

УДК 37.02

***ВЕБ-КВЕСТ: « ПУТЕШЕСТВИЕ В СКАЗКУ». ИГРОВЫЕ МЕТОДЫ В
ОБРАЗОВАНИИ***

Голикова А.А.,

Студент

Калужский Государственный Университет им. К.Э.Циолковского,

Калуга, Россия

Плотникова Э.Е.,

Студент

Калужский Государственный Университет им. К.Э.Циолковского,

Калуга, Россия

Шевелева Л.О.

Студент

Калужский Государственный Университет им. К.Э.Циолковского,

Калуга, Россия

Нечаева О.А.

К.п.н.

Калужский Государственный Университет им. К.Э.Циолковского

Калуга, Россия

Аннотация: Данная статья поднимает проблему эффективности применения игровой технологии в образовательном процессе. Статья посвящена проблеме

достижения личностных, метапредметных и предметных результатов обучения в результате использования интерактивных педагогических игр. Также представлен вариант такой игры, созданной на базе открытого интернет-ресурса www.learnis.ru.

Ключевые слова: образование, учебная деятельность, игровая технология, интерактивное обучение, проблемная ситуация.

***WEB QUEST: "A JOURNEY INTO A FAIRY TALE." GAME METHODS IN
EDUCATION***

Golikova A.A.,

Student

Kaluga State University named after K.E. Tsiolkovsky,

Kaluga, Russia

Plotnikova E.E.,

Student

Kaluga State University named after K.E. Tsiolkovsky,

Kaluga, Russia

Sheveleva L.O.

Student

Kaluga State University named after K.E. Tsiolkovsky,

Kaluga, Russia

Nechaeva O.A.

Ph.D.

Kaluga State University named after K.E. Tsiolkovsky

Kaluga, Russia

Abstract: This article raises the problem of the effectiveness of the use of gaming technology in the educational process. The article is devoted to the problem of achieving personal, meta-subject and subject learning outcomes as a result of using interactive pedagogical games. A variant of such a game created on the basis of the open Internet resource www.learnis.ru is also presented.

Key words: education, learning activity, game technology, interactive learning, problem situation.

Введение: Игра многогранна в проявлениях и функциях, она развивает, воспитывает, социализирует людей, является развлечением и отдыхом. Но исторически одна из важнейших её задач — обучение. Как в раннем возрасте ребенок учится базовым умениям и разыгрывает соответствующие возрасту бытовые сюжеты, так и уже в школе игра может послужить отличным источником знаний и орудием их закрепления.

Известно, что игра практически с первых моментов своего возникновения выступает как форма обучения человека, как первичная школа взаимодействия с миром и решения жизненных ситуаций с целью их освоения, формирования необходимых качеств характера, навыков и умений, развития способностей учеников.

Игры и разные из формы с древнейших времен становились частью учебного процесса. Ещё в древние времена в Афинах молодые люди постоянно состязались в спорте, различных видах искусства, полемике, оттачивая своё

мастерство. Тогда же появились военные игры — манёвры, штабные учения, разыгрывание «боев». В X веке в школах среди учеников снискали популярность состязания по риторике. В эпоху Возрождения Т.Компанелла и Ф.Рабле отмечали возможность и важность обучения детей путем игры, открыто не погружая ребенка в чистого вида науку.

Ж.-Ж. Руссо отмечал особые свойства общественного труда, праздников и совместных командных игр, отсылаясь на идеи гражданского воспитания подрастающего поколения.

Первым отметил и классифицировал педагогическую роль и превосходство игры Фридрих Фрёбель, игра и стала основой его педагогической теории. Подметив дидактичность игры, он доказал, что игра способна решать задачи обучения ребенка, облегчать понимание и заинтересовывать.

Сильным толчком в развитии игрового обучения стало появление так называемого игротехнического движения, а именно использование деловых игр. Деловые игры в последствие стали основой развития методов активного обучения. Теоретически их использование было обосновано в ряде концепций, в первую очередь в теории активного обучения. Первая деловая игра была разработана и проведена в СССР в 1932 году. Метод был подхвачен и сразу получил признание и бурное развитие. Их второе рождение после запрета 1938 года произошло только в 1960-х гг. в США. [1,3] В наши дни в развитых странах нет такого учебного заведения, в котором не использовались бы деловые игры или игровые методы обучения.

Понятие «игровые педагогические технологии» включает довольно обширную группу методов и приемов организации педагогического процесса в форме различных игр. Если сравнивать игры вообще, то педагогическая игра

обладает существенным отличительным признаком — четко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом.

В игровом обучении есть определенные условия для успешного достижения образовательных целей. К этим условиям можно отнести следующие моменты. Во-первых, это обязательная постановка цели игры, игровой задачи. Ребенок должен знать, для чего он играет и какой цели должен достичь, что это не простое развлечение. Во-вторых, в игре нужно поставить четкие правила и условия. В-третьих, для большего интереса желательно ввести соревновательный элемент. Это завуалирует дидактическую базу, что сделает игру именно игрой, а не чистым обучением, дети это чувствуют. И в-четвертых, это связь успешного выполнения задания с игровым результатом.

В современной образовательном учреждении технологии игрового обучения могут использоваться различные виды игр:

- самостоятельная педагогическая технология (имитационно-моделирующие игры, дидактические игры, развивающие игры, «комплексные» игры);
- творческие игровые задания: этюды, имитации, образно-ролевые игры, ролевые диалоги; игровые оболочки образовательных ситуаций (игры-соревнования).
- игровая форма взаимодействия педагога и детей через реализацию определенного сюжета (игры, сказки, спектакля). При этом образовательные задачи включены в содержание игры. [4]

Преимуществами внедрения информационных технологий в школы являются:

1. Возможность сделать урок интересным и динамичным, обеспечение разнообразия в образовательной деятельности: внедрение новых обучающих программ, демонстрация слайдов, презентаций, видео и т.д.

2.Повышение мотивации и вовлеченности школьников в учебный процесс, ведь все дети любят игры.

3.Возможность выстраивания материалов, основываясь на доказательной базе.

4.Меньше затрата времени учителя на объяснение и закрепление нового материала. Игры вызывают более сильные эмоции, в том числе из-за соревновательного характера многих игр, чем простой урок, а эмоции, замечено, способствуют лучшему запоминанию.

5.Упрощение рабочего процесса учителя, автоматизация отдельных процессов (использование готовых заданий и сценариев уроков, которых очень много в открытом доступе). [5]

Практическая часть

ТЕМА УРОКА: «Путешествие в сказку» (итоговый урок по русским народным и художественным сказкам)

ЦЕЛЬ УРОКА: обобщение и углубление знаний учащихся о русских народных сказках.

Задачи:

- **образовательные:** закрепить умения детей разделять сказки на типы по содержанию, активизировать познавательную активность;
- **развивающие:** активизировать творческие способности детей, продолжить развитие умения сопоставлять, выделять главное, приводить примеры;
- **воспитательные:** способствовать формированию личного отношения к прочитанному, воспитанию у детей доброжелательности, внимания, чуткости по отношению друг к другу. Воспитывать бережное отношение к народному наследию.

Детям предлагается интерактивная игра-квест на базе образовательного сайта www.learnis.ru, где каждый может создать собственный квест или викторину.

Тема выбрана по русским народным сказкам, так как данный блок соответствует программе 5классов. Данный урок-квест лучше и продуктивнее использовать по завершении блока сказок с целью закрепления и повторения уже изученного.

Ссылка на сам квест, созданный специально для данной работы:
<https://www.learnis.ru/589051/>

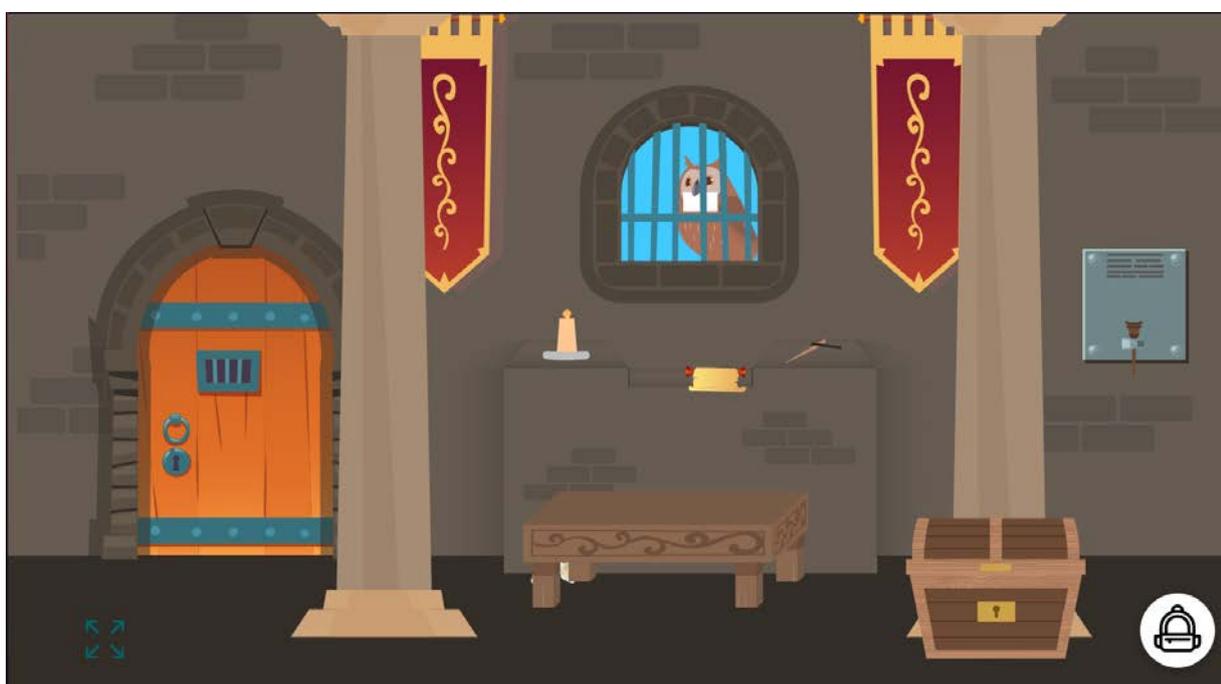


Рисунок.1 Скриншот стартового вида квеста

Квест служит примером возможностей платформы, но точно может использоваться на реальном уроке.

В игре представлены 4 тематических задания, которые нужно найти и выполнить для сюжетного побега из представленной комнаты, собрав код.

Всего можно добавить в игру от 3 до 5 заданий в соответствии с желаемым уровнем сложности. Мы взяли «золотую середину» – 4 задания.

Далее представлены скриншоты наших заданий и краткое пояснение.

1. В первом задании предлагается вспомнить имена сказочных героев, чьи имена начинаются на определенную букву. Здесь нет заведомо правильных ответов, дети сами называют то, что они вспомнили, на получение цифры кода это не влияет. Данное задание подразумевает восстановление в памяти образов из уже изученных сказок, что вольно-невольно напоминает моменты занятий и материал, изученный на них. А вот получить первую цифру кода они смогут, применив уже четкие знания: нужно вспомнить, сколько есть типов сказки.

Вы должны вспомнить и написать имена сказочных героев или названия волшебных предметов, которые упоминаются в русских народных сказках. Напротив каждой буквы этого слова вы должны написать имя или название, с которой оно начинается.

С -
К -
А -
З -
К -
И -

Количество типов сказки – первая цифра кода

Рисунок.2 Задание №1 (Авторская разработка)

2. Второе задание отчасти перекликается с первым: здесь необходимо распределить сказки по типам, восстановленным ранее. В этом задании

дети для успешного выполнения должны вспомнить особенности каждого типа сказок и уметь сопоставлять их. После выполнения задания ребенок получает вторую цифру кода, посмотрев, в каком столбце больше значений. Здесь требуется внимательность и четкие знания в отличие от первого, относительно творческого и вольного задания.

Распределите сказки по категориям

Волшебные	Бытовые	О животных

«Каша из топора», «Морозко», «Лиса и волк», «Жена – спорщица», «Сивка – бурка», «Теремок», «Журавль и цапля», «Гуси – лебеди», «Солдатская шинель», «Лиса и дрозд».

Номер столбика с наибольшим количеством сказок – вторая цифра из кода

Рисунок.3 Задание №2 (Авторская разработка)

3. В третьем задании необходимо подключить фантазию и навык сравнения. Детям предлагается назвать реальные предметы, обладающие свойствами и функциями названных сказочных вещей. Основа успешного выполнения – умение выявить основной признак предмета и провести логическую связь на сходство. Цифру кода получить легко, так как варианты ответов даны. Задание намеренно не сложное, а скорее

развлекательное и помогающее увидеть связь сказки и реальности и этим удивить ребят. [2]

Назовите чудесные изобретения человека, заменившие сказочные предметы.

Гусли - самогуды -
Ступа -
Сани, что везут сами -
Клубок ниток, указывающий дорогу -
Яблочко по тарелочке -

компас, навигатор телевизор, компьютер магнитофон

автомобиль ракета, самолет

Номер, соответствующий устройству, с которого Вы проходите этот квест – третья цифра кода

Рисунок.4 Задание №3 (Авторская разработка)

4. Последнее задание основано на необходимости детьми вспомнить основные сюжетные повороты известных им сказок, зашифрованные во фразе, и назвать их. Задание последнее и довольно сложное, поскольку нет вариантов ответов, дети должны сами вспомнить и сказку, и сюжет. Сложность также заключена в том, что нужно четко вспомнить точное название сказки, так как без этого не получить цифру кода. Есть элемент запутывания: нужно назвать сказку, в названии которой фигурируют 3 разных зверя. Дети могут по ошибке назвать один из вариантов «Три

медведя», что будет ошибкой, так как вид животных одинаков, они могут обратить внимание из-за спешки только на цифру в названии.

Отгадайте сказку по отрывку из телеграммы

1. «Помогите! Нас хочет съесть серый волк!»
2. «Помогите! Несет меня лиса за темные леса, за высокие горы!»
3. «Помогите! Я подавился бобовым зернышком!»
4. «Помогите, за мной гонятся медведи!»

Номер сказки с тремя разными (!) героями в названии – четвертая цифра кода



Рисунок.5 Задание №4 (Авторская разработка)

После успешного выполнения заданий и открытия двери, ученик получает изображение с поздравлением.

Вывод: Игровые технологии в педагогике позволяют ребенку, будучи лично заинтересованным, отрабатывать навыки работы в команде, тем самым воспитывая в себе ответственность. Одна из задач педагога – выработка мотивации. Ребенок в процессе игры мотивирован собственной заданной целью, то есть, он в любом случае будет запоминать материал, поданный в ходе игры, ведь это нужно ему самому, а цифровые технологии сделают процесс

получения новых знаний ещё более занимательным, наглядным, доступным и красочным.

Библиографический список:

1. Педагогика: Учебник / Л. П. Крившенко, М. Е. Вайндорф-Сы-П24 соева и др.; Под ред. Л. П. Крившенко. - М.: ТК Велби, Изд-во Проспект, 2010. - 432 с.
2. Пропп В. Я. П81 Морфология сказки. - Изд. 2-е. М., Главная редакция восточной литературы издательства «Наука», 1969.
3. Слостенин В.А. и др. Педагогика: Учеб. пособие для студ. высш. пед. учеб. заведений / В. А. Слостенин, И. Ф. Исаев, Е. Н. Шиянов; Под ред. В.А. Слостенина. — М.: Издательский центр "Академия", 2002. - 576 с.
4. Смолкин А.М. Методы активного обучения: Науч.-метод. пособие. - М.: Высш. шк., 1991. 176 с.
5. Эльконин, Д. Б. Психология игры / Д.Б. Эльконин. – М., 1998.

Оригинальность 77%