
АКТУАЛЬНЫЕ ПРОБЛЕМЫ СОВРЕМЕННОЙ ПЕДАГОГИКИ И ОБРАЗОВАНИЯ

УДК 371.384

В. Ю. Данилова

ИСТОРИКО-ГЕОГРАФИЧЕСКИЙ КВЕСТ КАК ОДНА ИЗ ФОРМ РАБОТЫ НА ДЕЯТЕЛЬНОСТНОЙ ОЛИМПИАДЕ ШКОЛЬНИКОВ

В статье рассмотрены подготовка и проведение историко-географических квестов для Деятельностных олимпиад школьников, проводившихся во Владимире в 2017 – 2020 гг. Квесты носят междисциплинарный характер, что является одним из главных принципов Деятельностной олимпиады. Охарактеризованы этапы проведения квестов, принципы их построения, рассмотрены предметные и метапредметные умения, которые можно развивать на базе квестов. Квест представлен как форма соревнования команд.

Ключевые слова: Деятельностная олимпиада, историко-географический квест, городской пешеходный квест, соревнование, междисциплинарность, работа в команде, практические умения.

Данная статья написана по результатам составления и проведения квестов на четырех Деятельностных олимпиадах школьников (март 2017 г., декабрь 2017 г., март 2019 г., февраль 2020 г.), проходивших на базе Владимирского государственного университета имени А. Г. и Н. Г. Столетовых в г. Владимире.

Цель данной работы – охарактеризовать такую форму проведения Деятельностной олимпиады школьников, как историко-географический квест, показать его возможности и преимущества в работе с подростками, рассмотреть принципы составления, проведения и оценивания квестов на олимпиадах.

Использование квестов – это популярное направление в современной педагогике. Анализ новейших публикаций показывает, что квесты разных видов успешно используются в работе с дошкольниками [6], школьниками [1; 5] и студентами [3; 4; 7]. Здесь можно отметить информационные квесты (веб-квесты, по американской терминологии), комнаты-квесты, квесты по городу, квест как знакомство с учебным учреждением. Также очень активно квесты используются в сфере туризма, организации досуга и развлечений [2]. Авторы отмечают, что именно такая форма работы, как квесты, подходит для современных подростков и молодых людей, вызывает у них интерес [4, с. 3 – 4; 7].

Методы исследования вопроса, которые применялись автором, следующие: разработка квестов и их проверка на практике в ходе Деятельностных олимпиад школьников, изучение и анализ устных отзывов ребят, участвовавших в квесте, устных рассказов и записанных наблюдений за командами студентов-наставников, изучение отзывов педагогов, руководивших командами на олимпиаде, беседы с родителями некоторых участников квестов.

На Деятельностных олимпиадах квест представлял собой форму соревнования команд. В каждой команде изначально было восемь человек, однако для прохождения квестов ребята делились на более мелкие команды по четыре человека. Таким образом, в младшей команде оказывались ученики 4 – 5-х классов, а в старшей команде – ученики 6 – 7-х классов. Квест имел образовательную и деятельностную направленности, поскольку предусматривал знакомство с определенными объектами города и выполнение заданий, за которые ставились баллы. По форме прохождения он представлял собой городской пешеходный квест в центральной части города Владимира с привязкой старта и финиша к корпусу № 8 ВлГУ (ул. Никитская, д. 1).

Охарактеризуем *этапы проведения квеста*.

1. Общий сбор команд и установка на квест. На этом этапе важно замотивировать ребят, объяснить им, в чем интерес квеста: пройти по карте, как путешественники, не потеряться, узнать что-то новое о городе, успешно выполнить задания. Каждой команде выдается карта с нужным участком города и

распечатанные задания, ответы на которые надо записать после возвращения с маршрута в аудиторию. Объясняются правила прохождения квеста, особый упор делается на необходимость соблюдения правил дорожного движения. Команды знакомятся с выданными им материалами и при желании задают уточняющие вопросы организаторам.

2. Прохождение командами маршрута, поиск ответов на задания. Время прохождения квеста ограничивалось (от 45 до 60 минут в разные годы), но при этом не учитывалось, какая из команд пришла раньше, а какая позже, потому что организаторы олимпиады делают акцент не на скорость, а на внимательность и вдумчивость прохождения маршрута. Во время прохождения квеста разрешается фотографировать и записывать информацию, но не разрешается пользоваться интернет-ресурсами. В этом принципиальное отличие квеста на Деятельностной олимпиаде от веб-квестов, которые построены на работе с интернет-ресурсами [5; 9], или туристических квестов, где подразумевается активное использование средств связи [2, с. 99]. Организаторы считают, что ребята и так практически постоянно пользуются Интернетом, а в данном случае делается упор на визуальное наблюдение и работу с бумажной картой.

3. Работа в аудитории: командам дается время на письменное выполнение полученных заданий, ответы на которые они должны были найти на маршруте. Иногда по результатам полученной информации давалось одно большое обобщающее задание.

4. После того как команды сдали листки с заданиями, идет обсуждение

заданий и данных на них ответов. Работа с командами ведется фронтально. Ведущий также задает вопросы о том, какое впечатление на участников произвел квест, что им понравилось, что не получилось найти или выполнить, какие были проблемы, какие успехи или открытия.

5. Проверка организаторами квеста заданий, выставление баллов командам, определение занятых мест.

6. Награждение команд – призеров квеста (проводится в день олимпиады, следующий за квестом).

7. Анализ результатов квеста организаторами, по возможности обсуждение результатов с учителями, которые руководят командами, ответы на вопросы учителей.

Для проведенных квестов характерна *междисциплинарность*. По названию квеста понятно, что основной упор делался на историю и географию. История связана в данном случае с историей города Владимира и его жителей. Вопросы могут касаться различных периодов жизни города: от древности до современности. Специальных знаний по истории от учеников не требуется, поскольку все ответы можно найти на квесте. География проявляется в том, что при прохождении квеста команды используют карту города Владимира и выполняют задания по ней. Здесь отрабатывается умение ориентироваться по карте, соотносить объекты на карте с действительностью, проверяется знание сторон света, понимание условных знаков. На II Деятельностной олимпиаде ребята по итогам квеста должны были написать сочинение – письмо жителям Владимира XXII века, то есть была связь с русским языком.

На IV Деятельностной олимпиаде при помощи учителя математики Г. Н. Сизовой в задания для школьников была интегрирована математика. Нужно было измерить высоту исторического объекта (памятника, церкви), используя в качестве единицы измерения рост одного из участников команды, а потом перевести полученный результат в метры. Затем в аудитории нужно было с учетом выбранного масштаба построить столбиковую диаграмму, где первый столбик показывал рост участника команды, а второй столбик – высоту исторического объекта.

Квесты направлены на формирование *метапредметных умений*. Назовем эти умения и приведем примеры.

1) Умение наблюдать и делать выводы из увиденного. Наблюдение – это один из главных методов получения информации во время прохождения квеста. От участников требуется найти различные объекты, поэтому они должны быть внимательными, чтобы не пропустить ничего важного.

2) Умение получать информацию из различных источников. Первый источник – это карта, которую надо уметь читать. Вторая группа источников – это различные надписи, которые встречаются в городе: мемориальные доски, надписи на памятниках, названия улиц, вывески организаций и заведений, информационные щиты, туристические указатели. Третья группа источников – материальные объекты: здания, памятники, скульптуры. Иногда в задания включаются и объекты живой природы, например: какие вечнозеленые деревья растут на Никитском бульваре?

3) Умение анализировать полученную информацию. Например, дается

такое задание: найдите здание с логотипом Россельхозбанка (РСХБ). Что изображено на логотипе? Как вы думаете, почему Россельхозбанк выбрал именно такие символы? Ведущий специально проверил эту информацию в Интернете и явного, быстрого ответа не нашел. Таким образом, командам нужно было самим логически объяснить, что могут обозначать колос и ключ на логотипе банка.

4) Умение взаимодействовать в команде. Это очень важный момент для успешного прохождения квеста, поскольку любые разногласия в команде негативно сказываются на выполнении заданий. Например, один человек захватил себе карту и не дает посмотреть никому другому: в результате команда идет не туда, куда надо. Или другой вариант: лидер команды единолично отвечает на все вопросы, не обсуждая их с другими участниками, хотя, возможно, коллективный анализ был бы удачнее и глубже. Судя по наблюдениям наставников команд, случаются разногласия и на гендерной почве. Например, однажды среди заданий для младшей возрастной группы была загадка; одна девочка сказала, что она очень любит разгадывать загадки, но мальчики даже не дали ей прочитать текст.

5) Умение выстраивать коммуникацию с взрослыми людьми. Это, с одной стороны, студент-наставник, который сопровождает команду, следит за безопасным передвижением ребят по улицам, контролирует соблюдение правил и в случае необходимости направляет действия команды (но прямые подсказки запрещены). С другой стороны, в квест включаются задания, которые требуют обратиться с вопросами к прохожим.

Командам также разрешается заходить в любые здания, разговаривать с людьми в зданиях и на улицах, чтобы найти ответы на полученные вопросы. Например, команда получает задание найти дом с мемориальной доской, посвященной какому-либо человеку. Далее ребята должны задать вопрос трем прохожим, знают ли они этого человека, и записать ответы. Подобные задания требуют определенной смелости, поскольку приходится обращаться к незнакомым людям. Но, как правило, команды с этим справляются. Есть примеры того, что ребята обращались за помощью в музеи, к сотрудникам тех зданий, про которые были заданы конкретные вопросы (например, Театр драмы, Михаило-Архангельская церковь, ЦУМ «Валентина»), к сотрудникам ДПС.

Рассмотрим *принципы построения квеста*, которых придерживался автор статьи, разрабатывая их для Деятельностных олимпиад:

1) квест должен быть направлен на самостоятельный поиск информации, поскольку слово «поиск» заложено в самом значении слова «квест»;

2) часть заданий квеста должна быть направлена не только на поиск, но и на осмысление информации и работу с ней. Вот что говорит о веб-квестах их разработчик, американский преподаватель Б. Додж: «Веб-квест построен вокруг захватывающего и посильного для выполнения задания, которое стимулирует более высокий уровень мышления. Это касается какой-либо работы с информацией. Мышление может быть творческим или критическим и включает в себя решение проблемы, высказывание суждений, анализ или синтез

информации» [9]. Мы в данном случае говорим не о веб-квесте, а о пешеходном квесте по городу, но принципы работы с полученной информацией остаются: необходимо развивать мышление учеников, то есть должны быть вопросы на анализ, сравнение, размышление, аргументацию своей точки зрения. Например: «Представьте, что во Владимир приехал турист и хочет остановиться в гостинице. По ходу вашего маршрута найдите для туриста подходящую гостиницу. Объясните, чем вам понравилась именно эта гостиница». В этом задании нужно убедительно обосновать свой выбор, тем более что на маршруте ребята могли найти не одну, а несколько гостиниц. В ответе принимаются любые логичные аргументы; так, команды отмечали, что выбранная ими гостиница удобно расположена, поскольку находится в центре города, представляет собой красивое здание, ее легко найти, в гостинице есть выбор – уровень «три звезды» или «четыре звезды»;

3) задания квеста должны привлекать внимание участников к интересным объектам города, например: памятник в виде пера, вставленного в чернильницу, фонари в виде одуванчиков, мемориальная доска в виде носа корабля. Поскольку речь идет о младших подростках, для них важно увидеть что-то интересное, визуально необычное и привлекательное. Здесь задания квеста пересекаются с таким направлением в современной педагогике, как обучение через удивление (Learning through Wonder): известно, что удивление может быть началом познания и рассмотрения объекта с разных сторон [8, р. 22];

4) некоторые задания должны носить образовательный характер: в случае историко-географического квеста можно обращать внимание участников на важные исторические и природно-географические объекты, на известных жителей города разных периодов, развивать предметные географические и исторические умения. Про работу с картой было сказано выше. К этому можно добавить развитие хронологических умений, большой простор для которых дают мемориальные доски с датами. Один из самых ходовых вопросов на квесте: посчитайте, сколько лет (можно добавить – месяцев, если есть полная дата) прошло от такого-то события, указанного на мемориальной доске, до нашего времени;

5) задания квеста по возможности должны быть сформулированы в интересной для ребят форме. Это не всегда легко сделать, но иногда сами объекты города дают подсказку. Например: найдите здание с надписью «Займи мозг!». Что рекламирует эта надпись, и чем в данном случае можно занять мозг? (Речь шла о типографии, где печатались газеты с кроссвордами и сканвордами.);

6) задания должны быть посильными для выполнения, то есть необходимо учитывать возраст участников;

7) задания должны быть разной степени трудности. Слишком простой квест мало чему научит ребят, не даст им испытать себя, а слишком сложный квест вызовет у них уныние и разочарование в своих силах. С другой стороны, сложные задания необходимы потому, что проводится именно олимпиада, где должен быть выявлен победитель. При необходимости к сложным заданиям

можно давать подсказки. Например: отметьте на карте место, на котором планируется установить памятник А. С. Пушкину. Подсказка: на другом конце аллеи – князь на коне.

В 2017 и 2018 гг. автор статьи делал одинаковый маршрут квеста для всех команд 4 – 5-х классов и другой (но тоже одинаковый) маршрут для всех команд 6 – 7-х классов. Маршрут был прописан в листе с заданиями и обозначен стрелками на карте. Это объяснялось соображениями безопасности: не хотелось, чтобы какая-нибудь команда потерялась в городе. Однако при таком подходе к делу был один существенный недостаток: команды шли друг за другом и повторяли друг за другом многие действия, а также нередко копировали и чужие ошибки. Набравшись опыта, в 2020 г. на V Деятельностной олимпиаде ведущий решил рискнуть и отправить команды по открытым маршрутам. Речь шла о младшей возрастной группе, поскольку старшие получили немного другое задание. Любопытно было узнать, как поведут себя младшие подростки и насколько они справятся с самостоятельным выбором пути. Для каждой команды распечатывалась карта, ограниченная несколькими кварталами. Разрешалось идти куда хочешь, выполнять задания в любом порядке, но запрещалось выходить за границы карты. Объекты, найденные за пределами карты, не засчитывались. Для того чтобы все команды не пошли сразу в одном направлении, на карте от места старта была нарисована стрелка, показывающая, в каком направлении надо начинать движение. После этого команда сама выбирала маршрут. Такая организация квеста должна способствовать формированию регулятивных

навыков, а именно самостоятельному выбору пути для достижения поставленных целей. Олимпиада показала, что ни одна команда не потерялась, хотя у некоторых были проблемы с ориентировкой по карте. Кому-то пришлось два-три раза пройти по одному и тому же месту, кому-то не сразу удалось найти нужный объект, но это тоже важный принцип Деятельностной олимпиады: у команды должна быть возможность попробовать что-то сделать, совершить ошибку, попробовать еще раз, исправить, если получится, свою ошибку.

При открытом маршруте, который у каждой команды был свой, возникла проблема подбора и оценивания заданий. Нужно было сделать так, чтобы задания были однотипными для всех, и разработать для них четкие критерии ответов. Было придумано несколько видов заданий, сходных своей сущностью: например, выбрать один объект из множества, найти объект по фотографии, отметить объект на карте и т. д. К каждому виду задания были заранее прописаны критерии оценивания: за что даются полные баллы и за какие ошибки и недочеты баллы снижаются.

По результатам проведения квестов можно сделать следующий вывод. Городской пешеходный квест является эффективным мероприятием для олимпиады, поскольку он вызывает интерес у подростков, позволяет развивать как предметные, так и метапредметные умения, дает возможность при тщательном подборе и формулировке заданий разработать объективные критерии оценивания. Практические навыки, полученные на квесте, будут полезны школьникам и в обычной жизни – например, во время туристических поездок.

Литература

1. Бондарь М. А. Квест как одна из форм работы со школьниками детской общественной организации // Актуальные задачи педагогики: материалы VIII Международ. науч. конф. (г. Москва, ноябрь 2017). М. : Издательский дом «Буки – Веди», 2017. С. 80 – 82.
2. Егоренко О. А., Веденеева Е. Г. Квест как элемент культурного досуга [Электронный ресурс] // Российские регионы: взгляд в будущее. 2017. С. 92 – 105. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/kvest-kak-element-kulturnogo-dosuga> (дата обращения: 16.07.2020).
3. Калугина Ю. В., Мустафина А. Р. Анализ образовательного квеста как педагогической технологии // Преподаватель XXI век. 2016. № 4. С. 253 – 259.
4. Кичерова М. Н., Ефимова Г. З. Образовательные квесты как креативная педагогическая технология для студентов нового поколения [Электронный ресурс] // Интернет-журнал «Мир науки». 2016. Т. 4. № 5. URL: <http://mir-nauki.com/PDF/28PDMN516.pdf> (дата обращения: 15.07.2020).
5. Каравка А. А. Урок-квест как педагогическая информационная технология и дидактическая игра, направленная на овладение определенными компетенциями [Электронный ресурс] // Интернет-журнал «Мир науки». 2015. № 3. URL: <http://mir-nauki.com/PDF/45PDMN315.pdf> (дата обращения: 15.07.2020).
6. Кривдина Н. Н. Развитие социальной и коммуникативной активности дошкольников в образовательных квестах // Филологическое образование в период детства. 2016. № 23. С. 146 – 148.
7. Сенченко И. Н. Образовательные квесты: опыт проведения и научно-практический потенциал // Гуманитарные и социальные науки. 2017. № 6. С. 293 – 299.
8. Ferguson R., Coughlan T., Egelandstal K. and others. Innovating Pedagogy 2019: Open University Innovation Report 7. Milton Keynes: The Open University, 2019. 43 p. [Электронный ресурс]. URL: <https://iet.open.ac.uk/file/innovating-pedagogy-2019.pdf> (дата обращения: 16.07.2020).
9. Starr L. Meet Bernie Dodge: The Frank Lloyd Wright Of Learning Environments [Электронный ресурс] // Education World. Updated 02/28/2012. URL: https://www.educationworld.com/a_issues/chat/chat015.shtml (дата обращения: 16.07.2020).

References

1. Bondar` M. A. Kvest kak odna iz form raboty` so shkol`nikami detskoj obshhestvennoj organizacii // Aktual`ny`e zadachi pedagogiki: materialy` VIII Mezhdunar. nauch. konf. (g. Moskva, noyabr` 2017). M. : Izdatel`skij dom «Buki – Vedi», 2017. S. 80 – 82.
2. Egorenko O. A., Vedeneeva E. G. Kvest kak e`lement kul`turnogo dosuga [E`lektronny`j resurs] // Rossijskie regiony`: vzglyad v budushhee. 2017. S. 92 – 105. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/kvest-kak-element-kulturnogo-dosuga> (data obrasheniya: 16.07.2020).

3. Kalugina Yu. V., Mustafina A. R. Analiz obrazovatel'nogo kvesta kak pedagogicheskoy tekhnologii // Prepodavatel' XXI vek. 2016. № 4. S. 253 – 259.
4. Kicherova M. N., Efimova G. Z. Obrazovatel'ny'e kvesty' kak kreativnaya pedagogicheskaya tekhnologiya dlya studentov novogo pokoleniya [E'lektronny'j resurs] // Internet-zhurnal «Mir nauki». 2016. T. 4. № 5. URL: <http://mir-nauki.com/PDF/28PDMN516.pdf> (data obrashheniya: 15.07.2020).
5. Karavka A. A. Urok-kvest kak pedagogicheskaya informacionnaya tekhnologiya i didakticheskaya igra, napravlennaya na ovladenie opredelenny'mi kompetencyami [E'lektronny'j resurs] // Internet-zhurnal «Mir nauki». 2015. № 3. URL: <http://mir-nauki.com/PDF/45PDMN315.pdf> (data obrashheniya: 15.07.2020).
6. Krivdina N. N. Razvitie social'noj i kommunikativnoj aktivnosti doskol'nikov v obrazovatel'ny'x kvestax // Filologicheskoe obrazovanie v period detstva. 2016. № 23. S. 146 – 148.
7. Senchenko I. N. Obrazovatel'ny'e kvesty': opyt provedeniya i nauchno-prakticheskij potencial // Gumanitarnye i social'nye nauki. 2017. № 6. S. 293 – 299.
8. Ferguson R., Coughlan T., Egelanddal K. and others. Innovating Pedagogy 2019: Open University Innovation Report 7. Milton Keynes: The Open University, 2019. 43 p. [E'lektronny'j resurs]. URL: <https://iet.open.ac.uk/file/innovating-pedagogy-2019.pdf> (data obrashheniya: 16.07.2020).
9. Starr L. Meet Bernie Dodge: The Frank Lloyd Wright Of Learning Environments [E'lektronny'j resurs] // Education World. Updated 02/28/2012. URL: https://www.educationworld.com/a_issues/chat/chat015.shtml (data obrashheniya: 16.07.2020).

V. Yu. Danilova

HISTORY AND GEOGRAPHY QUEST AS ONE OF THE FORMS OF WORK AT THE ACTIVITY OLYMPIAD FOR SCHOOLCHILDREN

The paper deals with the History and Geography Quests organized and conducted at the Activity Olympiads for schoolchildren (Vladimir, Russia, 2017 – 2020). Quests are interdisciplinary as interdisciplinarity is one of the main principles of the Activity olympiad. The stages of the quests, the principles of their construction, subject and metasubject skills trained on the base of the quests are under consideration. Quest is presented as a form of a team-competition.

Key words: *Activity Olympiad, History and Geography Quest, foot city quest, competition, interdisciplinarity, teamwork, practical skills.*