

3-е место по итогам работы секции
СНИЛ «Тураналитик»
Е. И. Локшин, Е. М. Дропей
БГЭУ (Минск)
Научный руководитель — **П. А. Литвинов**

КВЕСТ-РУМЫ КАК ИНСТРУМЕНТ ИЗУЧЕНИЯ ШКОЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ ДЛЯ УЧАЩИХСЯ 5–11 КЛАССОВ

Дети в возрасте 10–12 лет начинают изучение таких предметов, как физика, химия и биология. Появление точных наук в повседневной жизни ребенка, а также необходимость их освоения могут вызвать у них отторжение. Эта ситуация может повлиять как на отношение ребенка к предмету, так и на его общую успеваемость. Пропуск базовых тем приводит к пробелам в знаниях, без закрытия которых дальнейшее изучение предмета не представляется возможным. В большинстве школ Республики Беларусь преимущественно используют словесные, наглядные и практические методы обучения. Проблема данных методов заключается в том, что они демонстрируют и обучают науке, но не имеют достаточной аттрактивности, которая очень важна для современных детей.

Авторы предлагают внедрение квест-румов в существующие методы обучения как инструмент, который одновременно понятен и интересен современным детям, а также имеет возможность ярко и наглядно продемонстрировать потенциал науки в игровой форме. Главной целью подобного инструмента является: закрепление базовых знаний и представлений о науках, которые дети успели получить в школе, и усиление интереса немотивированных учеников в изучении точных наук путем проведения части практических занятий в квеструме.

Пример использования похожего инструмента на территории Беларуси уже имеется — Образовательный центр безопасности МЧС, где расположено 35 интерактивных обучающих площадок. Цель комплекса: обучение ребенка поведению в чрезвычайных ситуациях и отработка навыков на практике.

Суть учебного квест-рума:

- в квест-руме моделируется сюжет игры, которую нужно пройти ученикам;
- чтобы это сделать, нужно выполнить задания, которые связаны между собой сюжетно и логически;
- каждое задание, в отличие от обычного квеструма, будет основано не на поиске подсказок в помещении, а на знаниях, которые дети уже успели получить в школе;
- сюжет квест-рума должен отличаться от повседневности, т.е. ученик должен почувствовать себя героем сказки или популярного фантастического произведения.

Например, подойдут такие сеттинги, как:

- «Школа зельеварения Хогвартс» (изучение химии и биологии);
- «Космическая экспедиция» (физика и химия);

– «Колонизация и терраформирование» (физика, астрономия, химия и биология);

– «Научное открытие» (создание изобретения);

– «Путешествие в квантовый мир». Игра по мотивам фильмов студии «Марвел» о Человеке-муравье, где ученики смогут увидеть, как устроен наш мир на микроуровне.

Реализация подобного проекта безусловно будет крайне сложна, особенно в такой консервативной сфере, как образование. Однако в последнее время методика преподавания все больше обогащается интерактивными формами обучения, что рано или поздно неизбежно должно повлечь в итоге и попытку интеграции квест-румов в образовательные планы средней школы. Логичным при этом будет формат государственно-частного партнерства.