УДК 378.147 : 811.161.3

МУЗЕЙНЫ КВЕСТ ЯК ФОРМА АРГАНІЗАЦЫІ ВУЧЭБНЫХ ЗАНЯТКАЎ

Доўгаль Д. А. (Установа адукацыі «Магілёўскі дзяржаўны ўніверсітэт імя А. А. Куляшова», кафедра беларускай і рускай моў)

Анатацыя. У артыкуле характарызуецца квест як форма правядзення вучэбных заняткаў. Падаецца прыклад музейнага квеста, распрацаванага аўтарам у межах дысцыпліны “Актуальныя праблемы методыкі выкладання мовы і літаратуры ў пачатковых класах”.

У аснове павышэння эфектыўнасці адукацыйнага працэсу ляжыць актывізацыя пазнавальнай дзейнасці навучэнцаў і пашырэнне сферы іх інтарэсаў. Гэта задача патрабуе ўкаранення форм, метадаў, тэхналогій навучання, якія б адпавядалі сучаснаму стану развіцця гуманітарнай навукі і тэхнікі. Адной з такіх форм, якая ўсё шырэй знаходзіць прымяненне ў адукацыйнай практыцы, з’яўляецца квест.

Тэрмінам *квест* (з англійскай “quest” – пошук) абазначаюцца “розныя віды on-line и off-line гульняў, якія разгортваюцца ў віртуальнай і / або рэальнай прасторы. Гэта спецыфічная форма гульнявой дзейнасці, якая патрабуе ад удзельнікаў рашэння пастаўленых задач” [1, с. 4]. Выкарыстанне лексемы *квест* звязана з узнікненнем аднаго з жанраў камп’ютарных гульняў (інтэрактыўная гісторыя з галоўным героем, якім кіруе гулец).

Даследчыкі прапануюць класіфікацыю квестаў па розных параметрах [2]: па форме правядзення (камп’ютарныя квесты, вэб-квесты, QR-квесты, медыяквесты, квесты на прыродзе і інш.), па рэжыме правядзення (у рэальным, віртуальным або камбінаваным рэжыме), па тэрмінах рэалізацыі (кароткатэрміновыя – доўгатэрміновыя), па форме работы (групавыя – індывідуальныя), па прадметным змесце (манаквесты – міжпрадметныя квесты), па структуры сюжэта (лінейныя, нелінейныя, кальцавыя). Прапанаваную класіфікацыю можна дапоўніць іншымі характарыстыкамі, напрыклад, адраснай скіраванасцю: квесты могуць быць прызначаны для студэнтаў, вучнёўцаў, школьнікаў розных ступеней адукацыі. Інтэгральнымі прыкметамі для квестаў усіх тыпаў нам бачацца: 1) пошукавы характар дзейнасці ўдзельнікаў; 2) наяўнасць пэўнай рэальнай або віртуальнай прасторы, прызначанай для пошукаў; 3) наяўнасць сцэнарыя гульні (паслядоўнасці крокаў, якія неабходна здзейсніць для дасягнення выніку).

Электронный архив библиотеки МГУ имени А.А. Кулешова

Выкарыстанне квеста як формы правядзення заняткаў у ВНУ дазваляе студэнтам актыўна ўзаемадзейнічаць адзін з адным, развіваць агульнакультурныя і спецыяльныя кампетэнцыі, а таксама асабістыя якасці, неабходныя будучым прафесіяналам. Аднак для прымянення дадзенай формы ва ўстановах вышэйшай адукацыі існуюць пэўныя абмежаванні: як матэрыяльна-тэхнічныя (адсутнасць спецыяльных памяшканняў, неабходных ТСН), так і арганізацыйна-метадычныя (дамінаванне традыцыйных форм правядзення заняткаў). Таму, на нашу думку, для арганізацыі адукацыйных квестаў неабходна выкарыстоўваць інфармацыйныя і інфраструктурныя рэсурсы той тэрыторыі, на якой знаходзіцца ВНУ.

Будынак факультэта пачатковай і музычнай адукацыі размешчаны ў цэнтры г. Магілёва, дзе сканцэнтраваны асноўныя музейныя ўстановы. Квесты па экспазіцыях музеяў усё часцей замяняюць звыклыя экскурсіі. На жаль, магілёўскія музеі пакуль не прапануюць такой формы працы з наведвальнікамі. Таму ў межах дысцыпліны "Актуальныя праблемы методыкі выкладання мовы і літаратуры ў пачатковых класах" мы распрацавалі і правялі музейны квест для студэнтаў выпускнога курса спецыяльнасці "Пачатковая адукацыя". Пляцоўкай для правядзення квеста стала пастаянная экспазіцыя "Зямлі роднай кругавод", размешчаная ў музеі этнаграфіі, які з'яўляецца філіялам Магілёўскага абласнога краязнаўчага музея імя Е. Раманава.

Тэма гульні – "Традыцыйны народны побыт: словы і рэчы". Сярод яе асноўных задач – стварэнне ўмоў для развіцця маўлення (папаўнення слоўнікавага запасу студэнтаў адзінкамі тэматычнай групы "Лексіка народнага побыту"; развіццё звязнага маўлення), а таксама атрыманне практычнага вопыту ўдзелу ў адукацыйным квесце. Дадзены квест праводзіцца ў рэальным рэжыме і па форме правядзення з'яўляецца квестам у памяшканні. Па форме работы ён характарызуецца як групавы, па прадметным змесце – як міжпрадметны (аб'ядноўвае методыку, мовазнаўства, этнаграфію). Структура сюжэта дадзенага квеста лінейная, г. зн. наступнае заданне можна атрымаць толькі пасля выканання папярэдняга. Час правядзення гульні – 45 хвілін, рэкамендаваная колькасць удзельнікаў – 10–15 чалавек, падзеленых на каманды па 4–5 асоб. Гульня складаецца з чатырох тураў (ніжэй прапанаваны заданні кожнага этапу).

Тур 1. "Што? Дзе? Для чаго?"

Знайдзіце ў залах музея гэтыя прылады і патлумачце, для чаго яны выкарыстоўваліся ў народным побыце.

Што?	Дзе?	Для чаго?
барана́	першая зала	баранаваць (рыхліць) зямлю
восці		
жорны		
крэ́сіва		
рэ́згіны		
спарышы́		
цэп		

Тур 2. "Знайдзі і апішы"

Знайдзіце ў залах музея гэтыя <u>непадпісаныя</u> прылады і складзіце іх апісанне

1) бязмен – рычажная прылада для вызначэння вагі.	
2) калаўрот – прылада для механізаванага прадзення лёну і воўны ў хатніх умовах.	
3) борць – вулей для дзікіх пчол.	

Электронный архив библиотеки МГУ имени А.А. Кулешова

Тур 3. “Метафарычны побыт”

Знайдзіце ў музеі названыя ў вершах рэчы. Прыдумайце самі некалькі метафар, карыстаючыся формай або прызначэннем прадметаў народнага побыту.

Вершы з метафарай
1. Ціха ноч ступае З зорнаю сявенькай. Па сінім Дунаі Дзед плыве сівенькі. *Рыгор Барадулін*
2. Зачараваны возера поўны карэц будзе да квеценя месячным бляскам гарэць. *Данута Бічэль*
3. Родная мова, цудоўная мова! Ты нашых думак уток і аснова! *Уладзімір Дубоўка*

Тур 4. “Міні-экскурсія”

Раскажыце малодшым школьнікам пра якую-небудзь рэч у музеі.

Пасля праходжання квеста студэнты адзначылі, што яго правядзенне спрыяе арганізацыі актыўнага пазнавальнага працэсу, развівае цікавасць да прадмета, вучыць працаваць з інфармацыяй, садзейнічае пашырэнню кругагляду і эрудыцыі, спрыяе развіццю маўлення і, вядома, выхоўвае павагу да народнай культуры беларусаў.

Літаратура

1. Кичерова, М. Н. Образовательные квесты как креативная педагогическая технология для студентов нового поколения / М. Н. Кичерова, Г. З. Ефимова // Интернет-журнал «Мир науки». – 2016. – Т. 4. – № 5 [Электронный ресурс]. – Режим доступа : http://mir-nauki.com/PDF/28PDMN516.pdf.

2. Сокол, И. Н. Классификация квестов / И. Н. Сокол // Молодий вчений. – 2014. – № 6 (09). – С. 138–140.

Электронный архив библиотеки МГУ имени А.А. Кулешова