

Активизация инициативного взаимодействия между участниками образовательного процесса посредством применения новых форм работы (квестов, квизов)

Activation of the initiative interaction between the participants of the educational process through the application of new forms of work (quests, quizzes)

УДК 37.026

Получено: 18.06.2022

Одобрено: 02.07.2022

Опубликовано: 25.08.2022

Герасимов П.С.

Магистр психолого-педагогического образования, педагог-организатор МБОУДО ЦРТДиЮ «Созвездие» г. Калуги
e-mail: pablog@yandex.ru

Gerasimov P.S.

Master's Degree Student in Psychology and Pedagogy in Education, Teacher-organizer of Kaluga's Municipal Budget Institution of Extracurricular Education «The Center of Developing of Creativity of Children and Youth «Sozvezdie»
e-mail: pablog@yandex.ru

Аннотация

В статье рассматривается проблема активизации познавательного интереса, деятельностного взаимодействия участников образовательного процесса. Особое внимание обращено на современные формы организации учебно-воспитательного пространства (квест, квиз) в условиях дополнительного образования.

Ключевые слова: квест, квиз, командообразование, тренинг, интеллектуальная игра, командная игра.

Abstract

The article discusses the problem of activation of the interest in studying as well as the active interaction of the participants of the educational process. The particular attention is paid to the contemporary forms of the organization of the educational and upbringing environment (quest, quiz) in the conditions of extracurricular education.

Keywords: Quest, quiz, teambuilding, training, an intellectual game, a team game.

Как общее образование, так и дополнительное образование нацелены, прежде всего, на заинтересованное, осознанное отношение ребенка к учебе, стремятся подвести его к саморазвитию и самореализации, что сегодня выступает одной из целевых установок отечественного дополнительного образования и является предметом многочисленных исследований, реализуемых в области экзистенциальных подходов в педагогике, основывающихся на экзистенциализме

и предполагающих воспитание свободной личности (Л.В. Байбородова, М.И. Рожков, И.В. Иванова, Т.В. Лушникова, Т.В. Машарова) [4; 5; 6].

Активизация самостоятельности детей, их познавательной активности – одна из насущных педагогических проблем, которая стояла перед обществом всегда, но особо обострилась в последнее время в связи с развитием информационных технологий. Помощником педагога в решении данной проблемы выступает природная любознательность ребенка, его социальная активность, желание взаимодействовать в поиске новых фактов, знаний. Исследователь Зеленина Е.Б. приводит следующую формулировку познавательной активности – «сложное личностное образование, которое складывается под влиянием самых разнообразных факторов – субъективных (любознательность, усидчивость, воля, мотивация, прилежание и т.д.) и объективных (окружающие условия, личность учителя, приемы и методы преподавания)» [5, с.3]. Активизация познавательной деятельности предполагает определенную стимуляцию, усиление процесса познания. Именно этому служат современные формы познавательных игр, в ходе которых дети взаимодействуют, проявляют самостоятельность в принятии решений, заинтересованность в освоении знаний. Автор книги «Современные формы организации учебно-воспитательного процесса» О.Н. Богданович справедливо отмечает, что «наличие интереса является одним из главных условий успешного протекания учебно-воспитательного процесса и свидетельством его правильной организации» [1, с.9].

Сегодня у детей, подростков и молодежи появляется масса новых увлечений: компьютерные и мобильные игры, приключенческие боевики, экшн-адвенчуры и другие жанровые спецификации. Использование в образовательной сфере жанра, знакомого и популярного среди детей в виртуальном мире, позволяет не только приобрести массу положительных эмоций и получить интеллектуальный драйв, но и способствует формированию культуры командного взаимодействия, развития навыков общения, самореализации, раскрытия своего потенциала и профессионального самоопределения.

Одним из таких актуальных жанров являются квесты. Квест (квестор) – происходит от лат. слова *quaero* – ищу, разыскиваю, веду следствие, и в переводе с английского языка означает продолжительный целенаправленный поиск, который может быть связан с приключениями или игрой.

Понятие «квест» изначально обозначало один из способов построения сюжета – путешествие персонажей к определенной цели через преодоление трудностей, решение загадок. В настоящее время «квест» – это игра по заранее продуманному сценарному плану, в которой нужно проявить интеллект, сообразительность, находчивость, интуицию, взаимовыручку. Именно с этой целью мы разработали квест «Путь в Созвездие» для учащихся первого года обучения. Игра разработана для обучающихся, которые только начали заниматься в детских объединениях, и направлена на то, чтобы помочь учащимся легче адаптироваться в Центре, научиться взаимодействовать между собой, проявлять лидерские качества, взаимовыручку, научить детей проводить рефлексию каждого выполненного задания.

Главная цель: организовать знакомство учащихся в коллективах и способствовать формированию их в единую команду с помощью командных заданий в формате квест-игры.

Описываемый квест – командный, в нем действуют от 3 до 12 команд, в зависимости от количества вновь поступивших учащихся и количества представленных объединений. Перед командами ставится общая основная цель – найти «Путь в Созвездие». Данный квест может быть рассчитан на любое

количество команд. Тогда количество станций и тематических героев должно быть равным количеству команд.

По времени представленный квест кратковременный – время действия до 2 часов.

Возраст участников: 6-13 лет. Команды формируются в зависимости от возраста обучающихся.

Количество учащихся в команде: 8-16 чел.

Квест включает в себя несколько этапов: организационный этап длится около 20 минут и состоит из сбора участников, формирования команд и знакомства с командами; основной этап длится около часа и состоит из прохождения участников по станциям, выполнения заданий и рефлексии после каждой станции; заключительный этап длится около 30 минут и состоит из подведения итогов и общей рефлексии.

Подготовка к мероприятию должна начинаться не позднее, чем за 2 недели. Руководителям студий Центра (педагогам) дается задание собрать команды детей, состоящие из обучающихся первого года обучения от 10 до 16 чел. Команде необходимо со своим руководителем подойти в назначенную дату и время в концертный зал Центра «Созвездие». Необходимо подготовить все для оформления помещений, в которых будет проводиться игра, для проведения заданий на станциях, стенды, звезды. На этом этапе также важно обратить внимание на инструктаж педагогов, которые будут исполнять роль тематических героев: как провести беседу с детьми, рефлексию. Мероприятие можно проводить как в помещениях, так и на свежем воздухе (в зависимости от возможностей образовательного учреждения и погодных условий).

Начало проведения мероприятия – это запуск игры. От того, как будет пройден организационный этап, зависит настрой учащихся на командную работу и правильность выполнения ими заданий при прохождении станций. Здесь большая роль отводится ведущему, который должен эмоционально «заразить» участников атмосферой игры и четко объяснить её правила. Особое внимание необходимо уделить названию и представлению команд, так как это первый шаг к их сплочению. Необходимо также настроить педагогов – руководителей команд, чтобы они взяли на себя роль помощников и наставников для участников при прохождении ими станций. Родители, которые пришли на игру вместе со своими детьми, могут также организовать свои команды и поучаствовать в игре.

Каждой команде необходимо пройти по три станции. Первая станция по маршрутному листу направлена на знакомство, вторая и третья – на командообразование. После прохождения всех станций у команды в руках есть три части карты. Им необходимо соединить эти части и разгадать шифр к следующей станции «Магистр Фура» (для всех команд). На станциях работают педагоги, которые исполняют роль тематических персонажей. Имя тематического героя соответствует названию станции. Герой встречает участников, знакомится с ними, узнает название команды, просит показать карту, чтобы убедиться, что участники пришли на правильную станцию. Затем он проводит интерактив, который включает в себя обратную связь: знают ли участники, что означает имя героя и название станции? Где можно встретить? Как выглядит? И другие тематические вопросы. Если участники не знают, то ведущий сам знакомит их с этой информацией.

Затем ведущий выдает задание для команд. По итогам выполнения упражнения проводит рефлексию и выдает следующую часть карты (маршрутный лист). Вопросы для рефлексии могут быть различными. Если команда быстро и успешно справилась с заданием, то необходимо спросить: «За счет чего вам так быстро удалось выполнить задание? Какой этап был самым легким, а какой

наиболее сложным?». Если команда долго не могла справиться с заданием, ближе к завершению времени ведущий может немного помочь. По завершению он задает вопросы «Почему не удавалось успешно выполнить задание с самого начала? Что помогло в успешном выполнении задания? За счет чего можно быстро и успешно выполнить задание? И другие смежные вопросы.

Длительность станций для младших команд составляет 15 мин., а для старших команд – 20 мин.

После прохождения трех станций команде необходимо сложить все части маршрутных листов, на которых изображены цифры. Соединив их, команды получали номер кабинета, в котором их ожидал «Магистр Фура».

Успешно отгадав загадки «Магистра Фура», команды получают звезды, дающие им «Путь в «Созвездие». Команда, получив звезды, отправляется на финальный этап к сверхновой суперзвезде «Созвездия», где ее встречает первый стражник. Он проводит общую рефлексию квеста с каждой командой. Среди вопросов рефлексии можно использовать следующие:

- Какой этап квеста был наиболее интересным?
- Какой этап квеста был самым сложным?
- Какой герой вам больше всего запомнился?
- Вы можете охарактеризовать работу вашей команды одним словом?

И другие вопросы, подходящие по смыслу. После рефлексии он открывает прямой «Путь в «Созвездие».

После того, как все команды нашли «путь», начинается финальная часть мероприятия. Команды собираются в общем зале, где их встречает «Стражник сверхновой суперзвезды «Созвездие». Здесь участники показывают результаты своих поисков, приклеивают заработанные ими звезды, и обозначают таким образом «Путь в Созвездие», который они нашли. Ведущий поздравляет участников и приглашает их спеть всем вместе.

По окончании мероприятия (через несколько дней) можно провести опрос педагогов и детей-участников игры, о том, понравилась ли им игра, в чем она им помогла, как изменилось общение детей в группе и др.

Задания квеста, количество команды, количество участников в командах могут меняться в зависимости от задач, тематики мероприятия и других факторов.

Формат познавательных викторин, а именно «квизов», довольно новый в системе образования. «Квиз» отдаленно напоминает игру «Что? Где? Когда», но состоит из нескольких туров с заданиями разного формата. Прежде, чем его запустить, мы выбираем тематику мероприятия, количество и состав туров, возраст участников, подбираем вопросы. Самым оптимальным является 4 тура, состоящих из традиционных текстовых вопросов, фото вопросов, отрывков из кино и аудиовопросы.

Участникам выдаются бланки для заполнения в каждом туре, где, посоветовавшись, они должны внести ответ. На каждый ответ дается 60 секунд. В каждом туре по 6 вопросов. После каждого тура бланки собираются и подсчитываются промежуточные итоги игры. В завершении игры подводятся общие итоги игры и награждаются победители.

В современных условиях, когда организация очных мероприятий может быть ограничена или отменена, формат квизов можно проводить и в онлайн-формате на портале «Кахут».

В представленных формах организации воспитательной деятельности успешно соединились как субъективные (проявление любознательности, волевых усилий, формирование мотивации достижения цели игры), так и объективные (условия игрового тренинга, необычная личность ведущего, интерактивные

приемы и методы образования) факторы, которые способствуют повышению познавательного интереса и активизации инициативного взаимодействия.

Литература:

1. *Богданович, О.Н.* Современные формы организации учебно-воспитательного процесса / О.Н. Богданович. – Мозырь: Белый ветер, 2009. – 102с.
2. *Андреева Л. Г., Иванова С. А.* «Опыт эффективного использования КВИЗа в современной педагогической технологии перевернутого обучения» [Электронный ресурс] URL: <https://infourok.ru/opyt-effektivnogo-ispolzovaniya-kviza-v-sovremennoj-pedagogicheskoy-tehnologii-perevernutogo-obucheniya-4494964.html>
3. *Зеленина, Е.В.* Развитие познавательной активности школьников: педагогическая тактика и стратегия реализации ФГОС в основной школе / Е.В. Зеленина // Учитель Приморья. – Вып. 5. [Электронный ресурс] URL: <https://www.sites.google.com/site/teachprim/arhiv-zurnala/vypusk-5/razvitie-poznavatelnoj-aktivnosti-skolnikov>
4. *Иванова И.В.* Свобода и ответственность личности как показатели ее саморазвития / И.В. Иванова // Стандарты и мониторинг в образовании.- 2018. - №1. – Т.6. – С.37-45.
5. *Рожков М.И., Иванова И.В.* Педагогическое сопровождение саморазвития подростков в дополнительном образовании в контексте экзистенциальных подходов в педагогике / М.И. Рожков, И.В. Иванова // Нижегородское образование. – 2017. - №4. – С.25-32.
6. Теоретические основания педагогического сопровождения саморазвития подростков : монография / И.В. Иванова, М.И. Рожков, Т.В. Машарова, Л.В. Байбородова, Т.В. Лушникова; под ред. И.В. Ивановой. — М.: РУСАЙНС, 2020. — 132 с