

Особенности формирования заданий для квеста по истории города с использованием игровых технологий

Аннотация: В статье анализируется образовательная игра - квест, как комплекс современных технологий, формирующий творческую личность. В частности, раскрывается алгоритм построения квеста: его структура, содержание и регламентация. Особую важность приобретает специфика формирования заданий для квеста, для которых необходима не только содержательная часть, но и заданный маршрут, сопроводительная информация и пр.

Ключевые слова: информационные технологии, игровые технологии, квест, исторический квест, маршрут, исторический источник, команда, алгоритм, вейвер.

Сегодня система образования нацелена на формирование такой личности обучающегося, которая, умело занимаясь саморазвитием и самосовершенствованием, могла бы отвечать запросам современного общества с его многообразием сфер деятельности и быстротой их изменений.

Задача преподавателя, опираясь на инновационные методики, не только вызвать интерес к предмету, «пробудить» мотивационную сторону, но и вывести обучение из рутинного состояния. Важным инструментом активизации познавательной деятельности обучающихся, формирования знаний об истории родного края, воспитания любви к малой Родине всё чаще становится образовательная игра. Игровая деятельность выстраивается с помощью специально разработанного алгоритма действий, способов и условий, с помощью которых организуется деятельность участников игры.

Ранее, в статье «Игровые технологии в образовании (на примере квеста)» [3], рассказывали об историческом опыте проведения игры и перспективах использования игровой технологии в наши дни. В этой работе раскроем поэтапную реализацию квеста с момента определения его темы, цели и, заканчивая подведением итогов игры.

На первом этапе построения квеста необходимо определить его тему, цель и задачи. Специфика исторических квестов связана с тем, что, в первую очередь, они ориентированы на историю города, носят краеведческий характер, и, соответственно, должны быть вписаны в его пространство. По тематике квесты могут быть разнообразными и охватывать, в целом, историю города или отдельные её сюжеты, так, например, могут быть заданы подоб-

ные темы «Иркутск дореволюционный», «Иркутск советский» «Иркутск купеческий», «Иркутск театральный», «По местам боевой славы» и т.п. Тема квеста определяет и его цель. Что касается задач квеста, то они могут быть самыми разнообразными: образовательными, воспитательными, интеллектуально-развивающими, организации досуга и т.п.

Следующий этап построения квеста связан с поиском и подбором научной литературы, исторических источников, картографического и фото материалов как для подготовки заданий квеста, так и для составления списка литературы для его участников. Глубокое знание исторического материала в совокупности с хорошей ориентацией в пространстве города залог удачного составления заданий.

При подготовке маршрутов необходимо руководствоваться следующими правилами:

1. Безопасность маршрута.
2. Равнозначность заданий разных команд не только по количеству объектов, виду заданий, но и по протяженности маршрута.
3. Соответствие маршрута заданному времени и используемым средствам передвижения.
4. Соответствие маршрута и заданий возрасту участников.
5. Простая и доступная формулировка заданий.

Прежде, чем составлять задания и окончательно оформлять маршруты команд, необходимо сделать их пробную раскладку на карте города, убедиться в доступности и безопасности объектов поиска, проверить маршруты на отсутствие ремонтных работ, которые могут затруднить или сделать недоступным поиск нужных зданий или памятников.

Что касается заданий игры, то они могут быть самыми разнообразными и включать:

1. Фрагменты исторических источников, описывающие события, связанные с искомым зданием или местом. В качестве материала для задания могут выступать отрывки летописей, материалы публикаций в периодической печати, воспоминания и т.п.
2. Фрагменты научной или краеведческой литературы, связанные с историей темы квеста и историей объекта поиска. Фрагменты источников и научной литературы не должны быть излишне объемными.
3. Фотоматериалы. Они могут быть разнообразными и включать фотоснимки дореволюционного или советского периодов, снимки зданий или их фрагментов, сделанные организаторами игры. Фотоматериалы в зависимости от уровня сложности квеста могут быть дополнены комментариями или подсказками.
4. Изобразительные источники. В случае проведения игры, связанной с развитием художественной культуры города, в качестве заданий могут быть использованы репродукции произведений художников. Они будут своеобразной подсказкой в поиске объекта, связанного с жизнью и

творчеством конкретной личности. Репродукции могут использоваться и в других по тематике видах квеста.

5. Вещественные источники. В качестве задания может быть предложена коробочка с содержащимся в ней предметом, например, какой-нибудь деталью механизма, мемориальной вещью и т.п.

Желательно, чтобы задания, предложенные в игре, были максимально разнообразными.

Немаловажной, а иногда и не менее трудоемкой частью квеста является подготовка его методического обеспечения. Как правило, квест сопровождается специальной разработкой по его проведению. В её состав входят вводная часть (пояснительная записка), положения и правила игры, лист регистрации команды, маршрутный лист и сами маршрутные задания, список литературы и источников. В пояснительной записке определяются тематика, цель и задачи квеста, способы и формы его проведения, аудитория, на которую рассчитана игра.

Значимым элементом является «Положение» квеста, в котором могут присутствовать такие разделы, как: общие положения игры; понятия и термины, используемые в правилах; участие в игре; основы игры; технические средства; права и обязанности участников /организаторов игры; действия в случае непредвиденных ситуаций и т.п.

Особо следует оговорить содержание некоторых разделов, так в разделе «Понятия и термины» рекомендуется дать определение терминам: участник, команда, капитан команды, координатор, координационный центр, задание, подсказка, победитель, организатор, вейвер, маршрут. Раздел «Участие в игре/Игроки» определяет требования, предъявляемые к участникам (общее количество игроков, состав группы поддержки, возрастные и иные ограничения).

В «Правилах игры» определяется порядок проведения квеста, правила регистрации и сроки подачи заявок, особенности получения стартового задания, начала игры, порядок прохождения маршрута, способы его фиксации, взаимодействия с группой поддержки, особенности замены игроков, правила общения с организаторами, условия завершения игры и т.п. [4, с. 10] В том случае, если игра проходит в несколько этапов, и второй тур связан с обобщением результатов прохождения маршрута, созданием презентаций или проектов, то в разделе также указываются правила и требования, предъявляемые к ним, критерии оценивания общих результатов игры.

В разделе «Технические средства» оговариваются правила и порядок использования интернета, различных поисковых систем, использование электронной техники. Поскольку при проведении квеста нередко возникают конфликты и трения участников и организаторов, желательно в разработку включить разделы, посвященные правам и обязанностям обеих сторон [4,

с.13]. Отметить права организаторов по приостановке игры, дисквалификации команды, организации контроля за прохождением маршрута, изменению сроков проведения игры и т.п.

На наш взгляд, желательно прописать конкретный алгоритм действий команды на случай непредвиденной ситуации или происшествия (травмы участника, дорожно-транспортного происшествия и т.п.), раздел – «Действия в случае непредвиденных ситуаций».

Что касается листа регистрации команды, маршрутных листов, то они представляют собой специально подготовленные бланки. В первом случае, включают перечень участников команды, дополненные контактной информацией (номера телефонов участников; если необходимо, родителей, классного руководителя; адресами проживания), указанием класса и учебного заведения. Маршрутный лист представляет собой бланк маршрута, который участники будут заполнять по мере выполнения заданий. В качестве своеобразного листа о прохождении инструктажа по технике безопасности каждым участником игры может быть приложен вейвер. Далее, как уже отмечалось выше, идут уже непосредственно маршруты, список литературы и источников.

Следующим этапом выступают организация и проведение квеста. Игра может проводиться для учащихся одной параллели, разных классов и школ, вузов и т.п., поэтому первым шагом является создание информационного объявления, листка или письма и, соответственно, ознакомление с ним потенциальных участников, в том числе путем рассылки на электронную почту. При этом представляется целесообразным к информации о квесте прикрепить положения и правила игры, лист регистрации команды, указать точные сроки подачи заявки и проведения мероприятия [4, с.15,18].

Затем следует процесс регистрации команд, он может быть очным, а также проводиться в электронном формате. Организаторам рекомендуется при подаче заявки осуществлять обратную связь с командами или их капитанами. В оговоренный организаторами день капитаны команд получают так называемое «стартовое задание», которое определяет место общего сбора и начала квеста (пространство и время).

Обязательным моментом, который должен быть проведен перед началом игры, является инструктаж команд по правилам дорожного движения, и технике безопасности. В вузах и сузах существуют специальные книги инструктажа студентов, в которых участники игры должны расписаться на предмет его прохождения.

Во время сбора команд перед стартом организаторы должны еще раз ознакомить участников с правилами проведения игры, формой фиксации выполненных заданий, сроками и местом завершения игры, представить команды, раздать маршрутные листы и пакет заданий, а также лист телефонов для экстренной связи. Большой интерес среди школьников и студентов вызывают квесты, которые требуют дополнительной подготовки: определения

названия команды, составления речевки, проведения самопрезентации. Такая форма не только делает игру интереснее, но и позволяет участникам разных команд познакомиться друг с другом.

Организаторы игры могут в качестве наблюдателя отправить одного из своих членов в каждую команду. В ходе игры организаторы должны контролировать, чтобы команды не разделялись для более быстрого прохождения маршрута. А при проверке маршрутного листа и прилагаемых к нему фотографий с объектом поиска устанавливали наличие в них одних и тех же участников. Для фиксации времени прохождения маршрута организаторам рекомендуется подготовить специальный бланк, в котором бы отмечалось время выдачи маршрутных заданий и время финиша команды.

Проверка маршрутных листов и прилагаемых к ним материалов, может быть осуществлена как в день проведения квеста, так и в специально установленный организаторами срок. Для подведения итогов приглашаются все команды-участники. К сожалению, по результатам игры нередко ситуации, когда при прохождении маршрутов участники набирают одинаковое количество баллов. В таком случае представляется целесообразным провести второй тур квеста, в котором участникам предлагается подготовить презентацию по местам, зданиям и т.п., которые они нашли, выполняя задания. Включить данные по истории в рамках тематики, заявленной в квесте.

Подведение итогов должно быть организаторами тщательно продумано. Здесь не стоит ограничиваться только награждением команд-призеров. Уместно будет сделать краткий обзор прохождения самой игры с видео- и фото-материалами, отметить использование командами находчивости, быстрой координации действий, а так же указать на ошибки команд.

Таким образом, если игровой процесс в рамках квеста организовать по предложенной схеме, то данная игра получится увлекательной, интересной, максимально познавательной и поможет обучающимся развить творческое мышление, способность к рефлексии и самопознанию, умение работать в коллективе, а также умение находить и обрабатывать информацию. Обучающийся сможет полностью погрузиться в глубину истории города, раскрыть свои возможности.

Список использованной литературы:

1. Буданова Н.Г. Методика проведения учебных занятий с применением педагогической технологии «Квест» (метод проектов) [Текст]//открытыйурок.рф/статьи/662352

2. Михайленко Т.М. Игровые технологии как вид педагогических технологий [Текст]//Педагогика: традиции и инновации: Материалы Международ. Науч.конф. (г. Челябинск, октябрь 2011 г.) Т.1 – Челябинск, 2011 - с.140-146

3. Неклюдова А.В., Шахерова С.Л. Игровые технологии в образовании (на примере квеста) // Проблемы и пути развития профессионального

образования: Сб. ст. Всерос. науч.-метод. конф. ИрГУПС, 15-18 апреля 2019 г. – Иркутск: ИрГУПС, 2019. – С. 268-272.

4. Неклюдова А.В., Шахерова С.Л., Шергин Д.Л. Внеурочная работа учителя истории / А.В. Неклюдова, С.Л. Шахерова, Д.Л. Шергин. – Иркутск: Изд-во «Репроцентр А-1», 2018. – Вып. I, ч. 4. – 70 с.

Информация об авторах

Неклюдова Анастасия Васильевна - кандидат исторических наук, доцент кафедры «Философия и социально-гуманитарные науки», Иркутский государственный университет путей сообщения, Российская Федерация, 664074, Иркутск, ул. Чернышевского, 15,
e-mail: neklyudova_nast@mail.ru

Шахерова Светлана Леонидовна - кандидат исторических наук, доцент кафедры истории и методики, Иркутский государственный университет, Российская Федерация, 664003, Иркутск, ул. Карла Маркса, 1,
e-mail: svetlanashakh@rambler.ru