Квест –игра как одна из форм взаимодействия между субъектами образования

***Н. С. Щербакова***

*(г. Пенза, МБОУ СОШ № 66)*

В современном мире в системе образования делается уклон на то, чтобы учащиеся овладевали определенными компетенциями. Перед учителями и преподавателями встал вопрос: как в рамках своей педагогической деятельности включить новые методы, способы, приемы обучения. Одной из современных форм взаимодействия между субъектами образования является урок-квест, с помощью, которой участники полностью погружаются в происходящее, получают заряд положительных эмоций и активно включаются в деятельность.

Изменения, происходящие в школе, требуют ориентации образовательного процесса на становление таких важных личностных качеств школьников, как упорное стремление к постоянному самообразованию. Ученику необходимо хорошо ориентироваться в информационных потоках, уметь быстро находить нужную и полезную информацию, анализировать её и использовать в своей деятельности, повышая эффективность интеллектуального или физического труда, склонность к самостоятельному принятию решений, творческое отношение к учебной или профессиональной деятельности.

Общепринятого определения урока-квеста нет. Но нужно сказать, что в уроке-квесте есть все признаки дидактической игры: временная законченность, определенные правила, результат и отведенные роли и задачи для учащихся. Квест-урок может быть предназначен как для групповой, так и для индивидуальной работы.

На этих уроках используется информационная и коммуникационная технология в качестве научно-исследовательской основы урока, включающего в себя элементы творчества и решения логических задач. Урок-квест может быть проведен как на одном уроке, так и на протяжении нескольких уроков, а может быть в рамках всего учебного года. На таких уроках учащиеся могут выбирать и структурировать материал, анализировать полученную информацию, учиться самостоятельно принимать решения для получения результата, постигать элементы научно-практической работы. Задачами урока-квеста являются развитие креативного мышления; раскрытие творческого потенциала; формирование навыков рационального использования учебного времени; стимулирование познавательной мотивации. По всем своим признакам комплекс уроков-квестов может являться педагогической технологией, потому что открывает возможность изучения учебных предметов в новом образовательном формате. Действительно, урок-квест может использоваться на занятиях по многим учебным предметам, т.к. может быть взаимосвязан с другими формами обучения и воспитания и давать лучшие результаты в учебном процессе. Если же рассмотреть урок-квест как дидактическую игру, то он может быть направлен на формирование соответствующих образовательных компетенций у учащихся, на развитие логического мышления, способность к умственному эксперименту, нахождение правильного решения в том или ином задании, воспитание качеств личности. Как дидактическая игра, урок-квест позволяет активизировать учебный процесс, привлекает внимание к предмету, чтобы ученики могли применить свои творческие способности, навыки самостоятельной работы и взаимопомощи в групповой работе. На уроке-квесте учитываются индивидуальные особенности, личностные характеристики учащихся, которые могут быть применены не только на уроке, но и на практике в жизни. Также урок-квест можно использовать в качестве информационной и коммуникационной технологии в педагогической науке и современном обществе.

На сегодняшний день принято различать несколько видов квест-уроков. В общей классификации выделяют следующие: линейные (использую ответ первой задачи, можно решить вторую и т. д.); штурмовые (с помощью определенных подсказок участник сам выбирает способ решения задачи); кольцевые (это тот же линейный квест только для многих команд, стартующих из разных точек).

Теперь поговорим о том, что из себя представляет структура таких процессов. Рассмотрение ее следует применять не к отдельно взятому ученику, а к группе, ибо на современном этапе развития человечества только совместные действия могут обеспечить наилучший результат. Итак, все сводится к следующему: постановка задачи и распределение ролей; список заданий (этапы прохождения, список вопросов и т. д.); порядок выполнения поставленной задачи (штрафы, бонусы); конечная цель (приз). Исходя из этого, нетрудно заметить, что квест-технология совершенно совместимы между собой. Разница может быть лишь в сложности поставленных заданий и методике поиска оптимального решения по достижению конечной цели.

Теперь перейдем к тому, что принято называть мотивацией в достижении поставленной цели. Как заинтересовать ребенка или группу детей в том, чтобы они выполнили упражнение, решили головоломку или нашли рациональное решение в достижении результата? Конечно, в финише должен быть приз, поощрение, грамота, отметка или что-то еще.

Отдельно стоит остановиться на таком предмете, как математика. Многие дети испытывают трудности в изучении данной науки. Но использовать квест именно на этом предмете очень легко и результативно. Например, класс можно разделить на две или три группы. Каждая группа при выполнении задания (например, решения определенного уравнения), получает одно из неизвестных, которое применяется в решении следующего задания, а возможно, еще и подсказку для поиска решения следующей задачи. При этом противоборствующая команда вправе выбирать одного участника, который и будет отвечать на заданный вопрос. Таким образом, решение того же уравнения в максимально быстром темпе (а обычно на это дается ограниченное время) воодушевляет всех учеников проявлять свои способности на предельном уровне. При этом верное или неверное решение обосновывается каждым из членов команды. При объявлении правильности результата каждый понимает суть решения. А ведь математику можно понять именно так. В любом случае, даже самый «слабый» ученик вникнет в смысл решения. А если процесс преподнесен еще и в игровой форме, то никто не откажется в нем поучаствовать.

Как видим, любая квест-технология призвана не только улучшить восприятие, скажем, учебного материала или способствовать моральному становлению ребенка как личности, но еще и может стимулировать умственное и нравственное развитие детей. Кроме того, в основе своей такая методика несет двоякий смысл, как ни странно, из двух взаимоисключающих правил: поиск правильного логического мышления и использование нестандартных методов для решения поставленной задачи.

Чтобы проверить все вышеизложенное на практике, мною был разработан урок-квест по математике в 6 классе. Урок был посвящен Дню космонавтики и проводился в конце темы «Действия с десятичными дробями», чтобы учащиеся могли показать и применить на практике усвоенные знания по данной теме. Были включены задания на следующие темы: сложение, вычитание, умножение, деление дробей с разными знаменателями, задачи на нахождение дроби от числа.

Результат данного урока-квеста — во время полета до планеты Нептун собрать пазл с изображением солнечной системы.

Весь класс был разделен на три экипажа корабля. За каждое правильно выполненное задание команде давался один элемент пазла. Ребята посетили планету «Кроссвордию», где, благодаря слаженной работе команды, разгадали кроссворд; планету «Ошибок», где по очереди искали неверно решенный пример и получали за это элементы пазла; планету «Космонавтов», где расшифровывали слова, причем каждой букве соответствовал результат арифметического действия; знакомились с другими планетами, на которых решали космические задачи практического содержания; проводили аварийные работы с помощью комьютерных программ. Результатом работы было сбор пазла и подведение итогов квеста.

 После проведенного урока состоялось обсуждение, в ходе которого все учащиеся пришли к выводу, что такие уроки проводились бы почаще, такая форма проведения им наиболее интересна, что в уроке-квесте было сосредоточено абсолютно всё: задания, которые были на предыдущих уроках, участие каждого школьника в решении задания, если один не обращал внимания на какие-то слова или символы, то другой видел это и указывал группе, в то время как следующий давал ответ на головоломку, т.е. группа работала как единый механизм для достижения поставленного результата. На данном уроке-квесте кто-то проявил организаторские способности, кто-то брал на себя вычислительные приемы, другой занимался поиском информации, третий следил за ошибками и исправлял их. Таким образом, урок-квест в образовательном процессе может служить одновременно и педагогической информационной технологией и дидактической игрой, направленной на овладение учащимися определенных образовательных компетенций, т.к. в нем учащиеся проявили свои способности, применили знания, полученные на практике, сами исследовали некоторые вопросы, которых у них не было на уроках, благодаря помощи интернета, а также показали работу в коллективе и добились результата за отведенное им время.

 Соревновательный характер – важный в обучении элемент творчества: обучающиеся становятся непосредственными участниками познавательного процесса, активно вовлекаются в целенаправленный поиск поставленных перед ними задач, оттачивают память и смекалку. Игровая деятельность позволяет интенсифицировать процесс усвоения новых знаний, формирование и развитие умений и навыков. Положительные эмоции, которые возникают у учеников в процессе дидактических игр, способствуют предупреждению их перегрузки, обеспечивают формирование коммуникативных, интеллектуальных, организованных и практических умений.