

Министерство образования и науки Челябинской области
ГБПОУ «Челябинский педагогический колледж №1»
Кафедра общественных и естественнонаучных дисциплин

Кадирова Анастасия Андреевна

ФОРМИРОВАНИЕ ЭКОЛОГИЧЕСКОГО СОЗНАНИЯ ЧЕРЕЗ ИСПОЛЬЗОВАНИЕ КВЕСТ- ТЕХНОЛОГИИ НА УРОКАХ ОКРУЖАЮЩЕГО МИРА

КУРСОВАЯ РАБОТА

Курсовая работа защищена
с оценкой _____
« » _____ 2019 года

Специальность: 44.02.02
Преподавание в начальных классах
Курс: 3, **группа:** 33
Руководитель: Боева С.З.,
заместитель директора по учебно-
производственной работе,
преподаватель МДК 01.05 Естествознание
с методикой преподавания
высшей квалификационной категории

Челябинск, 2019

ОГЛАВЛЕНИЕ

ВВЕДЕНИЕ	3
ГЛАВА 1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ КВЕСТОВ В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОМ ПРОЦЕССЕ КАК СРЕДСТВА РАЗВИТИЯ ЭКОЛОГИЧЕСКОГО СОЗНАНИЯ МЛАДШЕГО ШКОЛЬНИКА	
1.1. Роль экологического образования в начальной школе	6
1.2. Экологическое сознание младшего школьника и средства его формирования	8
1.3. Понятие «квест», история его возникновения и развития	11
1.4. Классификация квестов	16
Выводы по 1 главе	19
ГЛАВА 2. МЕТОДИЧЕСКИЕ ПОДХОДЫ ПО ФОРМИРОВАНИЮ ЭКОЛОГИЧЕСКОГО СОЗНАНИЯ МЛАДШЕГО ШКОЛЬНИКА ЧЕРЕЗ ИСПОЛЬЗОВАНИЕ КВЕСТ-ТЕХНОЛОГИЙ	
2.1. Анализ образовательных программ по формированию экологического сознания младшего школьника	20
2.2. Квест как современная образовательная технология в учебном процессе	23
2.2.1. Проектирование образовательных квестов с помощью технологической карты	26
2.3. Возможность использования квестов при формировании экологического сознания младшего школьника на уроках окружающего мира	28
2.4. Принципы построения и алгоритм проведения квест-игры на уроках окружающего мира	30
Выводы по 2 главе	36

Заключение	38
Библиографический список	39

ВВЕДЕНИЕ

Актуальность проблемы. В материалах Концепции духовно-нравственного развития и воспитания школьников, которая является идеологической и методологической основой Федерального государственного образовательного стандарта нового поколения, определены цели и задачи современного образования: воспитание подлинно свободного, ответственного, компетентного, нравственного гражданина России.

Решению данных задач должна способствовать хорошо организованная урочная и внеурочная деятельность младших школьников. Важнейшие задачи образования в начальной школе реализуются в процессе обучения младших школьников. Это формирование предметных и универсальных способов действий, которые обеспечивают возможность продолжения образования в основной школе. Это воспитание умения учиться, т.е. способности к самоорганизации с целью решения учебных задач. И, наконец, это индивидуальный рост в основных сферах личностного развития – эмоциональной, познавательной, личностной.

Одним из способов решения данных задач является использование образовательных квестов.

Окружающая нас природная среда прекрасна и хрупка. Сегодня и детям, и взрослым, необходимо больше знать о том, как сохранить и защитить природу, ведь она источник нашей жизни.

Как пробудить чувство ответственности у младших школьников за экологическое будущее планеты? Есть много эффективных способов: акции, тематические газеты, плакаты, конкурсы рисунков и поделок, составление экологических кроссвордов, написание сообщений и т.д. А можно организовать систему приключенческих командных игр, в которой все их участники будут находиться в гуще экологических приключенческих событий, и каждый будет

осознавать, что именно от него, от его знаний, принятых решений, действий зависит успех команды! В процессе таких деятельных игр можно решать многие воспитательные задачи.

Квесты можно использовать на различных предметах, на разных уровнях обучения в учебном процессе. Они могут охватывать отдельную проблему, учебный предмет, тему, могут быть и межпредметными.

В нашей стране данная технология только начинает своё распространение. В работах отечественных ученых нет единого взгляда на сущность квеста, что и не удивительно, поскольку, являясь сравнительно новой технологией в педагогике, квест еще не прошел стадию теоретического обоснования. Эта работа только ведется. Проблемой квестов в нашей стране занимаются такие педагоги как: М.В. Андреева, Я. С. Быховский, Н.В. Николаева и другие.

Педагоги общеобразовательных школ все чаще обращают внимание на квест как инновационную технологию и модель обучения.

Актуальность использования квестов сегодня осознаётся всеми. ФГОС нового поколения требует использования в образовательном процессе технологий деятельностного типа. Жизнь показывает, что современные дети лучше усваивают знания в процессе самостоятельного добывания и систематизирования новой информации. Использование квестов способствует воспитанию и развитию качеств личности, которые отвечают требованию современного общества, раскрытию способностей и поддержке одарённости детей. Этим продиктована актуальность нашей работы.

Тема исследования: «Формирование экологического сознания через использование квест–технологии на уроках окружающего мира»

Цель исследования – рассмотреть возможности использования квестов на уроках окружающего мира для формирования экологического сознания младшего школьника.

В соответствии с целью были определены следующие **задачи исследования:**

1. Изучить методическую литературу по данной теме исследования
2. Проанализировать и систематизировать материал по изучаемой теме
3. Путем синтеза информации составить алгоритм создания квестов

В исследовании использовались следующие **теоретические методы** исследования: анализ, обобщение, систематизация, исторический метод.

ГЛАВА 1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ КВЕСТОВ В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОМ ПРОЦЕССЕ КАК СРЕДСТВА РАЗВИТИЯ ЭКОЛОГИЧЕСКОГО СОЗНАНИЯ МЛАДШЕГО ШКОЛЬНИКА

1.1. Роль экологического образования в начальной школе

Успешность обучения ребенка в школе родители часто связывают с тем, как хорошо он умеет читать, считать и писать. И потому их внимание в большей степени к успеваемости детей по математике, чтению и письму. А вот предмет «Окружающий мир» многими родителями недооценивается и рассматривается как второстепенный и даже необязательный.

Хотелось бы предостеречь родителей от подобной ошибки. Вы, вероятно и неоднократно замечали, что дети любят яркие книги, кинофильмы о животных, растениях, им нравится ходить в зоопарк, это все не случайно.

Современные исследования отечественных и зарубежных ученых в области психологии показывают, что общение с природой для человека, живущего в жестких условиях сложного мира, несет в себе уникальные возможности.

Ребенку, у которого не всегда удачно складываются отношения с ровесниками, одноклассниками, который часто болеет и подолгу остается один, становится другом домашнее животное или даже растение. Не имея возможности поделиться своими проблемами со взрослыми или сверстниками, ребенок приобретает опыт общения с четвероногим другом. Впоследствии этот опыт очень помогает ему в процессе социализации (то есть во взаимодействии с миром и людьми).[1]

Основная цель экологического воспитания — формирование экологического сознания и мышления на основе активной жизненной позиции. Пробуждение экологического сознания неразрывно связано с осознанием

человека своей роли на Земле. В настоящее время в следствие технического прогресса, урбанизации общества человек перестал ощущать себя и окружающую среду как единое целое в пределах биосферы. [7]

Решение современных экологических проблем требует компетентного подхода, который включает естественные, социальные и гуманитарные науки, приближаясь, таким образом, к философскому уровню познания.

Изучение основ природопользования, рассмотрение вопросов о роли прогнозирования изменений окружающей среды способствует пониманию учащимися важности учета особенностей природы в процессе трудовой деятельности человека. В целом школьный курс естественно – научных дисциплин помогает учащимся осознать значение природы для общества, понять, что природа – основной источник удовлетворения жизненных и духовных потребностей человека, осмыслить необходимость ответственного отношения к ней.[2]

В экологическом воспитании не меньшую роль, чем нравственное, играет эстетическое воспитание, в которое существенный вклад вносят и естественно –научные предметы. На этих уроках учащиеся обогащаются новыми эстетическими впечатлениями, чему способствуют разнообразные средства обучения (картины, кинофильмы, диафильмы и так далее), формирующие образы территорий, различных объектов природы, развивающие у детей эмоциональную восприимчивость к красоте вообще, прекрасному в природе и эстетическое восприятие окружающей среды.[5]

Таким образом, содержание школьного курса естественно-научных дисциплин способствует экологическому воспитанию школьников и имеет для этого огромные возможности. В их реализации и подготовке экологически грамотного поколения основная роль принадлежит учителю, его творческой инициативе.

Экологически воспитанная личность, зная какой вред природе приносят те или иные действия, формирует свое отношение к этим действиям и решает для себя вопрос о их правомерности. Если человек экологически воспитан, то

нормы и правила экологического поведения будут иметь под собой твердое основание и станут убеждениями этого человека.[3]

Как известно, воспитание в широком смысле слова – это процесс и результат развития личности под воздействием целенаправленного обучения и воспитания. Обучение же – это процесс взаимодействия учителя и учащегося, в ходе которого осуществляется воспитание человека.[6]

1.2. Экологическое сознание младшего школьника и средства его формирования в начальной школе

Благополучие человека зависит от правильного и дружного сосуществования человека с природой. К норме поведения людей относится и бережное отношение к природе. Необходимо заставить ребёнка задуматься над тем, что можно сделать, чтобы наша земля цвела и становилась краше и богаче, внушить ему с детских лет, что любить природу – значит творить добро.[3]

Экологическое воспитание – это не только природоохранные мероприятия. Дети должны знать природу, её законы, любить свою Родину.[15]

В развитии ответственного отношения к природе, формировании нравственной мотивации ребёнка важное значение имеет весь процесс обучения. Любой школьный предмет вносит свою лепту в формирование экологической культуры школьников.[13]

Межпредметные связи создают условия для достижения единого воспитательного результата – формирования таких свойств личности, как готовность и способность активно действовать по защите, уходу и улучшению окружающей среды. Все это помогает повысить емкость учебного содержания, обогатить конкретные знания природоведческого и природоохранительного характера, развивать умения причинного объяснения возникновения проблем охраны окружающей среды, поиска путей и способов их решения, способствует устранению дублирования, определяет достижение единого результата в

воспитании экологической культуры детей. Межпредметные связи создают условия для достижения единого воспитательного результата формирования таких свойств личности, как готовность и способность действовать по защите, уходу и улучшению окружающей среды. [16]

Формирование экологических понятий у младших школьников по предмету «Окружающий мир» происходит на основе расширения экологических представлений, их конкретизации, иллюстрирования значительным числом ярких, доступных примеров. С самых первых уроков окружающего мира человек, природа и общество рассматриваются в их неразрывном, органичном единстве. Это позволяет уже на самом раннем этапе школьного обучения начать формировать у детей целостное представление об окружающем мире, о месте в нём человека. [13]

На доступном для обучающихся уровне раскрываются сложившиеся противоречия между обществом и природой, пути их разрешения. Обучающиеся узнают о реальных экологических проблемах, вставших перед людьми. При изучении курса у младших школьников формируются такие понятия, как: экология, экологические цепочки (пищевые связи между организмами), экологические проблемы, экологическая катастрофа, формируется представление о человеке, как части живой природы, о строении и жизнедеятельности нашего организма и о влиянии на неё окружающей среды.[11]

Уроки в начальной школе служат благодатной почвой для формирования ответственного отношения обучающихся к природе, так как они обеспечивают сочетание эмоционального и интеллектуального начал.

Уроки в начальной школе включают в себя большие возможности для работы с краеведческим материалом, к каждой теме учебного материала можно подобрать задания экологической направленности, используя различные виды упражнений, такие как:

- 1) Упражнения из учебника (содержание которых отражают тему экологии);

2) Дополнительный материал (включает в себя занимательный материал (загадки, кроссворды, скороговорки, шутки), дифференцированные задания разной степени трудности; задания развивающего и творческого характера);

3) Экологические диктанты по темам.[17]

Элементы экологического образования могут иметь место на любом этапе урока в начальной школе. Например, на уроках русского языка при организации словарной работы. Многие словарные слова обозначают названия растений, животных (медведь, ворона, воробей, желудь, заяц). Можно предложить обучающимся рассказать все, что они знают о том или другом представителе природы, установить природные связи между объектами, обозначенными этими словами. Эти задания помогают повторить знания о взаимосвязях в природе, о мерах ее охраны, развивают у обучающихся способность воспринимать красоту природы, радоваться и удивляться в процессе общения с природой и передавать эти впечатления с помощью слова, т.е. формируют мотивы охраны природы.

Большими возможностями для формирования экологического сознания обладают уроки литературного чтения и произведения писателей-натуралистов, включённые в учебники. Но особое внимание на уроках чтения уделяется работе по развитию у детей мотивов охраны природы, так как в основе этих уроков лежит образное, художественное познание мира. Важное место в формировании у детей эстетических мотивов охраны природы занимает анализ лирических стихотворений русских поэтов. Работа над ними позволяет развивать у детей умение сравнивать состояния природы в различное время года, видеть, «открывать» для себя многоцветие мира, многообразие форм и «настроений» природы; эмоционально отзываться на красоту, формировать своё видение окружающего мира, уметь находить необычное в обычных предметах, видеть отношение человека к окружающему миру. В учебниках содержатся рассказы и о мерах охраны природы.[9]

На уроках окружающего мира раскрывается сущность современных экологических проблем, появляется возможность привлекать учащихся к

проектной деятельности, участвовать в различных мероприятиях по охране окружающей среды, например:

- 1) Экологические проекты;
- 2) Экологические экскурсии по родному краю;
- 3) Наблюдение за природными явлениями;
- 4) Волонтерское движение школьников против загрязнения родного края.

Одним из средств формирования экологического сознания является «Квест», как современная форма исследования.

Анализ учебных программ для начальной школы позволяет сделать вывод, что в содержании каждого учебного предмета заложены возможности для формирования экологического сознания младшего школьника.[9]

1.3. Понятие «квест», история возникновения и развития

Квест – это приключенческая игра, в которой необходимо решать задачи для продвижения по сюжету. Суть в том, что, как правило, есть некая цель, дойти до которой можно последовательно разгадывая загадки. Каждая загадка – это ключ к следующей точке и следующей задаче. А задачи могут быть самыми разными: активными, творческими, интеллектуальными. Замечательно то, что квесты могут проводиться как в классе, так и в городе, на природе, то есть практически в любом окружении.[10]

Квест – это совершенно новая форма как обучающих, так и развлекательных программ, которая позволяет ребятам полностью погрузиться в происходящее, ведь что может быть увлекательнее хорошей игры? Живой квест построен на коммуникационном взаимодействии между игроками. Не общаясь с другими игроками невозможно достичь индивидуальных целей, что стимулирует общение и служит хорошим способом сплотить играющих. Живые квесты несут в себе элемент соревновательности, они способствуют развитию

аналитических способностей. Погружение в атмосферу игры было бы неполным без неожиданных встреч, например, с таинственными обитателями старинных крепостей или заброшенных фортов. Учащиеся могут дополнять живые квесты по ходу их прохождения, все зависит лишь от фантазии и изобретательности участвующих детей. С использованием квестов удалось уйти от надоевшей классно-урочной системы сидения за партами, расширить рамки образовательного пространства. Педагоги научились применять активно деятельностный подход к обучению.[10]

Любой мыслящий человек рано или поздно начинает творить. Кому-то для начала необходима помощь, некоторый импульс способный подвигнуть человека к творческой деятельности. Живой квест вполне способен справиться с этой задачей.

Квест – это приключенческая игра, требующая от игрока решения умственных задач для продвижения по сюжету, подразумевает активность каждого участника. Это игра, в которой задействуется одновременно и интеллект участников, их физические способности и воображение. В игре необходимо проявлять находчивость, тренировать собственную память и внимательность, проявлять смекалку и сообразительность. Квесты помогают учащимся отлично справляться с командообразованием, помогают им наладить успешное взаимодействие в команде, прочувствовать и сформировать взаимовыручку, разделение обязанностей и взаимозаменяемость, и при необходимости научиться без паники мобилизоваться и очень быстро решать нестандартные задачи, с которыми в обычной жизни участники вряд ли сталкивались. К игре нужно готовиться заранее и достаточно серьезно, проявив максимум креатива, выявить лидера. Такова развивающая роль квестов.[12]

В каждом квесте для детей обязательно совмещаются элементы обучения и отдыха. Обучение происходит незаметно, ведь при решении поставленных игровых задач можно узнать много нового. На квестах найдется место и знатокам истории, и поклонникам головоломок, и неутомимым любителям поиска секретов, и любителям экологии и приключений, и юным спортсменам.

К примеру, вариант городского квеста может идеально сочетаться с возможностью ознакомиться с достопримечательностями того или иного города, открыть для себя какие-то факты, интересные места, как-то иначе посмотреть на уже знакомые вещи. Впрочем, каждый сможет попробовать проявить себя с разных сторон. Квесты – это настоящие командные игры, и с большинством заданий просто не справиться без помощи всей команды. А это может сплотить класс, позволит ребятам совершенно по-новому взглянуть друг на друга.

В настоящее время широко известен и активно применяется во многих школах метод проектов. Web-квесты – это один из видов проектной деятельности. Образовательный web-квест – это проблемное задание с элементами ролевой игры, для выполнения которой используются информационные ресурсы интернета. Разрабатываются web-квесты для максимальной интеграции всевозможных интернет-ресурсов в различные учебные предметы и программы.[4]

Квест – прекрасная возможность приобрести новые знания и опыт, возможность с пользой провести время, отдохнуть.

Изменения, происходящие в современном обществе, требуют развития новых способов образования, новых педагогических технологий, способствующих индивидуальному развитию личности, творческой инициативы, выработке у учащихся навыков самостоятельной навигации в информационных полях, формирование универсального умения разрешать проблемы, возникающие в жизни: как в профессиональной деятельности, так и в самоопределении, и в повседневной жизни.[4]

Образовательный квест – педагогическая технология, включающая в себя набор проблемных заданий с элементами ролевой игры, для выполнения которых требуются какие-либо ресурсы, и в первую очередь ресурсы Интернета. Разрабатываются квесты для максимальной интеграции Интернета в различные учебные предметы на разных уровнях обучения в учебном процессе. Они могут охватывать отдельную проблему, учебный предмет, тему, также

могут быть и межпредметными. Квесты можно использовать для работы с обучающимися, родителями, коллегами. Но, мало кому известно, каким же образом квесты пришли в образовательный процесс.[8]

Можно считать, что первые квесты появились еще в эпоху древних цивилизация и сопровождают человечество всю его историю. Ведь, квест – это головоломка, а головоломки людям приходилось разгадывать во все времена. В разное время люди пытались отыскать клад, зарытый пиратами и оставившими зашифрованную карту или верили, что можно найти сказочное дерево или какой-либо предмет, которые могут принести счастье и т.п.

До определенного времени квесты и педагогика существовали параллельно и не были связаны между собой. Революция в этом вопросе произошла благодаря компьютерным технологиям. В педагогику квест-технология пришла из мира компьютерных игр в конце XX века.

Все начиналось с квестов, в которых главный герой должен был решить определенную задачу. Для достижения этой цели герою необходимо было выполнить ряд второстепенных заданий, а выполнение этих задач было в свою очередь сопряжено с рядом следующих действий и т.д.

Также по всему миру начали появляться невиданные до этого развлекательные учреждения, где клиентам было предложено попытаться выйти из запертой комнаты, разрешив множество трудных задач. Такие заведения стали называться «эскейп-румами». Таким образом, квесты стали завоевывать сердца людей.

Впервые термин «квест» в качестве образовательной технологии был предложен летом 1995 года Берни Доджем (Bernie Dodge), профессором образовательных технологий Университета Сан-Диего (США).

Ученый разрабатывал инновационные приложения Internet для интеграции в учебный процесс при преподавании различных учебных предметов на разных уровнях обучения. Квестом он назвал сайт, содержащий

проблемное задание и предполагающий самостоятельный поиск информации в сети Интернет.[10]

Попытки расширить и дополнить определение Берни Доджа были предприняты Томасом Марчем, который значительно детализировал понятие и представил ряд теоретических формулировок, помогающих глубже проникнуть в суть технологии квеста.

Квест (или веб-квест), - по мнению Т. Марча, - это построенная по типу опор учебная структура, использующая ссылки на существенно важные ресурсы в Интернете и аутентичную задачу с тем, чтобы мотивировать учащихся к исследованию какой-либо проблемы с неоднозначным решением, развивая тем самым их умение работать как индивидуально, так и в группе (на заключительном этапе) в ведении поиска информации и ее преобразовании в более сложное знание (понимание). Лучшие из квестов достигают это таким образом, что учащиеся начинают понимать богатство тематических связей, легче включаются в процесс обучения и учатся размышлять над собственным познавательным процессом.

Во многом опираясь на труды Л.С. Выготского Т. Марч утверждал, что этот вид поисковой деятельности нуждается в «опорах», которые должен предоставить учитель. Опоры - это помощь учащимся работать вне зоны их реальных умений. Примерами опор могут быть такие виды деятельности, которые помогают учащимся правильно строить план исследования, вовлекают их в решение проблемы, направляют внимание на самые существенные аспекты изучения.

Согласно критериям оценки качества квеста, разработанным Т. Марчем, хороший образовательный квест должен иметь интригующее введение, четко сформулированное задание, которое провоцирует мышление высшего порядка, распределение ролей, которое обеспечивает разные углы зрения на проблему, обоснованное использование интернет-источниками.[8]

Учителя всего мира стали использовать эту технологию как один из способов успешного использования Интернета на уроках. Наибольшее распространение модель получила в Бразилии, Испании, Китае, Австралии,

Голландии и Америке. В нашей стране данная технология только начинает своё распространение. В работах отечественных ученых нет единого взгляда на сущность квеста, что и не удивительно, поскольку, являясь сравнительно новой технологией в педагогике, квест еще не прошел стадию теоретического обоснования. Эта работа только ведется. Проблемой квестов в нашей стране занимаются Андреева М.В., Быховский Я. С., Николаева Н.В. и другие.[10]

Педагоги и общеобразовательных школ, и колледжей, и университетов все чаще обращают внимание на квест как инновационную технологию и модель обучения.

1.4. Классификация квестов

Классификация – это система распределения предметов или понятий какой-либо области на классы, отделы, разряды (*толковый словарь русского языка Ушакова Д.Н.*).

Классификация – это отнесение объектов, элементов некоторого множества к тому или иному классу (подмножеству, элементы которого характеризуются неким существенным признаком или группой существенных признаков) (*экономический и экономико-математический объяснительный словарь Лопатникова Л.И.*).

Классификация квестов согласно различным системным и инструментально-значимым признакам (классификация Сокол И.Н.)

1. По форме проведения квесты бывают:

а) компьютерные игры-квесты – один из основных жанров компьютерных игр, представляет собой интерактивную историю с главным героем; при этом важнейшими элементами игры является собственно повествование (сюжет) и исследование мира, а ключевую роль в игровом процессе играют решения головоломок и задач, требующих от игрока умственных усилий;

б) веб-квесты – направлены на поиск и анализ веб-ресурсов, и создание веб-продукта (сайт, блог, виртуальный словарь и т.п.);

в) медиа-квесты – направлены на поиск и анализ медиа ресурсов. К такому виду квестов можно отнести фото/видео квесты;

д) квесты на природе (улицах, парках и т.д.);

е) комбинированные.

2. *По режиму проведения:* в реальном режиме, в виртуальном режиме, в комбинированном режиме.

3. *По сроку реализации квесты различают:* краткосрочные – цель: углубление знаний и их интеграция, рассчитаны на одно – три занятия; долгосрочные – цель: углубление и преобразование знаний, рассчитаны на длительный срок (учебный год).

4. *По форме работы:* групповые, индивидуальные.

5. *По предметному содержанию:* моно квест, межпредметный квест.

6. *По структуре сюжетов различают:* линейные (когда задачи решаются по цепочке, одна за другой), не линейные (когда участники получают задачу, подсказки для ее решения, но пути решения выбирают сами), кольцевые (это тот же линейный квест, но заключенный в круг. В этом случае команды участников стартуют с разных точек, и каждая идет по своему пути к финишу).

7. *По информационной образовательной среде:* традиционная образовательная среда, виртуальная образовательная среда.

8. *По технической платформе:* виртуальные дневники и журналы (блоги, ЖЖ и др.); сайты; форумы; социальные сети.

9. *По доминирующей деятельности учащихся:* исследовательский квест, информационный квест, творческий квест, поисковый квест, игровой квест, ролевой квест.

10. *По характеру контактов:* учащиеся одного кружка/класса или образовательного учреждения; учащиеся одной страны; учащиеся разных стран.

11. *По типу задач (классификация Б. Доджа и Т. Марча):*

а) перевод – демонстрация понимания темы на основе представления материалов из разных источников в новом формате: создание презентации, плаката, рассказа;

б) планирование и проектирование – разработка плана или проекта на основе заданных условий;

в) самопознание – любые аспекты исследования личности;

г) компиляция – трансформация формата информации, полученной из разных источников: создание книги кулинарных рецептов, виртуальной выставки, капсулы времени, капсулы культуры;

д) творческое задание – творческая работа в определенном жанре – создание пьесы, стихов, песен, видеороликов;

е) аналитическая задача - поиск и систематизация информации;

ж) детектив, головоломка, таинственная история – выводы на основе противоречивых фактов;

з) достижение консенсуса – выработка решения по острой проблеме;

и) оценка – обоснование определенной точки зрения;

к) журналистское расследование – объективное изложение информации (разделение мнений и фактов);

л) убеждение – склонение на свою сторону оппонентов или нейтрально настроенных лиц;

м) научные исследования – изучение различных явлений, открытий, фактов на основе уникальных онлайн источников;[4]

В литературе также существуют два варианта понимания веб-квестов:

1. Веб-квест по типу «метода проектов», прослеживаются основные этапы метода проектов: все участники объединяются в группы; каждая группа получает свое проблемное задание, а также набор веб-ресурсов, с которыми они будут работать. Каждая группа, выполняя задания, должна создать новый веб-продукт (сайт, блог, виртуальный словарь). Основной акцент в таком виде веб-квеста: решение проблемного вопроса/задачи с помощью анализа веб-ресурсов и создания нового веб-продукта.[8]

Метод проектов – способ достижения дидактической цели через детальную разработку проблемы (технологию), которая должна завершиться вполне реальным, осязаемым практическим результатом, оформленным тем или иным образом [14]

2. Веб-квест по типу «соревнования» – педагог создает интересный сюжет; учащиеся (индивидуально или коллективно, согласно сюжету) выполняют задания (поиск информации, раскрытие тайны). Все задания выполняются для достижения цели (отгадать пароль, найти сокровища). Основной акцент в таком виде квеста: поиск ответов при помощи анализа Интернет-источников.

Соревнования – отношения, складывающиеся в процессе совместной деятельности людей, выражающиеся во взаимном стимулировании активности друг друга и в конечном увеличении полезных результатов совокупных действий и тех и других [14]

Необходимо отметить, что один и тот же квест может быть классифицирован по нескольким параметрам одновременно.

Выводы по I главе

В первом параграфе мы рассмотрели роль экологического образования в начальной школе в развитии экологического сознания младших школьников и

пришли к выводу, что экологическое сознание младшего школьника занимает значительное место в образовании в начальной школе. Содержание школьного курса естественно-научных дисциплин способствует экологическому воспитанию школьников и имеет для этого огромные возможности. Если человек экологически воспитан, то нормы и правила экологического поведения будут иметь под собой твердое основание и станут убеждениями этого человека.

Во втором параграфе мы изучили, что такое экологическое сознание младшего школьника и с помощью каких средств возможно его формирование.

Уроки в начальной школе служат благодатной почвой для формирования ответственного отношения обучающихся к природе, так как они обеспечивают сочетание эмоционального и интеллектуального начал.

Уроки в начальной школе включают в себя большие возможности для работы с краеведческим материалом, к каждой теме учебного материала можно подобрать задания экологической направленности, используя различные виды упражнений.

В третьем параграфе мы перешли непосредственно к рассмотрению современного понятия «квест» и истории его возникновения. Выяснили, какие квесты можно использовать в образовательном процессе.

Образовательный квест – педагогическая технология, включающая в себя набор проблемных заданий с элементами ролевой игры, для выполнения которых требуются какие-либо ресурсы.

В четвертом параграфе мы рассмотрели классификацию квестов. Мы пришли к выводу, что классифицировать квесты можно согласно различным системным и инструментально-значимым признакам

Эта технология пользуется огромной популярностью у современных школьников и способна не только расширить кругозор учащихся, но и позволяет активно применить на практике свои знания и умения, а также прививает желание к учебе.

ГЛАВА 2. МЕТОДИЧЕСКИЕ ПОДХОДЫ ПО ФОРМИРОВАНИЮ ЭКОЛОГИЧЕСКОГО СОЗНАНИЯ МЛАДШЕГО ШКОЛЬНИКА ЧЕРЕЗ ИСПОЛЬЗОВАНИЕ КВЕСТ–ТЕХНОЛОГИЙ

2.1. Анализ образовательных программ по формированию экологического сознания младшего школьника

В настоящее время в школах принят к работе целый ряд образовательных программ для начальной школы. Каждая школа сама определяет по какой программе будут учиться дети. Рассмотрим вкратце две программы по «Окружающему миру» их цели и задачи.

Программа "Школа России"

"Школа России" - национальная программа образования. Цель программы - создание условий духовно-нравственного развития учащихся. Программа считается традиционной, охватывает все образовательные области и учебные предметы, включая информатику и иностранный язык. Эта программа несет в себе многие принципы отечественной школы, доказавшие свою доступность для учащихся младшего школьного возраста, учитывает возрастные особенности детей[18]

Данная программа так же несет в себе основные идеи, такие как: идея многообразия мира, идея целостности мира, идея уважения к миру.

Выделены ведущие методы и методические приемы обучения. Проблемно-поисковый подход, наблюдения, опыты, творческие задания, дидактические и ролевые игры, учебные диалоги, моделирование. Наглядные методы, словесные, практические. Каждый из этих методов актуален и часто используется на уроке, но мы считаем, что квест–технологии поспособствует более глубокому погружению в проблемную ситуацию, поможет не только определить для чего мы должны решить

проблему, но и как мы будем решать ее, и понять, что в полученный результат является следствием кропотливой работы.

Рассмотрим возможность использования квестов на примере одного из разделов программы «Школа России» 3 класс 1 часть.[19] Изучив учебник, в первом разделе «Как устроен мир» дети проходят тему « Природа в опасности!». Если применить в изучении данной темы квест–технологии, то мы сможем еще точнее показать детям, почему нам необходимо спасти природу, для чего нам это, и как мы это должны сделать, и чтобы получить результат необходимо провести огромную работу.

Также мы изучили учебно-методический комплекс **"Перспектива"**

Образовательная система "Перспектива" полностью отвечает требованиям Федеральных Государственных Образовательных Стандартов, сочетает в себе элементы развивающей и традиционной школы. Дидактической основой системы учебников «Перспектива» стал деятельностный метод доктора педагогических наук Л.Г.Петерсон. Цель - не только адаптация к миру, но личностная реализация учащихся в мире через поток познавательных действий. При этом особое внимание уделяется духовно-нравственному развитию и воспитанию школьников. [20]

Специфика предмета «Окружающий мир» заключается в том, что он, имея ярко выраженный интегративный характер, соединяет в равной мере знания о природе, обществе и истории и знакомит обучающегося с материалом естественных и социально-гуманитарных наук, необходимым для целостного и системного видения мира в его важнейших взаимосвязях.

Предмет обладает широкими возможностями для формирования у младших школьников фундамента экологической и культурологической грамотности. Ведущей с точки зрения организации содержания является идея единства мира природы и мира культуры. С этой принципиальной позиции окружающий мир рассматривается как природно-культурное целое, а человек — как часть природы, как создатель культуры и как её продукт.

Методы и методические приемы обучения аналогичны с предыдущим учебником. И для этой программы квест– технология не станет лишней. Например, в учебнике 3 класса 1 части в разделе «Мир как дом» тема «Как сохранить богатства природы» проходит вскользь, дети могут не усвоить цель, которую должен был донести этот урок. [21] Если провести этот урок в формате квеста, тема будет разобрана поэтапно, а значит лучше усвоиться детьми.

Проанализировав два учебно–методических комплекса, мы можем сделать вывод, что каждая программа имеет определенные цели и задачи, и для их более успешной реализации метод квестов может стать неотъемлемой частью урока.

2.2. Квест как современная образовательная технология в образовательном процессе

Миссия современного образования – создание условий, содействующих личностному развитию и успешной социализации обучающихся, освоению ими умения учиться и жить достойно и нравственно, реализуясь в созидательной деятельности. Среди требований к условиям организации образовательного процесса можно выделить обновление содержания и модернизацию образовательных технологий, что детерминировано современными социокультурными условиями общества.

Анализ психолого-педагогической литературы по проблемам применения современных образовательных технологий позволил нам определить следующие их основные характеристики:

ориентир на достижение высоких образовательных результатов, развитие рефлексивности и критического мышления;

интегрированный характер;

учёт в реализации технологий всех видов знаний, выделенных педагогом О.Н. Крыловой (информационных, процедурных, оценочных и рефлексивных) и их структурных компонентов [24];

создание комфортных условий для раскрытия, реализации и развития

интерактивность и диалогичность, мотивация к сотрудничеству, совместная деятельность всех субъектов обучения;

Доктор педагогических наук А.В. Хуторской так же выделил одну из основных характеристик: «Создание образовательных продуктов как результатов деятельности ученика, содержание которой соответствует изучаемому предмету или образовательной области.» [24];

применение информационных образовательных ресурсов и электронных гаджетов.

Педагогический арсенал технологий в отечественной и зарубежной педагогике, отвечающий вышеперечисленным требованиям, довольно обширен, среди них технологии: учебно-исследовательской и проектной деятельности, обучения на основе социального взаимодействия, развития критического мышления, проблемного обучения, учебных вопросов, дистанционного обучения и др.

К образовательным технологиям, отвечающим современным требованиям, может быть отнесена и квест-технология.

Концепции веб-квеста была далее развита педагогом–психологом Т. Марчем (США) в аспекте когнитивной психологии, который определили веб-квест как учебную структуру, использующую ссылки на ресурсы в Интернете и аутентичную задачу, связанную с мотивацией учащихся к исследованию какой-

либо проблемы с неоднозначным решением с целью развития у них умения работать как индивидуально, так и в группе в ходе поиска информации и ее преобразования [4].

В основе выполнения квеста лежит «центральное» задание проблемного характера, в соответствии с вариантами которого зарубежный педагог Дж. Э. Фэррени предложила классификацию квестов: журналистское расследование; аналитическое, творческое или научное исследование; разгадка тайны; поиск истины и др. [12].

Анализ диссертационных исследований и научно-методических журналов за последнее десятилетие показал, что в образовательном процессе общего и высшего образования стали применяться не только веб-квесты (виртуальные – в сети Интернет), но и реал-квесты («живые» квесты – на природе, в классе, музее и др.), которые зачастую сочетают виртуальный поиск с деятельностью в реальном мире, поэтому правомерно употреблять термин квест-технология или технология образовательного квеста.[22]

Квест-технология носит интегрированный характер, о чем свидетельствуют следующие выдвигаемые нами тезисы:

- алгоритм квеста строится в логике технологии проблемного обучения – от постановки проблемы до путей ее решения, представления результата и рефлексии, что направлено на развитие обучающегося как активного субъекта жизнедеятельности;

- образовательные «продукты», выполняемые индивидуально или в группе в результате выполнения квеста, могут быть различными: от решения поставленной проблемы в виде ответа на вопрос до созданных мультимедиа-презентаций, роликов, сайтов, буклетов и др.

- интрига и сюжет, привнесенные в эту технологию, являются элементами игрового обучения – ролевой или приключенческой игры, которая по сущности носит командный характер;[23]

Итак, образовательный квест – интегрированная технология, объединяющая идеи проектного метода, проблемного и игрового обучения, взаимодействия в команде; сочетающая целенаправленный поиск при выполнении главного проблемного и серии вспомогательных заданий с приключениями и (или) игрой по определенному сюжету. Веб-квест можно рассматривать как один из видов квест-технологии [23]

2.2.1. Проектирование образовательных квестов

С учетом структуры квеста, предложенной ее педагогами–основателями Б. Доджем, Т. Марчем, а также вариантов технологической карты урока [29], в соответствии с требованиями ФГОС и структурой педагогической деятельности разработана технологическая карта образовательного квеста, которая может быть использована педагогами при проектировании образовательных квестов.

«Технологическая карта образовательного квеста» приложение 1

Проектирование образовательного квеста в логике системно-деятельностного подхода предполагает при определении цели и задач квеста, его содержательного и инструментального наполнения ориентацию, во-первых, на результаты образования как системообразующий компонент Стандарта (предметные, метапредметные и личностные), во-вторых, на дидактические принципы: деятельности, целостности, минимакса, психологической комфортности, вариативности и творчества.[25]

При поиске идей сюжета актуально использовать сюжеты художественных книг и фильмов, компьютерных игр, а также варианты основного задания образовательного квеста, предложенные выше упомянутым Дж. Э. Феррени, как каждое самостоятельно, так и возможно их объединение в одном квесте [26]. От педагога, разрабатывающего образовательный квест, требуется проявление креативности в создании легенды и распределении ролей, разработке навигаторов, подсказок и антуража (дизайна окружающей обстановки).

При проектировании образовательного квеста следует учесть, что в зависимости от сюжета квесты могут быть:

линейными, в которых игра построена по цепочке: разгадав одно задание, участники получают следующее, и так до тех пор, пока не пройдут весь маршрут;

штурмовыми, где все игроки получают основное задание и перечень точек с подсказками, но при этом самостоятельно выбирают пути решения задач;

кольцевыми, они представляют собой тот же «линейный» квест, но замкнутый в круг. Команды стартуют с разных точек, которые будут для них финишными [27].

Как и проекты, квесты по времени проведения делятся на кратковременные и длительные; по содержанию – посвященные одной проблеме, монопредметные или полипредметные (междисциплинарные).

При разработке как сюжета образовательного квеста, так и заданий для продвижения по сюжету, актуальным является проектирование содержания заданий с учетом возрастных особенностей обучающихся и видов знаний, обоснованной педагогом О.Н. Крыловой.

2.3. Возможность использования квестов при формировании экологического сознания младшего школьника на уроках окружающего мира

Как нами уже говорилось в материалах Концепции духовно-нравственного развития и воспитания школьников, являющейся идеологической и методологической основой ФГОС нового поколения, определены цели и задачи современного образования.

Одним из способов решения данных задач является использование образовательных квестов. Квесты можно использовать на разных уровнях обучения в учебном процессе, урок окружающего мира не исключение. Они могут охватывать отдельную проблему или тему.

ФГОС нового поколения требует использования в образовательном процессе технологий деятельностного типа. Современные дети лучше усваивают знания в процессе самостоятельного добывания и систематизирования новой информации. Использование квестов способствует воспитанию и развитию качеств личности, отвечающих требованию информационного общества. В начальной школе квесты имеют краткосрочный характер, что обусловлено психологическим и особенностями младших школьников. К образовательным квестам можно отнести проектную деятельность. Преимуществом квест-уроков является использование активных методов обучения. Квест-урок может быть предназначен как для групповой, так и для индивидуальной работы.[28]

Учащийся в процессе работы над таким квест-проектом постигает реальные процессы, проживает конкретные ситуации, приобщается к

проникновению вглубь явлений, конструированию новых процессов, объектов. С точки зрения информационной деятельности при работе над квест-проектом его участнику требуются навыки поиска, анализа информации, умения хранить, передавать, сравнивать и на основе сравнения синтезировать новую информацию.[28]

Квест, как любая учебная деятельность, обусловлена двусторонним процессом: деятельностью учителя (обучение) и деятельностью учеников (учение).

Учитель, приступая к созданию квест-урока:

- готовит интересное выступление;
- формулирует интересное задание;
- составляет план работы;
- составляет список информационных ресурсов.

Ученик:

- выбирает роль;
- составляет план поиска ресурсов;
- исследует информационные ресурсы;
- готовит отчет.

В процессе защиты выполненных заданий по квест-уроку ученик может осознать, что по каждому действию, задаче, проблеме может существовать несколько точек зрения, несколько вариантов решения поставленных задач. Ребенок учится сопоставлять, сравнивать, принимать другие точки зрения. [8]

Использование квест-уроков для формирования экологического сознания младшего школьника, способствует наиболее интересному изучению данной проблемы, дает возможность школьникам погрузиться в суть проблемы и самостоятельно найти пути решения.

Эта технология пользуется огромной популярностью у современных школьников и способна не только расширить кругозор учащихся, но и позволяет активно применить на практике свои знания и умения, а также прививает желание к учебе в целом.

2.4. Принципы построения и алгоритм проведения на уроках окружающего мира

Интерактивная игра — это активный метод обучения, который организует процесс социального взаимодействия, на основании которого у участников возникает некое «новое» знание, родившееся непосредственно в ходе этого процесса.

Иными словами, игры в интерактивном формате — это коллективная деятельность школьников, которая проходит под контролем учителя и направлена на достижение поставленной цели, а в конечном итоге на познание окружающего мира. В задачу педагога входит подготовить детей к занятию, поставить перед ними цель и только чуть-чуть в случае необходимости направлять их в ходе игры.[30]

Любые интерактивные игры для детей ставят перед собой четкие задачи:

- повысить коммуникативные навыки ребенка;
- позволить ему лучше узнать себя и окружающий мир;
- научить достигать задачи с помощью коллективной деятельности;
- освоить основные жизненные правила общества;
- научить решать проблемные задачи;
- узнать лучше учебный материал.

Одна из таких универсальных игровых технологий — квест-технология, построенная на синтезе обучающих и развлекательных заданий, активизирующая соревновательные механизмы в психике школьника, самостоятельность действий и способствующая полному погружению в происходящее.[10]

Суть квестов в том, что, как правило, есть некая цель, дойти до которой можно только последовательно разгадывая загадки. Каждая загадка — это ключ к следующей точке и следующей задаче. А задачи могут быть самыми разными: активными, творческими, интеллектуальными. Общая игровая цель известна участникам с самого начала и определяет игровую «легенду», особенности и

правила заданий. Независимо от того, заложен элемент соревнования в игру или нет, конечная игровая цель — общая для всех команд, она является «мотиватором» программы.

В каждом квесте для детей обязательно совмещаются элементы обучения и отдыха. Обучение происходит незаметно, ведь при решении поставленных игровых задач можно узнать много нового.

Квесты проводятся в разных возрастных классах, начиная с младших. В ходе организации работы по квест-технологии реализуются следующие задачи:

- образовательная — вовлечение каждого ребенка в активный творческий процесс;
- развивающая — развитие интереса, творческих способностей, воображения школьников, поисковой активности, стремления к новизне;
- воспитательная — воспитание толерантности, личной ответственности за выполнение работы.[22]

Для того чтобы эти задачи решались наиболее успешно, при разработке квеста необходимо следовать следующим принципам:

1. Доступность — задания не должны быть чересчур сложными для ребёнка.
2. Системность — задания должны быть логически связаны друг с другом.
3. Эмоциональная окрашенность заданий.
4. Разумность по времени. Необходимо рассчитать время на выполнение заданий таким образом, чтобы ребёнок не устал и сохранил интерес.
5. Использование разных видов детской деятельности во время прохождения квеста.
6. Наличие видимого конечного результата и обратной связи.[22]

При подготовке квеста для школьников нужно соблюдать ряд требований:

1. игры должны быть безопасными;

2. первая задача не должна быть сложной, ее цель — вовлечь игрока в процесс, показать, что у него все получается;
3. используемые артефакты и предметы должны строго соответствовать тематике игры и ее сюжету;
4. вопросы и задания должны соответствовать возрасту;;
5. также необходимо продумать все риски, устранить повторы, учесть, что все дети разные.[29]

На сегодняшний день как уже говорилось выше, различают несколько видов квест-игр:

Линейный — основное содержание квеста построено по цепочке последовательно идущих друг за другом заданий. Разгадаешь одно задание — получишь следующее, и так пока не дойдешь до финиша.

Штурмовой — каждый игрок решает свою цепочку загадок, чтобы в конце собрать их воедино и на их основе решить общую задачу.

Кольцевой — каждый раз, выполняя определенные задания, игроки вновь и вновь возвращаются в пункт «А», тем самым накапливая информацию, как бы последовательно складывая пазлы одного целого.[26]

По форме проведения квесты могут быть организованы как:

1. соревнования,
2. проекты,
3. исследования,
4. эксперименты.

Задания для квестов могут быть самыми разнообразными, все зависит от воображения учителя, например, поиск «сокровищ», расследование происшествий, а так же на уроках окружающего мира могут быть такие задания как «спаси планету», «борюсь с загрязнениями» и многие другие, такие задания помогут не только интересно изучить материал, но и повысит мотивацию для его изучения.

При формировании предметно-развивающей среды необходимо учитывать, что пространство, в котором происходит действие, дает детям

возможность воображать, придумывать, творить, т.е. предметно-развивающая среда является «пусковым механизмом» для творческой активности. Создание такой среды — первый шаг к достижению поставленной цели.

Мотивацией в достижении поставленной цели должен быть приз на финише. Приз не обязательно должен быть материальным, на уроках окружающего мира «призом» для детей может стать чистый воздух, за который они борются, или «спасенная» ими же от загрязнений планета. [29]

В ходе реализации квест-игры можно естественным образом осуществлять интеграцию образовательных областей, комбинировать разные виды детской деятельности и формы работы с детьми, решать образовательные задачи.

Каков же алгоритм действий педагога при разработке квест-игры?

Прежде всего, надо определиться, для какой целевой аудитории будет предназначена игра. Задания и вопросы должны соответствовать возрасту и уровню знаний и умений детей.

Следующий этап — формулирование цели игры, т.е. ради чего вы планируете ее провести и чего достичь в результате.

Далее необходимо продумать инструкцию к игре: сначала приблизительно, в общих чертах, а потом прописать ее дословно, каждый раз задаваясь вопросом: «Что необходимо делать участникам, чтобы цель игры оказалась достигнута?».

Следующий шаг — придумывание интриги игры. Подумайте, на что похоже предполагаемое инструкцией действие, какие образы у вас возникают, также учтите возраст и другие особенности целевой аудитории и основную идею программы. Обобщив эти данные, придумайте вашей игре красивое название.[27]

Педагог мысленно должен полностью представлять всю игру. Исходя из этого, он прописывает методические особенности ее проведения (продолжительность, особенности организации игрового пространства, время и место проведения, необходимые материалы).

Оценивая возможности игры, ее потенциал, необходимо продумать вопросы для обсуждения, содержательного анализа после игры.

Учитель ориентируется на 4 вида рефлексии для оценки мероприятия:

Коммуникационная - обмен мнениями и новой информацией между детьми и педагогами;

Информационная - приобретение детьми нового знания;

Мотивационная - побуждение детей к дальнейшему расширению информационного поля;

Оценочная - соотнесение новой информации и уже имеющихся у детей знаний, высказывание собственного отношения, оценка процесса.[27]

Исходя из самой сути квест-игры, становится ясно, что для продвижения по сюжету к намеченной цели необходимо выстроить маршрут. Какие варианты составления маршрута можно выбрать?

- Маршрутный лист (на нем могут быть просто написаны последовательно станции и где они расположены; а могут быть загадки, ребусы, зашифрованное слово, разгадав которые, мы определяем то место, куда надо последовать);

- «волшебный клубок» (на клубке ниток последовательно прикреплены записки с названием того места, куда надо отправиться. Постепенно разматывая клубок, дети перемещаются от станции к станции);

- карта (схематическое изображение маршрута);

- «волшебный экран» (планшет или компьютер, где последовательно расположены фотографии тех мест, куда должны последовать участники);

- участники могут узнавать о том, куда дальше идти после того, как выполнят задание на станции (от организатора; ответ на задание и есть название следующей станции; нужно найти спрятанную подсказку на определенной территории) и т.п. Расположение зон и маршрут каждой команды (если это соревнование команд) организуются таким образом, чтобы избежать их пересечения друг с другом.

Приведем пример экологической квест-игры

Экологическая квест–игра на тему «Спасем планету»

Возрастная категория: учащиеся начальных классов

Цель игры:

- Систематизация и расширение знаний уч-ся о состоянии природы нашей планеты,
- Раскрытие некоторые экологические проблемы;
- Формирование представления о Земле как общечеловеческом доме;
- Способствование воспитанию ответственного отношения к природе.

Задачи игры: Образовательная: вовлечение каждого ребенка в творческий процесс;

Развивающая: развитие поисковой активности;

Воспитательная: воспитание толерантности, личной ответственности за выполнение работы.

Вид квест–игры: линейный

Продолжительность: 1 урок

Форма проведения квест–игры: исследование

Познавательные УУД

- 1.Формирование умения извлекать информацию из текста и иллюстрации.
- 2.Формирование умения на основе анализа увиденного или услышанного самостоятельно делать выводы.

Регулятивные УУД

- 1.Формирование умения высказывать своё предположение по тому или иному поводу, отстаивать свою точку зрения.
2. Формирование умения составлять план деятельности с одноклассниками.

Личностные УУД

- 1.Формирование эмоционального отношения к школе и учебной деятельности.
2. Формирование общего представления о моральных нормах поведения.

Коммуникативные УУД

- 1.Формирование умения слушать и понимать других.

2.Формирование умения строить речевое высказывание в соответствии с поставленными задачами.

3.Формирование умения согласованно работать в группах и коллективе.

Инвентарь: проектор, печатный материал, карандаши или фломастеры.

Оборудование: глобус, кроссворд, информационные листы, аудиозапись голоса Земли, интерактивная доска, презентация.

Легенда: Планета Земля страдает от постоянного загрязнения ее природы, она больше не может этого терпеть и испугавшись того, что она может умереть из-за человека, решила устроить Ледниковый период. Но есть одно «но», хоть человек уже много лет и причинял боль Земле, она все еще его любит, и решила дать последний шанс, чтобы отменить Ледниковый период, вам придется пройти ряд опасных испытаний. Земля оставила на каждом этапе по подсказке, вы должны пройти все испытания и найти подсказки, собрав все подсказки воедино вы получите письмо от Земли, а что в нем, вам только предстоит узнать.

Выводы: Получив все подсказки и собрав воедино письмо от Земли, пообещаете ли вы ей и самому себе впредь быть бережным к ней, хранить и приумножать ее красоты, а не уничтожать. Вы смогли спасти Землю!

Выводы по II главе

В первом параграфе мы проанализировали образовательные программы по окружающему миру начальной школе и пришли к выводу, что формирование экологического сознания младшего школьника занимает значительное место в образовании в начальной школе, для развития экологического сознания не лишним будет создание квест–уроков по заданным программой темам.

Во втором параграфе мы рассмотрели квест как современную образовательную технологию. Анализ диссертационных исследований и

научно-методических журналов за последнее десятилетие показал, что в образовательном процессе общего и высшего образования стали применяться не только веб-квесты, но и реал-квесты, поэтому правомерно употреблять термин квест-технология или технология образовательного квеста.

В параграфе 2.2.1. мы изучили проектирование квестов. Проектирование образовательного квеста в логике системно-деятельностного подхода предполагает при определении цели и задач квеста, его содержательного и инструментального наполнения.

В третьем параграфе мы изучили, как можно использовать квесты на уроках окружающего мира в начальной школе для формирования экологического сознания младшего школьника. Использование квестов способствует наиболее интересному изучению данной проблемы, дает возможность школьникам погрузиться в суть проблемы и самостоятельно найти пути решения.

В четвертом параграфе мы рассмотрели алгоритм проведения и принципы построения квест-игры, а так же привели пример экологической квест-игры. В ходе организации работы по квест-технологии реализуются различные цели и задачи. Для доступного решения поставленных целей и задач, при разработке квеста необходимо следовать принципам построения квест-игры. В ходе реализации квест-игры можно естественным образом осуществлять интеграцию образовательных областей, комбинировать разные виды детской деятельности и формы работы с детьми, а так же решать образовательные задачи.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Изучив теоретический и методический материал по теме исследования, мы сделали следующие выводы:

1) Актуальность данной исследовательской работы определяется потребностью общества в экологически воспитанных и грамотных людях, в недостаточном использовании на уроках окружающего мира различных средств, направленных на формирования экологического сознания младших школьников.

2) Квест – это современная форма работы, которая имеет место быть на любом уроке школьного цикла. На уроках окружающего мира с помощью этой новой формой работы можно не только расширить кругозор учащихся, но и применять на практике свои знания и умения, а также прививать желание к учебе, желание охранять и оберегать природу.

Использование квестов на уроках окружающего мира является творческой формой изучения учебного материала. Учащийся в процессе работы над таким квестом постигает реальные процессы, проживает конкретные ситуации, приобщается к проникновению вглубь явлений, конструированию новых процессов, объектов. Формирование экологического сознания через использования образовательных квестов на уроках окружающего мира, является современной формой обучения. Таким образом, квест — инновационная форма организации образовательной деятельности детей, способствующая развитию активной, деятельностной позиции ребенка в ходе решения игровых поисковых задач, форма, инициирующая саморазвитие ребенка как личности творческой, физически здоровой. Что и является одним из основных требований ФГОС.

В перспективе составить в выпускной квалификационной работе юлок уроков по окружающему миру с использованием квест–технологии.

БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЙ СПИСОК

1. Аквилева, А.К. Методика преподавания естествознания в начальной школе [Текст]// А.К. Аквилева, М.,ВЛАДОС, 2001г. – 75с.
2. Аквилева, Г.Н., Клепинина З.А. Методика преподавания естествознания в начальной школе[Текст]// Учеб. пособие для студентов. Учрежд. средн. проф. образования пед. профиля. – М.: ВЛАДОС, 2001. – 240 с.
3. Алексеев, С.В., Симонова Л. В. Идея целостности в системе экологического образования младших школьников[Текст] //Начальная школа, 1999, №1. 70с.
4. Андреева, М. В. Технологии веб-квест в формировании коммуникативной и социокультурной компетенции [Текст]// Информационно-коммуникационные технологии в обучении иностранным языкам. Тезисы докладов I Международной научно-практической конференции. М., 2004. – 43с.
5. Антипина, Т.В. Экология и образование [Текст]/ Воспитание школьников// Т.В. Антипина// М., 2000г., №6 – 15с.
6. Афанасьева, Е.В. Экология не знает границ [Текст] / Е.В. Афанасьева // Юный натуралист. 2010. – 30-32 с.
7. Барковская, О.М. Содержание, цель и задачи программы начального экологического воспитания [Текст]/ Барковская О.М. //Начальная школа. 2009. - 32-33 с. .
8. Быховский, Я.С. Образовательные веб-квесты [Электронный ресурс] // Материалы международной конференции "Информационные технологии в образовании. URL: <http://ito.bitpro.ru/> (Дата обращения: 16.04.2019).
9. Василенко, А.В. «Предметник» [Электронный ресурс] URL: https://www.predmetnik.ru/conference_notes/69 (Дата обращения: 16.04.2019).

10. Квест как педагогическая технология. История возникновения квест-технологии [Электронный ресурс]. URL: https://www.predmetnik.ru/conference_notes/69 (Дата обращения: 16.04.2019).
11. Логовеева, Г.П. Экологическое воспитание первоклассников [Текст]/ Г.П. Логовеева . //Начальная школа. 2009 - 30-31 с.
12. Николаева, Н. В. Образовательные квест-проекты как метод и средство развития навыков информационной деятельности учащихся[Электронный ресурс] //Вопросы Интернет-образования. 2002, № 7. URL: http://vio.fio.ru/vio_07 (Дата обращения: 16.04.2019).
13. Новолодская, К.Г. Методика развития экологической культуры у младших школьников [Текст]// Начальная школа, 2002г, №3-44-47с.
14. Потал, Е.С. Метод проектов в интернет образовании[Электронный ресурс]/ Е.С. Полат, Иосо Рао, 2012. URL: <https://nsportal.ru/vu/fakultet-pedagogicheskogo-obrazovaniya/sozdanie-setevykh-proektov/metod-proektov-i-setevoi-proekt> (Дата обращения: 16.04.2019).
15. Протасов, В.Ф. Экология, здоровье и охрана окружающей среды в России [Текст] //Учебное и справочное пособие. -2-е изд.- М.: Финансы и статистика, 2000, с.351-376
16. Тарасова, Т.И. Экологическое образование младших школьников на межпредметной основе [Текст] //Начальная школа, 2000, №10
17. Шумакова, И.Л. Экологическое воспитание младших школьников. [Электронный ресурс]. URL <http://festival.1september.ru/> 2004-2005. (Дата обращения: 16.04.2019).
18. Пояснительная записка к УМК «Школа России» (пояснительная записка к системе учебников «Школа России») [Электронный ресурс]. URL http://school-russia.prosv.ru/info.aspx?ob_no=25575/ 2010. (Дата обращения: 15.10.2019).
19. Плешаков, А.А. Окружающий мир. 3 класс 1 часть [Текст]// Просвещение, 2019.
20. Пояснительная записка к УМК «Перспектива». [Электронный ресурс]. URL <https://infourok.ru/poyasnitelnaya-zapiska-k-tematicheskomu->

- planirovaniyu-po-okruzhayuschemu-miru-klass-umk-perspektiva-fgos-3445876.html /2010. (Дата обращения: 15.10.2019).
21. Плешаков, А.А., Новицкая, Т.М. Учебник Окружающий мир 3 класс 1 часть [Текст]// Просвещение,2017.
22. Николаева, Н. В. Образовательные квест-проекты как метод и средство развития навыков информационной деятельности учащихся[Текст] //М.: Наука. 2009. – 234 с.
23. Андреева, М. В. Технологии веб-квест в формировании коммуникативной и социокультурной компетенции [Текст] // М. 2004. – 34 с.
24. Божович, Л. И. Личность и ее формирование в детском возрасте [Текст] // М. 2013. – 368 с.
25. Логвинова И.М., Копотева Г.Л. Конструирование технологической карты урока в соответствии с требованиями ФГОС [Текст] /// Управление начальной школы. – 2011.
26. Селевко Г.К. Современные образовательные технологии: учебное пособие [Текст] //– М.: Народное образование, 1998.
- 27.. Осяк С.А., Султанбекова С.С., Захарова Т.В., Яковлева Е.Н., Лобанова О.Б., Плеханова Е.М. Образовательный квест – современная интерактивная технология // Современные проблемы науки и образования.[Электронный ресурс] URL: <http://www.science-education.ru/ru/article/view?id=20247/> 2015/ (дата обращения: 10.11.19).
28. Щуркова Н.Е. Педагогическая технология [Текст] //М.: Педагогическое общество России, 2002. – 224 с.
29. March T. Web-Quests for Learning. 2005. [Электронный ресурс] URL: <http://www.ozline.com/webquests/intro.html> (дата обращения:13.11.19).
30. Хуторской А.В. Модель системно-деятельностного обучения и самореализации учащихся // Интернет-журнал «Эйдос» 2012 .[Электронный ресурс] URL: <http://www.eidos.ru/journal/2012/0329-10.htm> (дата обращения: 16.11.19).