

А. Н. ГОБУЗОВА,¹ Л. А. ИВАНЕНКО²

¹ГУО «Средняя школа № 16 г. Мозырь» (г. Мозырь, Беларусь)

²УО МГПУ им. И.П. Шамякина (г. Мозырь, Беларусь)

КВЕСТ-ИГРА КАК СОВРЕМЕННАЯ ФОРМА РАЗВИТИЯ ПОЗНАВАТЕЛЬНОГО ИНТЕРЕСА УЧАЩИХСЯ

Активизация познавательной деятельности учащихся является одной из актуальных проблем современной школы. В процессе обучения необходимо привить учащемуся стремление к постоянному пополнению своих знаний. Забота о создании, поддержании и развитии интереса к предмету, к процессу познания – важнейшая задача, стоящая перед каждым учителем.

С целью выявления и развития творческих способностей учащихся в ГУО «Средняя школа № 16 г. Мозырь» работает клуб «Интеллектуал». Его основными задачами являются выявление наиболее одарённых учащихся; включение в учебную и научно-исследовательскую деятельность учащихся в соответствии с их научными интересами; организация индивидуальных и групповых консультаций, формирование культуры научного исследования; подготовка, организация и проведение научно-практических конференций, турниров, олимпиад, дискуссий, игр, викторин, конкурсов.

Работа клуба охватывает следующие направления: белорусский язык, русский язык, математика, физика. На заседаниях секций клуба, проводимых один раз в неделю, рассматриваются наиболее интересные вопросы, не всегда входящие в школьную программу, нестандартные методы решения задач.

Один раз в месяц проходили совместные мероприятия для учащихся школы. Наибольшей популярностью пользуется квест-игра. В последние годы такой игровой жанр приобретает всё большую известность. Слово происходит от английского *quest*, что переводится как «поиск» или «искать». Квестами человечество занимается практически с древности: поиски путешественниками новых земель и сокровищ, а алхимиками – философского камня. Квест – это не просто поиск. Процесс состоит из получения задания и последовательного прохождения этапов поиска, позволяющих собрать необходимые данные для выполнения первоначально поставленной задачи.

В игре принимают участие учащиеся 5–8 классов. Команды формируются в начале учебного года. В каждую команду входят учащиеся разных возрастов. Проводит квест обычно один ведущий, который объясняет детям правила проведения и результат, к которому игроки должны прийти. Время проведения квест-игры обычно составляет 2–3 часа. Она проходит в несколько туров, в которых учащиеся показывают как свой общий интеллектуальный уровень, так и знания по математике, физике, русскому и белорусскому языкам.

На квест-игре учащимся предлагаются различные интересные задания по русскому и белорусскому языкам: разгадать ребус, продолжить пословицу, разгадать кроссворд, отгадать загадку, найти ошибку и т. д. По математике – решить логические задачи, головоломки, выполнить задания со спичками. По физике проводят различные интересные эксперименты.

В текущем учебном году в ГУО «Средняя школа № 16 г. Мозырь» в рамках клуба «Интеллектуал» проводится серия квест-игр под общим названием «В поисках волшебных пазлов», которые учащиеся, выполняя задания, собирают. Каждый месяц команда-победитель получает заветный «пазл». Если в следующем месяце выигрывает другая команда, то она получает новый «пазл» и забирает первый у предыдущей команды-победителя и т. д. В конце учебного года та команда, которая получила все «пазлы», найдет разгадку и будет названа победителем.

Квест-игра стимулирует общение между учениками. Им нравится работать в командах. Важно отметить, что в одной команде принимают участие ребята из разных классов. Они хорошо справляются с заданиями разной сложности, вместе выполняют опыты, советуются друг с другом, принимают совместные решения. Игра вызывает интерес у учащихся: они постоянно двигаются, общаются, помогают друг другу, стремятся к победе.

После проведения игры ребята обсуждают задания, ведь что-то они знали, что-то оказалось для них новым и интересным. На квест-игре они могут быть актерами. Например, одно из заданий предполагает, что член команды с помощью мимики и жестов изобразит что-либо, а остальные участники должны отгадать, что он изобразил. Проведенные мероприятия вызывают большой интерес и положительные эмоции не только у учащихся, членов клуба «Интеллектуал», но и у всех присутствующих на мероприятии. Игра сплачивает ребят, они активно принимают в ней участие и с нетерпением ждут новой. Команду-победителя в конце каждой игры ждет не только заветный «пазл», но и чаепитие, где ребята обсуждают задания, говорят о том, что было легко, что вызвало затруднения, что особенно запомнилось.

Таким образом, такая форма проведения внеклассных мероприятий развивает внимание, умение анализировать информацию, стремление к достижению поставленной цели, взаимодействие в команде, ловкость и смекалку. Она дарит детям много ярких и положительных эмоций. Все это вместе способствует активизации познавательной деятельности учащихся.