**Муниципальное казенное общеобразовательное учреждение**

**«Октябрьская средняя общеобразовательная школа»**

**Касторенского района Курской области**

**Доклад**

**«Роль уроков-квестов при изучении русского языка и литературы»**

**Подготовила учитель русского языка и литературы**

**Полякова Тамара Борисовна**

**2016-2017 уч. г.**

 21 век – век инновационных технологий,передовых направлений в жизни человека. Этот век оснащен различными технологиями. Новшества, которые происходят в современном мире, так или иначе затрагивают все сферы.

 Новая организация общества, новое отношение к жизни предъявляют и новые требования к школе. Сегодня основная цель обучения – это не только накопление учеником определенной суммы знаний, умений и навыков,но и подготовка его как самостоятельного субъекта образовательной деятельности.

 В основе современного обоазования лежит активность учителя и ученика. Именно этой цели – воспитанию творческой, активной личности,умеющей учиться, совершенствоваться самостоятельно, и подчиняются основные задачи современного образования.

 Инновационный подход к обучению позволяет так организовать учебный процесс, что ребенку урок становится в радость и приносит пользу,не превращаясь просто в забаву или игру.

 Под инновационными технологиями подразумеваются новые способы, методы взаимодействия учителя и ученика, которые обеспечивают эффективное достижение результата педагогической деятельности. Основными методами инновационного обучения являются

* развитие интеллектуальных, коммуникативных, лингвистических и творческих способностей учеников;
* формирование личных качеств;
* выработка умений,влияющих на учебно-познавательную деятельность и переход на уровень продуктивного творчества.

 Основными принципами инновационного обучения являются креативность (организация на творчество), усвоение знаний в системе, нетрадиционные формы уроков, использование наглядности.

 При использовании инновационных технологий в обучении русскому языку и литературе применяются следующие приемы:

* ассоциативный ряд;
* опорный конспект;
* ИНСЕРТ;
* мозговая атака;
* групповая дискуссия;
* кластеры;
* сиквейны;
* медиапроекты и т.д.

 В связи с новыми образовательнымистандартами, внедрением ФГОС в образовательную сферу меняется и отношение учениковк знаниям. В настоящее время использование ИКТ имеет большое значение для всех участников образовательного процесса. Нужно отметить, что современный ребенок – это человек, который разбирается в большинстве новейших «гаджетов», но при этом используются они не всегда по назначению. Задача учителя – вовлечь ученика как в учебную деятельность, так и в творческую.

 Перед современным образованием стоит задача поисков новых видов и форм организации учебной деятельности. Нельзя не согласиться с мнением, что обучение должно быть развивающим в плане развития сомостоятельного критического и творческого мышления.

 В свою работу я пытаюсь включить новые методы, способы, приемы обучения и воспитательные средства. Одной из таких форм является урок-квест. Как такового определения урока-квеста нет.

 Что же обзначает слово «квест»? «Quest» с английского языка переводится как продолжительный, целенаправленный поиск, который может быть связан с приключениями или игрой, также слово выполняет функцию обозначения одной из разновидностей компьютерных игр.

 В образовании это не просто поиск или игра. Здесь, на мой взгляд,ее уместно назвать дидактической игрой, в которой присутствует история с главным героем, временная законченность, определенные правила,результат, отведенные роли и задачи для учащихся.

 Быховский Я.С, писал, что квест – это разновидность игр, требующих от игрока решения умственных задач для продвижения по сюжету. В педагогике квест - это выполнение проблемного задания с элементами игры.

Базовую модель квеста можно изобразить в виде схемы:

Рефлексия и оценка

Подготовка итогового продукта

Прохождение маршрута

Загадка

Постановка проблемы

Базовая модель квеста

 На сегодняшний день многие ученые рассматривают вопросы, связанные с внедрением квест-технологий в образовательный процесс как

* дидактическое средство (Багузина А. И.);
* интерактивную методику (Шаматонова Г. Я);
* средство реализации методов проекта (Дубаков А.В.);
* средство развития медиакомпетентности ученико ( Бадараций А. В.).

Каков же методический потенциал квестовых технологий? На мой взгляд, это

* тренировка и развитие навыков информационной деятельности;
* развитие творческого потенциала;
* развитие коммуникативных умений;
* развитие читательской компетенции;
* способ формирования мотивации.

 Из всего сказанного следует, что квест – командная или индивидуальная игоа-загадка (приключение), в которой участнткт проходят по маршруту, собирая очки или подсказки для победы.

 Актуальны ли уроки-квесты в наше время. Думаю: да, потому что они связаны с инновационными направлениями образования, где может использоваться информационная и коммуникативная технологии в решении образовательных задач.

 Каковы же цели и задачи уроков-квестов?

1. Вовлечение всех учеников в познавательный процесс.
2. Развитие интереса к предмету, творческих способностей.
3. Организация групповых и индивидуальных работ.
4. Выявление умений самостоятельной и коллективной работы.
5. Улучшение восприятия сложного материала.

 И этого следует, что использование квестов в образовании позволяет учителю

* формировать навыки коллективной работы;
* развивать умение работать с различными источниками информации;
* развивать навыки исследовательской деятельности;
* развивать умение находить способы решения проблемных ситуаций;
* приучать учеников к самообучению и самоорганизации.

Урок-квест может использоваться на занятиях по многим учебным дисциплинам. Обращаясь к такой форме урока, нужно всегда учитывать индивидуальные способности учеников.

 Структуру урока-квеста можно определить так:

1. Введение (сюжет; роли).
2. Задания (этапы, вопросы, ролевые задания).
3. Порядок выполнения (алгоритм).
4. Оценка и самооценка.

При подготовке урока-квеста нужно помнить о его этапах:

1. **Подготовительный.**

 На этом этапе учитель определяет цели и задачи квеста, количество участников, сюжет и форму квеста, разрабатывает урок, определяет необходимое пространство и ресурсы, назначает дату урока. Учащиеся на этом этапе знакомятся или повторяют основные понятия по теме, распределяют роли в команде.

1. **Основной.**

 На этом этапе формируются команды, выполняются задания, проходится маршрут. Уительпомогает в осуществлении выбора учащихся, т.е. координирует их деятельность при решении поставленной задачи, оказывает методическое сопровождение при работе с квестом.

 Деятельность учащихся на этом этапе связана с индивидуальной работой в команде на общий результат. Участники одновременно выполняют задания. Т.К. цель работы не соревновательная, то в процессе происходит взаимное обучение членов команды, которая потом совместно подводит итоги выполнения каждого задания.

1. **Итоговый.**

Здесь подводятся итоги, проводится рефлексия. Учитель напоминает в начале занятия критерии и параметры оценки квеста. На этом этапе он оценивает работу детей.

 Учащиеся представляют маршрутные листы как результат своей работы, участвуют в выставлении оценок.

 При использовании технологии квестов обучение происходит незаметно, потому что при решении поставленных задач мозно узнать много нового. Квест - это еще и прекрасная возможность приобрести новые знания и опыт. Стоит обратить внимание на то, что на данном уроке учитель выполняет функции тьютора.

 Актуальность квест-уроков растет с каждым днем, потому что они помогают школьнику учиться критически мыслить, решать сложные проблемы, взвешивать альтернативные мнения, самостоятельно принимать продуманные решения, брать на себя ответственность за их реализацию.