

Всероссийский конкурс «Словарный урок»

Лучший словарный квест

номинация

Сценарий образовательного квеста для школьников 12–15 лет

«Путешествие с Шуриком по страницам словарей»

(с приложением заданий в форме презентации)

Мельничук Екатерина Михайловна,
учитель русского языка и литературы,
педагог дополнительного образования
ГБОУ СОШ № 221
Кировского района Санкт-Петербурга

Санкт-Петербург, 2022 год

I. Пояснительная записка

1. Тема занятия: актуальность и обоснование выбора

Под образовательным квестом нами понимается интерактивная игра-приключение с литературным героем, выполняющим роль проводника в познавательном путешествии, ситуации которого определяются тематическим направлением.

Тематическим направлением представленного квеста является школьный лексикон. Название квеста – «Путешествие с Шуриком по страницам словарей».

Выбор героя квеста определяется не только личными вкусами автора, но и желанием приобщить школьников 12–15 лет к литературным и кинематографическим образам, ставшим неотъемлемой частью нашей культуры.

Очевидно, педагогическая работа по формированию лексикографических умений обучающихся будет более продуктивной при условии выбора актуального лексического материала. Таким актуальным лексическим материалом для школьников 12–15 лет нам представляется лексикон учащихся – школьников и студентов.

Как известно, игровые формы работы способствуют более эффективному усвоению материала за счет высокой мотивации и вовлеченности участников в игру.

Перечисленные факторы обуславливают отбор содержания и выбор квеста как формы организации занятия для достижения поставленной цели и задач.

2. Целевая аудитория занятия

Образовательный квест «Путешествие с Шуриком по страницам словарей» разработан для обучающихся 6–9 классов. В зависимости от возраста участников количество подсказок и темп прохождения испытаний могут варьироваться. Возможно введение в квест дополнительных заданий.

3. Роль и место занятия в системе работы педагога

Данный образовательный квест разработан в поддержку уроков русского языка на ступени основного общего образования. Объем материала для освоения программ по русскому языку для 6–9 классов не позволяет уделять достаточное время формированию лексикографических умений обучающихся.

В поддержку уроков русского языка нами разработана программа внеурочной деятельности «Тайны русского языка и культура речи», а также программа для объединения дополнительного образования (ОДОД) «Калейдоскоп проектов», среди тем которой предусмотрены «Квест как проект» и «Проекты по исследованию родного языка». Для обеспечения реализации программ организовано сотрудничество с центральной районной библиотекой имени А. И. Шолохова, расположенной в непосредственной близости от образовательного учреждения.

4. Цель и задачи занятия

Цель – пробуждение у школьников живого и неподдельного интереса к словарям, способствующего воспитанию ценностного отношения к родному языку и культуре.

Задачи:

- 1) продемонстрировать разнообразие словарей и функций, которые они выполняют;
- 2) пробудить интерес к исследованию родного языка;
- 3) способствовать речевому развитию школьников;
- 4) научить ориентироваться в словарях разных типов;
- 5) представить школьникам библиотеку как ресурс самообразования.

5. Планируемые результаты

Образовательный квест «Путешествие с Шуриком по страницам словарей» даст обучающимся возможность:

- поработать со словарями различных типов;
- расширить свои представления о школе, о словарях и о возможностях родного языка;
- проверить и усовершенствовать собственные навыки поиска информации в различных источниках, включая ресурсы интернета.

5. Форма проведения занятия

Как сказано выше, квест – это интерактивная игра-приключение с литературным героем в роли проводника в путешествии, маршрут которого определяется образовательной целью и задачами, а содержание обусловлено тематическим направлением.

Квест как динамичная форма организации игровой деятельности школьников внутри разработанного педагогом сюжета позволяет сделать библиотеку органичным местом действия, а в инструментарий включить широкий спектр словарей. При этом понятие квест лишено тех негативных коннотаций, которыми традиция наделила понятие «урок» как нечто,

сопряженное с повседневной школьной рутинной, принуждением и скукой. В данном случае квест как форма проведения занятия направлен на снятие ореола монументальности гранитного постамента, которым нередко овеяны библиотеки и словари в представлениях современных школьников.

6. Используемые педагогические технологии

Образовательный квест является разновидностью интерактивной технологии и строится в логике технологии проблемного обучения с ее этапами от постановки проблемы к поиску ее решения. Инвариантная и вариативная составляющие квеста как педагогической технологии представлены в технологической карте (см. в основной части).

7. Ресурсы, используемые при подготовке и проведении занятия

Данный образовательный квест не требует значительной предварительной подготовки. Все задания и отсылки к источникам представлены в мультимедиа-презентации (см. приложение). Центральная районная библиотека (равно как и большинство других районных библиотек) располагает всеми необходимыми ресурсами для проведения квеста, а именно: словарями (при отсутствии перечисленных в приложении словарей можно воспользоваться другими изданиями), читальным залом, персональными компьютерами (три ПК для трех команд), мультимедиа-проектором для демонстрации мультимедиа-презентации, звуковоспроизводящей аппаратурой (колонки).

Для проведения квеста в рамках занятия ОДОД для группы до 15 человек может оказаться достаточно одного ведущего педагога. Для целого класса в рамках программы внеурочной деятельности следует организовать проведение квеста совместно с одним или двумя сотрудниками библиотеки, которые будут помогать участникам в поиске нужных словарей и информации в интернете.

Также следует заблаговременно приготовить канцелярские принадлежности и бумагу для трех команд участников, найти и установить на ПК аудиофайлы песен и музыки из кинофильма А. Гайдая «Иван Васильевич меняет профессию» и медиафраншизы Р. Земекиса «Назад в будущее».

II. Основная часть

Технологическая карта образовательного квеста

№	Элементы структуры и особенности содержательного наполнения	Содержание и специфика
1	Тип образовательного квеста	По характеру сюжета – <u>линейный</u> : сюжет опирается на цепочку заданий, которые команды участников выполняют последовательно, одно за другим. По длительности проведения – <u>кратковременный</u> . По предметному содержанию – <u>монопроект</u>
2	Направленность квеста	Общеинтеллектуальная + углубление знаний в предметной области «Русский язык и культура речи»
3	Цель и задачи	Цель – пробуждение у школьников живого и неподдельного интереса к словарям, способствующего воспитанию ценностного отношения к родному языку и культуре. Задачи: 1) продемонстрировать разнообразие словарей и функций, которые они выполняют; 2) пробудить интерес к исследованию родного языка; 3) способствовать речевому развитию школьников; 4) научить ориентироваться в словарях разных типов; 5) представить школьникам библиотеку как ресурс самообразования
4	Продолжительность	Одно занятие в рамках программы внеурочной деятельности или объединения ОДОД – от 45 до 90 минут
5	Возраст учащихся / целевая группа	12–15 лет, что соответствует 6–9 классам ступени основного общего образования
6	Привлекательное и оригинальное название	«Путешествие с Шуриком по страницам словарей»
7	Легенда	Русский изобретатель машины времени побывал в новом путешествии в прошлое. В свою очередь

		американский изобретатель машины времени планирует новое путешествие с новыми героями (участниками квеста) в будущее
8	Квест-герои	<p>1. Герой пьесы М. А. Булгакова «Иван Васильевич» и экранизации А. Гайдая инженер Тимофеев, или Шурик: интеллигентный молодой ученый.</p> <p>2. Профессор Эмметт Браун, герой медиафраншизы Р. Земекиса «Назад в будущее»: порывистый и чудаковатый ученый.</p> <p>3. Три команды участников-подростков, составленные по решению обучающихся, либо посредством жеребьевки.</p> <p>4. Черная кошка: придает событиям ощущение таинственности и недосказанности</p>
9	Основное задание	Носит проблемный характер: молодой ученый не понимает значение слов, услышанных им во время путешествия в прошлое, и просит помочь ему в поиске толкования незнакомых слов
10	Сюжет и продвижение по нему	<p>Базовая схема событий:</p> <p>1. Экспозиция: встреча участников в библиотеке, знакомство с Шуриком.</p> <p>2. Завязка: Шурик вернулся из путешествия на машине времени и просит участников помочь ему выяснить значение непонятных слов, которые он услышал в некоем загадочном месте.</p> <p>3. Основное действие: включает три этапа, сопряженных с выполнением трех заданий.</p> <p>4. Кульминация: команды проходят финальное испытание, получая завершающее задание.</p> <p>5. Развязка:</p> <p>Шурик благодарит учащихся за помощь и сообщает свой главный научный вывод из этого приключения, а Эмметт Браун приглашает их в новое путешествие во времени</p>
11	Задания / препятствия	1. Узнать, в каком загадочном месте побывал Шурик (поисковое задание с использованием этимологических и универсального

		<p>иллюстрированного словарей).</p> <p>2. Выяснить значения слов с помощью словарей студенческого и школьного сленга¹.</p> <p>3. Распределить неизвестные слова в четыре группы по лексическому значению.</p> <p>4. На этапе кульминации участники получают задание найти дополнительную информацию о ключевом понятии, используя интернет-словари.</p>
12	Навигаторы (ориентиры)	<p>Для выполнения первого задания: Шурик раскрывает значение древнегреческого корня и производного от него слова, которые дали название загадочного места, которое следует найти в словарях. Также он рассказывает о традиции посещения древними греками бесед философов и дает ссылки на словари: <u>для команды 1</u> – Семенов А. В. Этимологический словарь русского языка. М. – ЮНВЕС. 2003 г. – с. 653; <u>для команды 2</u> – Универсальный иллюстрированный словарь русского языка в 18 томах. – Том 18, с. 214; <u>для команды 3</u> – Этимологический словарь русского языка для школьников и студентов. Сост. Елена Грубер. – М.: ЛОКИД-пресс, 2007. – с. 547.</p> <p>Для выполнения второго задания даются ссылки: <u>для команды 1</u> – Никитина Т. Г. Ключевые концепты молодежной культуры: тематический словарь сленга – СПб.: Дмитрий Буланин, 2013. – с. 660; <u>для команды 2</u> – Вальтер Х. Толковый словарь школьного и студенческого жаргона. – М.: Астрель: АСТ Транзиткнига, 2005. – С. 318–319; <u>для команды 3</u> – Левикова С. И. Большой словарь молодежного сленга. – М.: ФАИР-ПРЕСС, 2003. – с. 908.</p> <p>Для выполнения третьего задания сначала не предполагается использование каких-либо</p>

¹ Между вторым и третьим заданием рекомендуется дать толкование сленга по толковому словарю и поставить перед участниками проблемный вопрос о достоинствах и недостатках сленга. Существует вероятность, что обучающиеся встретят в словарях сленга грубые выражения. Можно постараться ее исключить, предварительно сделав закладки на нужных страницах или вложив ксерокопии необходимых мест. Все три слова, данные для каждой команды, размещены практически одно за другим.

		<p>источников, через 2 минуты дается подсказка, еще через 2 минуты при необходимости дается разрешение использовать любые информационные источники.</p> <p>Перед выполнением финального задания Шурик делает намек на мобильные устройства, делающие более доступными интернет-источники, и ссылки: для команды 1 – https://dic.academic.ru; для команды 2 – https://lexicography.online; для команды 3 – https://gufo.me.</p> <p>На этапе развязки появляется новый герой и сообщает о возможности нового путешествия</p>
13	Ресурсы	Мультимедиа-презентация с навигаторами, ссылками на словари и интернет-источники, словари читального зала библиотеки
14	Критерии и способы оценивания деятельности обучающихся	<p>Критериями оценивания деятельности обучающихся являются правильность, полнота и скорость выполнения заданий.</p> <p>Оценивание осуществляется посредством присуждения баллов (от 1 до 3 за каждое выполненное задание). Штрафы не предусмотрены. Если есть возможность, ведущий может определить в финале команду победителей и наградить ее участников памятными призами</p>
15	Итог квеста – образовательный «продукт» и рефлексия (когнитивный, эмоционально-ценностный, волевой и социальный аспекты)	<p>Результатами участия в образовательном квесте являются:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) решение проблемы героя – выяснение значений незнакомых слов; 2) дополнение представлений участников о ключевом понятии «школа». <p>«Продуктом» квеста может стать выставка фотографий участников в тематической группе в соцсетях или в школе при наличии согласия участников образовательного процесса и их законных представителей.</p> <p>Рефлексия: участники записывают (зарисовывают) ответы на вопрос «Чего вы ожидаете от нового</p>

		путешествия на машине времени?» Если есть возможность, стоит озвучить (предъявить) ответы участников.
--	--	---

III. Заключение

В ходе разработки данного образовательного квеста стало очевидно, что работа со словарями в режиме читального зала библиотеки, разработка сюжета, продумывание маршрута и оригинальных заданий складываются в тот творческий процесс, который является эффективным средством профилактики профессионального выгорания учителя и ресурсом для самообразования и совершенствования собственных лексикографических умений.

Обучающиеся 6–9 классов активно принимают игровые методы обучения и, как правило, охотно участвуют в образовательных квестах. В их представлениях эти формы не сопряжены с рутинной школьной обучением, но зачастую ассоциируются с досугом и праздником.

На основе сказанного можем сделать вывод о том, что образовательный квест «Путешествие с Шуриком по страницам словарей» будет востребован, встретит положительный отклик участников образовательного процесса.

Данный образовательный квест разрабатывался, как способ сделать более ясными и близкими для обучающихся такие понятия, как «словарь» и «библиотека», тем самым укрепляя ценностное отношение к родному языку и культуре. Думается, что эти цели будут достигнуты.

IV. Список источников

1. Карповская Ю. А. Квест-игра, как эффективная педагогическая технология организации образовательной деятельности // УРОК.РФ: группа для участников конкурсов. – 2022. – 23 с. – URL: https://урок.рф/library/kvest_igra_kak_effektivnaya_pedagogicheskaya_tehn_131_155.html.

2. Квест-технология в образовательном учреждении: учебно-методическое пособие / НИТГиК СГУГиТ; сост. Педченко А. Ф., Артемьева А. Н. – Новосибирск, 2020. – 67 с. – URL: https://www.informio.ru/files/main/documents/2020/03/Kvest_tehnologija_v_obrazovateln.pdf.

3. Межгосударственный стандарт. Система стандартов по информации, библиотечному и издательскому делу. Библиографическая запись. Библиографическое описание. Общие требования и правила составления. – Москва: ИПК Издательство стандартов, 2004. – 166 с. – URL: https://diss.rsl.ru/datadocs/doc_291wu.pdf.

4. Образовательный квест – современная интерактивная технология / 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.scienceeducation.ru/ru/article/view?id=20247>.

5. Писнова О. Ю. Квест-игра как технология интерактивного обучения при формировании исследовательской активности учащихся / О. Ю. Писнова // Инновационные педагогические технологии: материалы IX Междунар. науч. конф. (г. Казань, март 2019 г.). – Казань: Молодой ученый, 2019. – С. 8–11. – URL: <https://moluch.ru/conf/ped/archive/326/14899>.

6. Создаем приключение с чистого листа: методические рекомендации по организации квестов в учреждениях культуры / ГБУК НСО НОЮБ; сост. М. С. Костина. – Новосибирск: ГБУК НСО НОЮБ, 2019. – 26 с. – URL: <http://infomania.ru/map/wp-content/uploads/2019/04/Sozdaem-priklyuchenie-s-chistogo-lista.pdf>.