


МУЗЕЙНЫЙ КВЕСТ КАК ПЕДАГОГИЧЕСКАЯ ТЕХНОЛОГИЯ ОБУЧЕНИЯ ШКОЛЬНИКОВ В 6 КЛАССЕ

Museum quest as pedagogical technology of training students in the 6th grade

Макарова Татьяна Юрьевна, учитель истории, руководитель комплексного музея «Традиция» ШБОУ Школа № 962 ШО – 4 (1491).

 moscow268@yandex.ru

В статье рассматривается музейно-педагогическая технология – квест, как способ эффективной связи музея и урока истории, формирования важных учебных умений и образовательных компетенций.

The article deals with the museum and educational technology - the quest as a way of effective communication of the museum and the history lesson, the formation of the important training skills and educational competencies.

Ключевые слова: музейно-педагогическая технология, квест, образовательные компетенции, учебные умения.

Keywords: museum-pedagogical technology, quest educational competence, teaching skills.

«Надо помогать людям эффективно учиться, вместо того чтобы передавать им ненужные знания».

П. Фани, А. Мамфорд

«Мы слишком часто даем детям ответы, которые надо выучить, а не ставим перед ними проблемы, которые надо решить».

Роджер Левин

Федеральный государственный образовательный стандарт нового поколения так определяет цели и задачи современного образования: воспитание подлинно свободного, ответственного, компетентного, нравственного гражданина России.

В связи с этим главной задачей современной системы образования является создание условий для качественного обучения.

Такие условия может создать школьный музей. Разумеется, речь идет об уроках и внеклассных мероприятиях проводимых в музее.

Одной из музейно-педагогических технологий, которая может связать музей и урок истории, способствуя глубокому погружению в предмет и изучаемую эпоху, является квест.

Квест (квестор) происходит от латинского слова - quaero, что означает - ищу, разыскиваю, веду следствие. В Италии так назывался полицейский чин, в Древнем Риме – служитель, осуществлявший административные либо судебные функции.

Само название - квест, от английского «quest» - поиск, изначально было именем собственным и использовалось в названии компьютерных игр

разработанных компанией Sierra On-Line: King's Quest, Space Quest, Police Quest 1990-е годы. Квест как продолжительный целенаправленный поиск, связанный с приключениями или игрой, требовал от игрока решения умственных задач.

Образовательную квест-технологию разработал профессор Университета Сан-Диего в США Берни Додж в 1995 году. И это был способ организации поисковой деятельности в учебном процессе и использование обучающимися информации из интернет - источников.

К сожалению, методической литературы по созданию музейных квестов в качестве образовательных технологий немного. Да и сам квест выделяют, где то в педагогическую технологию, потому что он открывает возможность изучения учебных предметов в новом образовательном формате, широко используя межпредметные связи, то в информационную, в связи с активной передачей информации и обеспечением взаимодействия преподавателя и обучаемого в современных системах образования, а где-то говорится, что это игра, но игра дидактическая, так как налицо все ее признаки: временная законченность, определенные правила, результат и отведенные роли и задачи для учащихся.

Но, как бы мы не рассматривали квест, в любом случае, он может быть направлен на формирование соответствующих образовательных компетенций у учащихся, которые определяют качество современного образования.

Технология квест позволяет сформировать не только ключевые компетенции, но и образовательную мобильность, которая формирует умения учиться в разных культурных средах, опираясь на различные культурные источники, а в нашем случае, на музейную экспозицию, а не только на учебники и непосредственное взаимодействие с учителем.

Доказано, что современные дети лучше усваивают знания в процессе самостоятельного добывания и систематизирования новой информации при использовании активных методов обучения. Урок в форме квеста способствует воспитанию и развитию качеств личности, отвечающих требованию информационного общества, раскрытию способностей и стремления к творчеству.

Квест дает возможность учащимся прочувствовать реальные процессы, проживать конкретные ситуации, проникать вглубь явлений, моделировать новые идеи, образы. Участнику квеста необходимы навыки поиска, анализа, логического мышления, умения хранить, передавать, сравнивать и на основе сравнения синтезировать новую информацию, навыки самостоятельной и групповой работы.

Квест-технология формирует такие учебные умения как умение формулировать проблему, планировать свою деятельность, критически мыслить, взвешивать альтернативные мнения, самостоятельно принимать продуманные решения. Квест способствует развитию креативного

мышления, раскрытию творческого потенциала ребенка, стимулирует познавательную мотивацию.

Квест как музейно-педагогическая технология преследует следующие цели: стремление обучить детей умению воспринимать предметный мир культуры, развивать у них ценностное отношение к окружающему миру, способность бережно относиться к историческому наследию, воспитывать эстетические и нравственные идеалы, патриотизм и музейную культуру.

Цель музейного квеста – получить ответ на поставленный вопрос, – лично значимый для каждого школьника, ведь встреча с культурой и историей событие важное, индивидуальное и неповторимое.

В рамках изучаемой в 6 классе темы «Культура и быт Древней Руси» нами был разработан и проведен квест-урок «Рождение русской рубахи».

Квест был проведен в школьном музее «Традиция» ГБОУ Школа №962 с использованием материалов экспозиции «Крестьянский быт».

Маршрутные задания и поставленные перед учащимися задачи помогли глубже изучить материал урока, расширить и обогатить знания учащихся по предмету.

Музейный квест-урок может состоять из разного количества этапов.

В нашем случае их было пять.

Первый этап – подготовка к квесту: сообщение учащимся о предстоящем событии, создание педагогом интриги, определение времени и места игры, количества участников. На этом же этапе разрабатывается сюжет, и намечаются маршруты путешествия, составляются задания, загадки, формулируются вопросы, определяются предметы в экспозиции, на поиски которых и будут нацелены игроки.

Второй этап - введение в квест: ознакомление с правилами квеста и адаптация в музейной среде, инструктирование по технике безопасности. На этом этапе распределяются роли между участниками, идет информирование о маршрутах и подсказках, которые помогут в решении поставленных задач.

Третий этап – непосредственно квест.

Участники квеста получают маршрутные листы. И с ними следуют по маршруту, выполняя задания, в которых содержатся сведения об экспонатах экспозиции, размещены материалы, необходимые для поиска ответов на вопросы, творческие испытания, логические задачи.

Задания квеста могут быть нескольких видов: исследовательские, где участники должны отыскать информацию; соревновательные, где нужно обязательно быстро пройти миссию; интеллектуальные, где необходимо решить кроссворды, загадки, ответить на вопросы викторины и другие головоломки.

Исходя из того, что Quest в переводе с английского — продолжительный целенаправленный поиск, участники, для того чтобы получить следующее задание, должны получить правильный ответ на предыдущее. В целом, суть действий сводится к тому, чтобы как можно быстрее и правильнее выполнить все задания и прийти на финиш.

После успешного выполнения заданий, участники получают «буквы» из которых им предстоит собрать ключевую фразу.

Четвертый этап – проверка результатов, определение победителя. На этом этапе ставятся вопросы, позволяющие выявить уровень усвоения материала, понимания темы и ее значение.

Пятый этап – подведение итогов. На этом этапе происходит осмысление действий, приобретенного опыта. Участники обмениваются впечатлениями и выражают свои эмоции.

В зависимости от задач и сюжетной линии квесты могут быть: линейными или последовательными, в которых задания разгадываются по очереди, одно за другим; штурмовыми, где все участники погружаются в игру одновременно, получают базовое задание и перечень точек с подсказками, самостоятельно выбирая траекторию движения и способы решения задач; кольцевыми, где тот же «последовательный» квест, состоящий из нескольких содержательных линий, замкнут в круг, а участники стартуют с разных точек, которые будут для них финишными.

Подводя итоги, отметим, что квест как образовательная, интерактивная технология, позволяет вовлечь учащихся в активное познавательное действие, развивая интерес к предмету, воспитывая уважение к культурным традициям. Квест способствует формированию творческих способностей, навыков самостоятельного мышления и исследовательской деятельности. Решая логические задачи и находя ответы на непростые вопросы, участники квеста расширяют свой кругозор, оттачивают эрудицию, совершенствуют умение самостоятельно работать с информацией, что положительно сказывается на всем процессе обучения.



БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЙ СПИСОК

1. Веб-квест – как новая технология проблемного обучения в системе российского образования // Internet: www.t-blohina.com/news/ved-kvest-tehnologii/
2. Интернет-журнал «Мир науки» ISSN 2309-4265 <http://mir-nauki.com/> Выпуск 3 - 2015 июль — сентябрь <http://mir-nauki.com/issue-3-2015.html> URL, Каравака А.А. Урок-квест как педагогическая информационная технология и дидактическая игра, направленная на овладение определенными компетенциями.
3. Осяк С.А., Султанбекова С.С., Захарова Т.В., Яковлева Е.Н., Лобанова О.Б., Плеханова Е.М. Образовательный квест – современная интерактивная технология // Современные проблемы науки и

образования. – 2015. – № 1-2.; URL: <http://www.science-education.ru/ru/article/view?id=20247>

4. Сокол И.Н. Квест: метод или технология? / И.Н. Сокол // Компьютер в школе и семье. - 2014. -№ 2. - С. 28–32.