

## **КВЕСТ В ЛИТЕРАТУРНОМ ОБРАЗОВАНИИ** **QUEST IN LITERATURE EDUCATION**

**Аннотация:** В статье выявлены причины актуализации квест-технологии в литературном образовании, показан ее инновационный характер. Дана типология заданий. Акцентируется роль квеста в формировании у школьников интереса к чтению, читательских компетенций.

**Ключевые слова:** квест; квест-технология; игра; чтение; литературное образование.

**Abstract:** The article identifies the reasons for the actualization of quest technology in literary education, shows its innovative nature. The task typology is given. The role of the quest in the formation of student's interest in reading and reading competencies is emphasized.

**Keywords:** quest; quest-technology; game; reading; literary education.

Слово «quest» заимствовано из английского языка. Оно переводится как «поиск», «игра», «развлечение», «конкретное действие». Изначально это понятие использовалось лишь в мифологии и литературе. В 1970 году оно было использовано разработчиками компьютерных игр. С начала 2000-х годов квест стал популярным как «реальная» городская игра с различными формами, разными степенями «активности»: дневные и ночные игры, авто-экстрим (автомобильные игры и автогонки), фотоэкстрим, поисковые игры, спорт-экстрим и интерактивные игры. В последнее десятилетие актуальность квеста проявилась и в других сферах жизни. Квест используют в качестве формы театральных представлений, экскурсий по городу, туристических путешествий. Квесты стали способом организации музейно-педагогической и библиотечной деятельности. Разные области использования квеста не изменяют сути его понятия: в любом случае под этим термином понимается игра, движение к определенной цели, связанное с интригой, преодолением трудностей и поиском чего-либо.

Игровую технологию квеста применяют и в воспитательно-образовательном процессе в рамках урочной и внеурочной деятельности. При её использовании опираются на базовую модель квеста, которую можно представить в виде цепочки последовательных действий учителя и учеников: постановка проблемы – распределение ролей в группе – решение задач, загадок, головоломок – прохождение испытания – подготовка итогового продукта – рефлексия и оценка. В общетеоретическом плане И. Н. Сокол рассматривает квест как технологию, кото-

рая имеет четко поставленную задачу, игровой замысел, четкие правила и руководителя (наставника) [4]. Педагогическая квест-технология может быть направлена на получение нового знания по предмету, а может помочь обобщить уже полученные учащимся сведения.

В образовании квест-технология стала востребована благодаря ряду её достоинств. Использование квестов позволяет уйти от традиционных форм обучения детей и значительно расширить рамки образовательного пространства. Квест предоставляет возможность разнообразить воспитательно-образовательный процесс, сделать его необычным, увлекательным, мотивирующим учеников на познание и творчество. Эта технология способствует развитию аналитических способностей учеников, развивает их фантазию; дети эмоционально проживают все стадии заинтересованности – от внимания до удовлетворения. В ходе квеста реализуется и ряд метапредметных задач: обучающиеся учатся формулировать проблему, планировать свою деятельность, критически мыслить, решать сложные проблемы, взвешивать альтернативные мнения, самостоятельно принимать продуманные решения, брать на себя ответственность за их реализацию.

Квест-технологии органичны для литературного образования. Разрабатывая свои сценарии литературных квест-уроков и внеклассных мероприятий, учителя-практики осмысливают их значимость для уроков литературы. Отмечено, что квест способствует развитию у детей интереса к чтению книг, обогащению словарного запаса учащихся, воспитанию внимания, любви к книгам, умения работать в команде [3]. Проведение цикла уроков в рамках квест-технологии значительно повышает уровень мотивации обучающихся к изучению литературы, при одновременном освоении новых для них видов учебной деятельности – поисковой, проектной, аналитической, творческой [6]. При применении технологии веб-квестов (для выполнения которых используются информационные ресурсы интернета) формируется потребность в регулярном чтении научной, научно-популярной и художественной литературы (в том числе опубликованной в интернете); совершенствуются навыки анализа художественного текста на примере конкретного произведения, умение критически относиться к постоянно расширяющемуся информационному пространству [1]. Задания образовательного квеста можно разделить на четыре типа: интеллектуальные (ребусы, кроссворды, викторины), поисковые (работа с информационными ресурсами интернета), творческие (инсценировка, составление рассказа, создание рисунка), подвижные (лабиринт). От того, насколько сложными являются задания, зависит степень увлекательности игры.

Магистранткой ЮУрГГПУ Н. И. Ноздриной при реализации проекта «Волонтеры чтения» был разработан оригинальный квест по книге А. Волкова «Волшебник Изумрудного города», который в полной мере демонстрирует развивающий потенциал квеста в литературном образовании. Цель проекта – показать обучающимся сложный сюжет книги через игру, позволить ребятам пропустить жизнь героев через себя, «войти» в книгу и поразмышлять над её проблемами. Ученики проходили квест по локациям Волшебной страны, организованным в пространстве школы, чтобы помочь Элли, Страшиле, Железному Дровосеку и Трусливому Льву найти Гудвина, дабы он исполнил их желания. Проходя

по маршрутному листу, игроки на каждом этапе (Желтая страна, Розовая страна, Голубая страна, Фиолетовая страна) отвечали на вопросы по тексту произведения (для закрепления изученного материала и развития связной речи), а затем получали разминочные и основное задания. Вместе с костюмированными персонажами из книги ребята выполняли задания на командообразование («Лабиринт» и «Стройся»), играли в игру «Крокодил» и «Объясни одним словом». На заключительном этапе команды оказались у ворот в Изумрудный город, где последним заданием была театральная постановка. Завершен квест был на воспитательной ноте – беседой Гудвина с обучающимися о таких важных человеческих качествах, как сердце, ум и храбрость [2].

Для учителей-словесников важен опыт обращения к квест-технологии, для сотрудников библиотек – развития ученика как читателя. Например, Челябинская областная детская библиотека имени В. Маяковского имеет опыт в проведении квеста по сказкам Г. Х. Андерсена «Путь к сердцу Снежной королевы» [5]. В ходе квеста школьники отгадывали названия своих команд (они же – названия сказок Андерсена), на станциях решали викторины, состоящие из ребусов, отвечали на вопросы, читали отрывки из сказок, определяя произведение и его героев. Чтобы пройти этот квест и достичь цели – добыть все осколки зеркала и собрать рисунок-иллюстрацию к произведению датского писателя – ребятам нужно было предварительно подготовиться, прочитав сказки Андерсена. На этом основывается любой литературный квест: пройти его и достичь конечной цели, получить приз невозможно без чтения произведения, которому посвящен квест.

В ходе педпрактики нами был разработан квест по рассказам А. П. Чехова для 8 класса. Основной целью его является актуализация чтения рассказов А. П. Чехова подростками в игровой форме. Ученикам было дано предварительное задание – прочитать такие рассказы А. П. Чехова, как «Пересолил», «Злоумышленник», «Толстый и тонкий», «Шуточка», «Налим», «Хамелеон» и «Смерть чиновника». В литературном квесте принимали участие две команды. В начале игры они получили маршрутные листы с названиями станций в разном порядке, чтобы не мешать друг другу решать поставленные задачи. За выполнение заданий на шести этапах в зависимости от успешности их реализации команды могли получить от 1 до 5 баллов. Также команды получали один пазл портрета А. П. Чехова, чтобы в ходе квеста собрать все пазлы и восстановить портрет писателя. Задания квеста были такими:

1. «Сложи пазлы»: на этом этапе командам предлагаются иллюстрация-пазлы к семи рассказам А. П. Чехова. Ученики должны собрать семь картинок и назвать по ним названия рассказов. Такой тип заданий знакомит учеников с интерпретацией литературных текстов через художественную иллюстрацию, а также проверяет их способность проводить аналогию между изображением и содержанием произведения.

2. «Распредели героев по произведениям»: здесь выявляется уровень внимания ребят к именам героев, их способность классифицировать героев по всем названиям перечисленных рассказов. Командам нужно было сгруппировать разрезанные листы с названиями произведений и их героями.

3. «Угадай героя по портрету»: на данном этапе выявляется уровень знания учениками особенностей образов главных героев рассказов. Участники слушают характеристики героев, взятые из текста произведения, и называют имя того персонажа, чей портрет озвучен.

4. «Соотнеси»: участникам необходимо на этой станции соотнести семь предметов, фигурирующих в рассказах, с соответствующими названиями произведений, а также рассказать, какую роль выполняют эти предметы и в каком эпизоде они появляются. Эти предметы (*сани, коряга, чемоданы, телега, гайка, борзой щенок, бинокль*) являются важными для раскрытия идеи каждого рассказа, поэтому ученикам необходимо уметь объяснить их роль в произведении.

5. «Ответь на вопросы»: задаются вопросы на знание содержания произведения (*Каков род занятий Герасима и Любима в рассказе «Налим»? О ком речь: в течение нескольких минут не один раз менял своё мнение по поводу собаки, укусившей за палец одного из жителей? Кого подозревала Надя в признании в любви в рассказе «Шуточка»? О ком речь: он говорил судебному следователю, что ему некогда идти в тюрьму, потому что нужно быть на ярмарке? Каков финал рассказа «Смерть чиновника»? Как землемер напугал возницу Клима?*). Проверяется внимание учеников к конкретным деталям текста.

6. «Разгадай»: предлагается кроссворд из двенадцати вопросов, которые требуют знания рода деятельности главных героев и других ключевых деталей, важных для понимания смысла произведения.

Подобный квест может быть формой проведения урока внеклассного чтения.

Таким образом, квест-технология позволяет решить сразу несколько задач в процессе литературного образования – вовлечь каждого ребенка в читательскую деятельность, развивать читательские интересы, поисковую активность, творческие способности, формируя культурное поле школьников. Квесту сопутствует воспитание личной ответственности за выполнение работы, формирование навыков взаимодействия со сверстниками, доброжелательности, взаимопомощи.

### **Библиографический список**

1. Бадмацыренова, В. В. Web-квест как инновационная форма организации проектной деятельности на уроках литературы : методическая разработка / В. В. Бадмацыренова. – <https://infourok.ru/vebkvest-kak-innovacionnaya-forma-organizacii-proektnoy-deyatelnosti-na-urokah-literaturi-581719.html> (дата обращения: 05.04.2019).

2. Ноздрина, Н. И. Квест «Прочувствуй книгу» для «особенных» детей (по книге А. Волкова «Волшебник изумрудного города») / Н. И. Ноздрина, Н. П. Терентьева // Чтение на евразийском перекрестке : материалы Пятого международного интеллектуального форума ; науч. ред., сост. В. Я. Аскарлова, Ю. В. Гушул. – Челябинск : ЧГИК, 2019. – С. 338–344.

3. Семиохина, С. И. Квест «По страницам книг»: разработка внеклассного мероприятия / С. И. Семиохина. – <https://mega-talant.com/biblioteka/kvest-igra-po-literature-dlya-5-8-klassov-88615.html> (дата обращения: 06.04.2019).

4. Сокол, И. Н. Классификация квестов / И. Н. Сокол // Молодой вчений. –

2014. – № 6 (09). – С. 138–140.

5. Челябинская областная детская библиотека имени В. Маяковского. – [http://www.choddb.ru/news/3484/?sphrase\\_id=528290](http://www.choddb.ru/news/3484/?sphrase_id=528290) (дата обращения: 11.04.2020).

6. Шуманская, М. В. Современные технологии качественного обучения на службе ФГОС ООО: КВЕСТ на уроках литературы в 5 классе : методическая разработка / М. В. Шуманская. – <http://vilschool9.ucoz.ru/documents/2017-2018/metod-razrabotka.pdf> (дата обращения: 06.04.2019).