

Морозова Юлия Александровна,

учитель ОБЖ,

МБОУ «СОШ №6», г. Новокузнецк,

Кемеровская область

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ КВЕСТ-ТЕХНОЛОГИЙ НА УРОКАХ ОБЖ

Аннотация. В статье рассматриваются вопросы разработки и применения квестов в учебной деятельности в процессе обучения основам безопасности жизнедеятельности.

Ключевые слова: интерактивное обучения, интерактивные методы обучения, квест.

Учебный курс «Основы безопасности жизнедеятельности» был введен в школах в 1991 году. На сегодняшний день методика обучения предмету устарела и требует внедрения новых форм организации учебной деятельности в области подготовки населения в рамках гражданской обороны, защиты населения и территорий от чрезвычайных ситуаций, обеспечения пожарной безопасности и поэтому современная российская школа находится в процессе поиска оптимальных форм и методов обучения. Формирование новых моделей учебной деятельности, с широким использованием информационных и телекоммуникационных средств обучения являются главной составляющей модернизации образования.

Перед каждым учителем стоит задача создания таких условий, когда каждый ученик включён в творческую деятельность. Опыт работы показывает, что наиболее эффективен метод проектов, предполагающий использование активных форм, в том числе и во внеурочной деятельности. Одним из перспективных направлений формирования информационных и коммуникационных компетенций является технология образовательных **веб-квестов (Web Quest)**,

| СЛАГАЕМЫЕ ПЕДАГОГИЧЕСКОЙ ПРАКТИКИ

т.е. способов построения сюжета – путешествие персонажей к определенной цели через преодоление трудностей. [1, С. 4]

Образовательный квест - педагогическая технология, включающая в себя набор проблемных заданий с элементами ролевой игры, для выполнения которых требуются какие-либо ресурсы, и в первую очередь ресурсы Интернета.

До определенного времени квесты и педагогика существовали параллельно и не были связаны между собой. Революция в этом вопросе произошла благодаря компьютерным технологиям. В педагогику квест-технология пришла из мира компьютерных игр в конце XX века. Компьютерная компания «Sierra» в 90-е годы прошлого века выпустила серию игр King's Quest, Space Quest, Police Quest и т.п., которые пришлись по вкусу геймерам. Впервые термин «квест» в качестве образовательной технологии был предложен летом 1995 года Берни Доджем (Bernie Dodge), профессором образовательных технологий Университета Сан-Диего (США). Берни Доджем разрабатывал инновационные приложения Internet для интеграции в учебный процесс при преподавании различных учебных предметов на разных уровнях обучения. Квестом он назвал сайт, содержащий проблемное задание и предполагающий самостоятельный поиск информации в сети Интернет. Им были определены следующие виды заданий для веб-квестов:

- пересказ - демонстрация понимания темы на основе представления материалов из разных источников в новом формате: создание презентации, плаката, рассказа;

- планирование и проектирование - разработка плана или проекта на основе заданных условий;

- самопознание - любые аспекты исследования личности;

| СЛАГАЕМЫЕ ПЕДАГОГИЧЕСКОЙ ПРАКТИКИ

- компиляция - трансформация формата информации, полученной из разных источников: создание книги кулинарных рецептов, виртуальной выставки, капсулы времени, капсулы культуры;

- творческое задание - творческая работа в определенном жанре - создание пьесы, стихотворения, песни, видеоролика;

- аналитическая задача - поиск и систематизация информации;

- детектив, головоломка, таинственная история - выводы на основе противоречивых фактов;

- достижение консенсуса - выработка решения по острой проблеме;

- оценка - обоснование определенной точки зрения;

- журналистское расследование - объективное изложение информации (разделение мнений и фактов);

- убеждение - склонение на свою сторону оппонентов или нейтрально настроенных лиц;

- научные исследования – изучение различных явлений, открытий, фактов на основе уникальных он-лайн источников. [2, С. 3]

Также Берни Доджем предложил использовать ряд критериев, которые позволили бы дать оценку: исследовательской и творческой работы; качества аргументации, оригинальности работы; навыков работы в микрогруппе; устного выступления; мультимедийной презентации; письменного текста и т.п.

Учителя всего мира стали использовать эту технологию как один из способов успешного использования Интернета на уроках. Наибольшее распространение модель получила в Бразилии, Испании, Китае, Австралии, Голландии и Америке. В нашей стране данная технология только начинает своё распространение.

В работах отечественных ученых нет единого взгляда на сущность квеста, что и не удивительно, поскольку, являясь сравнительно новой технологией в

СЛАГАЕМЫЕ ПЕДАГОГИЧЕСКОЙ ПРАКТИКИ

педагогике, квест еще не прошел стадию теоретического обоснования. Эта работа только ведется. Проблемой квестов в нашей стране занимаются Андреева М.В., Быховский Я. С., Николаева Н.В. и другие. Педагоги общеобразовательных все чаще обращают внимание на квест как инновационную технологию и модель обучения.

В дидактике выделяют следующие виды педагогических квестов: линейные (решение одной задачи дает возможность решать следующую); штурмовые (с помощью контрольных подсказок участник сам выбирает способ решения задачи); кольцевые (по сути, тот же линейный квест только для нескольких команд, стартующих из разных точек).

Структура квеста включает в себя следующие элементы: постановка задачи (введение) и распределение ролей; список заданий (этапы прохождения, список вопросов и т. д.); порядок выполнения поставленной задачи (штрафы, бонусы); конечная цель (приз).

Таким образом, в образовательном процессе квест – это организованный вид исследовательской деятельности, для выполнения которой обучающиеся осуществляют поиск информации по указанным адресам, включающий и поиск этих адресов или иных объектов, людей, заданий и пр. В ниже приведенной таблице указаны возможные квест технологии, которые я использую на уроках ОБЖ:

Класс	Пример квест-технологии	Краткое содержание
5	Квест - игра «Найди»	Командный поиск спрятанного сокровища. Путь указывают - подсказки в виде загадок по теме: «Экстремальные и необычные ситуации».
6	Квест «Робинзоада»	Повторение пройденного материала по теме: «Автономное существование человека в природе». Основные этапы – ориентирование, конкурс грибников,

СЛАГАЕМЫЕ ПЕДАГОГИЧЕСКОЙ ПРАКТИКИ

		конкурс рыбаков конкурс вопросов и т.д.
7	Квест "Поступаем правильно"	Решение ситуационных задач, которые зашифрованы различными способами. Тематика – ЧС природного характера.
8	Квест – игра «Знать, уметь, чтобы выжить!»	Игра включает в себя движение по маршруту из 4 станций. Маршрут следования команда узнает по ходу игры, благодаря подсказкам, которые получают при выполнении заданий. На старте все команды одновременно получают первое задание (в зашифрованном виде), являющееся отправной точкой в их маршрутах. Команды проходят 4 станций: <ul style="list-style-type: none"> • Станция «Действия при возникновении ЧС»; • Станция «Тише едешь – дальше будешь»; • Станция «Первая помощь»; • Станция «Эвакуация – дымовая завеса».
9	Квест «Школа безопасности»	Команда проходит 4 этапа. На каждом этапе выполняет теоретические и практические задания, о чем ставится отметка в маршрутном листе. В маршрутном листе также указывается время прохождения каждого этапа, которое учитывается при подсчете баллов, полученных за задание. Чем меньше время – тем выше балл. Этап № 1. «ЧС природного характера». Этап № 2. «ЧС техногенного характера». Этап № 3 «ЧС техногенного характера (Безопасность на дороге)». Этап № 4 «Первая помощь».
10, 11	Квест-игра «Вместе все преодолеем»	Игра направлена на предупреждение употребления психоактивных веществ детьми и подростками, повышение интеллектуальной активности старшекласс-

СЛАГАЕМЫЕ ПЕДАГОГИЧЕСКОЙ ПРАКТИКИ

		ников, на обучение навыкам ответственного поведения в пользу своего здоровья. Смысл квеста найти все зашифрованные в заданиях способы профилактики ПАВ, получить на объекте ответ на поставленный в задании вопрос и пройти весь квест максимально быстро.
--	--	--

Выполняя квест-проект, обучающийся учится формулировать проблему, планировать свою деятельность, критически мыслить, решать сложные проблемы, взвешивать альтернативные мнения, самостоятельно принимать, хранить, передавать, сравнивать и на основе сравнения синтезировать новую информацию. В этом и заключается эффективность квест-технологии.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ:

1. Ставропольцева С. В., Гребенникова Е. В. *Квесты в обучении основам безопасности жизнедеятельности в современной школе.* – М., 2016.
2. Майоров А.Н. *Теория и практика создания квестов для системы образования.* – М.: Интеллект центр, 2015.