

Государственное учреждение образования
«Средняя школа № 40 г.Могилева»

ОПИСАНИЕ ОПЫТА ПЕДАГОГИЧЕСКОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ
«ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ КВЕСТОВ НА УРОКАХ
ИНФОРМАТИКИ ДЛЯ ПОВЫШЕНИЯ ПОЗНАВАТЕЛЬНОЙ АКТИВНОСТИ
УЧАЩИХСЯ»

Кондратьева Кристина Витальевна,
учитель информатики
8 (029) 742-27-69
e-mail: kondratevakristi@mail.ru

1 Информационный блок

1.1 Название темы опыта

Использование образовательных квестов на уроках информатики для повышения познавательной активности учащихся.

1.2 Актуальность опыта

За последние несколько лет изменились у учащихся мотивы изучения учебного предмета «Информатика». Наличие большого количества интересных готовых программных продуктов снизило их стремление к изучению предмета. Самостоятельное освоение игровых программ, умение выполнять некоторые технологические операции создает у многих учащихся иллюзию, что они все знают и им нечему учиться на уроке.

Современные учебные программы требуют от учащихся умения работать с информацией, поток которой непрерывно растёт. Это удастся далеко не всем. Даже при условии, что они проводят много свободного времени в Интернете или с телефоном в руках. Часто можно увидеть, что учащиеся испытывают значительные трудности, не уверены в своих силах, не удовлетворены результатами своего труда. В конце концов, это приводит к снижению познавательной активности при изучении учебного предмета.

В своей практике я столкнулась с рядом проблем:

- снижение уровня познавательной активности (не только к предмету информатика, но и ко всем другим учебным предметам);
- недостаточность и неравномерность общей подготовки учащихся;
- динамичность развития содержания курса информатики;
- недостаточно развиты межпредметные связи в школе.

Поддержанию познавательной активности на высоком уровне способствуют разнообразные формы активной деятельности учащихся на учебных занятиях [1, с.2].

Также актуальным являются инновационные технологии в образовательном процессе, т.е. использование особых форм, методов, способов,

приемов в образовательном процессе. Одной из таких технологий является технология «образовательного квеста».

Передо мной встал вопрос: почему школьники, даже те, кто старательно изучает учебный предмет «Информатика» не всегда умеют оперировать знаниями и умениями, устанавливать причинно–следственные связи, оказываются беспомощными в решении практико-ориентированных задач.

Решением этих проблем я вижу в необходимости учителю приложить все усилия к тому, чтобы у детей не только не пропадал интерес к предмету, а, наоборот, увеличилось число заинтересованных. Необходимо с самого начала изучения информатики разнообразить формы и методы подачи и закрепления материала, сделать изучение сложных процессов доступным и понятным для учащихся, а также способствовать вовлечению в самостоятельную исследовательскую деятельность.

1.3 Цель опыта

повышение познавательной активности учащихся при изучении учебного предмета «Информатика» посредством использования технологии «образовательных квестов».

1.4 Задачи опыта

- 1) Изучить возможности и особенности использования образовательных квестов при обучении информатики;
- 2) разработать и апробировать комплекс образовательных квестов, которые будут способствовать повышению познавательной активности учащихся к обучению информатики;
- 3) оценить эффективность и результативность применения технологии образовательных квестов.

1.5 Длительность работы над опытом

Продолжительность работы над данной темой опыта составляет 3 года. Основные этапы работы, следующие:

- 1 этап – подготовительный этап (изучение и систематизация научно-методической и психолого-педагогической литературы по теме,

изучение имеющихся образовательных квестов, выявление преимуществ и недостатков в их использовании, изучение средств создания образовательных квестов, прогнозирование дальнейших результатов собственной деятельности по данному направлению);

2 этап – практическая реализация (создание комплекса образовательных квестов для учащихся 6-9 классов, их апробация на уроках, факультативных занятиях;

3 этап – обобщающий этап (анализ результативности и эффективности их использования, оценка результатов внедрения образовательных квестов в практику преподавания предмета, представление опыта работы через участие в конкурсах соответствующей тематики, выступлениях на методических объединениях учителей, мастер-классах, конференциях).

2 Описание технологии опыта

2.1 Ведущая идея опыта

Ведущая идея опыта состоит в разработке образовательных квестов и использовании их дидактического потенциала для повышения познавательной активности учащихся и обеспечения качественного освоения программного материала курса информатики.

2.2 Описание сути опыта

2.2.1. Учитель всегда стремится сделать свои уроки интереснее, полезнее и информативнее, а весь учебный процесс – эффективнее не только в образовательном, но и в развивающем и воспитательном отношении, т.е. повысить познавательную активность учащихся.

Познавательная активность – это деятельное состояние личности, которое характеризуется стремлением к учению, умственному напряжению и проявлению волевых усилий в процессе овладения знаниями [2].

Сокол И.Н. рассматривает образовательный квест как набор проблемных заданий с элементами ролевых игр и с определенной сюжетной линией, выполняя задания, участники развивают критическое мышление, умение анализировать, систематизировать, оценивать информацию, а также знакомятся

(или усовершенствуют умения) с новыми информационно-коммуникационными технологиями [3, с.138].

Но в то же время остаётся проблемой использования образовательных квестов в учебном процессе, будет ли их применение эффективным и даст ли необходимый результат. Необходимо помнить, что использование образовательных квестов должно способствовать формированию ключевых компетенций учащихся, вызывать повышение мотивации и интереса к изучаемому предмету, но ни в коем случае не уводить от образовательной составляющей к игровой.

2.2.2. Проанализировав имеющиеся источники информации по данной теме, я определила, что образовательные квесты очень разнообразны.

Изучив все имеющиеся образовательные квесты, я пришла к выводу, что наиболее рациональным и эффективным будет создание и использование авторских образовательных квестов, которые каждый учитель может создать с учётом возможностей класса и личным подходом.

Первым этапом было внедрение элементов данной технологии на уроке. На этапах проверки домашнего задания и закрепления знаний я часто использую образовательную платформу Learnis.ru. Этот сервис позволяет создавать квесты подвигда жанра "выход из комнаты". В таких квестах перед игроками ставится задача выбраться из комнаты, используя различные предметы, находя подсказки и решая логические задачи. Для создания образовательного квеста, подсказками могут быть ответы на задачи, которые необходимо решить для продвижения по сюжету квеста. В качестве задач используются задания репродуктивного типа такие как: выбери правильный ответ, определи лишний элемент, найди ошибку, назови понятие и т.д. Таким образом, учитель, добавляя содержание своей дисциплины, делает квест образовательным и увлекательным (**приложение 1**).

Такая форма контроля знаний раскрепощает учащихся, создаёт атмосферу эмоционального подъёма, вызывает искренний интерес, и подлинную увлеченность.

Следующим этапом для меня стала разработка и проведение уроков-квестов. Задачами урока-квеста являются развитие креативного мышления, раскрытие творческого потенциала, формирование навыков рационального использования учебного времени и, как результат, повышение познавательной активности учащихся.

Так в 6 классе при изучении темы «Компьютерные презентации» мною были разработаны и проведены уроки-квесты «Птица года РБ» и «Анимационная студия». В 7 классе при изучении темы «Представление информации в компьютере» разработан квест-урок «Секрет успеха», а при изучении темы «Аппаратное и программное обеспечение компьютера» разработан квест-урок «Суперкомпьютер».

При подготовке к таким урокам учителю необходимо продумать проблемное вступление или легенду квеста, правила игры и роли для учащихся, интересные задания и информационные ресурсы. В заключении урока необходимо продумать творческое задание и критерии оценивания за работу в ходе квеста [4, с. 4].

Например, при проведении урока-квеста «Анимационная студия» в 6 классе в начале урока, после ознакомления с легендой, каждая группа получила свой сценарный лист, в который вносились все ответы на задания и важная информация на протяжении всего урока. Задания подбирались таким образом, чтобы ответ на предыдущее задание был ключом к следующему заданию. В данном квесте пять заданий, результатом прохождения должен стать анимационная мультфильм-презентация (**приложение 2**).

Важную роль на уроках информатики играет ИКТ-компетентность как набор умений и навыков использования средств информационных и коммуникационных технологий для сбора, хранения, преобразования и передачи различных видов информации.

А для этого необходимо владеть практическими навыками работы с медиа. Приобретать навыки работы учащийся должен ещё в школе, поскольку медиа оказывает огромное влияние на формирование мировоззрения детей.

На мой взгляд последовательность изучаемых тем в курсе информатики 8 класса очень подходит для проведения длительного квеста, который позволит как повысить познавательную активность учащихся, так и формировать медиакультуру учащихся. Мною был разработан образовательный квест «Могилев: вчера, сегодня, завтра», по типу «квест-проекта», длительностью на один учебный год.

Целью данного квест-проекта является медиатворчество учащихся, объединенных идеей детско-взрослого школьного медиацентра, ориентированного на деятельностное изучение лучших примеров современных профессиональных образовательных медиа, активное внедрение новых медиа в образовательную деятельность, а также создание собственных качественных и развивающих медийных продуктов.

Предполагается, что по итогам прохождения квеста учащиеся не только научатся осмысленно и самостоятельно работать с различными медиа источниками, критически относиться к любым утверждениям, не принимать ничего на веру без доказательств, но быть при этом открытым новым идеям и методам, но и сформируют школьный медиацентр, в котором каждый учащийся может попробовать себя в роли журналиста, ведущего или режиссера.

Учащиеся знакомятся с легендой квеста, делятся на группы, распределяют роли. Каждая группа получает записную книжку, в которой находится маршрутный лист, задания и подсказки. Задания квеста - творческой и деятельностно-практической направленности, способствуют развитию мотивации к выбору будущей профессии и знакомят с историей нашего города.

Для каждой группы маршрутный лист содержит три маршрута и три привала. На каждом маршруте учащиеся знакомятся с основами профессии, посещают важные исторические места нашего города. Для создания плана действий учащиеся пользуются подсказками. Подсказками могут быть ссылки на Интернет-ресурсы, а также организации СМИ и школьные кабинеты, где можно получить консультацию. Заданием на маршруте является творческое представление того, с чем познакомилась группа. Привал – это групповое

обсуждение всех групп, обмен мнениями, выполнение творческих заданий на закрепление того, с чем ребята познакомились чему научились.

По окончанию квеста каждый участник выполняет итоговый тест.

Критерием оценки квеста является подробная шкала, опираясь на которую, участники проекта оценивают самих себя, товарищей по команде. Этими же критериями пользуется и учитель. Результатом квест-проекта для каждой группы должен стать не только медийный проект, но и создание такого места, где, вернувшись с уроков, ребенок с удовольствием продолжает учиться. Учиться слушать и слышать, говорить и писать, смотреть и показывать, доносить свою точку зрения и уметь принимать чужую. Где через творчество и самовыражение он может стать частью и попасть в самую середину информационного пространства не только своего города, но и всей страны и даже мира (**приложение 3**).

Еще один способ повышения познавательной активности на уроках информатики является построение урока с использованием образовательных веб-квестов, т.к. используя проблемные проектные задания, мы можем расширить представления учащихся о Интернете, раскрыть обучающий потенциал интернет-культуры как средства для дальнейшего непрерывного самообразования.

Изучение и использование в собственной практике готовых веб-квестов способствовало созданию авторских веб-квестов при изучении тем «Интернет. Электронная почта» и «Информационные ресурсы сети Интернет» в 6, 9 классах.

С целью повышения познавательной активности учащихся на достижение наилучших учебных материалов мною разработаны: веб-квесты «Вам письмо» (<https://sites.google.com/view/you-ve-got-mail/главная-страница>) и «Загадочное Облако» (<https://sites.google.com/view/questmysteriouscloud/главная-страница>).

Данные веб-квесты впервые были внедрены в 2019/2020 учебном году. По результатам анкетирования учащихся интерес к предмету «Информатика» оказался выше в классах, где они были использован.

2.2.6. Эффективность создания образовательных квестов и их применения на уроках связаны со следующими условиями:

- наличие компьютерного класса и подключения к сети Интернет;
- содержательная составляющая образовательных квестов (обеспечение наглядности, интерактивности, доступности материалов);
- осуществление связи изучаемой темы с использованием образовательных квестов;
- соблюдение требований санитарных норм и правил при работе с видеодисплейными терминалами и ЭВМ.

2.3 Результативность и эффективность опыта

2.3.1. Для диагностирования успешности данного опыта были определены такие критерии: качество знаний и уровень успеваемости по предмету, результаты конкурсов и конференций исследовательского характера.

2.3.2. Диагностирование успешности данного опыта отражено в таблице:

Проанализировав внешние и внутренние показатели познавательной активности учащихся, можно с уверенностью сказать, что учащиеся стали более активны на уроках, ведут диалог с учителем и с одноклассниками, стали ответственно относиться к выполнению домашнего задания, читают дополнительную литературу, увеличилась их работоспособность и самостоятельность на уроках. Также учащиеся быстро входят в учебную ситуацию, стали более эмоционально открытыми, появилось чувство уверенности в собственных силах.

Из выше перечисленного можно сделать вывод, что благодаря использованию технологии образовательных квестов, на уроках и во внеурочное время, у учащихся возросла познавательная активность к изучению информатики, что привело к положительной динамике успеваемости по предмету (**приложение 4**), что также способствовало качественному участию в творческих конкурсах различного уровня, на протяжении 3-х лет начиная с 2017/2018 учебного года (**приложение 5**).

2.3.3. Для эффективности использования данного опыта необходимо владение компьютером и некоторым программным обеспечением.

Использование образовательных квестов на уроках информатики способствует развитию познавательной активности при обучении, повышает интерес к изучаемому материалу.

Апробированная система образовательных квестов логично встраивается в структуру учебной программы по информатике. На многие темы подобраны задания, в которых прослеживается связь информатики с общешкольными дисциплинами.

3. Заключение

3.1. Таким образом, применение в практике преподавания информатики технологии образовательных квестов способствует: повышению познавательной активности учащихся, следовательно, и эффективности урока; активизации познавательной деятельности учащихся; усовершенствованию контроля знаний; формированию навыков исследовательской деятельности; появлению возможности организации проектной деятельности учащихся; формированию и развитию коммуникативной компетенции. Следствие всех этих составляющих, имеет место повышение качества знания учащихся. Учащиеся проявляют устойчивый интерес к изучению информатики, участвуют в конкурсах, показывают высокие результаты.

3.2. В дальнейшем предполагается продолжить работу по созданию и использованию образовательных квестов по информатике, планируется создать комплекс квестов для учащихся 10 -11 классов.

3.3. Использование данного опыта в своей практике возможно, как для опытного педагога, так и для молодого специалиста, который не всегда представляет, как правильно подать материал, организовать контрольно-оценочную деятельность. В последующем на основе данного опыта, целесообразно создание собственных образовательных квестов.

3.4. Опыт представлен в системе методической работы школы, на районных методических объединениях учителей информатики, на

конференциях, мастер-классах (**приложение 6**). В 2019 году образовательный квест-проект «Могилев: вчера, сегодня, завтра...» принимал участие в Международном конкурсе профессионального мастерства педагогов «Познание в сотворчестве», где был отмечен дипломом III степени.

3.5. Список использованных источников

1. Инструктивно-методическое письмо Министерства образования Республики Беларусь «Об организации в 2019/2020 учебном году образовательного процесса при изучении учебных предметов и проведении факультативных занятий при реализации образовательных программ общего среднего образования» //Национальный образовательный портал [Электронный ресурс]. – 2019. –Режим доступа: <https://adu.by/ru/homepage/obrazovatelnyj-protses-2019-2020-uchebnyj-god/obshche-srednee-obrazovanie/2172-instruktivno-metodicheskie-pisma-2.html> - Дата доступа: 02.06.2020.
2. Педагогический словарь составители: Г.М. Коджаспирова, А.Ю. Коджаспиров// Сайт НИВ [Электронный ресурс]. – 2005. –Режим доступа: - <http://niv.ru/doc/dictionary/pedagogical/index.htm> - Дата доступа: 02.06.2020.
3. Сокол И. Н. Классификация квестов // Молодий вчений. — 2014. — № 6 (09). // — [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <http://molodyvcheny.in.ua/files/journal/2014/6/89.pdf>. – Дата доступа 02.06.2020
4. Николаева Н.В. Образовательные квест-проекты как метод и средство развития навыков информационной деятельности учащихся // Вопросы Интернет-образования. 2012, № 7 // - [Электронный ресурс].Режим доступа: http://rcio.pnzgu.ru/vio/07/cd_site/Articles/art_1_12.htm – Дата доступа 02.06.2020