

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ВЕБ-КВЕСТОВ ПО ТИПУ «ESCAPE ROOM» НА УРОКАХ В НАЧАЛЬНОЙ ШКОЛЕ ДЛЯ ПОВЫШЕНИЯ УЧЕБНО-ПОЗНАВАТЕЛЬНОЙ МОТИВАЦИИ И АКТИВНОСТИ

Кальметова Кристина Юрандовна

Тел.: 89834120301

E-mail: kalmetova.kristina@gmail.com

Профиль: «инновационные технологии в начальном общем образовании», студентка 1-го курса, группы 206113-ДМ

Научный руководитель: канд. психол. наук, доцент Петрова М.А. кафедры психологии и педагогики начального образования

Аннотация: В статье рассматривается опыт использования веб-квеста типа «escape room» как одного из средств геймификации для повышения познавательной мотивации и активности у младших школьников нового поколения. Материалы содержат описание создания и апробирования обучающего веб-квеста с использованием различных интерактивных сервисов на платформе Genially.

Ключевые слова: веб-квест, геймификация, мотивация, интернет-сервисы, escape room.

Формирование, повышение и поддержание мотивации обучения в младшем школьном возрасте является одной из самых актуальных проблем современной школы и общества в целом. Для эффективного решения данной проблемы учителям приходится искать более усовершенствованные, нестандартные подходы, методы и приемы обучения, учитывая особенности и интересы детей нового поколения.

Уже начиная с самого младшего возраста, современные дети свободно владеют и пользуются информационными технологиями и сложными технологическими гаджетами и воспринимают цифровую информацию на таком же уровне, как и в реальной жизни. Новое поколение, рожденное в эпоху высоких технологий, адаптируется к новым электронным устройствам значительно быстрее, чем можно было бы представить и ожидать от детей их возраста [4]. Однако, в силу глубокой увлеченности современных детей с ранних лет различного рода девайсами и компьютерными играми у них нарушается процесс формирования субъектности личности, которая запускает познавательную активность, позволяет проявлять самостоятельность и реализовывать свои способности. Известно, что чрезмерное использование новейших электронных устройств ведет к недостаточному развитию у детей коммуникативных навыков, снижению двигательной активности, нарушениям в эмоциональной сфере. А в последнее время педагоги и психологи связывают с бесконтрольным использованием детьми девайсов снижение у них показателей инициативности и познавательной активности. Таким образом, в современной школьной практике важно учитывать особенности детей младшего школьного возраста нового поколения, обусловленные воздействием на них электронных устройств. В связи с этим учителям необходимо использовать методы и средства, стимулирующие проявление детьми осознанной

активности и инициативности, внедряя в процесс обучения грамотное использование гаджетов [3].

Одной из таких педагогических технологий, на наш взгляд, является Web-квест, применение которой в учебной деятельности способствует повышению эффективности учебного процесса; активизации познавательной деятельности обучающихся; развитию навыков использования компьютера в учебно-поисковой деятельности; формированию навыков работы в команде; развитию умений находить несколько способов решений проблемной ситуации, определять наиболее рациональный вариант, обосновывать свой выбор; развитию навыка публичных выступлений (начальные умения вести диалог, дискуссию, умение отстаивать точку зрения, аргументировать, быть социально активным); а также формированию навыков самообучения и самоорганизации младших школьников [2].

Существует множество типов и видов web-квестов таких, как путешествие, виртуальное перемещение по учебным заданиям; детектив, головоломка, таинственная история; творческое задание; научные исследования и др. Также web-квесты могут быть созданы на разных платформах: виртуальные дневники и журналы; сайты; форумы; Google-группы; Вики-страницы; социальные сети. И иметь разную форму проведения: компьютерные игры-квесты; QR-квесты; медиа-квесты; комбинированные.

Как определить наиболее подходящие вид, форму и платформу для создания и проведения web-квеста в начальной школе? Для того, чтобы ответить на этот вопрос важно учитывать специфику учебной мотивации современных младших школьников.

Так, исследуя динамику учебной мотивации в процессе обучения в начальных классах, С.В. Гани установил, что познавательные мотивы не играют ведущей роли в структуре учебной мотивации младших школьников. «Даже в четвертом классе у детей практически отсутствуют познавательные мотивы: мотив самообразования и мотивация процессом обучения. А доминирующими в структуре мотивации младших школьников являются игровые мотивы (на них в своих ответах указали 60% первоклассников, 60% второклассников, 53,3% третьеклассников и 55% четвероклассников). Однако у учеников четвертых классов имеются отличия от игровых мотивов учеников первых–третьих классов: если дети семи– девяти лет обычно упоминают о своем желании играть в игрушки (куклы, машинки), то в четвертых классах (10–11 лет) ученики говорят, в основном, о компьютерных играх» – утверждает С.В. Гани [1].

Так, в ходе анализа собственного исследования мотивов учения у младших школьников мы выявили, что к 3 классу у подавляющего большинства учащихся (61,55%) снижена учебно-познавательная мотивация и активность и до сих пор преобладают игровые мотивы, что стало опорой для разработки наших веб-квестов по типу «escape room», главной особенностью которых является наличие игрового замысла и ясной для детей игровой цели, в ходе выполнения заданий (прохождения миссий) наших веб-квестов, учащимся было необходимо собрать код (из цифр или из слов), чтобы завершить веб-квест. Также для разработки увлекательных сюжетов веб-квестов мы опирались на интересы учащихся,

которые выяснили в ходе проведения беседы. Для создания игровых ситуаций мы вводили соревновательный момент.

Приведем описание одного веб-квеста по типу escape room «Вокруг света за 80 минут».

Вид квеста: межпредметный (математика, русский язык).

Тип квеста: линейный.

Квест по видам учебных заданий: путешествие.

Продолжительность: 2 урока.

Форма работы: парная.

Оборудование: компьютер/ ноутбук, проектор, планшеты/ телефоны (1 на пару), рабочие тетради по математике.

Образовательная цель:

По математике: закрепить навыки письменного сложения, вычитания с переходом через десяток, навыки письменного умножения и деления; умение решать задачи на движение; умение переводить единицы измерения массы.

По русскому языку: закрепить умение образовывать слова с помощью приставок и суффиксов; закрепить значение приставки «со-».

Игровая цель: совершить путешествие вокруг света за 80 минут и собрать цифры кода.

УУД:

<i>Регулятивные</i>	<i>Коммуникативные</i>	<i>Познавательные</i>	
– планировать действия в соответствии с поставленной задачей (свои и группы), выбирая наиболее эффективные способы и пути достижения целей; – осуществлять контроль деятельности, оценивать правильность выполнения действия.	– адекватно использовать речевые средства для решения различных коммуникативных задач; – владеть диалогической формой коммуникации, уметь аргументировать свою точку зрения. Слушать и понимать собеседника. – координировать позиции в сотрудничестве с учетом различных мнений,	<i>Логические действия:</i> – обобщать, интегрировать информацию из различных источников; – выявлять черты сходства и различия, осуществлять сравнение; – проводить группировку, сериацию, классификацию, выделять главное;	<i>Действия в части ИКТ-компетентности</i> – уметь обращаться с устройствами и информационными объектами, используемыми в ИКТ.

	уметь разрешать конфликты.		
--	----------------------------	--	--

Описание квеста: за 2 урока учащимся необходимо пройти 5 миссий (посетить 5 стран) и выполнить задания по математике и русскому языку. После прохождения каждой миссии учащиеся получают цифру кода, чтобы в конце квеста открыть сейф и узнать, кто все задания выполнил правильно, а у кого возникли трудности.

Ход веб-квеста:

Легенда квеста: сегодня мы совершим тот же путь, который в 19 веке преодолел англичанин Филеас Фогг, чтобы обогнуть земной шар за 80 дней.

Мы попробуем с вами совершить кругосветное путешествие за 80 минут, побываем в разных странах, увидим их достопримечательности и проявим свои математические и грамматическими способности.

Правила прохождения веб-квеста:

1. На карте обозначены крестиком пункты назначения, где нам необходимо побывать, в той последовательности, в которой они указаны.
2. Перед прохождением миссии нужно выслушать инструкцию.
3. По моей команде все вместе нажимаете на крестик и отправляетесь в нужную страну. Читайте задание и проходите его в паре. После прохождения миссии вам нужно получить цифру кода.
4. После того, как вы пройдете все миссии и соберете код, нажмите на сейф и впишите его. Если все миссии пройдены правильно, то сейф откроется, если нет, то необходимо вернуться к заданиям и проверить решение. После того, как все соберут код, мы его сверим и проверим правильность решения всех заданий.
5. Решение заданий необходимо фиксировать в своих тетрадях.

Миссия №1 «Великобритания»: Первая наша остановка «Великобритания». Англичане очень любят скачки, поэтому первое ваше испытание пройдет на скачках. Вам нужно правильно выполнить задания и обогнать соперника.

Задания:

1. сколько кг в 4750 г?
2. найдите произведение множителей 60 и 4
3. найдите неизвестное число: $X : 6 = 80$
4. переведите 3081 г в кг
5. найдите неизвестное вычитаемое, если уменьшаемое 600, а разность 310
6. найдите сумму слагаемых 500г и 515г и переведите в кг

Вы справились с первой миссией и вам открывается первая достопримечательность.

Посчитайте количество букв в названии этой достопримечательности и получите первую цифру кода (ответ: Биг-Бен (6)).

Миссия №2 «Египет»: найдите незнакомое число

$?\ + 260 = 460$

$580 + ? = 600$

$700 - ? = 210$

$? - 570 = 500$

Вы справились со второй миссией и вам открывается вторая достопримечательность. Посчитайте количество букв в названии этой достопримечательности и получите вторую цифру кода (ответ: Сфинкс (6)).

Миссия №3 «Китай»: решите задачу

«Туристический участок Великой китайской стены имеет длину 5400 км. Турист шёл со скоростью 3 км/ч. Сколько часов понадобится туристу, чтобы пройти весь путь?»

Вы справились с третьей миссией и вам открывается третья достопримечательность.

Посчитайте количество слов в названии изображенной достопримечательности Китая и получите третью цифру кода (ответ: Великая китайская стена (3)).

Миссия №4 «Япония»: японцы являются очень сплоченным народом. Они не оставляют друг друга в беде и всегда действуют слаженно.

Задание: решите кроссворд, где ответами на вопросы выступают слова, имеющие одинаковую приставку в значении "вместе, воедино" (<https://learningapps.org>)

1. Утвердительный ответ на просьбу (согласие).
2. Отдельная группа звезд (созвездие).
3. Участвительное отношение к переживанию другим (сочувствие).
4. Тот, кто живет в одно время с кем-нибудь (современник).
5. Тот, кто имеет общее Отечество с кем-нибудь (соотечественник).

Четвертая цифра кода: 5

Миссия №5 «Соединенные штаты Америки»

Задание: образуйте имена существительные с помощью суффикса -б- (<https://learningapps.org/>): служить, дружить, ходить, бороться, просить, косить, молить, стрелять.

Пятая цифра кода: 4

Поздравляю, вы совершили кругосветное путешествие за 80 минут!

Подведение итогов в Гугл-таблице.

Платформа веб-квеста: <https://sites.google.com/new>

QR-code с ссылкой на веб-квест:



Таким образом, применив в практической деятельности технологию веб-квеста на уроках в начальной школе, мы убедились в том, что данная технология

способна повысить познавательную мотивацию и познавательную активность младших школьников главным образом через игровой мотив и непосредственную работу на электронных устройствах с использованием сети Интернет. Так, с использованием веб-квестов на уроках повысился уровень учебно-познавательной мотивация и активности у испытуемых, а именно: высокий уровень увеличился на 15,39%, что соответствует 30,77% (было 15,38%), появился уровень выше среднего, который составляет 30,77%, средний уровень составляет 38,46% (было 23,07%), уровень ниже среднего уменьшился на 61,55%, что составляет 0%, низкий уровень выявлен не был. У младших школьников повысилась учебная мотивация, познавательный интерес и познавательная активность. Отмечаем, что дети быстро освоили алгоритм и правила прохождения веб-квестов, что способствовало повышению вовлеченности в учебный процесс.

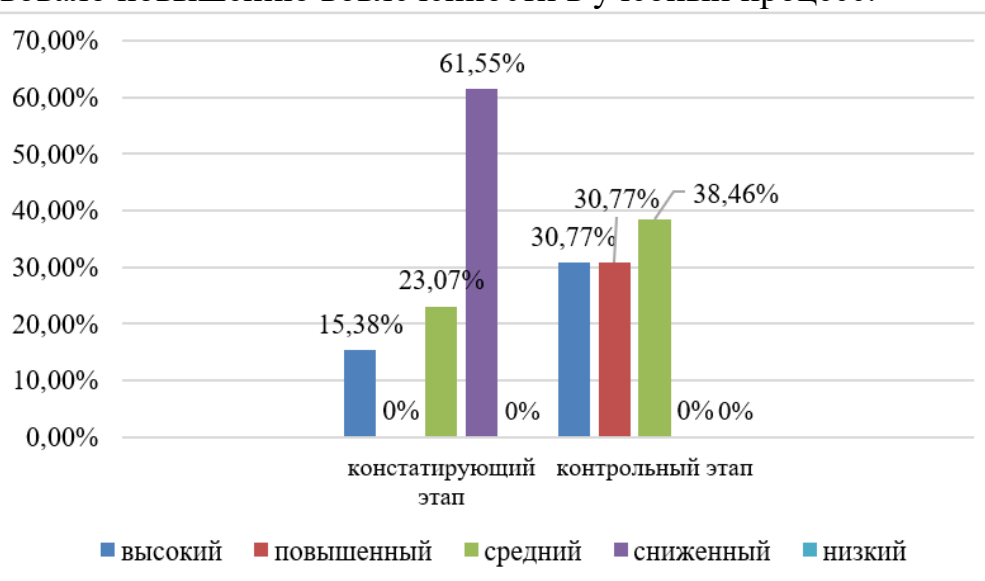


Рис. 1. Результаты уровня сформированности учебно-познавательной мотивации и активности на констатирующем этапе исследования

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Гани С.В. Динамика учебной мотивации в процессе обучения в начальных классах // Вестник Российского государственного университета им. И. Канта. г. Калининград: Изд-во БФУ им. И. Канта. 2010. Вып. 5. С. 131–140.
2. Гребенев И.В. Возможности Web-технологий в совершенствовании образовательного пространства школьников // Web-технологии в образовательном пространстве: проблемы, подходы, перспективы: материалы междунар. науч.-практ. конф., г. Нижний Новгород: Растр-НН, 2015. С. 41–46.
3. Петрова М.А. Влияние девайсов на формирование субъектности младших школьников // Дискуссия. 2016. № 9 (72). С. 88–94.
4. Сапа А.В. Поколение Z – поколение эпохи ФГОС // Инновационные проекты в образовании. М.: Академия социального управления, 2014. № 4. С. 24–29.