

УДК 372.891
ББК 74.262.68

DOI: 10.31862/1819-463X-2021-1-218-226

АКТИВИЗАЦИЯ ПОЗНАВАТЕЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ ОБУЧАЮЩИХСЯ В ХОДЕ ОРГАНИЗАЦИИ И ПРОВЕДЕНИЯ ГЕОКВЕСТОВ

П. А. Уколов

Аннотация. В статье рассматривается «геоквест» как средство реализации современной педагогической квест-технологии на основе географического содержания, определена роль геоквестов в решении проблемы развития познавательной деятельности школьников. Представлены основные аспекты организации и проведения геоквестов в контексте решения рассматриваемой проблемы. Показаны возможности геоквестов в достижении учащимися личностных, предметных и метапредметных результатов обучения по ФГОС.

Ключевые слова: квест-технология, геоквест, развитие познавательной деятельности, игровые формы учебной работы, краеведческий принцип, межпредметная интеграция.

TECHNIQUES FOR ENHANCING THE STUDENTS' COGNITIVE ACTIVITY DURING THE ORGANIZATION AND CARRYING GEOQUESTS OUT

P. A. Ukolov

Abstract. The article considers the „geoquest” as a way of implementing modern pedagogical quest technology based on geographical content, the role of geoquests in solving the problem of students’ cognitive activity development is determined. The main aspects of organizing and carrying geoquests out in the context of the problem under solution are presented. The potential of geo-quests in achieving students’ personal, subject and meta-subject learning outcomes in accordance with the Federal state educational standard is shown.

Keywords: quest technology, geoquest, cognitive activity development, game forms of educational work, local lore principle, intersubject integration.

© Уколов П. А., 2021



Контент доступен по лицензии Creative Commons Attribution 4.0 International License
The content is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License

Системно-деятельностный подход, основанный на теоретических положениях концепции Л. С. Выготского и А. Н. Леонтьева, лежит в основе Федерального государственного образовательного стандарта и призван обеспечить:

- формирование готовности к саморазвитию и непрерывному образованию;
- проектирование и конструирование социальной среды развития обучающихся в системе образования;
- активную учебно-познавательную деятельность обучающихся;
- построение образовательной деятельности с учетом индивидуальных возрастных, психологических и физиологических особенностей обучающихся [1].

Активная познавательная деятельность учащихся является одним из личностных результатов по ФГОС, в связи с чем становится актуальным поиск приемов, методов и форм работы, направленных на активизацию познавательной деятельности школьников. Современным образовательным организациям необходимы такие учебные занятия, в рамках которых ученик переходит из роли пассивного слушателя в роль активного исследователя той или иной предметной области или же попадает в поле решения метапредметных задач, тем самым развивая универсальные учебные действия, формируя метапредметные умения. Меняется и роль учителя – он перестает быть транслятором информации и источником иллюстративных знаний и становится организатором и навигатором образовательной деятельности учащихся.

Одной из главных характеристик ведущих современных педагогических технологий – проектной деятельности, проблемного обучения, игровых технологий и ИКТ – является интерактивная направленность, обеспечивающая рост учебной мотивации [2]. В контексте активизации познавательной деятельности особую роль занимают игровые приемы, используемые

учителем на уроке или во внеурочной деятельности. В частности, сейчас среди молодых людей популярным является игровой жанр «квест», который дословно переводится с английского как «поиск», «приключенческий поиск»¹. В конце 1990-х гг. с появлением и развитием сети Интернет сотрудники государственного университета в Сан-Диего (США) Б. Додж и Т. Мартч положили начало внедрению игр жанра «квест» в образовательный процесс посредством разработки так называемых веб-квестов – комплекса учебных заданий, направленных на поиск необходимой информации в интернет-пространстве [3].

Сегодня квесты – это не только поисковые задания в Интернете, но и полноценные сюжетно-ролевые игры в реальности, которые могут проводиться как с целью организации развлекательно-досуговых мероприятий, так и с целью достижения конкретных педагогических целей путем использования соответствующего комплекса методов, приемов и форм работы. Таким образом, квест может рассматриваться как педагогическая технология, которая по своей сути является комплексной, интегрирующей проблемное обучение, проектную деятельность, игровые технологии и ИКТ [4].

Учебный квест – это уникальный творческий продукт учителя-разработчика, что обуславливается широкой вариативностью возможных мест проведения квестов, использованных в игре форм заданий, задействованных в квесте объектов, с которыми проводится исследовательская работа учащихся. Вместе с тем ряд ученых (Е. А. Игумнова, И. В. Радецкая) определили основные структурные элементы квеста и требования к ним, которые следует учитывать при разработке интеллектуальной игры [3]. Рекомендации по организации учебных квестов обобщены в табл. 1.

Приведенная в таблице технологическая карта, составленная на основе ФГОС, является примером творческого подхода к

¹ <https://dic.academic.ru/dic.nsf/ruwiki/121518/%D0%9A%D0%B2%D0%B5%D1%81%D1%82>

**Технологическая карта учебного квеста
(по Е. А. Игумновой, И. В. Радецкой [3])**

Элементы структуры	Требования к разработке квеста
Название	Должно быть кратким, привлекательным и оригинальным
Направленность квеста	Указывается учебный предмет или одно из направлений воспитательной деятельности как приоритетное – патриотическое, экологическое, эстетическое или др. (моноквест) или группа учебных предметов и комплекс воспитательных направлений (междисциплинарный или комплексный квест)
Цель и задачи	Цель носит обобщенный характер, должна быть диагностичной. При определении цели и задач ориентиром выступают образовательные стандарты
Продолжительность	Образовательный квест может быть разработан на один урок, серию уроков, неделю, лагерную смену или другой временной промежуток (краткосрочный или длительный)
Возраст учащихся / целевая группа	Учет возрастных особенностей обучающихся (дошкольников, учащихся начальной, основной или старшей школы, молодежи, взрослого населения) и их образовательных потребностей, включая специфику здоровья
Легенда	Легенда представляет собой вымышленную историю о событиях или личностях, предшествующую началу игры. При ее разработке приветствуется творчество: преувеличение событий, изменение известных героев и т. п. Так, благодаря фантазии в квесте можно оказаться в любом месте или создать планету
Квест-герои	Авторы квеста предлагают список героев и их характеристики. Персонажи квеста могут быть как полностью вымышленными, так и реальными. Выбор ролей участников квеста прописывается правилами: жеребьевка, разделение по какому-либо признаку в зависимости от цели и содержания квеста
Основное задание / основная идея	Основное задание должно быть проблемного характера. Творческий подход и вдохновение помогут вам разнообразить типы заданий
Сюжет и продвижение по нему	Представляет ряд событий в игре (базовую схему), например, последовательность этапов, станций, для прохождения которых разрабатываются правила продвижения, могут применяться бонусы или штрафы. Желательно включить в сюжет традиционные элементы: экспозицию, завязку, развитие действия, кульминацию и развязку. Сюжет ограничен по времени как в историческом плане (игра может происходить в любую историческую эпоху), так и физически (см. пункт «Продолжительность»)
Задания/препятствия	Для продвижения по сюжету наряду с основным заданием разрабатываются дополнительные задания различного характера; желательно, чтобы среди них предлагались проблемные
Навигаторы	Различные подсказки, метки, ориентиры, способствующие организации целенаправленного поиска, направленного на решение как основного, так и дополнительных заданий

Окончание таблицы

Ресурсы	Для выполнения квеста обучающимся могут быть предложены различные ресурсы: список литературы, включая интернет-источники, образовательные сайты; мультимедиапрезентации; ролики, в том числе социальные; электронные гаджеты; приборы и материалы и др.
Критерии оценивания деятельности обучающихся	Критерии разрабатываются учителем в зависимости от разнообразности предлагаемых заданий и выполняемого образовательного «продукта». Так, для разработанных мультимедиапрезентаций, исследований и др. в литературе можно найти требования и заранее познать с ними обучающихся
Итог квеста – образовательный «продукт» и рефлексия	Результат должен соотноситься с выполнением основного задания, например: решена проблема, разгадана загадка, сделано открытие и т. п. Образовательным «продуктом» может быть социальный ролик, буклет, результаты исследования и т. д. Рефлексия организуется педагогом как в различных аспектах (когнитивном, эмоционально-ценностном, волевом и социальном), так и с использованием разнообразных приемов (рефлексивный экран, самооценка работы, «смайлики» и др.). Выбор вариантов рефлексии зависит от целей и задач квеста

организации квестов, однако не все элементы данной карты являются обязательными – они носят рекомендательный характер. Вместе с тем предложенные в таблице элементы квеста могут обеспечить высокую степень продуманности мероприятия, а следовательно, и успешности его проведения, в том числе и с точки зрения активизации познавательной деятельности учащихся.

Квесты, в основе содержания которых лежит географо-краеведческий компонент систематических школьных курсов географии, а организация осуществляется на базе географических объектов родного края, целесообразно определять как квесты географические или **геоквесты**.

Ключевым отличием геоквестов от других учебных квестов является опора на содержание прежде всего школьного курса учебного предмета «География», что определяет цели проведения геоквестов, их содержание, выбор объектов и подходы к организации заданий по этим объектам. Задания географических квестов ориентированы, прежде всего, на перечень предметных результатов, указанных в ФГОС ООО. Вместе с тем специфика школьного курса географии заключается в том, что изучение этого предмета предполагает опору на знания и представления, полученные на

уроках по другим школьным предметам, одновременно с этим дополняя и углубляя эти знания и включая их в комплексное представление учащегося об окружающем его мире. Таким образом, геоквесты обеспечивают межпредметную интеграцию, а развитие универсальных учебных действий в ходе решения квест-заданий обеспечивает достижение метапредметных результатов обучения.

Важным в обучении географии в школе является краеведческий принцип, предполагающий переход от абстрактных представлений о географических объектах, процессах и явлениях к конкретным примерам из родного края, в результате чего обеспечивается связь теории с практикой, наглядность и доступность обучения. Географическое краеведение в целом имеет широкий не только образовательный, но и воспитательный потенциал. Объекты краеведческих исследований нередко становятся источниками формирования базовых национальных ценностей и могут быть использованы в выполнении таких воспитательных задач, как развитие патриотизма, осознание особенностей национальной культуры, эстетическое и этическое развитие, восприятие природы как ценности и других задач. В этой связи геоквесты,

разработанные на базе географических объектов родного края, являются еще и средством достижения личностных результатов обучения.

Важно подчеркнуть, что организация геоквестов в пространстве родного края предполагает выход учащихся за пределы учебных кабинетов. Организацию геоквестов, связанных с краеведческим содержанием, целесообразно осуществлять в рамках внеурочной деятельности школьников.

Таким образом, *специфическими чертами геоквестов* являются:

- краеведческая направленность;
- межпредметная интеграция;
- комплексность;
- широкая воспитательная направленность.

Организация географического квеста предполагает, в первую очередь, определение базовых составляющих мероприятия, среди которых:

- возраст учащихся и генеральная цель квеста;
- место проведения квеста;
- отбор объектов на местности, с которыми будут работать учащиеся;
- выбор типа квеста (линейный, кольцевой или штурмовой);
- разработка заданий по объектам квеста.

Геоквесты могут проводиться для учащихся разного возраста, но особенности каждого возрастного периода должны быть учтены при проектировании маршрута и заданий. *Генеральная цель* геоквеста может быть определена как формирование комплексного представления о какой-либо территории, что предполагает не только знакомство учащихся с основными элементами данной местности (домами, улицами, памятниками и т. д.), но и установление взаимосвязи между найденными объектами местности и историческим контекстом развития территории, населением и его хозяйственной деятельностью в настоящем и прошлом.

Местом проведения геоквеста может стать как отдельная улица, парк или усадьба, так и целое село или небольшой город.

Важно соизмерять охват территории проведения геоквеста с физическими возможностями учащихся: до финиша должно пройти 100% школьников. Также необходимо обратить особое внимание на обеспечение безопасности в пределах выбранной для проведения мероприятия местности. Наиболее безопасны те территории, в пределах которых запрещено движение автомобилей, имеются ограждения и постоянная охрана. Например, в Москве и Подмосковье в последние годы растет количество пешеходных зон, а также улиц с ограничением движения автомобилей и расширением пешеходных тротуаров. Также в Москве и области имеются зеленые территории и усадебные комплексы, где движение автомобилей ограничено. Впрочем, безопасность зависит не только от интенсивности дорожного движения, но и от понимания детьми правил безопасного поведения на улице. Перед проведением мероприятий на местности необходимо настоятельно напоминать учащимся основные положения инструкций по охране труда при проведении массовых мероприятий (ИОТ-024-05), а также при проведении прогулок, туристических походов, экскурсий, экспедиций (ИОТ-025-05) [5].

Выбирая местность проведения геоквеста, немаловажно обратить внимание на наличие в ее пределах навигационных средств, которые будут удобны для школьников и смогут послужить вспомогательным инструментом при ориентировании и движении по маршруту. Например, разрабатывая игру по какой-либо улице, следует обратить внимание на наличие нумерации домов, или же, выбрав для проведения игры зеленую территорию, необходимо обратить внимание, есть ли в какой-либо точке парка информационный стенд с картой местности и обозначением «вы здесь». Такие навигационные объекты необходимы для удобства «привязки» заданий к объектам местности, а также могут быть полезны для учащихся в ходе их движения по маршруту геоквеста. Перед стартом нужно сообщить детям, как и по каким ориентирам

можно вернуться на точку старта или выйти к точке финиша в случае дезориентации. Например, это может быть высокая колокольня или башня крепостной стены.

Наряду с возможностью обеспечить безопасность проведения мероприятия, в выборе места для организации геоквеста ключевую роль играет и наличие достаточного количества объектов местности, с которыми дети будут работать в ходе геоквеста. *Объектами* геоквеста могут выступать самые разные элементы местности, которые являются носителями информации. Это могут быть как обыкновенные стенды и таблички, так и элементы архитектуры, скульптурные композиции, исторические фотографии, элементы живописи и т. п. В выборе объектов геоквеста следует ориентироваться, прежде всего, на генеральную цель геоквеста. Находящихся в окружении обилия информации детей нужно направить к тем объектам местности, которые смогут быть полезными для учащихся в формировании комплексного облика исследуемой в процессе прохождения квест-заданий территории. В то же время необходимо соизмерять количество новой информации и возраст детей. Для учащихся средней школы оптимальным количеством заданий является около десяти. В случае нехватки объектов геоквеста можно ограничиться и меньшим количеством используемых в геоквесте элементов местности, но по каждому из них придумать несколько вопросов, причем некоторые из них могут выходить за рамки непосредственной работы с объектом и требовать включения воображения, мышления, установления взаимосвязей.

Следующий важный организационный момент, на который следует обратить внимание в ходе подготовки геоквеста, – определение *логики проведения* геоквеста. По данному признаку различают три общепринятые модели (виды) квестов: линейные; кольцевые; штурмовые [3].

Задания линейного геоквеста выстраиваются в последовательную цепь (рис. 1а). Учащиеся перемещаются из точки *A* в точку *B*, попутно выполняя задания квеста, которые

расположены на их пути. Такой вид геоквеста целесообразно предлагать учащимся, не имеющим опыт участия в геоквестах. Достоинством линейного маршрута является то, что дети могут перемещаться единой организованной группой, без необходимости разделяться и «разбредаться» по территории, а учитель в свою очередь имеет возможность подробно разбирать с детьми каждое задание, направлять их по ходу движения на маршруте, осуществлять полноценный контроль происходящего и давать комментарии в случае необходимости. В некотором смысле такой вид геоквеста можно рассматривать как переходный вариант от традиционной объяснительно-иллюстративной экскурсии к современному интерактивному занятию на местности. Также линейные геоквесты целесообразно проводить в том случае, когда участие в геоквесте является не центральной составляющей занятия, а одним из его этапов. Например, учитель организует выезд в город Дубну. По прибытии в наукоград запланировано посещение музея Института ядерных исследований, путь к нему лежит через историческую часть города, где как раз можно предложить детям линейный геоквест по пути к музею. Еще одной возможной причиной выбора линейного вида геоквеста может стать особенность конфигурации местности и расположением объектов в ее пределах: это может быть линейно вытянутая часть города с малым количеством достопримечательностей, где кольцевание маршрута просто невозможно.

Кольцевые геоквесты схожи с линейными тем, что они предполагают конкретную последовательность выполнения заданий (рис. 1б). При этом, начиная геоквест в точке *A*, дети возвращаются на финиш в эту же точку. Удобство кольцевых геоквестов бесспорно в случае необходимости обеспечения соревновательной составляющей игры. Учащиеся делятся на две команды, стартуют и финишируют в одной точке, но двигаются в разные стороны – одни условно по часовой стрелке, а другие против нее. Недостаток такого типа геоквестов –

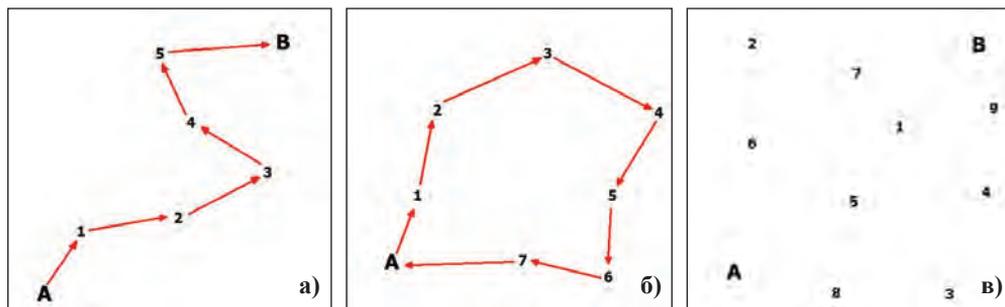


Рис. 1. Виды квестов по логике их проведения:
а) линейный; б) кольцевой; в) штурмовой (составлено автором)

в необходимости дополнительных взрослых сопровождающих для команд. Также очевидно, что для прохождения кольцевого геоквеста целесообразно деление учащихся на две команды, но в случае большого количества участников необходимо деление на несколько команд, а их в свою очередь трудно развести в пространстве по индивидуальным траекториям во избежание нечестных проявлений борьбы за победу.

Наиболее опытным школьникам целесообразно предлагать геоквесты штурмового типа, точки которого не связаны ниткой маршрута (рис. 1в). Задания такого геоквеста могут быть выполнены в любой последовательности, точки старта и финиша в свою очередь могут совпадать или же находиться в разных местах. Заметным отличием штурмового квеста является возможность предложить детям самостоятельно построить свой маршрут, продумать тактику действий команды, используя ранее накопленный опыт выполнения интерактивных заданий. Возможно деление детской группы на неограниченное количество команд, каждая из которых сможет двигаться по своей индивидуальной траектории. Единственный, но существенный недостаток штурмового вида геоквеста заключается в сложности обеспечения безопасности мероприятия, организации сопровождения всех команд и контроля соблюдения учащимися норм безопасного поведения, вследствие чего подобные геоквесты следует предлагать опытным

группам школьникам, зарекомендовавшим себя ранее с точки зрения ответственного отношения к технике безопасного поведения.

Смена видов предлагаемых учащимся геоквестов от линейных до штурмовых может быть рассмотрена и как последовательная система увеличения самостоятельности учащихся в ходе решения квестзаданий с учетом накопления их персонального опыта, что в свою очередь коррелируется с теорией планомерно-поэтапного формирования умственных действий и понятий П. Я. Гальперина [6], в частности, с системой ориентировочной основы действий (ООД), которая в свою очередь также направлена на активизацию познавательной деятельности учащихся: набираясь опыта, дети постепенно сами выбирают как маршрут передвижения, так и способы решения разнообразных заданий геоквеста.

После определения базовых переменных геоквеста (места проведения, вида геоквеста и объектов маршрута) наступает самый сложный и очень ответственный этап подготовки мероприятия – разработка заданий к выбранным объектам местности. Для того чтобы активизировать познавательную активность учащихся, необходимо предложить им такие задания, которые требуют, с одной стороны, внимательности и находчивости, с другой – использования ранее полученных знаний, а в каких-то случаях выхода за пределы условного поля игры и использования дополнительных источников информации. Задания геоквеста будут интересны детям в том случае, если

они попадут в их зону ближайшего развития (по Л. С. Выготскому), которая определяется содержанием таких задач, которые ребенок может решить лишь с помощью взрослого, но после приобретения опыта совместной деятельности становится способным к самостоятельному решению аналогичных задач [7]. Следует подчеркнуть, что задания геоквестов предполагают самостоятельное решение задач учащимися, но при необходимости (при отсутствии достаточного опыта) они могут обратиться за помощью к взрослому, так как цель учебного геоквеста заключается не в том, чтобы поставить ребенка в тупик, а в том, чтобы помочь ему получить комплексное представление об изучаемой территории, а также активизировать его познавательный интерес.

Еще одна цель организации геоквеста заключается в развитии метапредметных умений учащихся. Разрабатывая задания геоквеста, важно ориентироваться на развитие у ребенка универсальных учебных действий (УУД), относящихся как к познавательной группе, так и к коммуникативной [1].

Таким образом, технология учебного геоквеста, реализованная в рамках внеурочной работы обучающихся, может стать одним из

инструментов активизации познавательной деятельности учащихся, развития познавательных универсальных учебных действий, желания и умения учиться и открывать для себя новые знания, ориентируясь в окружающей информационной среде, а также используя доступные средства познания. Для достижения высоких результатов при подготовке интерактивных квест-мероприятий в пространстве родного края необходимо учитывать все аспекты проведения игры, режиссерски продумывать ход мероприятия в соответствии с поставленными педагогическими целями. К основным приемам активизации познавательной деятельности учащихся в ходе организации и проведения геоквестов во внеурочной деятельности можно отнести тщательность выбора объектов, с которыми школьники работают в ходе геоквеста, творческий подход к разработке заданий, предусматривающих развитие познавательных УУД, а также находящихся в зоне ближайшего развития участников мероприятия. Геоквест – это учебное занятие, которое требует творческого и ответственного подхода педагога к подготовке и проведению и одновременно является эффективным инструментом активизации познавательной деятельности учащихся.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Федеральный государственный образовательный стандарт. URL: <https://fgos.ru/> (дата обращения: 05.06.2020).
2. Методика обучения географии в образовательных организациях: учеб. пособие для студентов вузов / И. В. Душина, В. Б. Пятунин, А. А. Летыгин [и др.]; под ред. И. В. Душиной. М.: Дрофа, 2007. 509, [3] с.: ил.
3. *Игумнова Е. А., Радецкая И. В.* Квест-технология в образовании: учеб. пособие для студентов высш. и сред. учеб. заведений. Чита: Забайкальский гос. ун-т, 2016. 184 с.
4. *Игумнова Е. А., Радецкая И. В.* Проектирование образовательного квеста на основе технологической карты (на примере урока биологии) // Биология в школе. 2016. № 6. С. 31–40.
5. Инструкции по охране труда. URL: http://www.xn--b1arjdnbg.xn--p1ai/about/downloads/free_documents/typical_instructions_on_occupational_safety/education_students.php (дата обращения: 05.06.2020).
6. *Гальперин П. Я.* Методы обучения и умственное развитие ребенка. М., 1985. 45 с.
7. *Выготский Л. С.* Собрание сочинений: в 6 т. М., 1984.
8. *Выготский Л. С.* Психология развития ребенка. М., 2003.
9. *Зотова А. М.* Технология длительной учебной игры на уроках географии в основной школе: дис. ... канд. пед. наук. М., 2005.

REFERENCES

1. Federalnyy gosudarstvennyy obrazovatelnyy standart. Available at: <https://fgos.ru/> (accessed: 05.06.2020).
2. Dushina I. V., Pyatunin V. B., Letyagin A. A. et al. *Metodika obucheniya geografii v obrazovatelnykh organizatsiyakh: ucheb. posobie dlya studentov vuzov*. Ed. by I. V. Dushina. Moscow: Drofa, 2007. 509, [3] p.: il.
3. Igumnova E. A., Radetskaya I. V. *Kvest-tehnologiya v obrazovanii: ucheb. posobie dlya studentov vyssh. i sred. ucheb. zavedeniy*. Chita: Zabaykalskiy gos. un-t, 2016. 184 p.
4. Igumnova E. A., Radetskaya I. V. Proektirovanie obrazovatel'nogo kvesta na osnove tekhnologicheskoy karty (na primere uroka biologii). *Biologiya v shkole*. 2016, No. 6, pp. 31–40.
5. Instruktsii po okhrane truda. Available at: http://www.xn--b1arjdnbg.xn--p1ai/about/downloads/free_documents/typical_instructions_on_occupational_safety/education_students.php (accessed: 05.06.2020).
6. Galperin P. Ya. *Metody obucheniya i umstvennoe razvitie rebenka*. Moscow, 1985. 45 p.
7. Vygotskiy L. S. *Collected works. In 6 vols*. Moscow, 1984.
8. Vygotskiy L. S. *Psikhologiya razvitiya rebenka*. Moscow, 2003.
9. Zotova A. M. *Tekhnologiya dlitelnoy uchebnoy igry na urokakh geografii v osnovnoy shkole. PhD dissertation (Education)*. Moscow, 2005.

Уколов Павел Антонович, аспирант кафедры методики преподавания географии, Московский педагогический государственный университет

e-mail: paukoloff@gmail.com

Ukolov Pavel A., PhD post-graduate student, Department of geography teaching methodology, Moscow Pedagogical State University

e-mail: paukoloff@gmail.com

Статья поступила в редакцию 08.07.2020

The article was received on 08.07.2020