

УДК 372.881.161.1

КВЕСТ КАК СОВРЕМЕННАЯ ИНТЕРАКТИВНАЯ ТЕХНОЛОГИЯ ОБУЧЕНИЯ В ШКОЛЕ И ВУЗЕ

Наталья Юрьевна Широлапова

кандидат филологических наук, доцент

shiol-16@mail.ru

Мичуринский государственный аграрный университет

г. Мичуринск, Россия

Аннотация. В статье представлено описание квеста как одной из современных интерактивных образовательных технологий, применяемой как в школе, так и в вузе. Представлена деятельность студентов и школьников с опорой на опыт работы, применение лично-ориентированной квест-технологии в практике преподавания методических дисциплин, приведены примеры квестов, организованных и проведенных в Мичуринском ГАУ.

Ключевые слова: современные образовательные технологии, интерактивные технологии, квест, лично-ориентированные технологии, локации, С.В. Рахманинов, А.С. Пушкин.

В настоящее время пристальное внимание педагогов, методистов, преподавателей-предметников приковано к новым современным методам, способам, приёмам и технологиям обучения.

Для достижения высокого результата используются разнообразные средства. Современная педагогика располагает обширным арсеналом игровых, компьютерных и др. технологий. Наиболее эффективными признаются интерактивные технологии, когда ученики выступают не только в качестве пассивных потребителей информации, а учителя - в качестве её ретранслятора, но и активными участниками процесса обучения, когда происходит активное взаимодействие, обучение в процессе общения, в процессе игры.

Среди подростков, молодёжи большой популярностью пользуются квесты. Именно в подростковом возрасте возникает интерес к путешествиям, к приключениям, к познанию чего-нибудь нового, неизведанного, желание проникнуть за завесу чего-то таинственного, разгадать какую-нибудь тайну, испытать себя на прочность, пройти проверку на физическую выносливость, эмоциональную стойкость, стрессоустойчивость.

Существует огромное количество компьютерных игр-квестов, в том числе и в режиме онлайн. Флешмобы, которые собирают огромное количество незнакомых людей для выполнения того или иного задания (спеть песню, станцевать, найти спрятанный предмет и т.п.). Квесты популярны не только среди молодёжи, но и людей самого разного возраста, социального положения, профессий. Вспомнить хотя бы известную игру «Форд Боярд».

У педагогов возник закономерный вопрос: если квесты так популярны, привлекательны, интересны, то возможно их применение в учебно-воспитательном процессе.

«Развлекательная игра или задание, в котором участникам нужно решать различные головоломки, искать подсказки и исследовать окружающую среду с целью достижения определённой цели или решения загадки» [3].

«Специальным образом организованный ряд исследовательской деятельности, для выполнения которой учащиеся на основе рекомендуемых

информационных ресурсов и собственного опыта ведут целенаправленный поиск решения учебной проблемы по указанным ориентирам и адресам [4].

Безусловно, организация и проведение квеста требует большой подготовки как со стороны педагогов, так и со стороны школьников и студентов – участников квеста.

На занятиях по дисциплинам «Современные технологии обучения русскому языку и литературе», «Творческая мастерская учителя русского языка и литературы», «Современные технологии лингвистического образования», «Творческая мастерская учителя русского языка» мы изучаем теоретический материал, анализируем различные квесты педагогов страны, размещенные в сети Интернет, составляем задания, готовим необходимый реквизит.

Так, в преддверии празднования 150-летия со дня рождения С.В. Рахманинова мы побывали в местах, связанных с именем великого русского композитора: в музее-заповеднике С.В. Рахманинова «Ивановка» (д. Ивановка Уваровского района Тамбовской области), в Мичуринске на Рахманиновской аллее (на Набережной, где высажены кусты сирени), в детской музыкальной школе, носящей его имя, здание нашего института также связано с композитором (директором частной гимназии была Сатина - его родственница); в Москве - Большом зале консерватории им. Петра Ильича Чайковского (где наслаждались 2-ым концертом), в «Доме С.В. Рахманинова» (угол Большой Ордынки 2 и Конашёвско переулка).

Студентами были разработаны квизы и квесты: «Рахманиновские места России», «С.В. Рахманинов и Тамбовский край», «Козловская тропинка к С.В. Рахманинову», а также был разработан маршрут и текст от лица гида, проводящего экскурсию по рахманиновским местам Мичуринска.

В текущем учебном году, готовясь к традиционному пушкинскому празднику, студентам было дано задание разработать квиз и квест по литературе. Приведём примеры квизов:

«Мой Пушкин»

I раунд - Биография

II раунд – Сказки Пушкина

III раунд - Заморочки из бочки

IV раунд- Знаете ли вы произведения А.С. Пушкина?

V раунд - Откуда эти строки?

VI раунд - Знаете ли героев?

«Биография и творчество А.С. Пушкина»

I раунд - «Необыкновенная биография, посвященная необыкновенному человеку»

II раунд - «Широкий, ослепительный поток стихов и прозы»

III раунд - «Продолжи стихотворение»

IV раунд - «Кто точнее назовёт число?»

V раунд - «Угадай героя»

VI раунд - «А.С. Пушкин и День русского языка».

Ряд заданий и вопросов из квизов мы в дальнейшем использовали в квесте для школьников «Я в гости к Пушкину спешу...».

Студенты написали сценарий, определили локации квеста, изготовили реквизит и элементы костюмов персонажей.

Начался квест в актовом зале, где собрались участники квеста (обучающиеся 8 и 11 классов МАОУ СОШ№5 «НТЦ имени И.В. Мичурина, студенты 1-3 курсов, обучающиеся по направлению подготовки 44.03.05 Педагогическое образование (профили Русский язык и Литература; История и Иностранный язык)), приветствовали гостей, формировались команды (5 команд).

По разработанным студентами маршрутным картам в сопровождении студенток в русских народных костюмах команды отправились в приключение по следующим локациям (см. Таблицу 1):

Таблица 1

Локации, персонажи, реквизит

Название локации	персонаж	реквизит
«Слух обо мне пройдёт по	А. С. Пушкин	цилиндр, покрытый зелёным

всей Руси великой...»		сукном стол, письменный прибор, бронзовый подсвечник, книги
«Тамбовская тропинка А.С. Пушкина»	Н.Н.Гончарова	«семейный альбом», подсвечники, женские украшения веер
«Сказка-ложь, да в ней намёк...»	Красна девица	«дуб зелёный» и листья с вопросами, стол покрыт красной шалью, блюдо с наливным яблочком, рисунки
«Игры губительная страсть...»	Пиковая дама	покрытый чёрной шалью стол со свечами и картами, на которых вопросы
«О, мощный властелин судьбы»	Пётр I	старославянская азбука, которую реформировал царь-преобразователь, треуголка, жабо, обшлага
«Волшебник страшный...»	Черномор	портреты красавиц и стихи, которые им А.С. Пушкин посвящал, «сундук с драгоценностями»

Каждый персонаж рассказал о себе и задал 10 вопросов (один из которых видеовопрос). Время на ответы было ограничено. Команды зарабатывали баллы в виде орешков, обёрнутых в серебряную, золотую и изумрудную фольгу (отсылка к пушкинским строкам «Белка песенки поёт да орешки всё грызёт...»), вот и участники квеста должны были разгрызть «орех науки»: 1 правильный ответ - 1 серебряный орех, 5 правильных ответов - 1 золотой орех, 10 правильных ответов - 1 изумрудный орех, полученные от персонажей орехи складывали в заранее полученные корзинки.

Что же собой представляли видеовопросы? Это небольшие фрагменты из опер П.И. Чайковского «Мазепа» и «Пиковая дама», С.В. Рахманинова «Алеко», мультфильма «Сказка о рыбаке и рыбке», кинофильмов «Руслан и Людмила» и «Каменный гость».

Пройдя все локации, ответив на вопросы, выполнив задания, участники квеста вернулись на исходную позицию, где члены жюри из числа студентов подсчитали количество набранных баллов. Во время работы жюри, в ожидании результатов, была проведена игра «Продолжи стихотворение».

В завершении мероприятия были подведены итоги, объявлены победители, всем участникам были вручены сертификаты, состоялась фотосессия.

Студенты получили возможность поработать с реальными школьниками, попробовать себя в разных ролях: персонажей, сопровождающих и членов жюри, а школьники - поиграть и проверить свои знания, попробовать свои силы, интеллектуальные способности, пообщаться с будущими педагогами.

Такая форма проведения занятий эффективна. Можно провести квесты по биографии А.С.Пушкина, по его сказкам, по роману в стихах «Евгений Онегин», по поэмам, по лирике и т.п. А также при изучении творчества русских и зарубежных писателей и поэтов.

В данной статье мы представили опыт работы применения квеста по литературе, но на занятиях со студентами мы разрабатывали и проводили квесты по русскому языку.

Список литературы:

1. Еловская С.В., Черняева Т.Н. Интерактивное обучение в высшем образовании // Известия Саратовского университета. Новая серия. Серия Акмеология образования. Психология развития. 2019. Т.8. № 1(29). С.83-87.

2. Федеральный государственный образовательный стандарт высшего образования – бакалавриат по направлению подготовки 44.03.05 Педагогическое образование (с двумя профилями подготовки) URL: https://fgosvo.ru/uploadfiles/FGOS%20VO%203++/Bak/440305_B_3_15062021.pdf

3. Ермолаева Л. Квест - что это такое простыми словами? URL: <https://intrigue.dating/interesnoe/kvest-что-это-такое-простыми-словами/> (дата обращения 25.05.2023)

4. Нестандартные формы организации образовательного процесса с примерами. URL: <https://infourok.ru/nestandartnye-formy-organizacii-obrazovatel'nogo-processa-s-prim'erami-6222670.html> (дата обращения 20.09.2022)

5. Пушкин А.С. Собрание сочинений в 3-х т. М.: Художественная литература. 1987.

6. Использование квест-технологий при организации и проведении химического эксперимента / Л. П. Петрищева, Е. Е. Попова, А. М. Мишина, Т. С. Бекетова // Наука и Образование. 2021. Т. 4. № 4. – EDN RYCZWN.

UDK 372.881.161.1 372.882

QUEST AS A MODERN INTERACTIVE TECHNOLOGY OF TEACHING AT SCHOOL AND UNIVERSITY

Natalya Yu. Shirolapova

PhD in Philology, Associate professor

shirol-16@mail.ru

Michurinsk State Agrarian University

Michurinsk, Russia

Abstract. The article describes the quest as one of the modern interactive educational technologies used both at school and university. The activities of students and schoolchildren based on work experience, the use of personality-oriented quest technology in the practice of teaching methodological disciplines are presented, examples of quests organized and conducted at Michurinsky State University are given.

Keywords: modern educational technologies, interactive technologies, quest, personality-oriented technologies, locations, S.V. Rachmaninov, A.S. Pushkin.

Статья поступила в редакцию 14.08.2023; одобрена после рецензирования 19.09.2023; принята к публикации 27.10.2023.

The article was submitted 14.08.2023; approved after reviewing 19.09.2023; accepted for publication 27.10.2023.