

УДК 372.882

М.В. КУВАКИНА

(margarita.kuvakina.11@mail.ru)

Волгоградский государственный социально-педагогический университет

**ОРГАНИЗАЦИЯ КВЕСТА НА УРОКЕ ЛИТЕРАТУРЫ В 5-М КЛАССЕ
(в ходе освоения теоретико-литературного понятия «загадка»)***

Рассмотрена возможность применения квеста на уроке литературы в процессе освоения теоретико-литературного понятия «загадка». Определены преимущества данной игровой технологии с точки зрения соответствия требованиям ФГОС нового поколения. Выявлены принципы организации урока с использованием квеста. Представлен алгоритм проведения игры.

Ключевые слова: методика обучения литературе, загадка, игровая технология, квест, УУД.

Знакомство школьников с жанром «загадка» в процессе изучения фольклорных произведений имеет дидактическую, информативную и развлекательную функции. Загадка активно применяется в педагогике как словесное средство воспитания, в фольклористике произведение данного жанра определяется как «замысловатое поэтическое выражение, в котором признаки отгадываемого предмета даны в зашифрованном, уводящем в сторону виде» [4, с. 110]. Основная цель загадки – проверка на сообразительность испытуемого. Процесс отгадывания является игрой, поскольку основан на интеллектуальном состязании, вызывающем интерес у всех участников: как у ведущего, так и у испытуемого. Непосредственная связь загадки с игрой делает актуальным использование игровой технологии на этом уроке.

Игровая технология – это совокупность «методов и приемов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр» [13, с. 54]. Игра в педагогике является средством побуждения и стимулирования учащихся к учебной деятельности, поскольку её основная функция – развлекательная. Урок с применением игровых приемов и ситуаций способствует активизации познавательной деятельности учащихся, т. к. его структура имеет свои особенности, отличающие его от традиционного урока: 1) дидактическая цель ставится перед учащимися в форме игровой задачи; 2) учебная деятельность подчиняется правилам игры; 3) учебный материал используется в качестве ее средства; 4) элемент соревнования, который переводит дидактическую задачу в игровую; 5) выполнение дидактического задания связывается с игровым результатом [Там же, с. 54]. Зарубежный психолог Дж. Брунер в своей работе «Игра, мышление и речь» отмечает, что в процессе игровой деятельности ребенок получает глубокое чувство удовлетворения, решая определенную проблему: «мы не сможем понять роль игры, если упустим из виду то, что она служит источником удовольствия» [1, с. 74].

На сегодняшний день все большую популярность приобретает такая разновидность игровой технологии, как квест. Квест (англ. *quest* – поиск, предмет поисков) – тип современной игры (компьютерной, интеллектуальной или экстремальной), которая заключается в решении игроком умственных задач для продвижения по сюжету. Как правило, данная игра содержит некую цель, достичь которую можно с последовательным разгадыванием загадок, каждая из которых – «ключ к следующей точке и следующей задаче» [5, с. 22]. Алгоритм квеста строится в логике технологии проблемного обучения: сначала ставится проблема, затем осуществляется поиск путей её решения, на заключительном этапе представляется результат и проводится рефлексия [3]. При организации игры данного типа следует учитывать ряд принципов: 1) количество этапов ограничено временем мероприятия; 2) каждый этап подразумевает испытание в виде заданий или вопросов; 3) пройденное испытание продвигает героев по пути или приносит вознаграждение (прибавление очков или получение магического предмета); 4) непройденное испытание может принести героям дополнительное задание или штраф (уменьшение очков, количества жизней или лишение магических предметов); 5) в конце путешествия героев ждет большая награда [10].

В рамках нашей темы урока мы предлагаем организацию квеста на основе русских народных сказок. Целесообразность использования сказочных сюжетов объясняется тем, что в фольклоре часто наблюдаются случаи жанрового взаимопроникновения: например, загадки можно встретить в русских

* Работа выполнена под руководством Путило О.О., кандидата филологических наук, доцента кафедры литературы и методики преподавания ФГБОУ ВО «ВГСПУ».

сказках (в сказке «Мудрые ответы» царь загадывает загадки солдатам) [6, с. 97]. Для этого урока нами была разработана мультимедийная презентация Power Point с поддержкой макросов [7]. Макросы – дополнительная функция в Power Point, которая позволяет добавлять в презентацию различные интерактивные элементы через программирование на языке Visual Basic [8]. В нашей разработке с помощью макросов была создана программа перехода с одного слайда на другой посредством введения в специальное поле «кодового» слова, которое является верным ответом к определенному заданию квеста. В тексте программы мы заранее указывали «кодовое» слово и номера тех слайдов, к которым осуществляется переход в зависимости от совпадения или несовпадения с заданным словом. В процессе демонстрации пользователю только необходимо ввести в специальное поле слово, нажать на указанную кнопку – после чего появляется следующий нужный слайд. Мы настроили произвольный показ презентации, чтобы избежать случайного перехода на следующий слайд, а для обеспечения быстрого переключения использовали гиперссылки. Структура презентации включает следующие элементы: 1) карта путешествия героя; 2) перечень некоторых правил игры (остальную часть из них учитель оглашает в устной форме); 3) слайды с заданиями квеста и описанием ситуаций, в которые попадает герой; 4) результаты. Данный электронный ресурс в нашей разработке прежде всего обеспечивает наглядность, информативность (весь необходимый материал отображается на экране), эмоциональную привлекательность за счет различных изображений, что пробуждает у обучающихся интерес к уроку.

В качестве главного героя мы выбрали сказочного персонажа – Иванушку-дурачка, который должен пройти семь этапов (см. рис. на с. 86) для достижения поставленных целей: женитьба на Прекрасной Царевне и получение царского титула. В процессе игры Иванушка набирает очки, от количества которых в конце путешествия зависит его судьба: он может жениться, получить царский статус или другой титул (табл. 1.).

Каждый этап представляет собой встречу со сказочным персонажем или определённым предметом, на котором герою предстоит пройти испытание в виде отгадывания загадки. Ее успешное разрешение продвигает героя на следующий этап, ошибка приносит штраф в виде другого, более легкого по уровню испытания. На каждом этапе, как основном, так и штрафном, участники имеют две попытки на отгадку: после первого неверного ответа им дается второй шанс вместе с подсказкой. Каждое испытание имеет ограничение во времени (не более 1 мин. для размышления).

На одном этапе участники могут набрать от 0 до 4 очков в зависимости от того, дали ли они правильный ответ и сколько попыток им для этого понадобилось (табл. 2).

Таблица 1

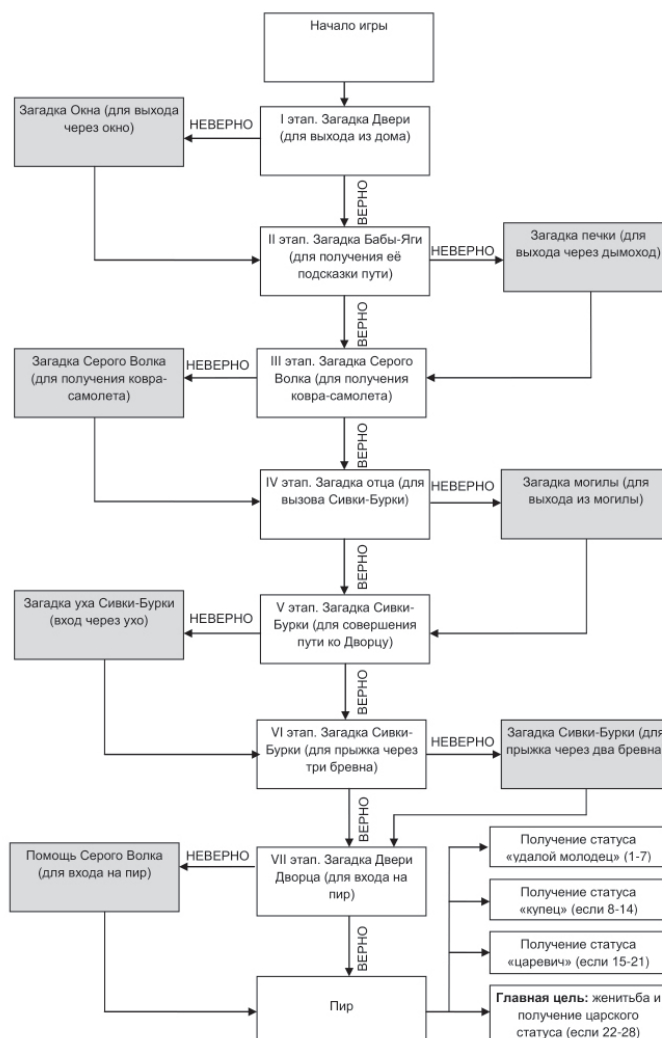
Титул главного героя

Титул	Сумма очков
Иванушка-дурачок	0
Иван – удалой молодец	1-7
Иван – купец	8-14
Иван – царевич	15-21
Иван – царь Тридевятого государства (после женитьбы на Прекрасной царевне)	22-28

Таблица 2

Правила накопления очков в пределах одного этапа

Критерии оценивания	Очки
Участники справляются с первой попытки	+4
Участники справляются со второй попытки	+3
Участники попадают на штрафную станцию, но справляются с первой попытки	+2
Участники попадают на штрафную станцию и справляются только со второй попытки	+1
Участники не справляются со второй попытки на штрафной станции	0
Участники нарушают временной регламент	-1



Алгоритм путешествия героя

Рассмотрим алгоритм действий на примере IV-го этапа.

Испытание: *Иванушка прибыл на могилу к отцу. Могила раскрылась, отец вышел и просит отгадать загадку. Если герой отгадает, то получит в подарок Сивку-бурку.*

Загадка: *Меня одну не едят/А без меня мало едят.*

За три минуты участникам необходимо дать правильный ответ («соль»). Если они справляются с задачей, то получают 4 очка и путешествие продолжается дальше (следующий этап – встреча с Сивкой-буркой). Если участники не справляются с первого раза, им дается вторая попытка вместе с подсказкой: «белая, как снег». Верный ответ переводит их на следующий этап, но приносит уже только 3 очка. Если участники не справляются со второй попытки, герой получает наказание (попадает в могилу).

Штрафное испытание: *Так как твой ответ неверный, Иванушка-дурачок оказался в могиле вместо отца. Давайте поможем герою оттуда выбраться, отгадав загадку.*

Загадка: *Ни в огне не горит/ Ни в воде не тонет.*

По тому же алгоритму участникам необходимо дать правильный ответ («лёд»). В случае успешного разрешения штрафной загадки с первой попытки они получают 2 очка, со второй попытки – 1 очко. Если участники не справляются и на этом испытании, они получают 0 очков и герой переходит к следующему испытанию.

В финальной части квеста суммируются очки, набранные на этапах, определяется итог путешествия Иванушки-дурачка, после чего проводится рефлексия. Рефлексия на данном уроке представляет собой анализ алгоритма пути героя: учитель с учащимися обсуждают каждый пройденный этап, определяя, на основании каких действий было получено то или иное количество очков.

Проводить квест можно как на уроке литературы в процессе изучения малых фольклорных жанров, так и в ходе внеурочной деятельности по предмету. Второй вариант отличается от первого отсутствием системы оценивания и добровольным характером участия для обучающихся.

Наша методическая разработка направлена на реализацию требований Федерального государственного образовательного стандарта (ФГОС) нового поколения, в основе которого лежит системно-деятельностный подход, связанный с формированием метапредметных результатов. Данный урок предполагает развитие целого ряда универсальных учебных действий (УУД), таких как: умение сверять свои действия с целью (в процессе прохождения определенного этапа учащиеся учитывают, что количество набранных очков влияет на награду для главного героя) и умение ретроспективно определять, какие действия по решению определенной задачи привели к достижению цели (после прохождения квеста на стадии рефлексии учащиеся анализируют пройденные шаги по заданному алгоритму и определяют причины успеха и неуспеха). Кроме этого, в процессе игры формируется умение строить рассуждение на основе сравнения предметов и явлений (процесс отгадывания загадки представляет собой мыслительную операцию, в которой поиск правильного ответа осуществляется путем сравнения признаков предполагаемого варианта отгадки с признаками, представленными в зашифрованном описании).

Таким образом, разработанный нами урок, основанный на игровой технологии, способствует эффективному усвоению теоретико-литературного понятия «загадка», поскольку выбор данного приёма обусловлен учетом жанровой специфики изучаемого фольклорного произведения. Загадка представляет собой диалог, выражающийся в интеллектуальном состязании. Поиск правильного ответа в процессе отгадки – та игровая составляющая загадки, которую в квесте как раз можно реализовать с наибольшей степенью увлекательности, решив при этом проблему разнообразия учебного процесса.

Литература

1. Брунер Дж. Игра, мышление и речь / Перспективы // Вопросы образования. 1986. № 1. С. 73–81.
2. Гоголева М.Т. Изучение жанровой специфики якутского фольклора в контексте современного литературного образования школьников: автореф. дис. ... д-ра. пед. наук. Якутск, 2009.
3. Игумнова Е.А., Радецкая И.В. Квест-технология в контексте требований ФГОС общего образования // Современные проблемы науки и образования. 2016. № 6 [Электронный ресурс] URL: <https://science-education.ru/ru/article/view?id=25517> (дата обращения: 16.12.2017).
4. Квятковский А.П. Поэтический словарь. М: Сов. энциклопедия, 1966.
5. Корзникова Т.П., Просоедова Н.В., Степанова М.М. Квест-игра как эффективная форма организации образовательной деятельности дошкольника // Известия ВГПУ. 2016. № 3 (272). С. 21–24.
6. Кравцов Н.И. Русское устное народное творчество: учебник для филол. факульт. ун-тов. М: Высш. школа, 1977.
7. Кувакина М.В. Игра-квест «Иванушка-дурачок» [Электронный ресурс]. URL: <https://drive.google.com/file/d/1P5gxLxm9IXOIJ6p-pX-edIDcsPGrF4ZG/viewusp=sharing> (дата обращения: 25.12.2017).
8. Осетрова И.С., Осипов Н.А. Microsoft Visual Basic for Application: учеб. пособие. СПб: НИУ ИТМО, 2013.
9. Примерная основная образовательная программа основного общего образования от 8.04.2015 г. [Электронный ресурс] // Министерство образования и науки Российской Федерации. URL: <http://минобрнауки.рф/проекты/413/файл/4587/РООР..> (дата обращения: 27.12.2015).

10. Путило О.О. Квест как форма внеурочной деятельности: вебинар (30.11.2017) [Электронный ресурс]. URL: <https://drive.google.com/drive/folders/1OhMtaVQ9W3roGZbUguiYr3oBpYJL8JM6> (дата обращения: 25.12.2017).

11. Савина Л.Н., Кравченко Л.Ю., Воронцова К.В. Новые информационные технологии на уроках изучения лирики в средней школе // Грани познания: электрон. науч.-образоват. журнал ВГСПУ. 2010. № 3(8). С. 6–11. [Электронный ресурс]. URL: http://grani.vspu.ru/files/publics/194_st.pdf (дата обращения: 16.12.2017).

12. Садовников Д.Н. Загадки русского народа: сборник загадок, вопросов, притч и задач. М: Изд-во Московского ун-та, 1960.

13. Селевко Г.К. Современные образовательные технологии: учеб. пособие для пед. вузов и ин-тов повышения квалификации. М.: Нар. образование, 1998.

MARGARITA KUVAKINA

Volgograd State Socio-Pedagogical University

**THE ORGANIZATION OF THE QUEST AT LITERATURE LESSON IN THE 5TH GRADE
(in the learning process of the theoretical-literary concept of the “riddle”)**

The possibility of using the quest at literature lesson in the learning process of the theoretical-literary concept “riddle” is considered. The advantages of this playing technology are determined in terms of compliance with the requirements of the new federal state educational Standards. The principles of organizing a lesson using the quest are revealed. The algorithm of the game is presented.

Key words: the methods of teaching literature, riddle, playing technologies, quest, universal learning actions.