***Синькова С. А.***

***учитель русского языка и литературы***

***ГБОУ школы № 320 г. Санкт-Петербурга.***

Мой опыт по реализации

личностно-ориентированного подхода в обучении школьников:

музейный квест как разновидность игровой технологии.

Одно из главных направлений развития современного образования лежит на пути решения проблемы личностно–ориентированного образования – такого образования, в котором в центре внимания педагога должна быть личность ученика.

В игровой технологии главную идею и основу эффективности результатов составляют средства, активизирующие деятельность учащихся. В ней дидактическая цель ставится перед учащимися в форме игровой задачи, а учебный материал используется в качестве её средства. В учебную деятельность вводится элемент соревнования, который переводит дидактическую задачу в игровую. Игра не заменяет полностью традиционные формы и методы обучения; она рационально их дополняет, позволяя более эффективно достичь поставленной цели и задачи конкретного занятия и всего учебного процесса. В то же время игра повышает интерес обучающихся к учебным занятиям, стимулирует рост познавательной активности, это позволяет учащимся получать и усваивать большее количество информации, способствует приобретению навыков принятия естественных решений в разнообразных ситуациях, формирует опыт нравственного выбора. Игра улучшает отношения между ее участниками и педагогами, так как игровые взаимодействия предусматривают неформальное общение и позволяют раскрыть тем и другим свои личностные качества, лучшие стороны своего характера; она повышает самооценку участников игры, так как и у них появляется возможность от слов перейти к делу проверить свои способности. Игра изменяет отношение ее участников к окружающей действительности, снимает страх перед неизвестностью. Она одновременно ставит ученика в несколько позиций. Личность находится одновременно в двух планах – реальном и условном (игровом).

Специалисты по активным методам по-разному оценивают эффективность игр в усвоении учебного материала. Если при лекционной подаче материала усваивается не более 20% информации, то в деловой игре – до 90%, поэтому авторы различных игровых методических разработок настаивают на их применении. Это одна из причин, по которой музейный квест или иная форма интерактивного занятия в музее является более эффективной для развития универсальных учебных действий, чем традиционная экскурсия – лекция.

Проведение игрового занятия в музее – педагогическая инновация последних десятилетий. На сегодняшний день это распространённая практика: каждый музей создаёт свои экскурсионные программы познавательного и игрового характера для детей, квесты выходят порой за пределы зданий и охватывают городское пространство, включая элементы ориентирования. Современный учитель должен не только включать в учебный процесс посещение музеев, но и уметь самому создавать квесты, чтобы привести учащихся к результатам, соответствующим данному этапу изучения предмета.

Однако методической литературы по созданию музейных квестов в качестве образовательных технологий немного. В основном, современные методические разработки посвящены описанию web-квестов. Отталкиваясь от этого понятия, попробуем определить основные признаки музейного квеста.

Web -квест (webquest) как технология обучения — проблемное задание c элементами ролевой игры, для выполнения которого используются информационные ресурсы Интернета. Впервые web-квест был использован в 1995 году Берни Доджем. Web-квест является проектом, в котором все материалы, предъявляемые учащимся, исходят из Интернета. Дизайн веб-квеста предполагает рациональное планирование времени учащихся, сконцентрированного не на поиске информации, а на ее использовании.

В таком случае мы можем определить музейный квест как проект, в котором ресурсным пространством является музей. Почему выделяется именно web-квесты, как педагогическая технология? Для проведения квеста необходима образовательная среда, насыщенная информацией. Такой средой в web-квестах является интернет. Музейный квест также обладает этим важным качеством - наличием насыщенного информационного поля.

Идея и общая логика квеста заключается в преодолении участниками квестового маршрута и одновременном получении новых знаний. Путь маршрута изначально неизвестен и участникам необходимо постепенно открывать его. Для этого надо отгадать загадки и, находить в пространстве музея необходимые объекты. Найденный объект содержит новую загадку для решения и т.д. Отгадка последовательно продвигает участников по пути к конечной точке маршрута, а неправильные решения не позволяют участникам двигаться дальше до появления правильного ответа. Все задания квеста являются тематическими.

Квест не базируется на каком-либо определённом школьном курсе, а является межпредметным, привлекая знания из различных предметных областей.

Осваивая игровое пространство и пребывая в свободном поиске, подростки находят источники информации, осмысливают и перерабатывают её, накапливая знания, учатся применять их в нестандартных ситуациях.

Рассмотрим ***этапы работы*** над проектом на примере квеста, который был проведен в 6 классе при изучении темы «Мифы Древней Греции».

1. Выбор темы и музея, постановка целей и задач.

Изучение темы «Мифы Древней Греции» в 6 классе не останавливается на знакомстве с сюжетами мифов. Цель: сформировать представление о мифологическом сознании, мифе как способе познания мира, определить значение древнегреческой мифологии для развития мировой культуры и искусства. Последняя задача требует наглядной демонстрации, но современных школьников уже не удивишь видеороликами и слайдами. Чтобы проникнуться духом Древней Эллады, мы идём в Эрмитаж, залы Античности.

1. Предполагаемый результат:

1) познакомиться с сюжетами мифов Древней Греции через предметы искусства; 2) осознать роль культурных и эстетических ценностей в формировании облика петербуржца; 3) осознать роль древнегреческой мифологии в мировой культуре.

1. Создание квеста. Учитель разрабатывает систему заданий и вопросов, пишет сценарий квеста. Центральное задание должно быть понятно, интересно и выполнимо. Учитель обязательно должен побывать заранее в музее, продумать детали маршрута. Важно указать, в каком зале можно найти решение поставленной задачи (номер зала можно зашифровать в виде загадки, но указать его нужно обязательно, иначе время будет потрачено впустую на поиски нужной комнаты).
2. Выбор ресурсов. В данном случае при подготовке вопросов использовался сайт Государственного Эрмитажа [**hermitage**museum.org](http://www.hermitagemuseum.org/) , литература по мифологии (Н.А. Кун «Греческая мифология», М.Я. Гаспаров «Занимательная Греция»), искусствоведению.
3. Подготовка к реализации квеста. Подготовка учащихся: чтение мифов Древней Греции, знакомство с пантеоном греческих богов. Квест рекомендуется проводить в конце изучения темы, но обязательно оставить одно занятие на рефлексию. Перед походом в музей проводится беседа о правилах поведения в общественных местах, оговариваются правила игры, время, место сбора. Класс разбивается на команды по 4-5 человек, внутри распределяются роли: капитан, координирующий действия команды, рядовые искатели, корреспондент (который затем подготовит отчёт о выполнении квеста для урока-рефлексии). Учитель приглашает родителей для сопровождения команд по музею (по одному взрослому на команду), выбирает время для проведения квеста (внеурочное), согласовывает выезд в музей с администрацией школы. Готовятся материалы: карты, маршрутные листы, инструкции.
4. Проведение квеста. Приведу примеры заданий:

Пример шифровки № зала:

|  |
| --- |
| Сколько подвигов совершит Геракл? Подставьте это число в пример, решите его и узнаете номер зала в Эрмитаже, который носит имя Геракла (в этом зале выставлены многочисленные статуи этого героя). В этом зале вас ждёт следующее задание.  **х² - 3· (х-2) = \_\_\_\_\_\_**  *х – это кол-во подвигов Геракла.* |

Поисковое задание:

|  |
| --- |
| **Зал № 116. Зал культуры и искусства античных городов Северного Причерноморья** *Спор Афины и Посейдона.*  *Титан Кекроп основал в Аттике прекрасный город на высоком холме с крутыми обрывистыми склонами. И сразу заспорили между собой любимая дочь Зевса Афина и брат его владыка морей Посейдон. Кому из двоих стать покровителем города?..*  *Прибыли на вершину того холма Зевс и остальные боги. Решили они так: кто сделает жителям лучший подарок, тот и победит в споре. Ударил \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ по скале Посейдон — забил источник. Вот это подарок! Все знают, что мало воды в Аттике. Но попробовали ее и усмехнулись: была она горько-соленой. Другую воду и не мог подарить бог моря. Затем Афина воткнула в землю свое копье, зазеленело оно и превратилось в \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_. Никто прежде не видел в Аттике таких деревьев со множеством плодов на ветвях. Все признали дар Афины лучшим... Вот почему греки считали Афину покровительницей Аттики, а название города Афины связывали с ее именем.*  Найдите в зале гидрию (разновидность вазы, глиняный сосуд), изображающую сюжет «Спор Афины с Посейдоном», рассмотрите её и ответьте на вопросы:   1. Чем ударяет Посейдон по скале? 2. В какое дерево превратилось копьё Афины? 3. Корень слова «гидрия» – греческий. Для чего использовали этот глиняный сосуд? |

Литературное задание:

|  |
| --- |
| *В собрании Эрмитажа находится работа знаменитого итальянского мастера \_\_\_\_\_\_\_– изящная Геба. Дочь Юпитера и Юноны, богиня юности преподносила амброзию и нектар богам на Олимпе. Скульптор изобразил богиню словно скользящей по облакам; она едва касается их пальцами босых ног. Легкие развевающиеся одежды усиливают впечатление движения. В то же время слоистые облака, сливающиеся с тонкими одеждами Гебы, являются дополнительной опорой фигуры.*   1. Найдите в этом зале скульптуру Гебы. Как зовут скульптора?   *Ты скажешь: ветреная*[*Геба*](http://feb-web.ru/feb/tyutchev/texts/pss06/tu1/tu1-269-.htm#ВЕСЕННЯЯ_ГРОЗА.Геба)*, Кормя [Зевесова орла](http://feb-web.ru/feb/tyutchev/texts/pss06/tu1/tu1-269-.htm" \l "ВЕСЕННЯЯ_ГРОЗА.орел), Громокипящий кубок с неба, Смеясь, на землю пролила!*   1. Вспомните название стихотворения, автора и объясните, символом чего является в стихотворении Геба и её кубок. (Дополнительные баллу тому, кто расскажет стихотворение наизусть). |

1. Рефлексия. До прохождения квеста ученикам задаётся проблемный вопрос, например: «Выберите среди увиденных вами произведений искусства наиболее понравившееся, опишите его, кратко перескажите миф. На примере этого произведения искусства расскажите о роли мифов Древней Греции в мировой культуре». К уроку-рефлексии каждая команда должна подготовить развёрнутый ответ на этот вопрос, происходит обсуждение, обмен мнениями, впечатлениями. Это и есть конечный результат квеста.

Экскурсия в форме квеста – это уникальное сочетание игры и познавательного процесса, в ходе которого происходит знакомство с особенностями, традициями и другими культурными основами территории. Большинство информации по выбранной теме участники получают не от экскурсовода в виде лекции, а добывают самостоятельно. Таким образом, повышается мотивация участников, за счет соревновательной формы деловой игры добавляется азарт, что позволяет наравне с изумительными видами города получить незабываемые и яркие эмоциональные переживания от участия в настоящей детективной истории.

Таким образом, использование личностно-ориентированного подхода на уроках литературы позволяет развивать и совершенствовать индивидуальные познавательные стратегии учащихся, обеспечивая заметный рост эффективности обучения. А включение в учебный процесс квеста как активной игровой технологии положительно влияет на интеллектуальную и эмоционально-ценностную сферы детей. Его использование дает педагогу возможность нестандартно подойти к урочной и внеурочной деятельности и преобразовывать учебный процесс – из скучного однообразного в радостный, охотно выполняемый.

Литература.

1. Пидкасистый П.И., Хайдаров Ж.С. Технология игры в обучении и развитии: учебное пособие. – М.6 МПУ, Рос. пед. агентство. 1996. – 269 с.
2. Селевко Г.К. Современные образовательные технологии: Учебное пособие. – М.: Народное образование, 1998. – 256 с.
3. Ресурсный центр. Структура веб-квеста: [электронный ресурс] <http://www.itlt.edu.nstu.ru/webquest.php>
4. [www.wearelinguists.narod.ru](http://www.wearelinguists.narod.ru) - Алгоритм разработки веб-квеста.