

Из опыта работы
учителя русского языка и литературы,
МБОУ «Цивильская СОШ №1 им. М.В.Силантьева»
Васильевой Ларисы Васильевны

«КВЕСТ- ИГРА КАК СОВРЕМЕННАЯ ТЕХНОЛОГИЯ ИНТЕРАКТИВНОГО ОБУЧЕНИЯ РУССКОМУ ЯЗЫКУ»



Дети в среднем школьном и подростковом возрасте наиболее восприимчивы к усвоению знаний в процессе игры. Конечно, игровые технологии применяются в обучении уже достаточно давно, но изменения в понимании содержания и результатов обучения приводят к тому, что сегодня ребёнок в ходе игры становится не объектом, а субъектом, активно участвуя не только в игровом процессе, но и моделируя игровую ситуацию. Использование игр на уроках позволяет снимать эмоциональное напряжение от процесса учения, мотивировать учащихся, реализовывать творческий потенциал детей.

Одна из форм реализации игровой деятельности на уроках русского языка – это квест-технологии, удовлетворяющие всем принципам современного обучения. Актуальность их использования сегодня осознаётся всеми. Такая форма организации деятельности ненавязчиво, в игровом, занимательном виде способствует активизации познавательных и мыслительных процессов участников, способствует воспитанию и развитию качеств личности, раскрытию способностей детей, целеустремлённости и настойчивости в достижении целей, предполагает максимальную самостоятельность детского творчества, активность, инициативность. Если учебный процесс преподнесён в игровой форме, то никто не откажется в нём поучаствовать. Квест пользуется огромной популярностью у современных школьников и способен не только расширить кругозор учащихся, но и активно применить на практике знания и умения, а также привить желание к учёбе в целом. Учащиеся лучше усваивают знания в процессе самостоятельного добывания новой информации. С помощью такой игры можно достичь образовательных целей: реализовать проектную и игровую деятельность, познакомиться с новой информацией, закрепить имеющиеся знания, отработать на практике умения детей.

Глагол **робеть** (дугаться, стесняться) произошёл от древнего слова **робя**, т.е. ребёнок. Подумайте, что означало в устах нашего прапрапрадеда восклицание «Не робей!». Что он хотел передать этой фразой?

Назови части тела человека с помощью архаизмов
.....

Владимир Иванович Даль (1801-1872) предлагал заменять в речи иноязычные слова русскими словами-соответствиями. Какие заимствования должны были заменить, по мнению Даля, эти слова?

Назовите слова, пришедшие в русский язык из других языков:

... (англ.) «человек в возрасте от 10 до 19 лет»
... (китайск.) «большой ветер»
... (японск.) «голыми руками»
... (еврейск.) «шабаш»

глазоём подобель волнователь
ловкосилие горизонт путевик
маршрут гимнастика
портрет агитатор

В ребусе зашифровано слово, заимствованное из английского языка, буквальный перевод которого






«Квест» буквально переводится как поиск, поиск ответов на задания, предметов, решение задач, Квест – это командные игры, построенные на общении между игроками. Конечный результат зависит от общих усилий. Если один член команды не справился, всем остальным придётся начинать всё заново или помогать ему. Поэтому каждый ребёнок старается изо всех сил, чтобы вложить свой максимальный вклад в победу команды. Это поможет сплотить класс, совершенно по-новому взглянуть друг на друга, сформировать взаимовыручку и разделение обязанностей, умение быстро решать нестандартные задачи. Квест как форма игровой деятельности предполагает наличие какого-либо сюжета (путешествие, спасение героя, поиск чего-либо, помощь персонажу), возможно, формального, служащего для создания и поддержания увлекательности его проведения, а также для объединения отдельных познавательных задач. Главное, пройти через ряд препятствий и достигнуть поставленной цели.

Реши синтаксическую задачу.
Составьте предложения.

Из предложения: **Тихим шорохом пробежал по саду ветерок** взять прилагательное, выступающее в роли определения, поставить его в форме именительного падежа, женского рода, единственного числа.

Из предложения: **За ночь земля покрылась пушистым снегом** взять обстоятельство, употребив это слово как подлежащее без предлога.

Добавить глагол из предложения: **Мама от усталости опустилась на диван.**

Из предложения: **Над городом пролетел быстрокрылый самолёт.** взять обстоятельство, употребив его в форме винительного падежа.

Проведение урока русского языка в формате квеста предваряется подготовительной работой: необходимо создание рабочей группы, определение целей, задач, разработка сценария квеста и наполнение его познавательными задачами, подготовка игрового пространства. Сюжет квеста наполняется рядом задач, решение которых последовательно ведёт к достижению конечной цели; описываются условия, инструкции для участников, прорабатывается система баллов, штрафов и

бонусов. Местом проведения квеста становится как один учебный кабинет, так и здание школы и прилегающая территория, оно стилизуется под сценарий.

Новая одежда только что с неё. Кто очень испугается, будет на них сидеть, а глупый искать в сене. С её помощью можно прервать жизнь одного сказочного героя.

Что удивительно, некоторые любят вставлять в это палки. На нем можно даже жить, а можно вертеться. Его почему-то любят белки

В русском языке много фразеологизмов со словом «сердце» Что же мы говорим в том случае, когда...

- ...сильно пугаемся?
- ...испытываем чувство облегчения?
- ...заставляем себя забыть кого-то?
- ...говорим совершенно откровенно?
- ...делаем что-то в порыве раздражения?

Узнай фразеологизмы и вспомни их значения.

Он бывает краугольным, а бывает преткновеня. Плохой человек носит его за пазухой. В споре коса может найти на него

Сколько фразеологизмов на иллюстрации? Каково их значение?

Наиболее увлекательным становится квест, имеющий нелинейный сюжет. Обозначены только начальная и конечная точки. А путь между ними более или менее интерактивен, то есть подразумевает, что для достижения цели задачи могут быть решены в любой последовательности, присутствуют дополнительные задания. Также наиболее интересным для учащихся является квест, содержащий элементы соревновательности: две или несколько команд борются за условный приз. Сами задания могут представлять собой элементы других игровых технологий, например, задания-шарады, задания-головоломки, задания-загадки, задания-шифры.

РЕБУСЫ

1. К, А, р, А

2. Ребёнок, Опи

3. К, К, "

4. БА, КА, а=у, АТР

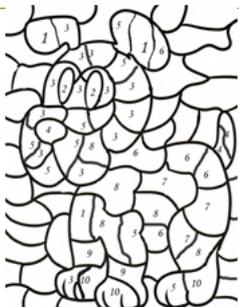
Немаловажным этапом реализации квеста является проведение рефлексии- оценки учащимися своей деятельности, достижения результата, удач и неудач на этапах прохождения квеста. По сюжету квесты классифицируются на линейные, штурмовые, кольцевые, по формату- запертая комната, путешествие, конструктор.

Квесты можно использовать на уроках различных типов: уроках открытия нового знания, развивающего контроля, уроках систематизации знаний, обобщающих большой объём материала. Использование квест – технологии на уроках русского языка имеет свои преимущества. Сюда можно отнести стимулирование активной самостоятельной и групповой деятельности, направленность на установление коммуникации между участниками, развитие творческих

способностей при решении познавательных задач, обеспечение индивидуального подхода к обучению, а также развитие ответственности учащихся за свои поступки и свои знания перед членами коллектива, способности к решению конфликтов.

Раскрась по номерам.
Номера простых предложений раскрась жёлтым цветом. Номера сложных предложений раскрась чёрным цветом.

(1) Жили - были где-то далеко снежинки. (2) Родились они в облаке, которое пролетало высоко над землей. (3) Каждая из них была по-своему красива. (4) Одна была похожа на блистающие искорки, другая снежинка напоминала серебристо-белый иней. (5) Земля нетерпеливо ожидала появления снежинок. (6) Ей тоже хотелось одеться по-праздничному. (7) Но ветер не давал снежинкам медленно спускаться на землю. (8) Он кружил их в воздухе, подбрасывал, заставлял их плясать под свою неугомонную музыку. (9) Снежинки все же опускались на землю и покрывали её белым одеялом. (10) По волшебству преображённой земле расстился белый ковер.



Квесты способствуют развитию общеучебных УУД: учащиеся развивают умения формулировать познавательную задачу, анализировать характер затруднения, искать информацию, структурировать свои знания. Квесты сочетают в себе проектные, интерактивные, игровые методы обучения, развивая самостоятельность учащихся и их умение учиться, добывать информацию. Использование данной технологии мотивирует учащихся и способствует более эффективному обучению, отвечающему требованиям ФГОС.