

УДК 372.857

Безух Ксения Евгеньевна,

*канд. биол. наук, доцент кафедры биологии и методики обучения биологии,
ФГБОУ ВО «Ярославский государственный
педагогический университет им. К.Д. Ушинского»,
г. Ярославль, Россия*

ТАЙНЫ АНАТОМИИ:

КВЕСТ-ИГРА ДЛЯ МЛАДШИХ ШКОЛЬНИКОВ (4–6 КЛАССЫ)

Квест – это приключенческая игра, в которой необходимо решать задачи для продвижения по сюжету. Проектирование квестов и их проведение – процесс творческий и увлекательный, широко вошедший в зарубежную и отечественную образовательную практику. Квест в виде дидактической игры позволяет активизировать учебный процесс, привлекает внимание к предмету, чтобы учащиеся могли применить свои творческие способности, навыки самостоятельной работы и взаимопомощи в коллективной групповой работе.

Ключевые слова: квест, игра, технология, практикум, анатомия, пазл.

Kseniya E. Bezukh,

*Ph.D in biological sciences, associate professor,
FSBEI HE «Yaroslavl State Pedagogical University named after K.D. Ushinsky»,
Yaroslavl, Russia*

SECRETS OF ANATOMY:

QUEST-GAME FOR YOUNGER SCHOOLCHILDREN (4–6 CLASSES)

Quest is an adventure game in which it is necessary to solve problems for moving along the plot. The design of quests and their implementation is a creative and exciting process that has become widely included in foreign and domestic educational practice. A quest in the form of a didactic game allows you to activate the educational process, draws attention to the subject, so that students can apply their creative abilities, skills of independent work and mutual assistance in collective group work.

Keywords: quest, game, technology, workshop, anatomy, puzzle.

В жизни каждого человека одну из важнейших ролей выполняет игра. Однако в последнее время человечество все чаще сталкивается с миром

виртуальной реальности, погружаясь в компьютерные, а не реальные игры, которые не всегда положительно сказываются на здоровье. Отвлекая от повседневной суеты и обыденности, игры дают познавательный эффект, расширяя границы познания, обеспечивают возможность принять участие в приключении.

Квест (английское «*quest*» – поиск) – игра – расследование, в которой каждый участник играет определенную роль и выполняет отведенные для этой роли задачи. Для достижения всех своих целей герою следует должным образом использовать предметы игрового мира. Весь сюжет квеста изобилует различными подсказками, которые помогают игроку решить, как же именно можно справиться с той или иной возникшей трудностью.

В учебном процессе квест – это проблемное задание с элементами игры, для решения которого используются информационные ресурсы, включая сеть интернет, поэтому прохождение квеста чем-то напоминает решение своеобразной логической головоломки [1; 2; 5].

Максимальной эффективности использование квест – технологии достигается во внеурочной деятельности, при проведении экскурсий, праздников и других массовых мероприятий. В рамках учебного процесса наиболее приемлемы, на взгляд автора, два варианта: квест – дидактическая игра и квест – практикум.

Квест – дидактическая игра имеет все присущие этому виду деятельности признаки: определенные правила, отведенные для участников роли, временную законченность и результат. Одна из главных задач такого квеста – формирование соответствующих образовательных компетенций у обучающихся, в частности: способности к умственному эксперименту, логического мышления, нахождения верного решения в том или ином задании, воспитания личностных качеств. Квест в виде дидактической игры позволяет активизировать учебный процесс, привлекает внимание к предмету, чтобы обучающиеся могли применить свои творческие способности, навыки

самостоятельной работы и взаимопомощи в коллективной групповой работе [3].

Квесты – практикумы являются отличной альтернативой традиционным контрольным или проверочным работам, которые удобно использовать для закрепления того или иного пройденного материала и проверки не только больших разделов учебника, а и мелких, но немаловажных тем.

При разработке квеста в виде дидактической игры или практикума можно придерживаться следующей схемы его составления:

- 1) выбор темы, места проведения, постановка целей и задач, учет возрастных особенностей;
- 2) предполагаемый результат;
- 3) создание квеста;
- 4) проведение квеста;
- 5) рефлексия.

Согласно Н.В. Максимовой, основными компонентами квеста являются:

- проблемное вступление, или игровой сюжет, в который мы включаем обучающихся;
- интересные задания, которые можно использовать при разработке квеста;
- информационные ресурсы: ссылки, справочные материалы, наглядные пособия и другие источники, из которых обучающиеся черпают информацию по теме заданного квеста;
- правила игры, или руководство к действию, то есть план работы обучающегося – что нужно сделать, чтобы достичь цели;
- заключение (оценивание) – отчет команды о прохождении квеста с использованием презентации и демонстрацией основного или творческого задания с последующей оценкой за работу [4].

Если квест включен в образовательный процесс, предусмотрена балльная система его оценивания, при этом максимальная оценка – 100 баллов.

Примеры критериев оценивания деятельности обучающихся по

результатам «живого» квеста:

- командный подход к выполнению задания: организация работы, сплочённость команды, работа каждого ученика на этапе испытаний и т. д.;
- художественно-творческий подход: хорошо разбираются в материале, владеют изобразительной техникой, использованы материалы, соответствующие художественному решению задания, при выполнении задания использовалась информация из представленных источников и т. д.;
- результат выполнения задания: что узнали, чему научились, качество и художественный уровень представленной творческой работы, соответствие теме и т. д. [4].

Сюжет квеста «*Тайны анатомии*» для младших школьников (4–6 классы) построен по принципу игры «12 записок», в котором путешествие к намеченной цели проходит через преодоление ряда трудностей.

Цель: собрать все детали пазла, определить получившийся орган.

Задачи: создание условий для развития логико-дедуктивного мышления обучающихся; формирование деловых качеств: активности, самостоятельности, самоорганизации, ответственности, самодисциплины; стимулирование потребности в позитивном самовыражении; сплочение детского коллектива; организация досуга и активного отдыха во внеурочное время.

Контингент: группа до 15 человек в возрасте 10–12 лет.

Подготовка. При входе в кабинет все участники делятся на 3 группы по 5 человек. По ходу квеста модератор заполняет специальный бланк с указанием этапов игры и расставляет баллы за каждое задание. Для сбора пазла участникам необходимо пройти 6 этапов. На каждом из них за правильный ответ они получают одну или несколько деталей пазла. Учитывается не только правильность выполнения заданий, но и скорость работы команд. По итогам игры определяется место команды в рейтинге, выдается грамота «Лучшие знатоки биологии» с указанием места – I, II или III.

Проведение.

Этап 1. Каждому свое место. В атласе анатомии человека и в анатомическом музее каждая деталь тела человека имеет свое название. Для некоторых частей тела главную роль в наименовании играл внешний вид органа – форма, размер, цвет. Если эти признаки напоминали анатому какое-либо растение, животное, постройку или предмет домашнего обихода, орган или его часть получали соответствующее название. Так появились уздечка, родничок, мост, холмик, червь, седло...

Задания для команд: найти в теле человека места расположения тех или иных тематических названий и наложить их изображения на контур человечка. Команда 1 – части растений (яблоко, луковица, почки, корни), команда 2 – части животных (улитка, раковина, рога, брюшко), команда 3 – предметы быта (кисть, лопатка, клетка, чашечка). На этом этапе каждая команда работает параллельно с другими в течение 5 мин. Результаты фиксируются в бланках команд. По итогам участникам выдаются детали пазла.

Этап 2. Алфавит. Перед игроками вывешивается бумажное дерево, в листьях которого спрятаны буквы русского алфавита (самые простые, к которым можно подобрать 3–4 названия органов или частей тела). От каждой команды вызывается по одному участнику. Модератор открывает одну из букв, участники должны как можно быстрее назвать на заданную букву орган человеческого организма или его часть. Затем вызывается следующая тройка игроков, открывается другая буква и т. д. Происходит фиксация результатов в бланках команд. По итогам участникам выдаются детали пазла.

Примеры: Буква «С»: сустав, сердце, сосуд, селезенка, суставная сумка, скелет, стремечко (слуховая косточка). Буква «П»: печень, пищевод, почка, плечо, предплечье, палец, пупок, подбородок. Буква «М»: мозг, мочевой пузырь, мышца, молоточек (слуховая косточка), миндалина. Буква «Н»: нос, ноготь, наковальня (слуховая косточка), нога, небо, нерв, ноздря.

Этап 3. Цепочка. Участникам команд в случайном порядке раздаются карточки с названиями (или изображениями) органов одной из систем –

пищеварительной, кровеносной или дыхательной. Задача – встать друг за другом таким образом, чтобы расставить органы в правильном порядке. Например: Ротовая полость – Глотка – Пищевод – Желудок – Тонкая кишка – Толстая кишка. Фиксация результатов в бланках команд. Выдача деталей пазла.

Этап 4. Мозг – командир. Игроки выстраиваются по кругу. Один из модераторов выполняет функции головного мозга и дает «шуточные» команды другим органам, роль которых выполняют участники квеста и остальные модераторы. Выполнение задания может сопровождаться веселой музыкой.

Примеры команд для игры: Возьмите за плечо соседа. Обхватите левую ногу правой рукой под коленом. Почешите за правым ухом. Поднимите обе руки и похлопайте ими над головой. Подмигните соседу левым глазом. Достаньте до носочков обуви. Быстро присядьте и встаньте. Погладьте себя по животу одной рукой и похлопайте другой по голове одновременно. Фиксация результатов в бланках команд: оценивается число ошибок каждой команды, баллы добавляются тем, кто допустит их меньше всего. Выдача деталей пазла.

Этап 5. Отпечатки. Как известно, отпечатки пальцев – это следы, которые мы оставляем на всем, к чему прикасаемся. Узоры на кончиках пальцев – индивидуальная идентификационная карта каждого человека. В мире нет людей с абсолютно одинаковыми отпечатками пальцев. Кожа покрыта тонкой жировой пленкой, поэтому если коснуться пальцами какао-порошка, а потом обхватить чистый стеклянный стакан, можно подробно с помощью лупы рассмотреть свои отпечатки пальцев или перенести эти отпечатки на лист бумаги, который называется «Дактилоскопическая карта», таким образом можно получить рисунки пальцев правой и левой рук. Полученные дактилокарты являются именными и остаются игрокам на память об участии в квесте.

Этап 6. Пазл. Игроки собирают полученные на разных этапах игры детали пазла и определяют орган, который видят. Примеры пазлов см. рис. 1.

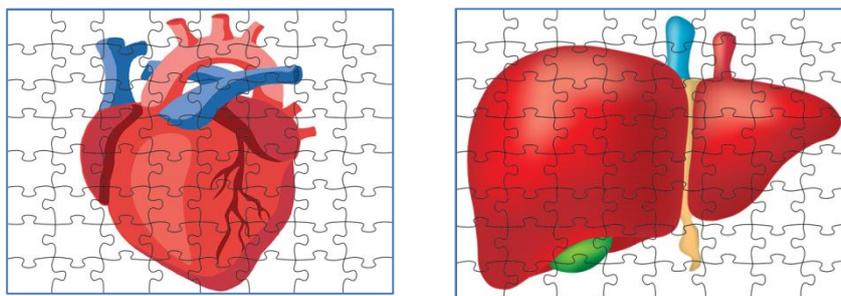


Рисунок 1 – Примеры пазлов для сборки командой

Команда, набравшая больше всего баллов и собравшая свой пазл быстрее и точнее других, занимает I место, далее распределяются II и III места. Подсчёт результатов ведётся в Таблице 1.

Таблица 1 – Подсчет результатов

<i>Номер (или название) команды</i>	<i>Работа с карточками</i>	<i>Игра «Алфавит»</i>	<i>«Цепочка органов»</i>	<i>Игра «Мозг – командир»</i>	<i>Сумма баллов и место</i>

По итогам игры происходит награждение команд и определение в каждой из них лучшего игрока. Все получают сертификаты участников квеста.

Подводя итог, следует отметить, что квест – игры и квест – практикумы имеют широкие возможности использования в учебном процессе. По сравнению с некоторыми традиционными формами работы для них можно указать ряд преимуществ:

- 1) развитие мышления и творческих способностей;
- 2) командное участие как средство сплочения коллектива;
- 3) высокая вариативность заданий и тематики;
- 4) формирование чувства достижения цели посредством преодоления препятствий и решения поставленных задач.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Глизбург В. И. Образовательный квест как средство формирования информационной культуры / В. И. Глизбург, Е. С. Самойлова // Вестник РУДН, серия Информатизация образования. – 2016. – № 3. – С. 85–91. – Текст : непосредственный.

2. Игумнова Е. А. *Квест-технология в образовании : учеб. пособие* / Е. А. Игумнова, И. В. Радецкая. – Чита: ЗабГУ, 2016. – 164 с. – Текст : непосредственный.
3. Каравка А. А. *Урок–квест как педагогическая информационная технология и дидактическая игра, направленная на овладение определенными компетенциями.* – Текст : электронный / А. А. Каравка // Интернет-журнал «Мир науки». – 2015. – Вып. 3. – URL: <http://mir-nauki.com/PDF/45PDMN315.pdf> (дата обращения 10.03.2020).
4. Максимова Н. В. *Квест, или как использовать приключенческие игры в решении образовательных задач : учебно-методическое пособие.* Текст : электронный / Н. В. Максимова – Москва : Педагогический университет «Первое сентября», 2018. – URL: <https://edu.1sept.ru/courses/EM-24-041> (дата обращения 10.03.2020).
5. *Образовательный квест – современная интерактивная технология.* – Текст : электронный / С. А. Осяк, С. С. Султанбекова, Т. В. Захарова, Е. Н. Яковлева, О. Б. Лобанова, Е. М. Плеханова // *Современные проблемы науки и образования.* – 2015. – № 1 (2). – URL: <http://www.science-education.ru/ru/article/view?id=20247>. (дата обращения 11.03.2020).