Муниципальное автономное учреждение дополнительного образования

«Центр внешкольной работы с.Троицкое»

**Описание эффективного**

**педагогического опыта**

 **по теме:**

«Как научить, играя»

(Использование обучающего интерактивного квеста

на занятиях объединений естественнонаучной направленности)

**Автор:** Кришкевич Дмитрий Дмитриевич, педагог Муниципального автономного учреждения дополнительного образования «Центр внешкольной работы с.Троицкое»

 **Директор** **МАУДО ЦВР**: Маренко

Лариса Федоровна

с.Троицкое

2018 год

СОДЕРЖАНИЕ

1. Введение ………………………………………………………………. 3

2. Актуальность опыта ……………………………………………………3

3. Главная идея опыта и его теоретическое обоснование ………………4

4. Технология реализации идеи ………………………………………...4-5

5. Условия, обеспечивающие наибольшую эффективность …………. 5

6. Результативность опыта …………………………………………… 5-6

7. Рекомендации по использованию продуктов опыта ЭПО ………….6

8. Библиографический список …………………………………………7-8

9. Приложение ……………………………………………………………8

**ВВЕДЕНИЕ**

Поиск путей совершенствования процесса обучения и воспитания, достижения высоких результатов работы - непрерывный процесс для тех, чья жизнь посвящена детям. Характерной особенностью современных детей и подростков, является их увлечённость компьютерными играми, а характерной чертой образования является активизация инновационных процессов, внедрение интерактивных методов обучения. Виртуальный мир ребёнка всё дальше и дальше от реального, от окружающей природы. Законы, по которым живёт ребёнок в игровом пространстве, отличаются от законов природы, вымышленные персонажи более привлекательны, чем объекты флоры и фауны. Между тем, реальность и законы природы никто не отменял. Как и тысячу лет назад, сейчас, так и в далёком будущем нам предстоит идти бок о бок с объектами природы, жить в согласии с ней.

Педагогам дополнительного образования естественнонаучной направленности, учителям здесь и сейчас необходимо искать оптимальные пути выхода из создавшейся ситуации, одновременно не ломая современный мир ребёнка, решая свои стратегические, педагогические задачи, выполняя социальный заказ.

Мир ребёнка интерактивен, современные методы обучения интерактивны. Из всего многообразия этих методов обучения в дополнительном образовании, на мой взгляд*, интерактивный текстовый образовательный квест* является наиболее интересным, востребованным и перспективным, а значит и эффективным. Тема моего педагогического опыта «Как научить, играя» (Использование обучающего интерактивного квеста на занятиях объединений естественнонаучной направленности).

**1. Актуальность опыта**

Актуальность использования интерактивных игр, игр типа «квест» сегодня очевидна и не оспаривается. Современные дети лучше усваивают знания в процессе самостоятельного добывания и систематизирования новой информации, в процессе интерактивной игры.

 Использование квестов способствует воспитанию и развитию качеств личности, отвечающих требованию информационного общества, раскрытию способностей одарённых детей, облегчению восприятия и процесса усвоения знаний детьми с ограниченными возможностями здоровья.

**2. Главная идея опыта и его теоретическое обоснование**

Сегодня квест, как образовательный инструмент, отвечает всем потребностям детей и подростков. Главная идея опыта – обучение и воспитание детей и подростков посредством словесных обучающих интерактивных игр типа квест. Применение в дополнительном образовании словесных обучающих интерактивных игр на занятиях объединений естественно - научной направленности способствует:

*1. Повышению мотивации учащихся по сравнению с классическими занятиями.*

*Э*ффект достигается благодаря наличию в предлагаемом продукте чёткой конечной цели.

*2. Развитию внимательности и способности замечать мельчайшие детали.*

Не всегда дети способны сразу правильно дать или найти ответ на поставленный вопрос. Для этого в игре существует способ подсказок, которым легко воспользуются внимательные, осторожные, предусмотрительные дети.

Способ подсказок формирует у детей уверенность, что неразрешимых проблем и задач нет, выход есть, но его надо найти.

*3. Лучшему запоминанию материала занятия (игры) за счёт его большей эмоциональной окрашенности.*

*4. Стимулированию работы в группах, команде.*

*5. Большому охвату участников процесса.*

*6. Реализации возможности гибкости в применении, регулировании сложности заданий и ориентации на любой возраст и тематику.*

*7. Экономии ресурсов и средств.*

**3. Технология реализации идеи**

Словесная обучающая интерактивная игра «Сокровища Красной книги России. Журавли» выполнена в форме презентации (Microsoft Power Point) программы Microsoft Office Word по существующим рекомендациям к образовательным играм подобного типа. Для организации занятий необходимо компьютерное оборудование (ПК или ноутбук) и, в случае проведения группового занятия, мультимедийный проектор, экран.

Предлагаемый обучающий квест - это приключенческая игра, требующая от участника решения умственных задач для продвижения по сюжету. Сюжет даёт множество исходов, выбор которых зависит от действий игрока. Следуя за указаниями стрелок, нажимая их по окончанию текстового задания, указывая на предметы и объекты, о которых игрок должен догадаться или найти, происходит движение героя по сюжету игры.

Квест даёт ребёнку исправить ошибку, пройти путь игры (обучения) заново, переосмыслить, осознать произошедшее. И всё это - самостоятельно. Он решает проблему сам. На поиске решения какой-то конкретно поставленной задачи и основаны квест-технологии в образовании. Кроме того, герою всегда даётся шанс на возвращение, исправление ошибки, оживление.

**4. Условия, обеспечивающие наибольшую эффективность**

 Главными условиями, обеспечивающими наибольшую эффективность предлагаемой обучающей интерактивной игры на занятиях, являются:

- персонализация героя игры (персонажу игры присвоено имя ученика, образ героя подобран согласно внешности и характера ребёнка);

- возможность продолжить игру в составе команды, в случае прохождения предложенного квеста;

- сюжет игры;

- научность материала и достоверность представленных фактов;

- общее время прохождения игры (занятия) до финала, которое не превышает 1 час;

- время суток, когда проходит игра (для подростков наибольший эффект достигается в вечернее время);

- звуковое сопровождение (используются популярные среди детей и подростков звуковые треки, звуки высоких и низких тонов чередуются, периодично применена релаксирующая музыка для отдыха и эмоциональной разгрузки;

- красота используемого фона слайда, фотографий, графических изображений, их эстетическое оформление.

**5. Результативность опыта**

Квест-технологии открывают широкие возможности для педагогов и способствуют всестороннему развитию учащихся. Предлагаемый образовательный квест значительно расширяет кругозор учащихся, способствует развитию аналитического, критического и творческого мышления, навыков решения задач. Далеко не у каждого педагога все дети на занятиях с увлечением решают поставленную задачу, проблему. В представленном продукте это происходит непроизвольно и естественно.

Как показала практика использования данной игры, теоретический материал запоминается детьми намного лучше и в большем объёме. Это достигается за счёт большой его эмоциональной окрашенности, в сравнении с обычным, традиционным занятием. Использование предлагаемого квеста на занятиях выявило ряд положительных моментов:

- значительно повысился показатель посещаемости воспитанников на занятия, он стал стабильно высоким;

- у детей появилось действенное желание повышать свою компьютерную грамотность, самостоятельно изучать темы для создания своих игр;

- у учащихся проявилось желание работать в парах, группах, коллективе, сообща решать проблемы;

- успеваемость учащихся по предметам естественнонаучного цикла выросла;

- посещаемость занятий объединения выросла и стала стабильно высокой.

В течение двух лет данная игра и аналогичные ей были апробированы на индивидуальных занятиях, как с одарёнными детьми, так и с детьми с ОВЗ. Во всех случаях был получен положительный результат. Игра хорошо зарекомендовала себя и при групповом обучении.

Прошедшие игру дети с большой охотой распространяли её среди своих сверстников и родителей, что, безусловно, является пропагандой деятельности педагога, объединения, распространением знаний среди детей, подростков и взрослых.

**6. Рекомендации по использованию продукта ЭПО**

Педагог может использовать квест- игру не просто как разовое явление, но и, освоив методику создания подобных игр, самостоятельно создавать масштабные, долгосрочные квесты и встраивать их этапы в годовой учебный план. Для этого достаточно войти в меню настроек предложенной презентации и понять технологию создания подобных квестов.

Разработанная игра способствуют нетрадиционной проверке знаний. Технология «квест» позволяет использовать её не только в процессе контроля ЗУНов по заданной теме, но и в процессе ознакомления и изучения с данной темой. Предлагаемый продукт рекомендован учащимся от 7 до 17 лет без ограничений. Настоящий квест лучше всего подходит для реализации в сфере дополнительного образования, однако, может быть применен и на уроках в школе.

**7. Список рекомендуемой и использованной литературы и источников**

- 8lap.ru Самая интересная информация о журавлях  **[Электронный ресурс]. Режим доступа:** http://www.8lap.ru/section/interesnye-fakty/samaya-interesnaya-informatsiya-o-zhuravlyakh/, **свободный.-Загл. с экрана.**

**- animalreader.ru Черный журавль: что говорит наука о редкой птице?**

**- fb.ru** Чем питается журавль в природе: особенности и интересные факты **[Электронный ресурс]. Режим доступа: http://fb.ru/article/297931/chem-pitaetsya-juravl-v-prirode-osobennosti-i-interesnyie-faktyi, свободный.-Загл. с экрана.**

**- floranimal.ru Красная книга России** [Электронный ресурс]. Режим доступа: **http://www.floranimal.ru/redbook\_.php? Grues,** свободный.-Загл. с экрана.

# - howtogetrid.ru Черный журавль — описание, среда обитания, интересные факты **[Электронный ресурс]. Режим доступа:**

**- my-calend.ru Всемирный день журавля [Электронный ресурс]. Режим доступа: https://my-calend.ru/holidays/vsemirnyy-den-zhuravlya, свободный.-Загл. с экрана.**

**- ru.wikipedia.org Журавлиные [Электронный ресурс]. Режим доступа: https://ru.wikipedia.org/wiki/, свободный.-Загл. с экрана.**

**- ru.wikipedia.org Японский журавль [Электронный ресурс]. Режим доступа: https://ru.wikipedia.org/wiki/, свободный.-Загл. с экрана.**

**- ru.wikipedia.org Ранатра палочковидная дерево [Электронный ресурс]. Режим доступа: https://ru.wikipedia.org/wiki/Ранатра\_палочковидная, свободный.-Загл. с экрана.**

**- ru.wikipedia.org Рогульник плавающий [Электронный ресурс]. Режим доступа: https://ru.wikipedia.org/wiki/, свободный.-Загл. с экрана.**

**- ru.wikipedia.org Росянка [Электронный ресурс]. Режим доступа:https://ru.wikipedia.org/wiki/Росянка, свободный.-Загл. с экрана.**

**-** **ru.wikipedia.org Список славянских богов [Электронный ресурс]. Режим доступа: https://ru.wikipedia.org/wiki/, свободный.-Загл. с экрана.**

**- ru.wikipedia.org Элеутерококк колючий [Электронный ресурс]. Режим доступа: https://ru.wikipedia.org/wiki/Элеутерококк\_колючий, свободный.-Загл. с экрана.**

**- simple-fauna.ru Японский журавль [Электронный ресурс]. Режим доступа: http://simple-fauna.ru/birds/yaponskij-zhuravl/, свободный.-Загл. с экрана.**

**- tepid.ru Даурский журавль [Электронный ресурс]. Режим доступа: http://www.tepid.ru/white-naped-crane.html, свободный.-Загл. с экрана.**

**-** traditio.wiki Журавли **[Электронный ресурс]. Режим доступа:**  https://traditio.wiki/**, свободный.-Загл. с экрана.**

**- v-istok.ru Пантеон славянских богов [Электронный ресурс]. Режим доступа: http://v-istok.ru/nashi-istoki/panteon-slavyanskix-bogov/, свободный.-Загл. с экрана.**

**- www.egir.ru Птицы России. Чёрный журавль [Электронный ресурс]. Режим доступа: http://www.egir.ru/bird/53.html, свободный.-Загл. с экрана.**

**- www.florets.ru Аралия маньчжурская или чёртово дерево [Электронный ресурс]. Режим доступа: http://www.florets.ru/lekarstvennye-rasteniya/araliya-manjchdjurskaya.html, свободный.-Загл. с экрана.**

**- zagadkizemli.ru Удивительный мир природы [Электронный ресурс]. Режим доступа: http://zagadkizemli.ru/150-interesnye-fakty-o-zhuravlyah.html, свободный.-Загл. с экрана.**

**- zooclub.ru Чёрный журавль [Электронный ресурс]. Режим доступа: https://zooclub.ru/birds/vidy/118479.shtml, свободный.-Загл. с экрана.**

**- zoodrug.ru Журавли [Электронный ресурс]. Режим доступа: https://zoodrug.ru/s/ZHuravli.html, свободный.-Загл. с экрана.**

 **ПРИЛОЖЕНИЕ**

1. Приложение №1 «CD-диск «Сокровища Красной книги России. Журавли».