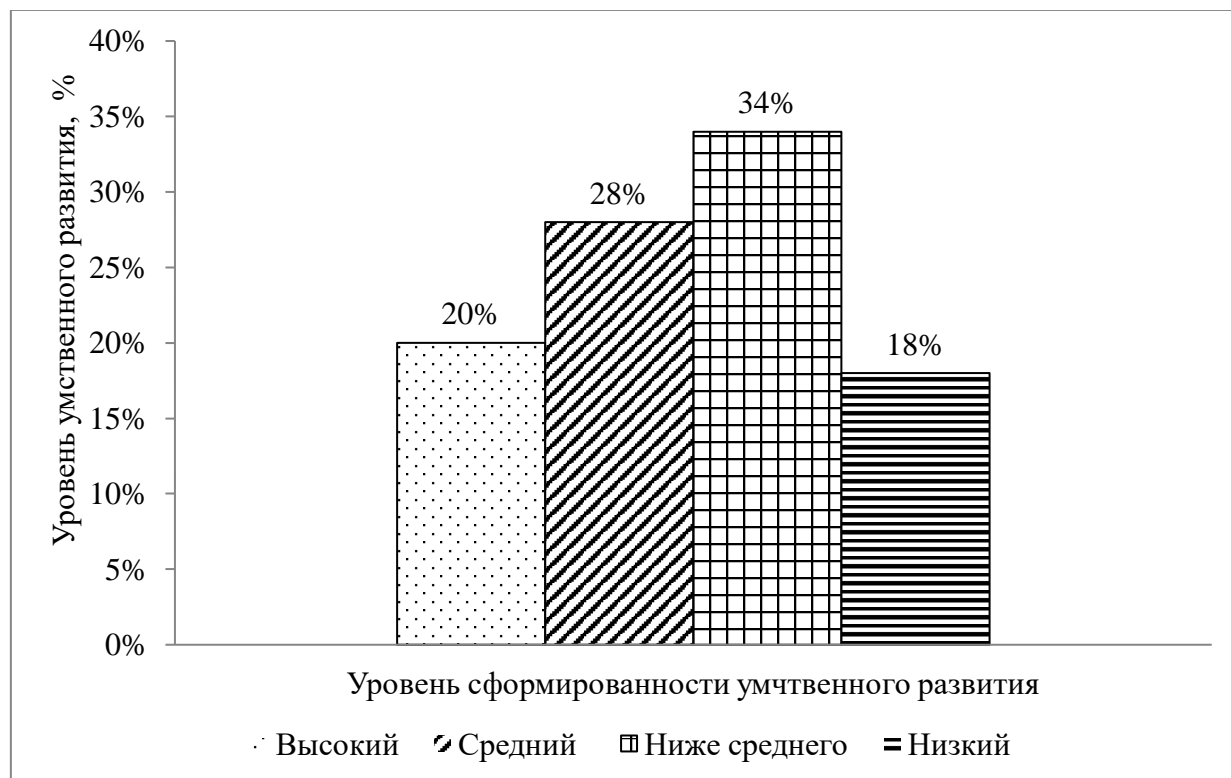


Рисунок 2 – Уровень умственного развития младших школьников на констатирующем этапе исследования по методике Э.Ф. Замбацявичене

Из результатов таблицы нами были выведены следующие уровни умственного развития младших школьников. Высокому уровню соответствуют 20% обучающихся, среднему – 28%, в данной методике предполагается уровень «ниже среднего», которому соответствуют 34% учеников, 18% обучающихся имеют низкий уровень.

Далее нами была проведена методика «Диагностика логических операций» разработана Н.Я. Чутко на основе логических действий. Она направлена на исследование логических операций младших школьников. Сущность данной методики состоит в том, что обучающимся предлагается решить логические задачи, используя те или иные логические операции, такие как анализ, синтез, обобщение, сравнение. Всего для решения

предложено десять заданий, некоторые из них требуют записи только ответа, где-то требуется обоснование полученного решения.

Данные диагностические методики имеют трехбалльную систему оценивания, где количество баллов зависит от правильности выполнения заданий и их количества. Общий уровень сформированности логических универсальных действий оценивается по шестибалльной шкале, т.е. подсчитывается сумма баллов по двум методикам. Всего выделяется три уровня сформированности логических действий: низкий, средний, высокий.

Результаты данной методики представлены в диаграмме ниже (рис. 3).

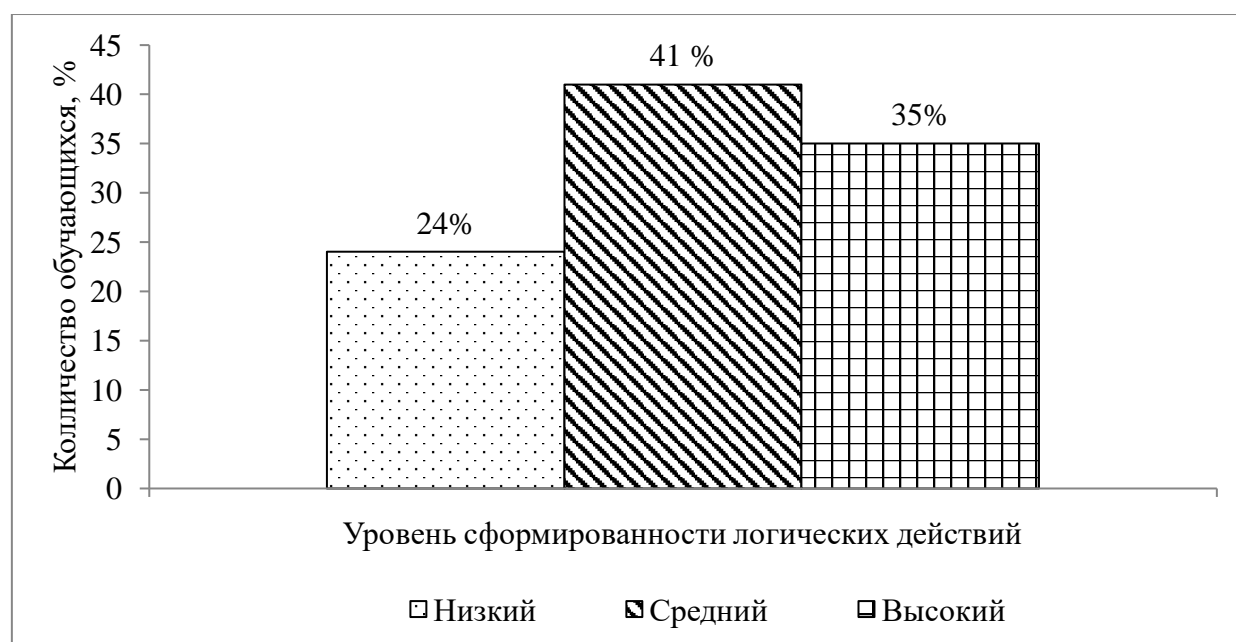


Рисунок 3 – Уровень сформированности логических действий на констатирующем этапе по методике Н.Я. Чутко

Из диаграммы мы видим, что у 24% обучающихся в классе низкий уровень сформированности логических действий; у 41% школьников средний уровень логических действий; у 35% учеников высокий уровень сформированности логических действий.

Дополнительно нами был изучен фактор использования квест-технологии в образовательном учреждении. Мы выяснили, что многие педагоги начального общего звена не знакомы с такой технологией. Результаты опроса педагогического состава начальной школы представлен в ниже.

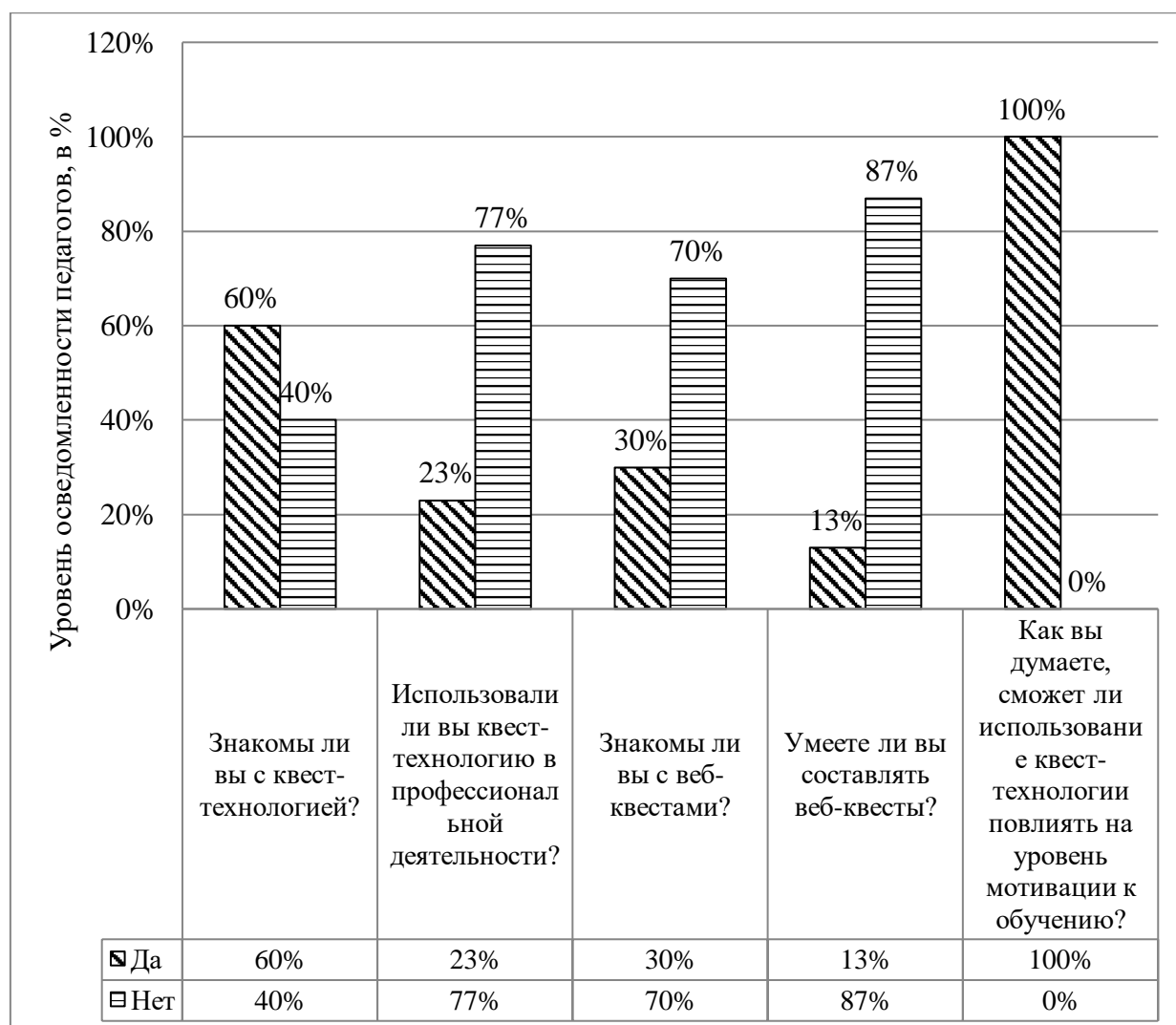


Рисунок 4 – Результаты опроса педагогического состава начальной школы на констатирующем этапе эксперимента

Из результатов данного опроса, нами было определено, что с данной технологией знакомы 60% педагогов. В своей профессиональной деятельности ее использовали только 23% учителей. С таким видом квест-технологии, как «веб-квест» знакомы лишь 30%, при этом всего 13% педагогов умеет составлять их. Абсолютно все опрошенные педагоги считают, что данная технология поможет повысить уровень заинтересованности к обучению.

Таким образом, оценив уровень мотивации, уровень интеллектуальных способностей, уровень сформированности логических операций, а также опросив педагогический состав начального звена, нами было выявлено, что общий уровень данных критериев находится на среднем



уровне, но с тенденцией к повышению. Чтобы повысить данные показатели, появилась необходимость создания серии «живых» и веб-квестов с целью повышения мотивации к обучению младших школьников. В связи с заинтересованностью педагогов в данной технологии, нами было принято решение по разработке рекомендаций на тему «Создание веб-квеста».

## 2.2 Разработка серии мотивационных квестов для младших школьников

Выявив начальный уровень мотивации младших школьников, мы приступили ко второму этапу эмпирической части исследования – формирующему этапу.

Цель данного этапа заключается в разработке и внедрении квестов в образовательный процесс, направленных на повышение мотивации к обучению младших школьников.

В ходе работы на данном этапе нами была создана серия квестов. Один из которых проводился в «живом» формате.

Название квеста: «Тайна дружбы».

Целью квеста послужило создание благоприятной атмосферы в детском коллективе, а также нестандартный формат проведения проверочной работы по Окружающему миру на тему «Ориентирование на местности. Работа с компасом», совмещенная с поздравлением осенних именинников.

Далее нами были определены задачи квеста:

- усиление общего командного духа, путем сплочения группы;
- развитие ответственности и вклада каждого учащегося в решении общих задач;
- развитие ответственности и вклада каждого учащегося в решении общих задач;

- получение эмоционального и психологического удовлетворения от результатов занятия;

- побуждение к познавательной деятельности, умению отгадывать загадки, ребусы, ориентироваться по компасу и т.д.

Сценарий квеста «Тайна дружбы» представлен в Приложении 5.

Также нами был разработан и апробирован другой подвид квеста – веб-квест «Путешествие в страну Морфология».

Цель данного веб-квеста заключается в закреплении знаний обучающихся о частях речи. Повышение интереса к процессу обучения.

Задачи веб-квеста выделены следующие:

- закрепление знаний о частях речи;
- побуждение к познавательной деятельности, через прохождение различных заданий;
- получение эмоционального и психологического удовлетворения от результатов занятия.

Данный веб-квест был разработан на онлайн платформе «WIX». Веб-квест включает в себя задания на платформе LearningAps, а также возможность работы с текстовым редактором.

В веб-квесте «Путешествие в страну Морфология» были использованы следующие задания:

1. Определи, какое слово является существительным.
2. Распредели по группам существительные множественного и единственного числа.
3. Вспомни, на какой вопрос отвечает имя прилагательное.
4. Определи, на какой вопрос отвечает имя существительное.
5. Соедини действие на картинке с подходящим словом.
6. Работа с текстом. Выявление имен прилагательных.
7. Преобразование имени существительного единственного числа во множественное.
8. Выделение глагола в предложении.

9. Отгадывание морфологической загадки.

10. Создание лингвистической сказки о части речи (групповая работа).

Такой формат квеста может быть использован в индивидуальной работе обучающихся, а также в групповой. Помимо очного прохождения данного квеста, у школьников появляется возможность пройти веб-квест в дистанционном формате, что актуально для современной школы.

Далее рассмотрим серию квестов, которые будут способствовать повышению уровня мотивации к обучению младших школьников в таблице 4.

Таблица 4 – Перечень квестов, направленных на повышение мотивации к обучению у младших школьников

Название квеста	Вид квеста	Цель квеста
1	2	3
«Тайна дружбы»	Живой квест	Проведение проверочной работы в нестандартном формате.
«Путешествие в страну Морфология»	Веб-квест	Закрепление знаний обучающихся о частях речи. Повышение интереса к процессу обучения.
«В поисках знаний»	Живой квест	Создание условий для формирования мыслительной деятельности, навыков принятия решения в ходе игровой деятельности.
«Эко-квест: путешествие в закрытой комнате»	Веб-квест	Воспитывать бережное отношение к природе, развивать познавательную активность обучающихся, повышать интерес школьников к экологии.
«Моя родина»	Веб-квест	Воспитание чувства патриотизма и значение Родины в жизни человека. Создание условий для развития основных познавательных процессов.
«Тайны сказок»	Живой квест	Развитие творческих способностей учащихся через привлечение детей к интеллектуальным играм. Повышение интереса к процессу обучения.

В приведенной таблице перечислены 6 образовательных квестов разного типа. Предложенные квесты могут быть использованы учителями начальной школы или студентами-практикантами на таких предметах как: русский язык, окружающий мир, математика, литературное чтение, а также данные квесты могут быть использованы во внеурочной деятельности.

Таким образом, нами была разработана серия образовательных квестов по повышению уровня мотивации к обучению у младших школьников. Подробное описание и сопровождение квестов в Приложении 5.

### 2.3 Сравнительный анализ констатирующего и контрольного этапов исследования

По завершению исследования начального уровня сформированности учебной мотивации и внедрению разработанных квестов нами был проведен контрольный этап исследования.

Для проведения контрольного этапа эксперимента использовались те же методики, что и для констатирующего. Результаты методик в сравнении с результатами констатирующего этапа представлены на диаграммах ниже.

По методике Н.Г. Лускановой «Оценка уровня школьной мотивации», мы получили следующие результаты (рис. 5).

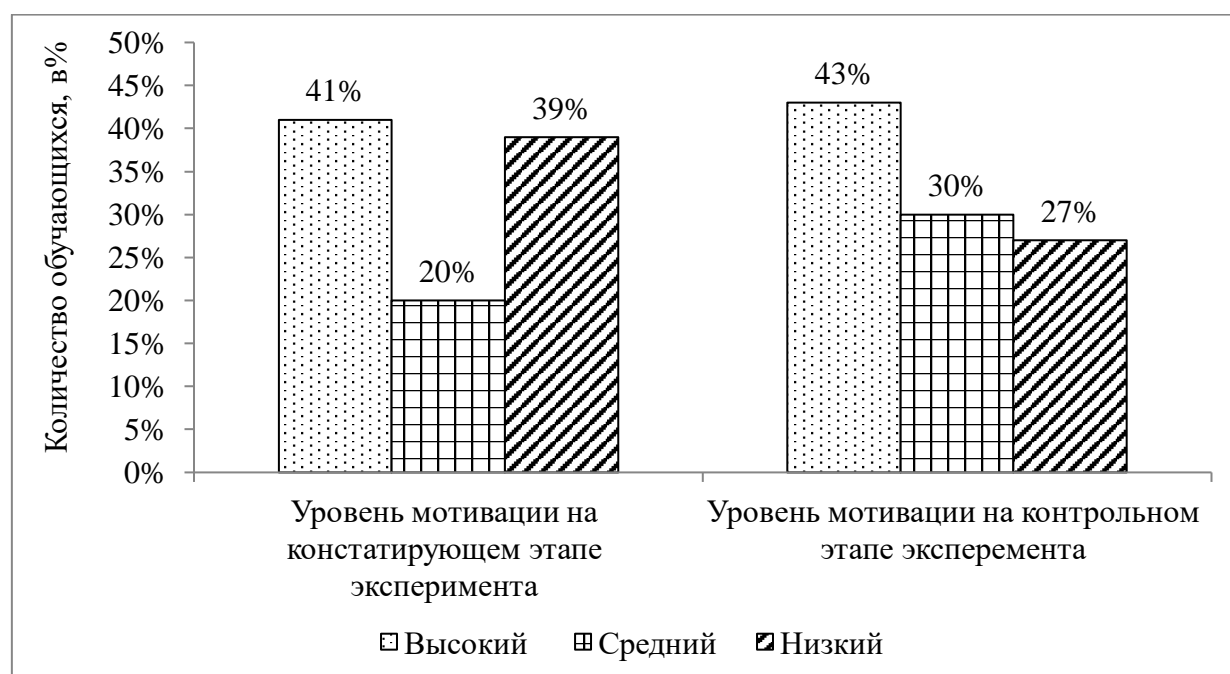


Рисунок 5 – Уровень мотивации на констатирующем и контрольном этапе эксперимента по методике Н.Г. Лускановой «Оценка уровня школьной мотивации»

Из сравнительных результатов первой диагностики мы видим, что 43% учеников теперь соответствуют высокому уровню школьной мотивации. 30% детей относятся к среднему уровню мотивации. 27% школьников сопоставимо с низким уровнем мотивации к обучению.

Затем нами была повторно проведена методика оценки уровня умственного развития младших школьников по Э.Ф. Замбацявичене. Мы получили следующие результаты (рис. 6).

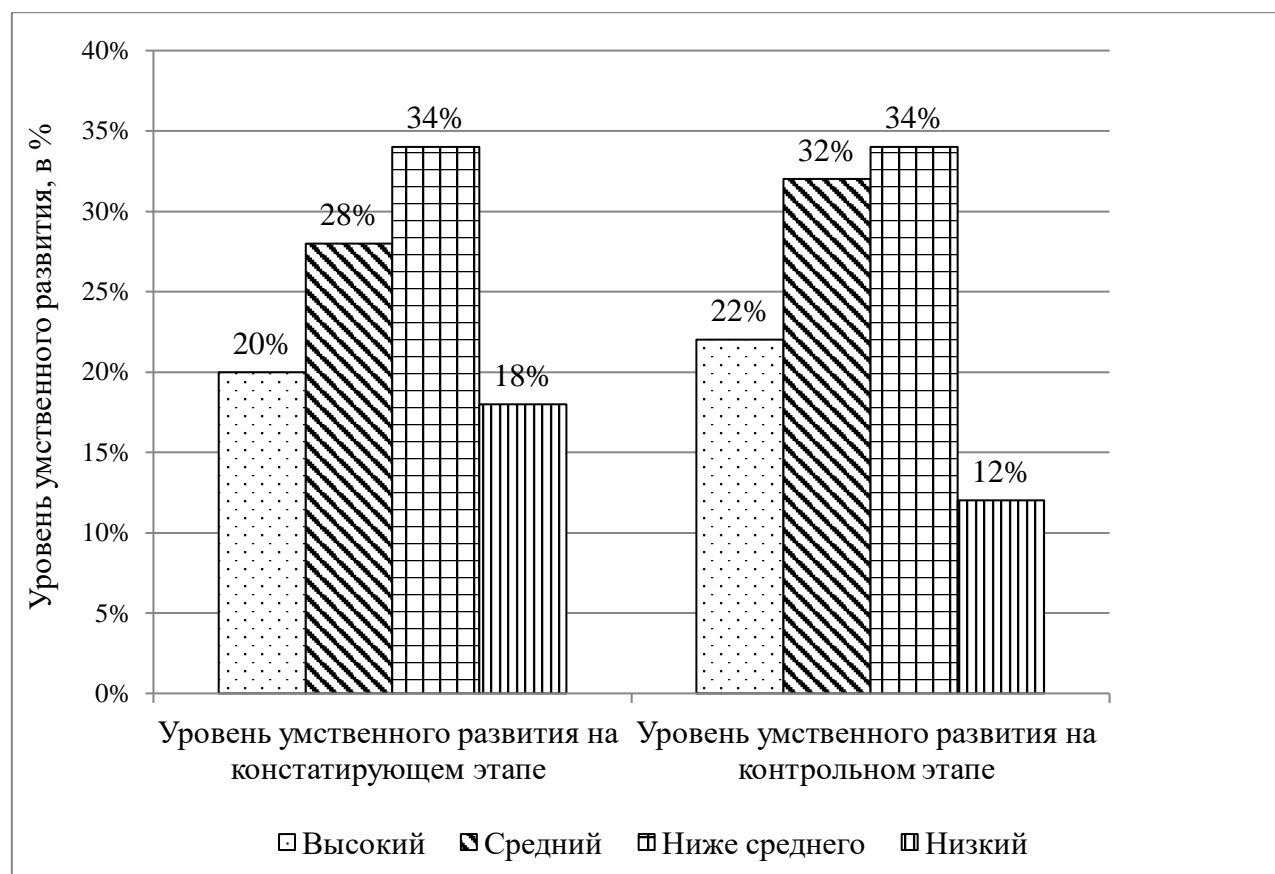


Рисунок 6 – Уровень умственного развития на констатирующем и контрольном этапах эксперимента по методике Э.Ф. Замбацявичене

Исходя из результатов диагностики уровня умственного развития по методике Э.Ф. Замбацявичене мы получили следующие результаты: 22% учеников соответствуют высокому уровню умственной мотивации; 32% обучающихся имеют средний уровень; 34% детей относятся к уровню ниже среднего; 12% школьников соответствуют низкому уровню умственного развития.

Далее нами была проведена методика «Диагностика логических операций» Н.Я. Чутко. Результаты исследования приведены ниже (рис. 7).

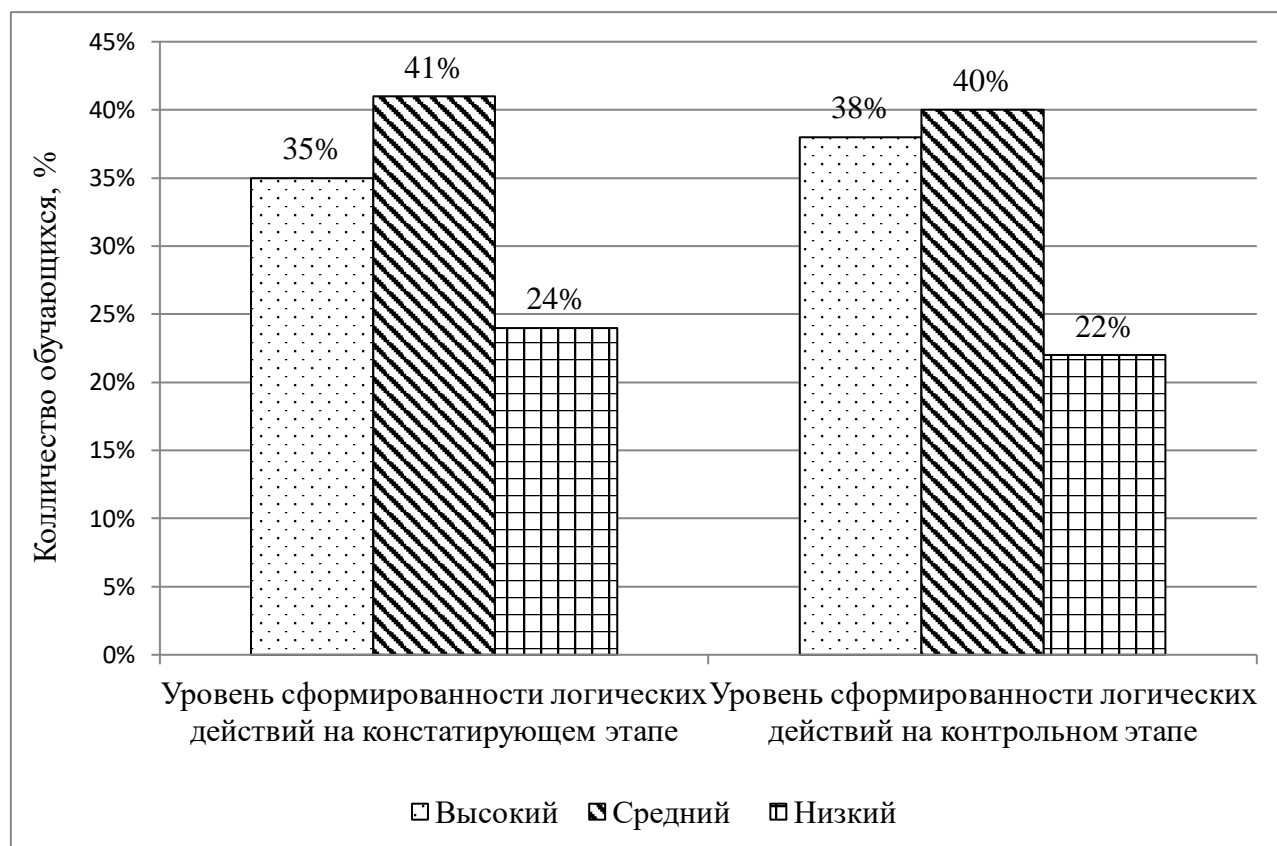


Рисунок 7 – Уровень сформированности логических действий на констатирующем и контрольном этапе эксперимента по методике Н.Я Чутко

На данной диаграмме мы можем проследить, что 38% обучающихся относятся к высокому уровню сформированности логических действий. 40% учеников соответствуют среднему уровню, 22% школьников имеют низкий уровень сформированности логических действий.

#### Выводы по второй главе

Для формирования учебно-познавательной мотивации младших школьников нами была проведена опытно-экспериментальная работа. Она включает в себя 3 этапа: констатирующий, формирующий и контрольный.

На констатирующем этапе нами были подобраны и применены методики с целью выявления уровня сформированности учебно-познавательной мотивации младших школьников:

1. Оценка уровня школьной мотивации Н.Г. Лускановой.
2. Определение умственного развития младших школьников Э.Ф. Замбацявичене.
3. Диагностика логических операций Н.Я. Чутко.

Также нами были опрошены учителя начальных классов МАОУ «Гимназия №93 им. А.Ф. Гелича» по авторскому опроснику «Опрос педагогов об использовании квест-технологии».

По итогам констатирующего этапа нами было выявлено, что уровень сформированности учебно-познавательной мотивации младших школьников находится на среднем уровне, но с тенденцией к повышению. В связи с полученными результатами можно сделать вывод о необходимости организации работы по повышению учебно-познавательной мотивации.

На формирующем этапе исследования нами были разработаны и внедрены «живые» и «веб-квесты».

Далее нами был проведён контрольный этап исследования, на котором была проведена повторная диагностическая работа с использованием аналогичных методик для проверки уровня сформированности учебно-познавательной мотивации и определения результативности применения квест-технологии и разработанной серии квестов.

Полученные нами результаты показали положительную динамику в развитии уровня сформированности учебно-познавательной мотивации младших школьников как на уроках, так и во внеурочной деятельности.

Подводя итог, можно сделать вывод о том, что проведенный нами педагогический эксперимент имел положительное влияние на формирование учебно-познавательной мотивации младших школьников, а

значит, квест-технологии могут применяться учителями начальных классов в педагогической деятельности.

Таким образом, результаты проведенной нами работы подтверждают ее результативность, а значит, разработанные нами квесты могут быть использованы учителями начальных классов и студентами-практикантами на уроках или же использоваться во внеурочной деятельности.



## ЗАКЛЮЧЕНИЕ

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

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

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

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

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

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

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

Целью нашей работы являлось теоретически изучить проблему формирования у младших школьников учебно-познавательной мотивации, а также изучить и внедрить квест-технологии в образовательный процесс.

Считаем, что цель исследования достигнута, а поставленные задачи выполнены.

## БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЙ СПИСОК

1. Аксенова, Н. И. Системно-деятельностный подход как основа для формирования метапредметных результатов: материалы междунар. науч. конф. / Н. И. Аксенова. – Санкт – Петербург : Реноме, 2012 – С. 140–142.
2. Алексеева, М. И. Мотивы обучения учащихся / М.И. Алексеева. – Москва : Советская школа, 2011. – 120 с.
3. Афанасьева, Л. О. Использование квест-технологии при проведении уроков в начальной школе / О. Л. Афанасьева, Е. А. Поречная // Школьные технологии. – 2012. – № 6. – С. 149.
4. Бабанский, Ю. К. Методы обучения в современной общеобразовательной школе / Ю. К. Бабанский. – Москва: Просвещение, 2012. – 208 с.
5. Бабанский, Ю. К. Оптимизация учебно-воспитательного процесса / Ю. К. Бабанский. – Москва: Просвещение, 2013. – 192 с.
6. Барышникова, Е. В. Психология детей младшего школьного возраста: учебное пособие / Е. В. Барышникова. – Челябинск : Изд-во Южно-Урал. гос. гуман.-пед. ун-та, 2018. – 174 с.
7. Божович, Л. И., Благонадежиной, Л. В.. Изучение мотивации поведения детей и подростков. – Москва: Педагогика, 2015. – 352 с
8. Волков, Б. С. Психология детей младшего школьного возраста [Текст] : учебное пособие / Б. С. Волков. – Москва : КНОРУС, 2016. – 348 с.
9. Гулеватый, В. Л. Пути повышения мотивации обучения / В. Л. Гулеватый. Винница, 2006. – 215 с.
10. Зимняя И.А. Педагогическая психология. Учебник для вузов / И.А. Зимняя.– изд. второе, доп., испр. и перераб.- Москва: Издательская корпорация «Логос», 2000.
11. Игумнова, Е. А. Квест-технология в контексте требований ФГОС общего образования / Е. А. Игумнова. – Чита : ЗабГУ – 2018. – 128 с.

12. Игумнова, Е. А. Квест-технология в образовании: учеб. Пособие / Е. А. Игумнова, И. В. Радецкая. – Чита : ЗабГУ – 2016. – 164 с.
13. Истратова, О. Н, Эксакусто Т. В. Справочник психолога начальной школы [Текст] / О. Н. Истратова, Т. В. Эксакусто. – Феникс, 2011. – 448 с.
14. Ксензова, Г. Ю. Перспективные школьные технологии / Г. Ю. Ксензова, Москва : Пед. общество России, 2001. – 224 с.
15. Лейтес, Н. С. Умственные способности и возраст / Н. С. Лейтес; Науч.-исслед. Ин-та общ. и пед. психологии Акад. пед. наук СССР. – Москва : Педагогика, 2008. – 277 с.
16. Леонтьев А.Н. Потребности, мотивы и эмоции / А.Н. Леонтьев.– МОСКВА, 2012
17. Леонтьев, А. Н. Проблемы развития психики / А. Н. Леонтьев. – Москва : МГУ, 2014. – 584 с.
18. Лечкина, Т. О. Технология «квест-проект» как инновационная форма воспитания / Т. О. Лечкина // Наука и образование: новое время. – 2015. – 1 (6). – С. 12–14.
- Малий, Е. Ю. Квест-игра – современные игровые технологии в ОУ / Е. Ю. Малий. Режим доступа URL: <https://multiurok.ru/files/priezientatsiia-k-sieminaru-praktikumu-kviestighr.html> (Дата обращения: 12.01.2023).
19. Маркова, А. К. Формирование мотивации учения в школьном возрасте / А. К. Маркова. – Москва, 2000. – 93 с.
20. Маркова, А. К. Формирование мотивации учения: кн. для учителя / А. К. Маркова, Т. А. Матис, А. Б. Орлов. - МОСКВА: Просвещение, 2004. . – Чита : ЗабГУ – 2016. – 164 с. 191 с.
21. Матейчек З. Родители и дети / З. Матейчик. – Москва, 2003. – 320 с.
22. Матюхина, М. В. Мотивация учения младших школьников / М.В. Матюхина. – Москва, 2010. – 144 с.

23. Морозова, Н. Г. Учителю о познавательном интересе / Н. Г. Морозова – Москва : Знание, 2011. – 47 с.
24. Овчаренко, И. А. Квест как современная педагогическая технология в дополнительном образовании / И. А. Овчаренко. Режим доступа URL: <https://infourok.ru/kvest-kak-sovremennaya-pedagogicheskaya-tehnologiya-v-dopolnitelnom-obrazovanii-2642426.html>.
25. Осяк С.А., Султанбекова С.С., Захарова Т.В., Яковлева Е.Н., Лобанова О.Б., Плеханова Е.М. Образовательный квест — современная интерактивная технология / // Современные проблемы науки и образования. – 2015. – № 1 – 2. URL: <https://science-education.ru> (дата обращения: 11.11.2022).
26. Панькова, О. В. Квест-технология в образовании и воспитании. Роль квест-технологий / О. В. Панькова. Режим доступа URL: <http://fb.ru/article/248308/kvest-tehnologiya-v-obrazovanii-i-vospitanii-rol-kvest-tehnologiy>.
27. Петровский, А. В. Общая психология: учебник для студентов пед. ин-тов / Под ред. А.В. Петровского. Изд. 2-е доп. и перераб. Москва : 2009. – 479 с.
28. Полат, Е. С. Новые педагогические и информационные технологии в системе образования: учебное пособие / Е. С. Полат. – Москва : Издательский центр «Академия», 2005. – 272 с.
29. Радецкая, И. В. // Современные проблемы науки и образования. 2016. – Режим доступа URL: <https://science-education.ru/pdf/2016/6/25517.pdf>
30. Словарь-справочник по педагогике/ авт.-сост. В. А. Мижерилов, под ред. П.И. Пидкасистого. – Москва : Высш. шк., 2004. – 124 с.
31. Смирнов, С. А, Котова, И. Б. Педагогика: теории, системы, технологии: учебник для студ. высш. и сред. учеб. заведений.
32. Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ (ред. от 29.12.2017 г.) «Об образовании в Российской Федерации»– Москва : ОмегаЛ, 2013. – 144 с.

33. Филиппов, А. В., Романова, Н. Н., Летягова, Т. В. Тысяча состояний души. Краткий психолого-филологический словарь / А. В. Филиппов, Флинта, 2011 г. Режим доступа: <http://vocabulary.ru/dictionary/976/word/motiv-dostizhenija-uspeha/> (дата обращения: 02.12.2022)

34. Филиппов, А. В., Романова, Н. Н., Летягова, Т. В. Тысяча состояний души. Краткий психолого-филологический словарь / А. В. Филиппов, Флинта, 2011 г. Режим доступа: <http://vocabulary.ru/dictionary/976/word/motiv-dostizhenija-uspeha/> (дата обращения: 02.12.2022)

35. Шиянов, Е. Н. и др. ; под ред. С. А. Смирнова – Москва : Издательский центр «Академия», 2008. – 512 с.

36. Яковенко, А. В. Использование технологии Web-quest в языковом образовании / А. В. Яковенко. Режим доступа URL:[http://rusnauka.com/5\\_SWMN\\_2012/Pedagogica/1\\_100769.doc.html](http://rusnauka.com/5_SWMN_2012/Pedagogica/1_100769.doc.html) (Дата обращения: 20.11.2022).

## **ПРИЛОЖЕНИЯ**

### **Методики по исследованию мотивации к обучению обучающихся.**

#### **Анкета «Оценка уровня школьной мотивации» Н.Г.Лускановой.**

**Цель методики** – определение школьной мотивации. Проверка уровня школьной мотивации учащихся проводится по анкете Н.Г. Лускановой (1993), состоящей из 10 вопросов, наилучшим образом отражающих отношение детей к школе и учебному процессу, эмоциональное реагирование на школьную ситуацию. Автор предложенной методики отмечает, что наличие у ребёнка такого мотива, как хорошо выполнять все предъявляемые школой требования и показать себя с самой лучшей стороны, заставляет ученика проявлять активность в отборе и запоминании необходимой информации. При низком уровне учебной мотивации наблюдается снижение школьной успеваемости.

#### **Процедура проведения**

Данная анкета может быть использована при индивидуальном обследовании ребенка, а также применяться для групповой диагностики. При этом допустимы два варианта предъявления:

1. Вопросы читаются экспериментатором вслух, предлагаются варианты ответов, а дети должны написать те ответы, которые им подходят.
2. Анкеты в напечатанном виде раздаются всем ученикам, и экспериментатор просит их отметить все подходящие ответы.

Каждый вариант имеет свои преимущества и недостатки. При первом варианте выше фактор лжи, так как дети видят перед собой взрослого, задающего вопросы. Второй вариант предъявления позволяет получить более искренние ответы, но такой способ затруднен в первом классе, так как дети еще плохо читают.

#### **Инструкции**

Инструкция для индивидуальной формы работы: «Сначала послушай вопрос и три варианта ответа на этот вопрос, а затем выбери один из трёх ответов, который выражает твоё мнение»

Инструкция для групповой формы работы: «Прочитайте вопрос и из предложенных вариантов ответа выберите один и отметьте его буквенное значение на бланке ответов».

### **Стимульный материал методики**

1. Тебе нравится в школе?

-не очень

-нравится

-не нравится

2. Утром, когда ты просыпаешься, ты всегда с радостью идешь в школу или тебе часто хочется остаться дома?

-чаще хочется остаться дома

-бывает по-разному

-иду с радостью

3. Если бы учитель сказал, что завтра в школу не обязательно приходить всем ученикам, желающим можно остаться дома, ты бы пошел бы в школу или остался бы дома?

-не знаю

-остался бы дома

-пошел бы в школу

4. Тебе нравится, когда у вас отменяют какие-нибудь уроки?

-не нравится

-бывает по-разному

-нравится

5. Ты хотел бы, чтобы тебе не задавали домашних заданий?

-хотел бы

-не хотел бы

-не знаю

6. Ты хотел бы, чтобы в школе остались одни перемены?



-не знаю

-не хотел бы

-хотел бы

7.Ты часто рассказываешь о школе родителям?

-часто

-редко

-не рассказываю

8.Ты хотел бы, чтобы у тебя был менее строгий учитель?

-точно не знаю

-хотел бы

-не хотел бы

9.У тебя в классе много друзей?

-мало

-много

-нет друзей

10.Тебе нравятся твои одноклассники?

-да

-не очень

-нет

### Обработка результатов

Ответы на вопросы анкеты расположены в случайном порядке, поэтому для упрощения оценки может быть использован специальный ключ. В итоге подсчитывается набранное количество баллов.

№ вопроса	Оценка за 1 ответ	Оценка за 2 ответ	Оценка за 3 ответ
1	1	3	0
2	0	1	3
3	1	0	3
4	3	1	0

5	0	3	1
6	1	3	1
7	3	1	0
8	1	0	3
9	1	3	0
10	3	1	0

### Интерпретация результатов

Было установлено 5 основных уровней школьной мотивации:

1. **25-30 баллов (очень высокий уровень) - высокий уровень школьной мотивации, учебной активности.** Такие дети отличаются наличием высоких познавательных мотивов, стремлением наиболее успешно выполнять все предъявляемые школой требования. Они очень четко следуют всем указаниям учителя, добросовестны и ответственны, сильно переживают, если получают неудовлетворительные оценки или замечания педагога.

2. **20-24 балла – (высокий уровень) хорошая школьная мотивация.** Подобные показатели имеют большинство учащихся начальных классов, успешно справляющихся с учебной деятельностью. Подобный уровень мотивации является средней нормой.

3. **15 – 19 баллов – (средний уровень) положительное отношение к школе, но школа привлекает больше внеучебными сторонами.** Такие дети достаточно благополучно чувствуют себя в школе, однако чаще ходят в школу, чтобы общаться с друзьями, с учителем. Им нравится ощущать себя учениками, иметь красивый портфель, ручки, тетради. Познавательные мотивы у них сформированы в меньшей степени и учебный процесс их мало привлекает.

4. **10 – 14 баллов – (низкий уровень) низкая школьная мотивация.** Подобные школьники посещают школу неохотно, предпочитают пропускать занятия. На уроках часто занимаются

посторонними делами, играми. Испытывают серьезные затруднения в учебной деятельности. Находятся в состоянии неустойчивой адаптации к школе.

**5. Ниже 10 баллов – (очень низкий уровень) негативное отношение к школе, школьная дезадаптация.** Такие дети испытывают серьезные трудности в школе: они не справляются с учебной деятельностью, испытывают проблемы в общении с одноклассниками, во взаимоотношениях с учителем. Школа нередко воспринимается ими как враждебная среда, пребывание в которой для них невыносимо. Маленькие дети (5 – 6 лет) часто плачут, просят домой. В других случаях ученики могут проявлять агрессивность, отказываться выполнить те или иные задания, следовать тем или иным нормам и правилам. Часто у подобных школьников отмечаются нарушения нервно – психического здоровья.

## **Стандартизованная методика для определения уровня умственного развития младших школьников Э.Ф.Замбацявичене**

Методика исследования сконструирована на основе некоторых методик теста структуры интеллекта по Р.Амтхауэру. Тест структуры интеллекта Р.Амтхауэра включает в себя 9 субтестов, применяемых для измерения речевых, математических способностей, пространственного воображения и памяти и рассчитан на групповое применение для детей от 8 лет и выше.

*Область применения:* определение уровня интеллектуального развития, разработка общих и индивидуальных рекомендаций по коррекции умственного развития обучающихся.

*Описание методики.* Для младших школьников было разработано 4 субтеста, включающих в себя 40 вербальных заданий, подобранных с учётом программного материала начальных классов.

В состав первого субтеста входят задания, требующие от испытуемых дифференцировать существенные признаки предметов или явлений от несущественных, второстепенных. По результатам выполнения некоторых задач субтеста можно судить о запасе знаний испытуемого.

Второй субтест состоит из заданий, представляющих собой словесный вариант исключения «пятого лишнего». Данные, полученные при исследовании этой методикой, позволяют судить о владении операциями обобщения и отвлечения, о способности испытуемого выделять существенные признаки предметов или явлений.

Третий субтест – задания на умозаключение по аналогии. Для их выполнения испытуемому необходимо уметь установить логические связи и отношения между понятиями.

Четвёртый субтест направлен на выявление умения обобщать (испытуемый должен назвать понятие, объединяющее два слова, входящих в каждое задание субтеста).

*Коррелирует при использовании батареи тестов: 1.2, 1.3, 1.20.*

*Инструкция.*

*1 субтест.*

Инструкция для испытуемого: «Какое слово из всех, что я назову, подходит больше всего?»

*2 субтест.*

Инструкция испытуемому: «Одно слово из пяти лишнее, оно не подходит ко всем остальным. Послушай внимательно, какое слово лишнее и почему?»

*3 субтест.*

Инструкция испытуемому: «К слову «птица» подходит слово «гнездо». Скажи, какое слово подходит к слову «собака» **так же**, как к слову «птица» подходит слово «гнездо». Почему? Теперь надо подобрать пару к другим словам. Какое слово подходит к слову «роза» **так же**, как к слову «огурец» подходит слово «овощ». Выбери из тех, что я тебе назову. Итак, огурец – овощ, а роза - ...»

*4 субтест.*

Инструкция испытуемому: «Каким общим словом можно назвать...?»

*Задание к субтесту I*

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

10.Пассажирский транспорт...комбайн, самосвал, <i>автобус</i> , экскаватор, тепловоз.	2,6
---	-----

*Задание к субтесту II*

Задание	Оценка выполнения в баллах
1.Тюльпан, лилия, <i>фасоль</i> , ромашка, фиалка.	2,6
2.Река, озеро, море, <i>мост</i> , болото.	2,3
3.Кукла, медвежонок, <i>песок</i> , мяч, лопата.	2,7
4.Москва, Санкт-Петербург, <i>Вашингтон</i> , Самара, Новгород.	2,6
5.Шиповник, сирень, <i>каштан</i> , жасмин, ракета.	2,4
6.Курица, петух, <i>лебедь</i> , гусь, индюк.	2,5
7.Окружность, треугольник, четырёхугольник, <i>указка</i> , квадрат.	2,5
8.Саша, Витя, Стасик, <i>Петров</i> , Коля.	2,3
9. <i>Число</i> , деление, сложение, вычитание, умножение.	3,0
10.Весёлый, быстрый, грустный, <i>вкусный</i> , осторожный.	2,7

*Задание к субтесту III*

Задание			Оценка выполнения в баллах
1	Огурец	Роза	2,0
	овощ	Сорняк, роса, садик, <i>цветок</i> , земля	
2	Огород	Сад	2,4
	морковь	Забор, грибы, <i>яблоня</i> , колодец, скамейка	
3	Учитель	Врач	2,2
	ученик	Очки, больница, палата, <i>больной</i> , термометр	
4	Цветок	Птица	2,6
	ваза	Клюв, чайка, <i>гнездо</i> , перья	
5	Перчатка	Сапог	2,4
	рука	Чулки, подошва, кожа, <i>нога</i> , щётка	
6	Тёмный	Мокрый	2,1
	светлый	Солнечный, скользкий, <i>сухой</i> , тёплый, холодный	
7	Часы	Термометр	2,5
	время	Стекло, <i>температура</i> , кровать, больной, врач	
8	Машина	Лодка	2,2
	мотор	Река, маяк, парус, <i>волна</i>	
9	Стол	Пол	2,2
	скатерть	Мебель, <i>ковёр</i> , пыль, доски, гвозди	

10	Стул	Игла	2,1
	деревянный	Острая, тонкая, блестящая, короткая, <i>стальная</i>	

*Задание к субтесту IV*

Задание	Оценка выполнения в баллах
1.Метла, лопата – ... <i>(инструменты)</i>	2,6
2.Лето, зима – ... <i>(времена года)</i>	2.1
3.Окунь, карась – ... <i>(рыбы)</i>	3.0
4.Огурец, помидор – ... <i>(овощи)</i>	2.2
5.Сирень, ракита – ... <i>(кустарники)</i>	2.6
6.Шкаф, диван – ... <i>(мебель)</i>	3.0
7.Июнь, июль – ... <i>(месяцы)</i>	2.4
8.День, ночь – ... <i>(время суток)</i>	2.8
9.Слон, муравей – ... <i>(животные)</i>	2.2
10.Дерево, цветок – ... <i>(растения)</i>	2.2

*Обработка и интерпретация данных.*

Каждому заданию присваивается определённая оценка в баллах, отражающая степень его сложности. Общий результат по каждому субтесту определяется путём суммирования баллов по всем 10 заданиям.

В первых трёх субтестах правильные ответы выделены курсивом, а в 4 субтесте даны в скобках.

Оценка в баллах по каждому заданию получается путём суммирования всех правильных ответов по данному субтесту. Максимальное количество баллов, которое может получить школьник за выполнение I-II субтестов, - по 26 баллов, III – 23 балла, IV – 25 баллов. Таким образом, общая максимальная оценка по всем 4 субтестам составляет 100 баллов.

Интерпретация полученных школьником результатов проводится следующим образом:

100 - 80 баллов – высокий уровень умственного развития;

79 – 60 баллов – средний уровень;

59 – 40 баллов – недостаточный (ниже среднего) уровень развития;

39 – 20 баллов – низкий уровень развития;

меньше 20 баллов – очень низкий уровень.

При обсуждении результатов следует учитывать не только общий уровень развития, но и роль каждой составляющей в общем результате. Важно оценить, насколько гармонично или асинхронно развиты диагностируемые интеллектуальные умения, а также какой из параметров значительно улучшает или ухудшает результаты.

Фамилия Имя Отчество \_\_\_\_\_

дата \_\_\_\_\_ класс \_\_\_\_\_ школа \_\_\_\_\_

### *Задание 1*

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.

### *Задание 2*

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, ракита.
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.

### *Задание 3*

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

*Задание 4*

1.Метла, лопата –
2.Лето, зима –
3.Окунь, карась –
4.Огурец, помидор –
5.Сирень, ракита –
6.Шкаф, диван –
7.Июнь, июль –
8.День, ночь –
9.Слон, муравей –
10.Дерево, цветок –

## Методика «Диагностика логических операций» по Н.Я. Чутко

Назначение теста: Исследование логических операций младших школьников (обобщение, анализ, синтез, классификация и другое)

### Тестовый материал

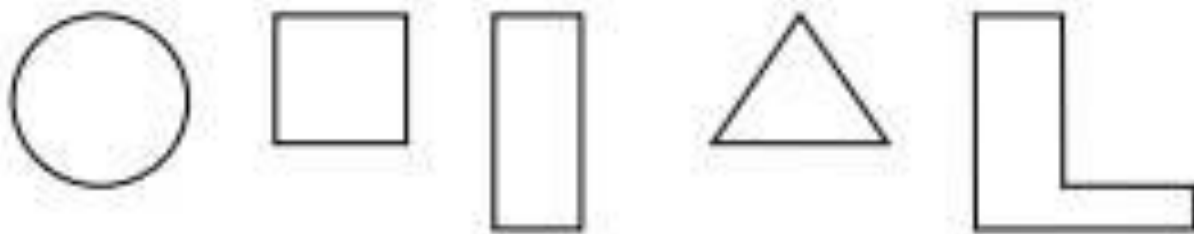
1. Какое выражение лишнее?

- 1)  $6-4$       2)  $8:4$       3)  $4-2$       4)  $2*1$       5)  $10:2$

2. Какое число лишнее?

- 2, 25, 26, 38, 40, 56, 64, 78, 82, 94, 100

3. Какая фигура лишняя и почему?



4. Сколько будет  $2+2*2$ ?

5. У квадратного стола отпилили один угол. Сколько теперь углов у стола?

6. У паука 4 пары ног, а у козлёнка 2 пары ног. На сколько ног меньше у козлёнка, чем у паука?

7. Купили щуку, леща и окуня. Щука тяжелее леща, а лещ тяжелее окуня. Какая рыбина самая легкая?

8. Знайка, Кнопочка и Тюбик живут в домах №14, 17, 19. В каком доме живет каждый человек, если Знайка не живет в доме 19 и 17, а Кнопочка не живет в доме 19?

9. Сумма двух чисел равна семи, а их разность равна трем. Найти эти числа.

10. Миша задумал число, прибавил к нему 1, отнял 2, умножил результат на 3 и разделил на 4. Получилось 3. Какое число задумал Миша?

### **Интерпретация результатов в баллах:**

- 0-3 задания- 1 балл
- 4-7 заданий- 2 балла
- 8-10 заданий- 3 балла

### **Общий уровень развития логических УУД**

1-2 балла – низкий уровень. Учащиеся выделяют не только существенные признаки, но также и не существенные. Слабо развито обобщение. Не умеют устанавливать взаимосвязи между объектами, преобладает конкретное, а не логическое мышление.

3-4 баллов – средний уровень. Учащиеся выделяют существенные признаки, однако не всегда устанавливают связи между предметами, условиями и данными. Имеют неточности в обобщении и анализе. Применяют стереотипные решения заданий. Способны выделять смысловые единицы в тексте задачи.

5-6 баллов – высокий уровень. Учащиеся выделяют только существенные признаки, создают различные схемы решения задач, умеют обобщать, анализировать и синтезировать. Обосновывают свои ответы.

## Анкета для учителей начальных классов

### «Использование квест-технологии в работе учителя начальной школы»

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

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

Да  Нет

2) Знаете ли Вы, что такое образовательный квест?

Да  Нет

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

Да  Нет

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

Ответ: \_\_\_\_\_

5) Используете ли Вы данную технологию во внеурочной деятельности?

Да  Нет

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

Да  Нет

7) Необходима ли Вам дополнительная информация о данной технологии?

Да  Нет

8) Присущи ли Вам консервативные методы преподавания?

Да  Нет

9) Какие из образовательных технологий Вам наиболее интересны?

---

Спасибо Вам за ответы! Желаю успехов в Вашей деятельности!

## **Квест: «Тайна дружбы»**

**Место проведения занятия:** МАОУ «Гимназия №93 им. Александра Фомича Гелича»

**Возраст обучающихся:** 9-10 лет

**Время занятия:** 1 час

**Цель занятия:**

- сплочение коллектива и построение эффективного командного взаимодействия;
- создание благоприятного психологического климата, преодоление барьера в межличностных отношениях, развитие коммуникативных навыков;
- поздравление летних и осенних именинников.

**Задачи:**

- формирование толерантного отношения друг к другу;
- совершенствование умения понимать чувства других людей по мимике и жестам;
- усиление общего командного духа, путем сплочения группы;
- развитие ответственности и вклада каждого учащегося в решении общих задач;
- получение эмоционального и психологического удовлетворения от результатов занятия;
- осознание себя одной командой.

**Оборудование:** шарики, два ведра с водой, стакан, доска с веревками, зажигалка, ключи с замком, мел, коробка.

**Раздаточный материал:** карточки с заданиями, шифр, подсказки.

**Ход мероприятия**

1. Ребята получают письмо и отправляются на пришкольную территорию.
2. Делим класс на 2 команды.

3. Раздача маршрутных листов, фотографии с местом первой станции.

4. Отправление команд по станциям.

5. Встреча на последнем – общем задании.

6. Торжественное открытие коробки.

ИТОГ: Ребята отгадывают по описанию каждого именинника, вызываем именинников для поздравления и вручения призов.

### **Станции:**

1. **«Огонь и вода»** – ребятам предстоит перенести воду из одной ёмкости в другую. Нести будут вместе. Когда наполнится второй сосуд, дети получают лист с подсказкой следующего места (написано на листе молоком – нужно нагреть листок снизу, чтобы проявить текст)

*Оборудование: доска с веревками, стакан, 2 ведра с водой, лист с текстом, зажигалка.*

2. **«Загадочная»** – ребята отгадывают загадки и получают карточки с ответом на каждую. На карточке выделена буква, если их сложить, то дети узнают, куда дальше следовать.

*Оборудование: загадки, карточки с ответами и выделенными буквами.*

3. **«Воздушный шарик»** – **Счёт до десяти** «Сейчас по сигналу “начали” вы закроете глаза, опустите свои носы вниз и попытаетесь посчитать от одного до десяти. Но хитрость состоит в том, что считать вы будете вместе. Кто-то скажет “один”, другой человек скажет “два”, третий скажет “три” и так далее... Однако в игре есть одно правило: слово должен произнести только один человек. Если два голоса скажут “четыре”, счёт начинается сначала. Попробуйте понять друг друга без слов»

Когда ребята выполняют задание, они получают закрытую коробку. Она оказывается с небольшими шариками внутри и дротиком/булавкой на крышке. Задача ребят лопнуть шарики и найти кусочки пазла.

*Оборудование: коробка, шарики маленькие, кусочки пазла, дротик/булавка.*

#### **4. Станция «Где, чей дом?»**

Перед основным заданием ребятам нужно пройти необычные «классики» (круги).

На асфальте начерчены круги с надписями: озеро, болото, лес, луг. Ведущий называет животных и растения. Дети должны встать в тот круг, который является домом названного обитателя.

Животные и растения: медведь, утка, ромашка, цапля, карась, бабочка, береза, хомяк, щука, дятел, кувшинка, мухомор. Выполнив задание, ребята получают шифр со следующей станцией.

*Оборудование: мел, шифр-подсказка.*

**5. «Пойми меня»** Отряд выстраивается в колонну. Затылок в затылок. Первые два человека поворачиваются лицом друг к другу. Самому первому показывается карточка со словом, это нужно объяснить без слов напарнику. Если справились, то первый отходит в сторону, а второй объясняет новое слово третьему и так до конца. В финале ребята получают отгадку к месту встречи с призом.

*Оборудование: карточки со словами, отгадка.*

<b>Ст. «Где чей дом?»</b>	<b>Ст. «Пойми меня»</b>
<b>Медведь</b>	<b>Скамейка</b>
<b>Утка</b>	<b>Зонтик</b>
<b>Камыш</b>	<b>Дверь</b>
<b>Лягушка</b>	<b>Газета</b>
<b>Щука</b>	<b>Футболист</b>
<b>Дятел</b>	<b>Клоун</b>
<b>Хомяк</b>	<b>Фотограф</b>
<b>Береза</b>	<b>Ёж</b>
<b>Рысь</b>	<b>Палец</b>
<b>Лось</b>	<b>Кот</b>
<b>Мухомор</b>	<b>Линейка</b>
<b>Ромашка</b>	<b>Собака</b>

## Ответы для станции «Загадочная»

1. ЗВЕЗДЫ И МЕСЯЦ
2. ЁЖ
3. КНИГА
4. ЗОНТ
5. ОТЧЕСТВО
6. ЖУЖЖАНИЕ
7. ДОМАШНЕЕ ЗАДАНИЕ

### Станция «Загадочная»

1. В синем небе светляки —  
Не дотянешь к ним руки.  
А один большой светляк  
Изогнулся, как червяк.  
(Звезды и месяц)
2. Вот иголки и булавки  
Выползают из-под лавки,  
На меня они глядят,  
Молока они хотят.  
(Ёж)
3. Страну чудес откроем мы  
И встретимся с героями  
В строчках,  
На листочках,  
Где станции на точках.  
(Книга)
4. Если день нахмурится,  
Если дождь пойдёт —  
Выйдет он на улицу,  
Надо мной вспорхнет.  
(Зонт)
5. Что своим детям всегда даёт отец и никогда не даёт мать?  
(Отчество)
6. В каком слове три буквы «ж»?  
(Жужжание)
7. Что можно приготовить, но нельзя съесть?  
(Домашние задание)



## Маршрутные листы для ведущих

### Маршрут 1 команды:

#### 1. «Загадочная» (Куст сирени – на востоке)

Ребята отгадывают загадки и получают карточки с ответом на каждую. На карточке выделена буква или фрагмент фразы, если их сложить, то дети узнают, куда дальше следовать.

*Оборудование: загадки, карточки с ответами и выделенными буквами.*

#### 2. Станция «Где, чей дом?» (Классики перед школой)

Перед основным заданием ребятам нужно пройти необычные «классики» (круги).

На асфальте начерчены круги с надписями: озеро, болото, лес, луг. Ведущий называет животных и растения. Дети должны встать в тот круг, который является домом названного обитателя. Животные и растения: медведь, утка, ромашка, цапля, карась, бабочка, береза, хомяк, щука, дятел, кувшинка, мухомор, рысь, лось. Выполнив задание, ребята получают шифр со следующей станцией.

*Оборудование: мел, шифр-подсказка.*

#### 3. «Пойми меня» (внутренний двор – на востоке)

Отряд выстраивается в колонну. Затылок в затылок. Первые два человека поворачиваются лицом друг к другу. Самому первому показывается карточка со словом, это нужно объяснить без слов напарнику. Если справились, то первый отходит в сторону, а второй объясняет новое слово третьему и так до конца. В финале ребята получают отгадку к месту встречи с призом. Говорим: молодцы! Отправляйтесь туда, где проходит летний лагерь)

*Оборудование: карточки со словами, отгадка.*

#### 4. Огонь и вода» (внутренний двор – западная сторона)

Ребятам предстоит перенести воду из одной ёмкости в другую. Нести будут вместе. Когда наполнится второй сосуд, дети получают лист с подсказкой следующего места (написано на листе молоком – нужно нагреть листок снизу, чтобы проявить текст)

*Оборудование: доска с веревками, стакан, 2 ведра с водой, лист с текстом, зажигалка.*

**5. «Воздушный шарик» (спортивная площадка)**

**6. Счёт до десяти** «Сейчас по сигналу “начали” вы закроете глаза, опустите свои носы вниз и попытаетесь посчитать от одного до десяти. Но хитрость состоит в том, что считать вы будете вместе. Кто-то скажет “один”, другой человек скажет “два”, третий скажет “три” и так далее... Однако в игре есть одно правило: слово должен произнести только один человек. Если два голоса скажут “четыре”, счёт начинается сначала. Попробуйте понять друг друга без слов»

Когда ребята выполняют задание, они получают закрытую коробку. Она оказывается с небольшими шариками внутри и дротиком/булавкой на крышке. Задача ребят лопнуть шарики и найти кусочки пазла.

*Оборудование: коробка, шарики маленькие, кусочки пазла, дротик/булавка.*

**Маршрут 2 команды:**

**1. Станция «Где, чей дом?» (Классики перед школой)**

Перед основным заданием ребятам нужно пройти необычные «классики» (круги).

На асфальте начерчены круги с надписями: озеро, болото, лес, луг. Ведущий называет животных и растения. Дети должны встать в тот круг, который является домом названного обитателя.

Животные и растения: медведь, утка, ромашка, цапля, карась, бабочка, береза, хомяк, щука, дятел, кувшинка, мухомор, лось, рысь. Выполнив задание, ребята получают шифр со следующей станцией.

*Оборудование: мел, шифр-подсказка.*

**2. «Загадочная» (Куст сирени – на востоке)**

Ребята отгадывают загадки и получают карточки с ответом на каждую. На карточке выделена буква или фрагмент фразы, если их сложить, то дети узнают, куда дальше следовать.

*Оборудование: загадки, карточки с ответами и выделенными буквами.*

### **3. «Огонь и вода» (внутренний двор – западная сторона)**

Ребятам предстоит перенести воду из одной ёмкости в другую. Нести будут вместе. Когда наполнится второй сосуд, дети получают лист с подсказкой следующего места (написано на листе молоком – нужно нагреть листок снизу, чтобы проявить текст)

*Оборудование: доска с веревками, стакан, 2 ведра с водой, лист с текстом, зажигалка.*

### **4. «Пойми меня» (внутренний двор – на востоке)**

Отряд выстраивается в колонну. Затылок в затылок. Первые два человека поворачиваются лицом друг к другу. Самому первому показывается карточка со словом, это нужно объяснить без слов напарнику. Если справились, то первый отходит в сторону, а второй объясняет новое слово третьему и так до конца. В финале ребята получают отгадку к месту встречи с призом.

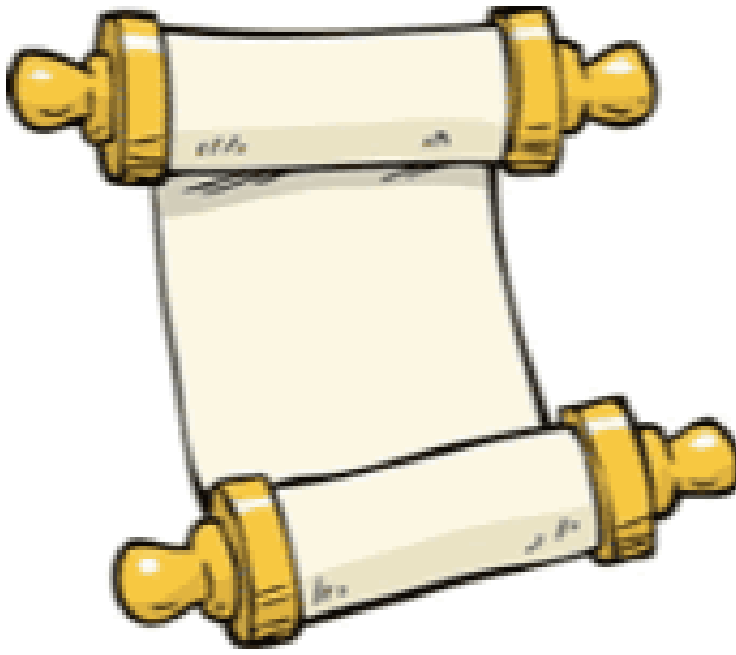
*Оборудование: карточки со словами, отгадка.*

### **5. «Воздушный шарик» (спортивная площадка)**

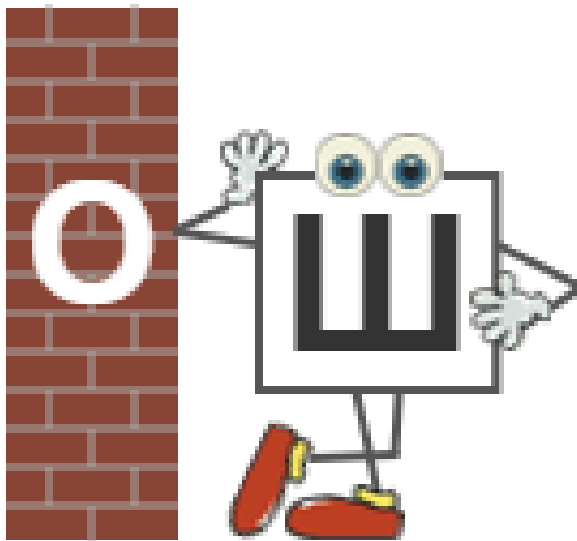
**Счёт до десяти** «Сейчас по сигналу “начали” вы закроете глаза, опустите свои носы вниз и попытаетесь посчитать от одного до десяти. Но хитрость состоит в том, что считать вы будете вместе. Кто-то скажет “один”, другой человек скажет “два”, третий скажет “три” и так далее... Однако в игре есть одно правило: слово должен произнести только один человек. Если два голоса скажут “четыре”, счёт начинается сначала. Попробуйте понять друг друга без слов»

Когда ребята выполнят задание, они получают закрытую коробку. Она оказывается с небольшими шариками внутри и дротиком/булавкой на крышке. Задача ребят лопнуть шарики и найти кусочки пазла.

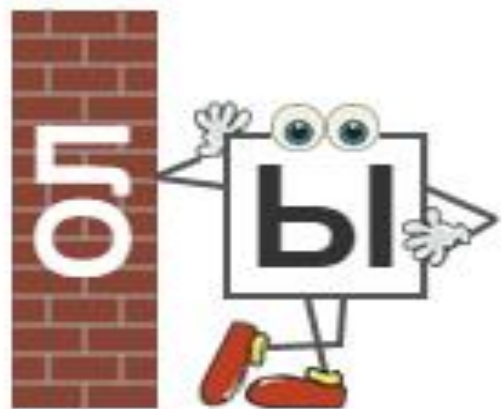
*Оборудование: коробка, шарики маленькие, кусочки пазла, дротик/булавка.*



2,5,1,4,5,6



~~2~~ b1



**Дорогие ребята!**

**Сегодня Вам предстоит раскрыть тайну настоящей дружбы. Чтобы проверить насколько ваш класс дружный, вам предстоит пройти испытание. В конце вас ждет открытие таинственной коробочки.**

**Будьте внимательными, дружными и готовыми помочь друг другу!**