

УДК 372.882

А.М. КАРПОВА

(*karpovanastasia@yahoo.com*)

Волгоградский государственный социально-педагогический университет

**ОРГАНИЗАЦИЯ КВЕСТА НА УРОКЕ ВНЕКЛАССНОГО ЧТЕНИЯ В СТАРШИХ КЛАССАХ
(в ходе формирования представления у учащихся о жанре фэнтези)***

Рассмотрена возможность применения квеста на уроке внеклассного чтения в процессе формирования у учащихся старших классов представления о жанре фэнтези. Определены преимущества данного вида игровой деятельности с точки зрения соответствия ФГОС СОО нового поколения. Выявлены принципы организации урока-квеста. Представлены этапы игры и методические рекомендации по её проведению.

Ключевые слова: методика обучения литературе, «Хроники Нарнии» К.С. Льюиса, игровая деятельность, игра, квест, УУД.

Произведения жанра фэнтези пользуются большой популярностью у читателей школьного возраста, но в современных учебно-методических комплексах по литературе фэнтезийные произведения и сам термин как таковой не изучаются (за исключением УМК под редакцией Т.Ф. Курдюмовой, где произведение этого жанра находится в разделе «Сказочная повесть» [5]). На наш взгляд, это является существенным недостатком современной методики обучения литературе, что обуславливает актуальность данной проблемы.

На уроках внеклассного чтения в старших классах формирование представления о жанре фэнтези нам видится наиболее целесообразным, т. к. учащиеся уже овладели должным уровнем читательской компетентности, а также владеют обязательным минимумом теоретико-литературных понятий.

Основываясь на стандартном фэнтезийном сюжете (избранный герой или группа героев, проходя испытания и становясь сильнее, спасают мир), можно сделать вывод, что для организации таких занятий лучше всего подходят нестандартные формы проведения уроков, основанные на игровой деятельности. Благодаря тому, что в основе данной деятельности лежит игра, она может являться отличной учебной мотивацией для школьников.

На сегодняшний день всё большую популярность набирает такой вид игровой деятельности, как квест. **Квест** (от англ. quest – поиск, искание) – это игра-приключение, в которой участникам необходимо решать задачи для продвижения по сюжету [3, с. 22]. Пройти квест можно только достигнув цели (на каждом этапе квеста даётся задание, которое является ключом к следующему этапу со своей задачей). «Алгоритм квеста строится по логике технологии проблемного обучения» [1]: сначала перед участниками ставится проблема, а затем осуществляется поиск путей её решения, в конце (на заключительном этапе) представляется результат решения поставленной задачи и проводится рефлексия.

При организации квеста необходимо учитывать следующее:

- 1) количество этапов и время на прохождение отдельного из них ограничено временем проведения игры;
- 2) под этапом подразумевается испытание в виде задания, загадки или вопроса;
- 3) успешно пройденное испытание позволяет участникам продвинуться на пути к достижению цели или приносит определённое вознаграждение;
- 4) испытание, которое не было пройдено, приносит участникам штраф или дополнительное задание;
- 5) в конце игры участников, успешно выполнивших все задания, ждёт награда [4, с. 84].

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

В рамках формирования представления у учащихся старших классов понятия о жанре фэнтези мы предлагаем организацию квеста на основе серии романов «Хроники Нарнии» К.С. Льюиса [6]. Целесообразность использования «Хроник» объясняется тем, что данный цикл является образцовым произведением фэнтезийного жанра, популярен среди школьников и не вызывает трудностей в изучении.

В связи с тем, что квест будет проводиться для старшеклассников, количество которых в одном классе варьируется от 20 до 30 человек, следует организовать **нелинейный квест**, когда учащиеся делятся на команды и проходят квест по этапам, указанным в маршрутном листе.

Для проведения нашего квеста «Спасители Нарнии» предполагается, что педагог заранее выберет 5 учащихся, четыре из которых будут ведущими на этапах, а одна ученица играть роль главного антагониста (в нашем случае, Джадис) и руководить последним этапом квеста, от прохождения которого будет зависеть спасение целого мира. Также педагог заранее рассказывает выбранным учащимся концепцию планируемого квеста и объясняет, что ведущие этапов – предатели, которые по приказу Белой Колдуньи должны любыми способами задержать детей Адама и Евы, т. е. давать неправильные подсказки, сбивать и всячески мешать при прохождении испытаний. При желании и возможности ведущих, можно «превратить» их в обитателей Нарнии: подобрать соответствующие костюмы и грим.

В день проведения квеста педагог помогает ведущим подготовить всё для их этапов, даёт последние наставления и напоминает, что прохождение испытания засчитывается, только если команда смогла правильно выполнить задание за отведённые 5 минут. На время проведения мероприятия учитель становится рассказчиком и наблюдателем, который вмешивается в происходящее только при форс-мажорах, тем самым позволяя школьникам самостоятельно организовывать сотрудничество друг с другом.

В начале урока-квеста учитель-рассказчик объясняет старшеклассникам причины их попадания в Нарнию, что они должны сделать, чтобы помочь этому миру и объясняет правила прохождения этапов. Затем учащиеся распределяются на команды с помощью карточек («Воин», «Лучник», «ЦелиТЕЛЬ»), выбирают капитанов, получают маршрутные листы и идут проходить квест согласно полученному маршруту (этапы квеста представлены в табл. ниже).

Таблица

Этапы квеста «Спасители Нарнии»

Название этапа	Задание
«Путешествие по Нарнии»	Учащимся предлагается карта Нарнии с обозначениями; их задача обозначить значимые места на карте во время путешествия Пэвенси, рассказать о них и нарисовать путь героев
«Спасаясь от погони»	Собрать фрагменты в единую карту и найти выход из лабиринта
«В поисках союзников»	Сопоставить изображение фэнтезийных существ с их названием, а затем выбрать, кого из них они будут спасать
«Через бурную реку»	Среди расположенных вокруг надписей («Дерево», «Раненый грифон», «Моток верёвки», «Камень», «Обломки льда», «Ветви деревьев») учащиеся должны выбрать ту, что поможет им перебраться им через реку, основывая свой выбор на названии отряда, в котором состоят, а также обосновать его
«Последнее испытание»	Каждый отряд получает кроссворд, у каждой группы в них отмечены красным свои буквы. Если учащиеся смогут решить правильно кроссворд и разгадать буквы, то им необходимо будет собрать из них слово. Данное слово – ответ, как победить Джадис.

Каждый этап квеста направлен на формирование и закрепление у учеников представлений о жанре фэнтези:

- 1) этап «Путешествие по Нарнии» посвящён географии мира и фэнтезийному пространству;
- 2) этап «Спасаясь от погони» напоминает участникам, что в произведениях жанра фэнтези действующими лицами могут быть не только люди, но и фэнтезийные существа (говорящие животные);
- 3) этап «В поисках союзников» расширяет группу фэнтезийных существ, дополняя их сказочными и мифическими существами (орки, кентавры, сатиры и др.);
- 4) этап «Через бурную реку» помогает учащимся вспомнить, что главные герои фэнтези наделены особыми способностями (будь то умение мастерски владеть оружием или исцеление других), что и отличает их от других действующих лиц произведения;
- 5) этап «Последнее испытание» способствует пониманию учащимися, что спасение целого мира – это непростая задача, ради которой героям иногда приходится жертвовать даже собственной жизнью.

После прохождения квеста педагог проводит с учащимися рефлексию. Мы предлагаем организовать «пир» (чаепитие, к которому ученики обычно относятся положительно), во время него можно обсудить с учащимися квест, чтобы узнать, получилось ли сформировать у них представления о жанре фэнтези, задавая наводящие вопросы (например: «Каких фэнтезийных существ вы встретили на своём пути?»).

Наша методическая разработка направлена на реализацию требований Федерального государственного образовательного стандарта среднего общего образования (ФГОС СОО) нового поколения [8], в основе которого лежит системно-деятельностный подход. Данное занятие предполагает развитие следующего ряда универсальных учебных действий (УУД): умение сверять свои действия с целью (в процессе прохождения каждого этапа участники квеста учитывают, что подписи об успешном исходе испытания влияют на их победу над Джадис) и умение ретроспективно определять, какие действия по решению определённой задачи привели к достижению цели (на этапе рефлексии после завершения квеста ученики анализируют свои действия и определяют причины своего успеха или неуспеха) [4]. Также в процессе игры формируется умение строить рассуждения на основе уже имеющихся знаний (для успешного прохождения квеста ученикам необходимо применять полученные на предыдущих занятиях сведения о жанре фэнтези и знание сюжета «Хроник Нарнии» К.С. Льюиса).

Таким образом, разработанный нами внеклассный урок, основанный на игровой технологии, способствует формированию у учащихся старших классов представления о жанре фэнтези и эффективному усвоению знаний по этой теме, поскольку выбор данной формы проведения занятия обусловлен учётом жанровой специфики фэнтезийных произведений. Кроме того, проведение урока-квеста помогает решить проблему разнообразия учебного процесса.

Литература

1. 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: 25.12.2020).
2. Карпова А.М. Игра-квест «Спасители Нарнии». [Электронный ресурс]. URL: https://drive.google.com/file/d/1qVwu4tD0nACbumQv_hcFHPsYcy3veaob/view?usp=sharing (дата обращения: 27.12.2020).
3. Корзникова Т.П., Просоедова Н.В., Степанова М.М. Квест-игра как эффективная форма организации образовательной деятельности дошкольника // Изв. Волгоград. гос. пед. ун-та. 2016. № 3(272). С. 21–24.
4. Кувакина М.В. Организация квеста на уроке литературы в 5-м классе (в ходе освоения теоретико-литературного понятия «загадка») // Студен. электрон. журнал «СТРИЖ». 2018. № 4(21.1). С. 84–88. [Электронный ресурс]. URL: <http://strizh-vspu.ru/files/publics/1529493668.pdf> (дата обращения: 13.12.2020).
5. Курдюмова Т.Ф., Демидова Н.А., Колокольцев Е.Н. [и др.] Литература. 5–9 классы: рабочая программа / под ред. Т.Ф. Курдюмовой. М.: Дрофа, 2017.
6. Льюис К.С. Хроники Нарнии. М.: Эксмо, 2016.
7. Селевко Г.К. Современные образовательные технологии. М.: Народное образование, 1998.
8. Федеральный государственный стандарт среднего общего образования. [Электронный ресурс]. URL: <https://base.garant.ru/70188902/8ef641d3b80ff01d34be16ce9baf6e0/> (дата обращения: 21.12.2020).

ANASTASIYA KARPOVA

Volgograd State Socio-Pedagogical University

**ORGANIZATION OF QUESTS AT THE LESSONS OF EXTRACURRICULAR
READING IN SENIOR SCHOOL
(in the development of the students' image of the genre of fantasy)**

The article deals with the potential of the use of quests at the lessons of extracurricular reading in the development of the senior students' image of the genre of fantasy. There are defined the advantages of the kind of playing activity from the perspective of the correspondence to the Federal State Educational Standard of Secondary General Education of the new generation. There are revealed the principles of the organization of quest lessons. The author presents the stages of the game and its methodological recommendation.

Key words: *teaching methods of literature, "The Chronicles of Narnia", C.S. Lewis, playing activity, game, quest, universal learning activities.*