УДК. 378.147.016.8

РОЗРОБКА РОЗВИВАЮЧОЇ КВЕСТ - ГРИ ДЛЯ УЧНІВ ПОЧАТКОВОЇ ШКОЛИ "У ПОШУКАХ СКАРБУ"

Серков І. Д., учень 9 класу НВК № 16, вихованця МАНу
Науковий керівник: Лобода О. І., к.т.н.
Таврійський державний агротехнологічний університет імені Дмитра Моторного

Постановка проблеми. Розвиток інформаційних і комунікативних технологій має колосальний вплив на зміни, що відбуваються в сучасній освіті. Інформаційно - освітнє середовище сучасних дітей не обмежується рамками навчального матеріалу освітніх областей в школі і додатковою освітою. Сучасна дитина - це "приймач" і "передавач" колосального потоку інформації, одержуваної ним в процесі спілкування з іншими людьми, зі ЗМІ, мережі Інтернет.

Мета статті. В межах інноваційних педагогічних технологій розробка квест – гри для учнів начальної школи за темою "У пошуках скарб".

Основні матеріали дослідження. Формувати в учня потреби в пізнанні необхідно з раннього дитинства. Однак, практика показує, що дослідницька активність дітей розвинена слабо і пов'язано це з недооцінкою освітніх можливостей гри як фундаментальної культурної діяльності. Якщо півстоліття тому гра вважалася необхідним, але, по суті, дитячим заняттям, то зараз ігрові форми життя - і життя в іграх - стають визначаючими для багатьох професій і спільнот.

Сьогодні реалізувати весь навчальний потенціал гри дозволяє освітній квест, як інструмент, який відповідає всім потребам сучасних учнів. Освітній квест - це пошукова діяльність, яка і є основою дослідницького навчання, а основою освітнього квесту є проблемне завдання з елементами рольової гри.

У багатьох іграх закладені певні правила і приписи, спрямовані на розвиток і відпрацювання дослідних навичок і пов'язаних з ними здібностей: спостереження, активності в пошуку нового, самостійності в освоєнні навколишнього простору. Незважаючи на те, що квест-гра, як правило, несе в собі пізнавальний і навчальний характер, важливо пам'ятати, що такий вид пошукової діяльності потребує "опори", які повинен надати розробник гри.

Під опорами розуміється обов'язкові умови для організації інтерактивного навчання, такі як:

- довірчі, позитивні відносини між вчителями і учнями;
- демократичний стиль;
- співпраця в процесі спілкування вчителя і учнів між собою;
- опора на особистий ("педагогічний") досвід учнів, включення в навчальний процес яскравих прикладів, фактів, образів;
- різноманіття форм і методів подання інформації, форм діяльності учнів, їх мобільність;
- включення зовнішньої і внутрішньої мотивації діяльності, а також взаємомотивації учнів.

Висновки. Розглянути основи інтерактивного навчання. Визначено алгоритм (план) проведення квест – гри "У пошуках скарбів". Обрано мова складання квест – гри.

Список використаних джерел.

1. Мокін Б. І. Досвід використання інтернет-технологій у Вінницькому державному технічному університеті / Б. І. Мокін, В. В. Грабко, В. І. Месюра, С. В. Юхимчук // Вінницький державний технічний університет [Електронний ресурс]. – Режим доступу: http://vntu.edu. ua/ies2000/doclad/a/a03.htm
2. Инновационные педагогические технологии : IX Междунар. науч. конф. (г. Казань, март 2019 г.) ; [под ред. И. Г. Ахметова и др.]. — Казань : Молодой ученый, 2019. - 74 с.