

«Квест-марафон» как инструмент для повышения познавательной
мотивации учащихся

Никитенко Е.В., Иванова И.В., Шелковникова В.А., Лупашко Л.В.,
Лыскова Л.А., Новоселова Н.В.

Аннотация: В статье представлен опыт применения технологии «Квест-марафон» как инструмент повышения познавательной мотивации учащихся, выявления одаренных детей и формирования командного духа у учащихся среднего звена. Описаны этапы внедрения технологии «Квест-марафон» в образовательный процесс на примере МБОУ «Лицей г. Отрадное». Приводится анализ эффективности технологии «Квест-марафон» и рекомендации по его внедрению в образовательный процесс.

Ключевые слова: технология «Квест-марафон», одаренные дети, познавательная мотивация, межпредметные компетенции, метапредметные компетенции, командный дух.

В настоящее время в связи с изменениями условий существования и развития общества происходит переход на новые (нетрадиционные) технологии обучения. Важно заинтересовать детей учебной и познавательной деятельностью. Это можно сделать через игру по хорошо знакомому сценарию, включенную в технологию «Квест-марафон». Одним из эффективных средств повышения образовательной мотивации к учебным предметам является использование этой технологии, что способствует созданию у учеников эмоционального настроения, вызывает положительное отношение к выполняемой работе, улучшает общую работоспособность, дает возможность повторить пройденный материал и сформировать командный дух. Это также способствует развитию мышления, памяти, внимания, наблюдательности, сосредоточенности, проявлению инициативы.

Руководитель РМО учителей биологии, к.б.н., учитель биологии "МБОУ Лицей г. Отрадное" Елена Викторовна Никитенко

Разберемся с понятием «квест». Квест (англ. Quest) - «поиск, предмет поисков, поиск приключений». В мифологии и литературе понятие «квест» изначально обозначало один из способов построения сюжета - путешествие персонажей к определенной цели через преодоление трудностей [3].

Впервые термин «квест» в качестве образовательной технологии был предложен в 1995 год Берни Доджем (Bernie Dodge), профессором образовательных технологий Университета Сан-Диего (США) [1]. Ученый разрабатывал инновационные приложения Internet для интеграции в учебный процесс при преподавании различных учебных предметов на разных уровнях обучения. Квестом он назвал сайт, содержащий проблемное задание и предполагающий самостоятельный поиск информации в сети Интернет. Первые квесты появились еще в эпоху древних цивилизаций и сопровождают человечество всю его историю. Квест - это головоломка, а головоломки людям приходилось разгадывать во все времена [2].

Образовательный квест - педагогическая технология, включающая в себя набор проблемных заданий с элементами ролевой игры, для выполнения которых требуются определенные ресурсы. Квест может охватывать отдельную проблему, учебный предмет или может быть межпредметным. Их можно использовать для работы с обучающимися, родителями, коллегами.

МБОУ «Лицей г. Отрадное» в рамках проекта региональной инновационной площадки разработал и реализует с 2019 года проект «Квест-марафон». Он направлен на создание тематических кейсов с заданиями и их постоянное наполнение и обновление. Кейсы с заданиями могут использоваться для проведения игровых интегрированных уроков. Руководитель проекта «Квест-марафон» придумывает сюжет, а учителя-предметники, в соответствии с тематическим планированием, разрабатывают задания и наполняют кейс-пакеты. При разработке и проведении цикла

Руководитель РМО учителей биологии, к.б.н., учитель биологии "МБОУ Лицей г. Отрадное" Елена Викторовна Никитенко

межпредметных квестов, помимо учителей-предметников, в работу активно вовлекаются ученики старших классов. Для организации «Квест-марафона» во время учебного процесса администрация лицея корректирует расписание. При поиске идей сюжета квеста целесообразно использовать сюжеты художественных книг, фильмов, мультфильмов или компьютерных игр, которые знакомы ученикам. От педагога, разрабатывающего образовательный квест, требуется проявление креативности в создании легенды и распределении ролей, разработке навигаторов, подсказок и антуража (дизайна окружающей обстановки). Можно привести в качестве примера проведенный «Квест-марафон» весной 2021 года в лицее, который был посвящен космонавтике, сюжет был взят из произведения Николая Носова «Незнайка на Луне». Учителя-предметники готовили задания, учитывая программу предмета, сюжет и тему квеста. С разработанными заданиями по некоторым предметам предлагаем ознакомиться. По физике задания включали задачи, где нужно было вычислить скорость движения космического корабля Незнайки при заданных величинах; придумать приспособление, позволяющее космонавту шагать в условиях невесомости по полу или стенке орбитальной станции; найти вес Пончика в кабине Космической ракеты с заданными величинами и ускорением при старте с поверхности Земли; найти решение по возвращению Незнайки с открытого космоса на корабль и другие. По химии задания были разработаны в формате загадок про химические элементы, используемые для строительства космического летательного аппарата Незнайки и лабораторные работы по превращению одних веществ в другие, в условиях космоса. По биологии предлагалось: составить меню Незнайки в космосе из предложенных продуктов; указать причины хрупкости костей, увеличение длины скелета Пончика в невесомости; разгадать сканворд по теме эксперименты Незнайки

Руководитель РМО учителей биологии, к.б.н., учитель биологии "МБОУ Лицей г. Отрадное" Елена Викторовна Никитенко

над растениями и животными в космосе и влияние условий невесомости на живые организмы. По другим предметам также были разработаны интересные и увлекательные задания по данному сюжету и теме.

При проектировании образовательного квеста следует учесть, что они могут быть разными: линейными, штурмовыми, кольцевыми и др. Линейный квест построен по цепочке: разгадав одно задание, участники получают следующее, и так до тех пор, пока не пройдут весь маршрут. Штурмовой квест предполагает, что все игроки получают основное задание и перечень точек с подсказками, но при этом самостоятельно выбирают пути решения задач. Кольцевой квест представляет собой тот же «линейный», но замкнутый в круг. Команды стартуют с разных точек, которые будут для них финишными [4].

Для проведения «Квест-марафона» в рамках проекта нами чаще используется линейный квест. Так как это дает возможность разведения большого количества команд, общее число участников в которых достигает 200 учеников МБОУ «Лицей г. Отрадное». Разделение на команды проводится также заранее, учитывая и возраст и способности учеников. Он организовывается по определенному сюжету. Есть некая цель, дойти до которой можно последовательно разгадывая загадки. Каждая загадка – это ключ к следующей точке и следующей задаче. А задачи самые разные (творческие, интеллектуальные, лабораторные, практические), в рамках программ изученных тем с целью их обобщения и закрепления. При проведении квеста задействованы специально подготовленные кабинеты и рекреация лицея. За каждое выполненное задание ученик и команда накапливают баллы, которые возможно обменять на оценку по определенному предмету, а можно продолжать копить в следующем «квест-марафоне». Немало важно то, что при накоплении баллов учитывается

Руководитель РМО учителей биологии, к.б.н., учитель биологии "МБОУ Лицей г. Отрадное" Елена Викторовна Никитенко

рейтинг (электронного журнала) ученика. У ученика, расположенного первым по рейтингу (электронного журнала) балл умножается на 1,0, пятнадцатого - 1,5. Такая система оценивания дает возможность вовлекать в процесс не только «сильных», но «слабых» учеников. Поэтому разрабатываемая система оценивания должна быть четкой и понятной школьникам.

Чтобы исключить возможные недопонимания участников квеста необходимо заранее провести инструктаж для них, в котором прописываются сюжет и роли, темы и порядок выполнения заданий, список информационных ресурсов для подготовки, критерии оценивания. Необходимо познакомить участников с целью и задачами предстоящего квеста.

Образовательные квесты по структуре классифицируются на три типа: последовательные, квест-проекты и квест-бродилки. Мы используем первый и третий типы, где помимо необходимости решать шаг за шагом предлагаемые головоломки, необходимо собирать подсказки, которые, возможно, пригодятся для выполнения заключительного задания. Образовательный квест – интегрированная технология, объединяющая идеи проблемного и игрового обучения, взаимодействия в команде, сочетающая целенаправленный поиск при выполнении главного проблемного и серии вспомогательных заданий с приключениями и игрой по сценарию [5].

По назначению основной деятельности участников квесты делятся на: веб-квест, тематический образовательный, смешанный, творческий. Реализуемые нами квесты являются синтезом второго и третьего вида.

По продолжительности квесты классифицируют на кратковременные и длительные. Кратковременный квест направлен на углубление знаний и их интеграцию, рассчитан на одно-три занятия. Длительный включает

Руководитель РМО учителей биологии, к.б.н., учитель биологии "МБОУ Лицей г. Отрадное" Елена Викторовна Никитенко

углубление и преобразование знаний обучающихся, рассчитан на длительный срок – на семестр или учебный год. Реализуемый нами «Квест-марафон» длительный и проводится раз в триместр с января 2020 года во время учебного процесса.

Реализация проекта «Квест-марафон» в рамках проекта региональной инновационной площадки на базе МБОУ «Лицей г. Отрадное» проходила в три этапа.

На первом этапе, в период с января по февраль 2020 года, была создана инициативная группа среди учителей МБОУ «Лицей г. Отрадное». Ими проведен анализ рабочих программ с целью подбора сюжета, сквозного по предметам, продуманы игровые персонажи и реквизиты, распределены роли. Также разработаны положения о системе оценивания, с учетом индивидуальных и групповых достижений участников. Разработан «паспорт ученика» в который вносятся заработанные баллы. Их можно накапливать или обменять на оценку в журнал.

На втором этапе, в период с марта по август 2020 года, выполнялось наполнение кейс-пакетов. Также проходило внедрение проекта согласно следующей очередности: проведены установочные мастер-классы, психологические тренинги для волонтеров и учителей; анализ и коррекция расписания для проведения квестов, маршрутов игры и заданий. Также активной группой и администрацией лицея проводились PR-кампании с использованием различных медийных ресурсов, для популяризации проекта в образовательном учреждении МБОУ «Лицей г. Отрадное».

На третьем этапе, в период с сентября 2020 года и по настоящее время, проводится «Квест-марафонов» на базе лицея раз в триместр. С декабря 2021 года планируется масштабирование проекта на уровне города, района, области. Перед началом проведения квеста и во время его активной

Руководитель РМО учителей биологии, к.б.н., учитель биологии "МБОУ Лицей г. Отрадное" Елена Викторовна Никитенко

реализации проводилась диагностика участников на выявление их познавательной мотивации и сформированности командного духа в группе.

Анализ использования технологии «Квест-марафон» в образовательном процессе в рамках проекта региональной инновационной площадки на базе МБОУ «Лицея г.Отрадное» показал ее эффективность в повышение познавательной мотивации учеников, выявлении одаренных детей (которые взяты в «оборот» учителями предметниками) и сформированности командного духа, как у учеников в команде, так и у учителей в коллективе. О повышении командного духа учеников свидетельствует их сплоченность во время выполнения командных заданий и их активная вовлеченность во время организационных сбор перед проведением «Квест-марафона». Ученикам после окончания квеста задавали два вопроса: понравился данный квест? (да или нет); хотят ли они, чтобы данные мероприятия проходили чаще? (да или нет). На вопросы ребята отвечали анонимно, что позволило убрать некоторые опасения. Результаты анкетирования показали, что ученикам нравится квест, и они хотят регулярно принимать участие в данных мероприятиях.

Помимо положительных результатов нужно отметить сложности, с которыми мы столкнулись в ходе реализации внедрения технологии «Квест-марафон». О некоторых из них нужно знать тем, кто решит применять данную технологию в образовательном процессе.

Одна из сложностей, которая может возникнуть - это изменение количества участников во время квеста (отсутствие ребенка по разным причинам или наоборот). Для исправления таких моментов необходимо иметь учителя-регулирующего, который будет корректировать процесс перехода участников из команды в команду для их равноценности.

Вторая – это недостаточное количество кейс-пакетов по предметам. Поэтому рекомендуем заранее заняться их наполнением по заданному

Руководитель РМО учителей биологии, к.б.н., учитель биологии "МБОУ Лицей г. Отрадное" Елена Викторовна Никитенко

сюжету и с учетом предметной программы. Желательно иметь запасные кейсы для непредвиденных ситуаций, которые могут возникнуть в ходе проведения игры. Учителями лицея в настоящее время накоплен комплекс методических материалов («кейс-пакетов») и проводится его дополнение и обновление, для внедрения на образовательных площадках города Отрадное, Кировского района и Ленинградской области после полноценной апробации мероприятий.

Третье – это нечеткое распределение по времени занятости ребят в команде на станциях и их одновременность выполнения заданий, что приводит к «наступанию на пятки» другой команде и потере времени при ожидании освобождения станции для ее прохождения. Поэтому время нужно четко прописать и регулировать тайминг маршрута.

Таким образом, технология «Квест-марафон», не смотря на некоторые сложности, связанные с организацией проведения, показала себя как одна из эффективных образовательных технологий, способствующих повышению познавательной мотивации учащихся, выявлению одаренных детей и формированию командного духа. Эта технология наилучшим образом отражает требования ФГОС и позволяет ученикам с разным уровнем знаний реализовать себя, проявить возможности и способности.

Авторы благодарят учителей математики МБОУ «Лицей г. Отрадное»: Кунтыш Светлану Александровну и Шамову Светлану Ивановну за предоставленные материалы реализуемого проекта «Квест–марафон» в рамках региональной инновационной площадки. Выражают огромную признательность и благодарность за неоценимую помощь, консультацию и редакцию статьи Маркиной Нине Витальевне, кандидату психологических наук, доценту, ведущему научному сотруднику ЧИППКРО.

Список литературы:

Руководитель РМО учителей биологии, к.б.н., учитель биологии
"МБОУ Лицей г. Отрадное" Елена Викторовна Никитенко

1. Андреева, М. В. Технологии веб-квест в формировании коммуникативной и социокультурной компетенции [Текст] / Информационно-коммуникационные технологии в обучении иностранным языкам. Тезисы докладов I Международной научно-практической конференции. М., 2014. – С. 58 -62.

2. Горбунова, О. В. Веб-квест в педагогике как новая дидактическая модель обучения / Школьные технологии. 2016. – № 2. – С. 3-7

3. Мищук, О. Н. Веб-квест технология как интеграция мотивационного и коммуникативного аспектов в обучении/ Научно-методический электронный журнал «Концепт». – 2016. – Т. 5. – С. 168–171.

4. Осяк, С.А. Образовательный квест–современная интерактивная технология // Современные проблемы науки и образования / С.С. Султанбекова, Т.В. Захарова, Е.Н. Яковлева, О.Б. Лобанова, Е.М. Плеханова. –2015. – № 1. – С. 20-25.

5. Хуторской, А.В. Модель системно-деятельностного обучения и самореализации учащихся // Интернет-журнал «Эйдос». – 2012.– № 2. – С. 56-70.