Локша Оксана Михайловна

канд. пед. наук, доцент Институт образования ФГАОУ ВО «Балтийский федеральный университет им. И. Канта»

г. Калининград, Калининградская область

Милютина Яна Олеговна

студентка

ФГАОУ ВО «Балтийский федеральный университет им. И. Канта» г. Калининград, Калининградская область

КВЕСТ КАК ИНСТРУМЕНТ РАЗВИТИЯ УЧЕБНО-ПОЗНАВАТЕЛЬНОЙ КОМПЕТЕНЦИИ МЛАДШИХ ШКОЛЬНИКОВ

Аннотация: в статье рассматривается понятие «учебно-познавательная компетенция», обосновывается ее значимость в системе начального общего образования, описывается эффективность использования квест-технологии на уроках английского языка с целью развития учебно-познавательной компетенции младиих школьников.

Ключевые слова: учебно-познавательная компетенция, квест, педагогический квест, младший школьник.

Согласно Федеральному государственному образовательному стандарту начального общего образования (ФГОС НОО) образование младшего школьника направлено на воспитание личности, способной к самостоятельной организации своей деятельности, готовой к принятию решений, сохранению целей и следованию им в учебной деятельности, планированию, контролю и оцениванию своих знаний, взаимодействию с педагогом и сверстниками [4]. Значит, задача младшей школы – сформировать у младших школьников основы умений: самостоятельной постановки целей, задач, поиска возможных путей их разрешения,

самоорганизации, самоконтроля и адекватной оценки своих знаний (умений), то есть сформировать у младшего школьника учебно-познавательную компетенцию.

Согласно определению учебно-познавательной компетенции (УПК), предложенному А.В. Хуторским, это «система общих компетенций ученика, которая формируется в процессе его самостоятельной познавательной деятельности» [6]. То есть это совокупность элементов логики, методологии, общей учебной деятельности, которые соотносятся с реально познаваемым объектом. К ним относятся процесс целеполагания, планирования, анализа, рефлексии и самооценки. Для того чтобы добиться желаемого результата, необходимо создать платформу для возможности самостоятельного успешного усвоения школьниками новых знаний, умений, компетенций и т. д.

Успешной платформой для реализации познавательной деятельности можно считать квест-технологию. Квест — своего рода игра, которая требует от участников решения умственных задач за счет логики, накопленных знаний, а также умений применять эти знания в нужный момент на практике.

В педагогике квест выступает в роли исследовательской деятельности. Образовательный квест – искусственно созданная проблема, которая позволяет реализовать образовательные задачи и отличается от образовательной проблемы элементами сюжета, игры, наличием объектов, определенных ресурсов, территорий, людей, информации (связанных с поиском и обнаружением мест), необходимых для решения самой задачи [3].

Образовательные квесты различаются:

- по форме проведения (компьютерные игры-квесты, веб-квесты, QR-квесты, медиа-квесты, квесты на природе, комбинированные);
- по режиму проведения (в реальном режиме; в виртуальном режиме; в комбинированном режиме);
 - по сроку реализации (краткосрочные; долгосрочные);
 - по форме работы (групповые; индивидуальные);
 - по предметному содержанию (моноквест; межпредметный квест);

- по структуре сюжетов (линейные; нелинейные; кольцевые);
- по информационной образовательной среде (традиционная образовательная среда; виртуальная образовательная среда) [5].

Цель образовательного квеста — практическое применение обучающимися полученных знаний, необходимых для достижения результата. К задачам педагогического квеста можно отнести следующие: 1) умение применять полученные знания на практике; 2) способность пользоваться дополнительным материалом, для нахождения нужной информации (разгадки); 3) анализирование полученной информации и поиск подходящего варианта решения задания; 4) способность работать в группе и индивидуально (предлагая собственные варианты для решения заданий); 5) развитие внимания и логического мышления обучающихся.

Несмелова Н.М. выделяет следующие функции квест-технологии: обучающая (процесс получения новых знаний, умений), воспитательная (процесс воспитания личностных качеств), адаптирующая (адаптация в новом пространстве и времени), функция социализации (приобщение к ценностям и общепринятым нормам) [2, с. 104].

Применение квест-технологии возможно в рамках любой учебной дисциплины и является подходящим для учеников с абсолютно разным уровнем обучения. При помощи образовательного квеста можно охватить не только отдельную проблему, но и учебный предмет в целом [1, 56]. По типу образовательный квест можно разделить на:

- кратковременный (квест, который охватывает 1–3 занятий и используется
 в качестве углубления знаний);
- длительный (квест, который охватывает пройденное за месяц, четверть, год и используется с целью углубления и преобразования знаний учащихся).

Преимущество квест-технологии заключается в том, что обучающиеся погружаются в специально созданную для них среду с различными заданиями, позволяющими постигнуть реальные процессы, прожить конкретные ситуации, применить полученные ранее знания на практике, при этом выйдя за рамки стандартного урока. Обучающиеся учатся абстрактному мышлению,

классифицированию, сравниванию, анализированию. В процессе выполнения квест-заданий, решения задач ученик может осознать, что у каждой проблемы могут существовать различные варианты решения. В этот момент ребенок учится самостоятельно сравнивать, сопоставлять и принимать различные точки зрения.

Данный вид деятельности повышает мотивацию обучающихся, так как задания воспринимаются ими как нечто реальное, что, безусловно, приводит к эффективности учебного задания. Учителю в данной ситуации отводится роль консультанта (наставника).

Принимая во внимание вышесказанное, можно сделать вывод, что использование педагогического квеста в рамках урока позволяет в полной мере реализовать основные принципы ФГОС НОО, так как данная технология подразумевает задействование всех необходимых умений и навыков, формирование учебно-познавательной компетенции, развитие логического и критического мышления, применение полученных знаний на практике, формирование способности к самоуправлению.

Список литературы

- 1. Кичерова М.Н. Образовательные квесты как креативная педагогическая технология для студентов нового поколения / М.Н. Кичерова, Г.З. Ефимова // Мир науки. 2016. Т. 4, №5. С. 56–61.
- 2. Несмелова Н.М. Квест как интерактивная педагогическая технология при изучении гуманитарных предметов в школе // Школа будущего. 2017. №2. С. 104—109.
- 3. Осяк С.А. Образовательный квест современная интерактивная технология / С.А. Осяк [и др.] // Современные проблемы науки и образования. 2015 №1–2 [Электронный ресурс]. Режим доступа: https://www.science-education.ru/ru/article/view?id=20247 (дата обращения: 27.04.2019).
- 4. Приказ Минобрнауки России «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования» (по состоянию на 04.04.2018).

⁴ https://phsreda.com Содержимое доступно по лицензии Creative Commons Attribution 4.0 license (СС-ВУ 4.0)

- 5. Смирнова Е.А. Образовательный квест как эффективная интерактивная технология деятельностного обучения в условиях реализации ФГОС // Общепедагогические технологии. 2015. №1 [Электронный ресурс]. Режим доступа: https://nsportal.ru/shkola/obshchepedagogicheskie-tekhnologii/library (дата обращения: 28.04.2019).
- 6. Хуторской А.В. Ключевые компетенции и образовательные стандарты // Эйдос. 2002 [Электронный ресурс]. Режим доступа: http://eidos.ru/journal/ 2002/0423.html (дата обращения: 28.04.2019).