

УДК 372.8

Ковтун Ирина Николаевна

Старший преподаватель, доцент
кафедры «Русский язык и русская литература»,
Гуманитарно-педагогический институт,
ФГАОУ ВО «Севастопольский государственный университет»;
Российская Федерация, Севастополь, e-mail: ren-g2v@mail.ru

ТЕХНОЛОГИЯ ОРГАНИЗАЦИИ КВЕСТ-ИГР НА УРОКАХ ЛИТЕРАТУРЫ В ОСНОВНОЙ ШКОЛЕ

Статья посвящена методическим аспектам организации квест-игр на уроках литературы в основной школе. Квест рассматривается как интерактивная приключенческая игра, участники которой перемещаются по станциям, находят и выполняют задания в рамках общего сценария.

Автор статьи рассматривает технологию организации квест-игр на уроках литературы, этапы организации квестов, описывает алгоритм конструирования квеста.

Ключевые слова: урок литературы, квест-игра, сценарий игры, алгоритм организации квеста.

Irina N. Kovtun

Senior lecturer, Associated Professor of Department
of Journalism and Slavonic Philology, Humanitarian
and Pedagogical Institute, Sevastopol State University;
Russian Federation, Sevastopol

TECHNOLOGY OF ORGANIZING QUEST GAMES IN LITERATURE LESSONS IN PRIMARY SCHOOL

Abstract. *The article focuses on the methodological aspects of organizing quest in literature classes in middle school. The quest is considered as an interactive adventure game in which the participants move through the locations, finding and completing different tasks within the framework of the general scenario.*

The author of the article considers the technology of organizing quests in literature classes, the stages of organizing quests, describes the algorithm for constructing a quest.

Key words: literature lessons, quest game, game scenario, quest organization algorithm.

Для цитирования:

Ковтун, И. Н. Технология организации квест-игр на уроках литературы в основной школе // Гуманитарная парадигма. 2021. № 1 (16). С. 99–105.

Образование как процесс получения определённой системы знаний и навыков всегда идёт в ногу со временем. С изменением контекста времени меняются содержание, цели, задачи образования, а вместе с ними технологии обучения. Это отчётливо видно в наше время: социальный заказ на компетентную личность, готовую к постоянному саморазвитию, способную осознавать роль знаний и оценивать их практическую значимость в разных жизненных ситуациях, обуславливает трансформацию обучающих концепций. В современной дидактике «делается акцент на активные формы учебно-педагогического процесса — взаимодействие, сотрудничество педагогов и обучающихся, а также самих обучающихся друг с другом» [1, с. 7]. Для реализации основных идей такой концепции в помощь педагогу предлагается целый арсенал разнообразных методов, приёмов, средств обучения. Среди них особое место занимают дидактические игры, в частности, квест-игры, но их применение требует методической огранки, с учётом специфики изучаемого предмета. В рамках нашей статьи остановимся на некоторых методических аспектах организации квест-игр на уроках литературы в общеобразовательной школе.

Прежде всего отметим, понятие «квест», как утверждают исследователи, изначально использовалось в мифологии и литературе и обозначало один из способов построения сюжета — путешествие персонажей к определённой цели через преодоление трудностей [2, с. 82]. Применение квестов в обучающих целях имеет относительно недолгую историю, однако и учёные [2; 4], и учителя-практики [5; 6] отмечают их большой потенциал в разных педагогических сферах. Основная цель использования квест-игр на уроках литературы заключается в активизации учебной деятельности обучающихся, развитии стойкого интереса к чтению классической литературы и лучших образцов современной литературы.

Квест-игры на уроках литературы помогают решать следующие задачи:

- 1) целенаправленно привлекать внимание обучающихся к литературе как виду искусства, формировать читательскую компетентность обучающихся;
- 2) формировать систему знаний о литературе как искусстве слова, учить добывать знания, систематизировать информацию по теме, проводить исследования в литературной среде, выстраивая работу по алгоритму;
- 3) способствовать формированию навыков работы в команде (планировать работу, распределять функций, оказывать взаимопомощь, осуществлять взаимный контроль);
- 4) развивать умение множественности решений проблемного вопроса/выходов из проблемной ситуации, определять наиболее рациональный вариант, обосновывать свой выбор;

5) совершенствовать речь обучающихся, формировать навыки публичных выступлений.

Дидактический эффект от проведения квеста на уроках литературы во многом зависит от технологии — то есть организации цепочки педагогических действий, операций, коммуникаций, выстраиваемой в рамках конкретного педагогического замысла в соответствии с целевыми установками занятия. Такая цепочка «предусматривает взаимосвязанную деятельность учителя и учащихся на договорной основе с учётом принципов индивидуализации и дифференциации, оптимальной реализации человеческих и технических возможностей, диалогического общения [3, с. 336].

Остановимся на подготовительном и основном этапах организации квестов на уроках литературы в основной школе.

Подготовка квеста начинается с определения главного организатора (координатора) квеста и создания рабочей группы. На уроках литературы координатором квест-игры выступает учитель, который определяет тему квеста, время и сроки проведения в рамках рабочей программы, цель проведения, а также разрабатывает рабочий план и формирует общую концепцию: вид квеста; этапы его организации. В число ответственных лиц, которых также выбирает учитель, могут входить как обучающиеся, так и волонтеры. Вместе они составляют рабочую группу по организации квеста. Рабочая группа принимает активное участие в разработке сценария игры, определении правил игры, критериев оценки победителей.

Разработка сценария является основой квеста и начинается с выбора вида сюжета, сроков и места проведения. На уроках литературы используют или линейный, или сквозной сюжеты. Линейный предполагает, что движение от одной точки (станции) к другой происходит последовательно: чтобы попасть на следующую станцию, участникам необходимо выполнить задание на предыдущей, и так до тех пор, пока не пройдут весь маршрут. Следует учесть, исследователи отмечают, такой тип сюжета удобен, если участвовать в квесте будет одна команда, или между стартом команд проходит не менее 10–15 минут [4, с. 16]. Сквозной сюжет более удобен в том случае, если в квесте участвуют несколько команд. В сквозном сюжете станции связаны только общим началом и общим концом, поэтому движение команд может начинаться с разных точек и иметь разные маршруты, главное, чтобы это было одновременно. По нашему мнению, сквозной сюжет имеет некоторое преимущество: задания могут иметь разную степень сложности и позволяют учитывать разный уровень знаний, способностей участников, например, задания для одной из команд могут быть более сложными.

Сценарий квеста связан и с длительностью (сроком) его проведения. Краткосрочные квесты проводятся на одном (максимум двух) уроке, а долгосрочные могут проводиться в течение месяца, четверти, полугодия и даже целого учебного года.

Немаловажным при разработке квеста является и место проведения игры. Это может быть помещение класса, школы, библиотеки. Для локации точек могут использоваться объекты во дворе школы; объекты за пределами школы (в шаговой доступности). Проведение квеста на улице предполагает обязательный инструктаж по технике безопасности, который проводится для всех участников перед началом квеста. Кураторы/модераторы маршрута следят за тем, чтобы участники соблюдали правила безопасности.

В целом сценарий квест-игры должен включать:

1. *Введение* — краткую аннотацию квеста, передающую в одном-двух предложениях суть истории, её основную драматическую коллизию, также описание роли участников игры, основные локации точек, предварительный план работы.

2. *Блок «Задания»* — содержит разные виды заданий, отражающих природу произведения, особенности изучаемого периода создания литературного произведения, цели и задачи квеста. Формулировка заданий должна быть простой и ясной, побуждать участников внимательнее взглянуть на творчество поэта, писателя, литературный период, на то или иное литературное произведение, его героев. Задания должны показывать что-то необычное, интересное, вести обучающихся от зрительных наблюдений к формированию идей, умозаключений. Задания должны логично встраиваться в единый сюжет, перекликаться между собой, а в финале все ответы складываются в целостное представление о творчестве писателя или о его произведении/произведениях, об особенностях литературного периода.

3. *Блок «Ресурсы»* — сценарий может требовать реквизита для оформления соответствующей. Это могут быть костюмы героев, декорации обстановки и выставки на точках локации (портреты героя или автора; цитата; карта; выставка-подсказка; выставка-викторина и пр.), музыкальное и звуковое/шумовое сопровождение. Оформление может быть самым разным, но его их формат необходимо связать с особенностью локации.

Для организаторов необходимо подготовить бейджи или футболки, для игроков — логотипы с названием команды, отличительные знаки (повязка, значок, наклейка и т. п.). Квест может предусматривать награждение участников. Среди возможных призов могут быть книги, диски (по теме квеста), магниты, брелоки, школьная канцелярия и т. п. Наиболее подходящим будет отражение в призах тематики квеста, уместно их

оформление литературными логотипами. Дополнительными в награждении победителей (или всех участников квеста) могут стать бонусы: фотографирование в костюмах, с героем квеста и т. п.

4. *Процессуальный блок* — содержит описание маршрутов квеста, маршрутные листы, процедуры, которые необходимо выполнить каждому участнику квеста, двигаясь по маршруту.

5. *Блок «Оценивание»* — описание критериев и параметров оценки выполнения заданий квеста, поощрительные баллы за глубину и полноту ответа, штрафные баллы за нарушение правил игры. Критерии оценки зависят от типа образовательных задач, которые решаются в квесте.

6. *Блок «Рефлексия»* — в нём описывается формат обсуждения результатов квест-игры, определяются приёмы анализа результатов деятельности всех участников. Здесь важно рассмотреть физическую, сенсорную, интеллектуальную составляющие рефлексии.

В процессе составления сценария учителю-координатору нужно выполнить такие действия:

- оценить образовательные ресурсы квеста;
- разработать инструкцию к игре, отвечая сначала себе на вопрос: «Что необходимо делать участникам, чтобы достичь цели квеста?»;
- разработать маршрут передвижений, который должен быть непривычным, но безопасным для школьников;
- мысленно проиграть квест и составить паспорт квест-игры: детально описать методику проведения (продолжительность, особенности организации игрового пространства, время и место действия, необходимые материалы, критерии оценивания заданий);
- подготовить реквизиты для проведения каждого задания;
- придумать игровую метафору и дать квесту название;
- определить формы отчёта по итогам квеста.

Основной этап — это непосредственное проведение игры, в ходе которой различают самостоятельных четыре этапа: предстартовый (начальный), стартовый, активной фазы, финишный.

Роль учителя на предстартовом этапе состоит в следующем: проверить готовность игровых точек, провести консультацию с модераторами — ответственными за точки игровых локаций, выдать им задания, ознакомить с критериями оценки этих заданий, условиями прохождения точки.

На стартовом этапе проверить готовность команд к началу игры, объяснить условия игры, ознакомить с критериями оценки задания, провести беседу с болельщиками, познакомить с их обязанностями и правами во время игры.

На этапе активной фазы учитель следит за ходом игры, при необходимости вносит коррективы, направляет ход игры, координирует работу всех участников игрового процесса.

На финишном — принимает от модераторов игровых локаций результаты прохождения точки; следит, чтобы были собраны данные со всех локаций; передаёт результаты членам жюри, проводит вместе с волонтерами конкурс между болельщиками (пока работает жюри). Это этап подведения итогов литературной квесты-игры, оценивания, награждения участников.

Таким образом, для проведения квест-игр на уроках литературы в общеобразовательной школе можно использовать такой алгоритм:

- определить цели и задачи квест-игры;
- определить целевую аудиторию, участников игры (педагоги, обучающиеся, родители), определить количество команд, ресурсы;
- рассчитать количество организаторов и помощников;
- выбрать место проведения игры;
- разработать легенду игры, ее формат и правила, сценарий (конспект);
- составить паспорт прохождения этапов или карту маршрута;
- подготовить задания, раздаточный материал, необходимое снаряжение и реквизит для квест-игры;
- провести игру;
- обобщить и презентовать результаты квест-игры;
- проанализировать полученные результаты.

Литература

1. Загвязинский, В. И. Теория обучения : современная интерпретация : учебное пособие. 3-е изд., испр. М. : Академия, 2006. 192 с.
2. Маслова, А. Г., Поляков, О. Ю., Полякова, О. А. Литературный квест как интерактивная образовательная технология и форма профориентационной деятельности // Вестник ВятГУ. 2019. № 2. С. 81–88.
3. Педагогика : учебное пособие / Под ред. В. А. Слостенина. М. : Академия, 2013. 576 с.
4. Педченко, А. Ф., Артемьева, А. Н. Квест-технология в образовательном учреждении: учебно-методическое пособие. Новосибирск: НИТГиКСГУГиТ, 2020. 67 с.
5. Фаритов, А. Т. Некоторые аспекты классификации и применения квест-игр в школе [Электронный ресурс] // Современное образование. 2019. № 1. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/nekotorye-aspekty-klassifikatsii-i-primeneniya-kvest-igr-v-shkole-1> (дата обращения: 27.03.2021).

6. Кичерова, М. Н., Ефимова, Г. З. Образовательные квесты как креативная педагогическая технология для студентов нового поколения [Электронный ресурс] // Мир науки: интернет-журнал. 2016. Т. 4, № 5. URL: <http://mir-nauki.com/PDF/28PDMN516.pdf>.

~