

Секция «Инновации в исследованиях литературы и литературное образование»

Сущность использования квеста как активной формы организации проектной деятельности обучающихся на уроке литературы

Можеев Максим Александрович

Студент (бакалавр)

Мордовский государственный педагогический университет им. М. Е. Евсевьева, Россия

E-mail: mokeevmaksim250@gmail.com

В современном мире проектная деятельность является одним из новых и эффективных методов обучения, который способствует развитию творческого потенциала, самостоятельности и ответственности обучающихся. Проектная деятельность предполагает решение определенной проблемы или задачи с использованием различных источников информации, средств коммуникации и технологий.

Квест - это вид обучающей игры, в которой участники должны выполнить ряд заданий, связанных определенной темой или сюжетом, и добиться поставленной цели. Квест может быть как реальным, так и виртуальным, то есть осуществляться с помощью компьютера и Интернета. В последнем случае принято говорить о веб-квесте.

Веб-квестом называют интерактивную образовательную деятельность, в ходе которой используется Интернет как основной источник информации и средство коммуникации. Веб-квест состоит из нескольких обязательных элементов: введения, задания, ролей, ресурсов, процесса, оценки и заключения.

- Квест позволяет учащимся самостоятельно исследовать определенную тему или проблему, связанную с литературным произведением, автором, эпохой, жанром и т.д. Учащиеся получают задание, которое требует от них поиска, анализа, синтеза и представления информации, используя различные источники информации.

- Квест способствует развитию творческого потенциала, критического мышления, коммуникативных и информационных компетенций учащихся.

- Квест повышает мотивацию и интерес учащихся к изучению литературы, так как он представляет собой игровую форму обучения, в которой учащиеся становятся активными участниками учебного процесса, а не пассивными слушателями.

При создании и проведении квеста целесообразно говорить о трёх основных этапах, а именно подготовка к квесту (подготовительный), проведение квеста (основной) и подведение итогов квеста (рефлексивный).

На этапе подготовки учитель или организатор квеста определяет цель, тему, сюжет, участников, роли, правила, ресурсы, критерии оценки и сроки проведения квеста. Также на этом этапе учитель подбирает или создает задания для квеста, которые могут быть теоретическими, практическими, творческими, поисковыми, логическими и т.д.

В ходе основного этапа участники квеста знакомятся с целью, темой, сюжетом, правилами и критериями оценки квеста. Они также формируют команды, выбирают роли и получают первое задание. Затем участники выполняют задания по очереди, используя различные ресурсы, исходя из своих ролей и сотрудничая в командах. После выполнения каждого задания участники получают обратную связь, подсказки, баллы или следующее задание.

На этом этапе учитель или организатор квеста оценивает работу участников по заданным критериям, подводит итоги, объявляет победителей и награждает их. Также на этом этапе участники и учитель анализируют и рефлексиируют свою деятельность, обсуждают достоинства и недостатки квеста, выражают свои впечатления, эмоции, мнения и пожелания. Учитель также делает выводы о достижении цели квеста, эффективности и качестве заданий, ресурсов, организации и управления квестом.

Чтобы повысить эффективность усвоения предмета, учителю необходимо применять новейшие технологии. Как раз к таким технологиям и относится квест, который позволяет разнообразить учебный процесс и сделать его увлекательным для школьников. В данной статье мы рассмотрели квест как одну из современных технологий активного обучения, в контексте проектной деятельности, которая способствует развитию познавательной, творческой и коммуникативной деятельности обучающихся на уроке литературы.

Источники и литература

- 1) Божьева, К. М. Образовательные квест-технологии на уроках литературы в средней школе / К. М. Божьева, Т. А. Колоскова // Сборник научных статей по итогам Международного научного фестиваля молодёжного проектирования-2020, Орехово-Зуево, 27–29 апреля 2020 года. – Орехово-Зуево: Государственный гуманитарно-технологический университет, 2020. – С. 48-55. – EDN SYQSTP
- 2) Ковтун, И. Н. Технология организации квест-игр на уроках литературы в основной школе / И. Н. Ковтун // Гуманитарная парадигма. – 2021. – № 1(16). – С. 99-105. – EDN SUZOLQ.
- 3) Никищенко, Л. М. Использование квест-технологии на уроках русского языка и литературы для активизации учебной деятельности обучающихся / Л. М. Никищенко // Научный альманах. – 2022. – № 10-2(96). – С. 31-33. – EDN QKVFJP.
- 4) Федулова, Ю. А. Квест как одна из форм организации проектной деятельности с обучающимися / Ю. А. Федулова, А. Ю. Чикин, Я. А. Федулова // Опыт, инновации и перспективы организации исследовательской и проектной деятельности дошкольников и учащихся : материалы VII Всероссийской научно-практической конференции, Сочи, 20–22 октября 2022 года. – Краснодар: Государственное бюджетное образовательное учреждение дополнительного профессионального образования «Институт развития образования» Краснодарского края, 2022. – С. 63-66. – EDN DOWJZG.
- 5) Шахова, О. А. Использование веб-квестов в проектной деятельности школьника / О. А. Шахова // Информационные технологии в образовании : V Всероссийская (с международным участием) научно-практическая конференция, Саратов, 08–09 ноября 2013 года. – Саратов: ООО "Издательский центр "Наука"", 2013. – С. 331-332. – EDN SFVCZD.