

МИНОБРНАУКИ РОССИИ
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«САРАТОВСКИЙ НАЦИОНАЛЬНЫЙ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ
ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ
ИМЕНИ Н.Г. ЧЕРНЫШЕВСКОГО»

Кафедра генетики

**КВЕСТЫ КАК СРЕДСТВО АКТИВИЗАЦИИ ПОЗНАВАТЕЛЬНОЙ
ДЕЯТЕЛЬНОСТИ УЧАЩИХСЯ ПРИ ОБУЧЕНИИ БИОЛОГИИ**

АВТОРЕФЕРАТ БАКАЛАВРСКОЙ РАБОТЫ
студента 5 курса 511 группы

направления подготовки бакалавриата

44.03.01 Педагогическое образование

по профилю «Биология»

биологического факультета

Куликовой Валентины Михайловны

Заведующий кафедрой


д.б.н, доцент


подпись, дата

Юдакова О.И.

Научный руководитель

доцент, к.б.н.


13.06.2023
подпись, дата

Пархоменко А.С.

Саратов 2023

ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОТЫ

Активизация познавательной деятельности учащихся на уроке – одно из основных направлений улучшения учебно-воспитательного процесса в школе. Прочное и сознательное усвоение знаний школьниками проходит в процессе их активной умственной деятельности. Из этого следует, что работа на каждом уроке должна быть организована таким образом, чтобы учебный материал становился объектом активных действий учеников .

Современный ребёнок – это «приёмник» и «передатчик» колоссального потока информации, получаемой им в процессе общения с другими людьми, из СМИ, сети Интернет. В связи с этим, всё большее значение приобретает способность педагога ориентироваться в информационных потоках, ведь научить своих учеников умению быстро находить полезную информацию, проводить её анализ и уметь использовать в своей деятельности, принимать решения, обладать творческим отношением к учебной деятельности становится настоящей педагогической проблемой .

Игра и познание взаимосвязаны и это выражается в том, что игра является орудием познания, а процесс познания в свою очередь оказывает огромное влияние на игру. Их объединяет одна важная особенность – игра и познание представляют собой открытый процесс, накладывающий отпечаток на всю жизнь человека и определяющий его жизненный путь от детства до старости .

Учебный квест – это уникальный творческий продукт учителя-разработчика, что обуславливается широкой вариативностью возможных мест проведения квестов, использованных в игре форм заданий, задействованных в квесте объектов, с которыми проводится исследовательская работа учащихся.

Цель данной дипломной работы – разработать и провести образовательный квест на уроке биологии, в качестве средства активизации познавательной деятельности учащихся к данной дисциплине.

Для достижения цели были поставлены следующие задачи:

1. Определить уровень познавательного интереса учащихся.

2. Разработать и провести квест на уроке биологии.

3. Определить эффективность применения образовательного квеста на уроках биологии среди учащихся 8 класса.

Структура и объём работы. Выпускная квалификационная работа состоит из введения, трех глав, заключения, выводов, списка использованных источников и содержит 3 приложения. Общий объем работы составляет 49 страниц. Количество использованных литературных источников составило 40 шт.

Научная новизна и значимость работы.

Актуальность использования квестов в образовательном процессе сегодня осознаётся всеми. Использование квестов способствует воспитанию и развитию качеств личности, отвечающих требованию информационного общества, раскрытию способностей и поддержке одарённых детей. Квесты могут быть использованы на различных предметах, на разных уровнях обучения в учебном процессе и могут быть отдельным внеклассным мероприятием, они специально разрабатываются под определённую аудиторию. Они могут охватывать отдельную проблему, тему, могут быть и межпредметными.

ОСНОВНОЕ СОДЕРЖАНИЕ РАБОТЫ

1 Квест-технология в образовании. В главе представлен обзор литературных данных о роли квест-технологии в системе школьного образования, особенностях проектирование образовательного квеста на основе технологической карты и истории развития образовательных квестов.

2 Материал и методы. Объектом исследования являлся процесс обучения учащихся 8 класса на базе МБОУ СОШ с. Балтай., в составе 15 обучающихся, из них 7 мальчиков и 8 девочек. Предмет исследования – организация образовательного квеста. Основной метод исследования – педагогический эксперимент.

3 Результаты исследования и их обсуждение.

3.1 Определение уровня познавательного интереса учащихся.

Опытно-экспериментальная работа включала три этапа: констатирующий, формирующий и контрольный. В ходе выполнения бакалаврской работы был разработан и проведен квест-урок на тему «Нарушение осанки и плоскостопие. Развитие опорно-двигательной системы» для учащихся 8 класса. При подготовке квест-игры были изучены теоретические материалы, разработаны и подготовлены карточки с заданиями.

На констатирующем этапе эксперимента среди учеников 8 класса был проведён опрос-анкетирование, состоящий из 8 суждений и вопросов, на которые нужно было ответить «да» или «нет». Цель данного опроса заключалась в определении уровня познавательного интереса к изучаемому предмету и различным формам работы по биологии до проведения квест-игры. Анализируя ответы, мы пришли к выводу, что 64% учеников экспериментального класса не имеют стойкого интереса к биологическим знаниям, что может быть связано с использованием традиционных форм обучения, которые не способствуют развитию интереса учащихся и не позволяют им активно участвовать в обучении.

Формирующий этап эксперимента предполагал проведение квест-игры с различными методами обучения биологии. На формирующем этапе педагогического эксперимента была организована и проведена квест-игра по биологии с учащимися 8-го класса. Учитывая школьную программу, были поставлены цели, задачи и определена тема занятия.

Цель игры: систематизировать и обобщить знания, умения и навыки по теме: «Нарушения осанки и плоскостопие. Развитие опорно-двигательной системы», развивать интерес учащихся к биологии, сформировать представление о правильной осанке, выявить причины нарушений осанки, дать рекомендации по профилактике нарушений осанки.

Задачи:

Обучающие: учащиеся умеют восстанавливать в памяти когда-то изученный материал; используют свои знания в конкретной практической ситуации; расширяют кругозор.

Развивающие: учащиеся анализируют, обобщают, используют теоретические знания при решении практических задач; делают выводы о значении анатомических знаний; формируют навыки самостоятельной работы с учебным материалом.

Воспитывающие: учащиеся повышают биологическую культуру, проявляют интерес к изучению строения своего тела, что способствует привитию санитарно-гигиенических норм и здоровому образу жизни, учатся отстаивать своё мнение; желают и умеют работать в группах.

Форма работы: групповая.

Продолжительность: 45 минут.

Возраст учащихся: 13-14 лет (8 класс).

План мероприятия:

1. Организационный момент (5 минут).
2. Игра (30 минут) (Приложение Б).
3. Рефлексия (5 минут).

4. Подведение итогов, награждение победителей и участников квест-игры (5 минут).

Актуальность мероприятия заключалась в формировании знаний у обучающихся представления о правильной осанке. В ходе мероприятия было выполнено задание, соответствующее определенным станциям игры. Игра была проведена согласно плану. Чётко выдержаны все логически обоснованные этапы.

На первом этапе урока учащимся была предложена небольшая справка – рассказ, отражающий основные моменты предстоящего урока. Учащиеся класса заранее распределялись на команды и выбирали своего командира. Учитель анонсировал названия творческих проектов, и капитаны команд перед началом урока распределяли задачи для каждой команды. В процессе прохождения квеста участники не только заинтересовались разгадыванием подсказок, но и приобрели навыки организации работы в группе: распределяя задания внутри группы, обсуждая и анализируя совместно полученные результаты, следуя установленным в группе правилам работы.

Во время проведения квест-урока были небольшие сложности, в том, что, ученики столкнулись с такой формой урока впервые, в ходе проведения урока учащиеся адаптировались с помощью объяснений учителя. Классу было предложено пройти 5 станций, в которых ученики были в роли доктора и пациентов. Также были разработаны карточки для прохождения станций с предложенными заданиями, перед каждым выполнением задания, учитель объяснял теоретическую часть для прохождения станций.

Задания были предложены в различных вариантах, были ранжированы по сложности; во время подготовки и проведения мероприятия происходил постоянный процесс роста детей. После каждого задания учитель объяснял ошибки, которые возникали в ходе проведения игры. Особый интерес у учащихся вызвала станция «поликлиника», где каждой команде было предложено выбрать одного доктора, и выяснить есть ли нарушения осанки у

его команды, учащиеся с легкостью справились с заданием. В заключении всем ученикам были выданы памятки «Профилактика плоскостопия» .

Выводы: цели и задачи учителем и учащимися были достигнуты, полностью раскрыты и применены на практике; этапы чётко были организованы с учётом всех возрастных и индивидуальных особенностей учащихся.

Контрольный этап предполагал повторное анкетирование для определения уровня познавательного интереса к предмету и различным формам работы после проведения формирующего этапа (квест-игры), подведение итогов, результатов исследования .

В ходе проведения квест-урока у учащихся 8 класса, были выявлены положительные стороны применения образовательного квеста на уроках биологии:

1. Увеличение интереса к предмету - 25%
2. Увеличение познавательного интереса к процессу обучения в целом - 65%
3. Улучшение отношений в коллективе - 100%
4. Эффективность работы с источниками информации - 70%

Исходя из полученных в ходе исследования данных, стоит подчеркнуть, что, несомненно, на сегодняшний момент, значимым в педагогическом процессе является внедрение активных современных педагогических технологий, которые позволяют сформировать у обучающихся умения строить умозаключения, аргументировать свою точку зрения, выдвигать гипотезы, самостоятельно приобретать новые знания. В контексте нашего исследования особый интерес представляет использование квест-технологии как средства активизации познавательной деятельности обучающихся на уроках биологии.

ВЫВОДЫ

1. Определен уровень познавательного интереса учащихся посредством проведения анкетирования. Согласно анкетированию, 64% учеников экспериментального класса не имеют стойкого интереса к биологическим знаниям, что может быть связано с использованием традиционных форм обучения, которые не способствуют развитию интереса учащихся и не позволяют им активно участвовать в обучении. При этом большинство учащихся понимает, что им недостаточно получаемых на уроках знаний, и они готовы на приобретение новых и укрепление старых знаний в том числе в дополнительном формате.
2. Самостоятельно разработан и проведен квест на уроке биологии на тему «Нарушение осанки и плоскостопие. Развитие опорно-двигательной системы» на базе МБОУ СОШ с. Балтай среди учащихся 8 класса.
3. Доказана эффективность использования квестов на уроках биологии для активизации познавательной деятельности учащихся. Проведенное после урока-квеста анкетирование показало, что учащимся была интересна такая форма занятия (87%) и они хотели бы проведения таких уроков в дальнейшем (92%). Дети активно принимали участие в игре (95%) и по большей части не испытывали больших сложностей в освоении новых знаний (90%). При проведении квест-игры учащиеся испытывали положительные эмоции, что также способствовало лучшему усвоению биологических знаний.
4. Рекомендации: для лучшего закрепления знаний после проведения квест-урока разработать для учащихся раздаточные материалы с опорными таблицами и схемами и разработать задание, требующее обратиться к учебнику для его решения.

