

УДК 372.891

## ФОРМИРОВАНИЕ КОММУНИКАТИВНЫХ УУД ШКОЛЬНИКОВ СРЕДСТВАМИ ГЕОКВЕСТОВ

Мартилова Н.В., Мороз Д.Ю.

*ФГБОУ ВО «Нижегородский государственный педагогический университет им. Козьмы Минина», Нижний Новгород, e-mail: martilova\_nn@mail.ru*

В статье рассматривается формирование коммуникативных универсальных учебных действий (УУД) как одна из важнейших целей современного образования. Раскрываются особенности игровой технологии обучения в образовательном процессе подростков. Определены возможности географического образования в обеспечении условий для развития коммуникативных способностей учащихся средствами игровой технологии. Рассмотрены геоквесты как особая форма игровой деятельности и их потенциал для формирования коммуникативных УУД школьников. Описаны основные требования и этапы разработки геоквеста, а также технологические и методические особенности работы с геоквестом на уроке. Представлены примеры заданий для организации веб-квеста при изучении географии. Определено, что совмещение групповой работы с информационно-поисковой деятельностью позволяет повысить эффективность формирования коммуникативных умений школьников: межличностной коммуникации, распределения ролей в группе, ориентирования в информационном пространстве.

Ключевые слова: коммуникация, коммуникативные УУД, игровые технологии, географическое образование, геоквест, веб-квест.

## FORMATION OF COMMUNICATIVE UNIVERSAL EDUCATIONAL ACTIONS OF STUDENTS BY MEANS OF GEOQUEST

Martilova N.V., Moroz D.Yu.

*Minin Nizhny Novgorod State Pedagogical University, Nizhny Novgorod, e-mail: martilova\_nn@mail.ru*

The article discusses the formation of communicative universal educational actions as one of the most important purpose of modern education. The peculiarities of gaming technology in the educational process of teenagers. The possibilities of geographical education in providing conditions for development of communicative abilities of pupils by means of game technology. Geoquest considered as a special form of play activity and their potential for forming communicative universal educational actions of students. Describes the main requirements and stages of development geoquest, as well as technological and methodological peculiarities of working with geoquest in the classroom. Examples of tasks for web-quest in the study of geography. Combining teamwork with information search activities improves the efficiency of the development of children communicative skills: **interpersonal communication, the distribution of roles in the team, orientation in information space.**

Keywords: communication, communicative universal educational actions, game technology, geographic education, geoquest, web-quest.

Образование как особый социальный институт и вид деятельности человека всегда стремилось идти в ногу с общим прогрессом человечества. Эта тенденция обуславливала порой резкие и кардинальные перестройки всей системы образования как в крупных регионах мира, так и в отдельных странах. Менялись приоритетные цели обучения, технологии, методики, на смену устаревшим средствам обучения приходили новые, более совершенные. Российское образование – одна из наиболее чувствительных к переменам систем, активно отзывается на появление новых веяний как в педагогической науке, так и в сферах, казалось бы, на первый взгляд, не связанных непосредственно с учебной деятельностью (экономика, промышленность, индустрия развлечений, средства массовой информации и др.). Кроме того, общество на каждом этапе своего развития предъявляет

новые запросы к системе образования, диктуют такие требования к качеству подготовки выпускника, которые максимально удовлетворяли бы потребность общества в деятельных, активных гражданах, способных решать актуальные жизненные задачи.

Постоянно меняющиеся социальные, экономические, экологические условия стимулируют человека многократно в течение жизни переучиваться, усваивать новые объемы информации и осваивать новые способы деятельности. Следовательно, важнейшим образовательным результатом становится формирование умения самостоятельно учиться, ориентироваться в потоке информации, осуществлять коммуникацию на самых разных уровнях.

Такие изменения находят отражение в нормативных документах, регламентирующих деятельность образовательных организаций и развитие образовательных систем. Это в свою очередь стимулирует педагогов к разработке новых форм, методов и средств обучения, которые в полной мере удовлетворяли бы современным требованиям общества и решали ключевые задачи, стоящие перед системой образования.

Утверждение нового поколения Федеральных государственных образовательных стандартов послужило стартом к новому витку преобразований в учебной деятельности. Они определили в качестве приоритетных целей – развитие у учащихся умения не просто усваивать готовые знания и методом многократного повторения овладевать рядом полезных навыков, а формирование универсальных учебных действий, обеспечивающих школьникам умение учиться, способность к саморазвитию и самосовершенствованию, культурную идентичность, социальную активность, толерантность, способность к самостоятельному усвоению новых знаний и умений, включая организацию этого процесса [5]. Это достигается путем сознательного, активного присвоения учащимися социального опыта.

В условиях все увеличивающегося объема информации в мире на первое место в жизненно важных навыках выходит умение отбирать, анализировать и преобразовывать эту информацию, использовать ее для решения жизненно важных задач. Кроме того, обилие источников информации и способов ее передачи предоставляет школьнику огромное количество способов коммуникации, которые ему предстоит освоить для эффективной и продуктивной учебной работы и жизнедеятельности. Именно поэтому одной из приоритетных задач современного образования становится формирование коммуникативных универсальных учебных действий, которые рассматриваются как смысловой аспект общения и социального взаимодействия, обеспечивают социальную компетентность и учет позиции других людей, партнера по общению или деятельности, умение слушать и вступать в диалог; участвовать в коллективном обсуждении проблем; интегрироваться в группу сверстников и строить продуктивное взаимодействие и сотрудничество со сверстниками и взрослыми [5].

Коммуникативные УУД позволяют ориентироваться в информационном пространстве, производить поиск, отбор и структурирование информации, осуществлять коммуникацию с помощью информационных сетей.

К основным видам коммуникативных действий относят [5]:

1) планирование учебного сотрудничества с учителем и сверстниками – определение целей, функций участников, способов взаимодействия, распределение ролей в учебной группе с целью решения образовательных задач;

2) постановка вопросов – инициативное сотрудничество в поиске и сборе информации, которое актуализируется в контексте расширения спектра источников информации, используемых в учебном процессе, когда на смену традиционному печатному учебнику приходят разнообразные электронные образовательные ресурсы: тренажеры, электронные энциклопедии, презентации, учебные фильмы, обширные ресурсы сети Интернет;

3) умение с достаточной полнотой и точностью выражать свои мысли в соответствии с задачами и условиями коммуникации, владение монологической и диалогической формами речи в соответствии с грамматическими и синтаксическими нормами родного языка.

Формирование способности к коммуникации должно строиться в условиях, привычных и комфортных для учащихся. Зачастую непринужденная обстановка позволяет школьникам раскрыться, проявить свои лидерские и/или командные качества, сконструировать свое выступление перед публикой. В связи с этим для развития коммуникативных способностей учащихся целесообразно использовать игровые технологии.

Понятие «игровые педагогические технологии» включает достаточно обширную группу методов и приемов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр.

В основе игровых технологий лежит педагогическая игра как основной вид деятельности в условных ситуациях, направленный на воссоздание и усвоение социального опыта. Разработкой теории игры, ее методологических основ, выяснением социальной природы, значения игры для развития учащегося в отечественной педагогике занимались Н.П. Аникеева, П.П. Блонский, А.А. Вербицкий, Л.С. Выготский, О.С. Газман, А.Н. Леонтьев, В.В. Николина, Г.А. Понурова, К.Д. Ушинский, С.Т. Шацкий, Г.П. Щедровицкий, Д.Б. Эльконин и др. В их исследованиях игра рассматривается как средство активизации психических процессов, средство диагностики, коррекции и адаптации к жизни, исследуются социальные эмоции, сопровождающие игровой феномен [1]. То есть на основе коммуникативной деятельности в игре школьники готовятся к социальной адаптации и коммуникации в реальной жизни. Особую роль в этом процессе приобретают

имитационные (предусматривающие имитацию определенного профессионального действия: имитационно-игровое моделирование, разыгрывание ролевых ситуаций, деловые игры, анализ конкретных ситуаций, конференции) и ситуативные игры, связанные с решением конкретной игровой проблемной ситуации [6].

Игра, построенная на решении системы взаимосвязанных задач, требующая организованной сплоченной деятельности всех игроков, в современной практике получила название квест (от английского *quest* – поиск). Квест – это совершенно новая форма как обучающих, так и развлекательных программ, которая позволяет ребятам полностью погрузиться в происходящее. Квест построен на коммуникационном взаимодействии между игроками. Не общаясь с другими игроками невозможно достичь индивидуальных целей, что стимулирует общение и служит хорошим способом сплотить играющих. Квесты несут в себе элемент соревновательности, они способствуют развитию аналитических и коммуникативных умений.

В контексте географического образования геоквест – это игра в пространстве географии. Структурные и содержательные особенности квестов представляют широкое вариативное поле для разработки, организации и проведения геоквестов в системе школьного географического образования. Классический вариант организации подобного рода мероприятий предполагает создание сюжетно-ситуационных задач в реальности, связанных в логической последовательности: ответ на задачу является ключом к следующему этапу игры. Их решение зачастую требует командных решений и действий, что позитивно сказывается не только на познавательной активности учащихся, повышении предметных знаний и умений, но и на развитии коммуникативных способностей учащихся. Педагоги отмечают, что одним из преимуществ квестов в реальности является многообразие форм их представления и прохождения участниками. Так, образовательные квесты могут быть организованы в разных пространствах как школы, так и вне ее. Например, квесты в замкнутом помещении, в классе; квесты в музеях, внутри зданий, в парках; квесты на местности (городское ориентирование – «бегущий город»); квесты на местности с поиском тайников (геокэшинг) и элементами ориентирования (в т. ч. GPS) и краеведения; смешанные варианты, в которых сочетается и перемещение участников, и поиск, и использование информационных технологий, и сюжет, и опережающее задание – легенда [4].

В последние годы с развитием информационно-коммуникативного сопровождения учебного процесса все большую популярность приобретают компьютерные игры. Это объясняется социальной ситуацией современного мира, когда каждый человек живет не только в реальной жизни, но еще и в виртуальной. Компьютерные игры позволяют осуществлять интерактивную обратную связь с учащимися, быть их собеседником,

реагировать на их действия, оценивать ответы, что открывает большие возможности в использовании этих игр. Новые перспективы для игровой технологии в географическом образовании предоставляют информационно-коммуникативные технологии, в которые можно заложить не только разнообразную информацию в виде текста, картосхем, статистических материалов, но и наглядно моделировать изучаемые процессы и явления во времени и пространстве, обрабатывать информацию и представлять ее в наглядном виде, подводить итоги и т. д. [2, 6].

Таким образом, в игровой технологии как исторически обусловленном, естественном элементе культуры происходит воспроизводство и обогащение социального опыта предшествующих поколений, освоение норм и правил человеческой жизнедеятельности через добровольное принятие игровой роли, виртуальное моделирование игрового пространства, условий своего собственного бытия в мире. То есть игра в географическом образовании является одним из способов освоения человеком мира и отношений в нем, способом самоутверждения человека, состоящим в произвольном конструировании действительности, основой формирования коммуникативных умений, развития диалоговых отношений с миром и самим собой.

В современных условиях, когда информационно-коммуникативные технологии уже прочно заняли свое место в образовательном пространстве, школьники не мыслят учебной деятельности без использования электронных образовательных ресурсов. Кроме того, увлечение многих учащихся компьютерными играми приводит педагогов к мысли об организации учебного процесса в подобной форме, привычной и интересной школьникам. В этом контексте востребованными становятся геоквесты в виртуальном пространстве, или web-квесты. Решение представленных в таком квесте задач основано не только на применении имеющихся знаний и умений школьников, но и ориентирует их на грамотный поиск необходимой информации среди ресурсов сети Интернет. В процессе выполнения заданий web-квеста школьники учатся корректно создавать запросы в информационно-поисковых сетях, определять наиболее эффективный для данной задачи вид представления информации, находить оптимальные пути перехода к новым источникам знания. Этот опыт позитивно сказывается на повышении эффективности учебно-поисковой деятельности.

Web-квест «Кругосветка» разработан для учащихся 7 классов, основан на обобщении учебного содержания курса географии «Материки, океаны, страны и народы» и ориентирован на формирование навыка групповой деятельности, поисковой работы в сети Интернет, определения географических координат. Материалы и оборудование для организации web-квеста: рабочие места, оборудованные точками доступа к сети Интернет

(компьютер, ноутбук, планшет) на каждого участника, контурная карта мира, текст задания квеста. Группа участников разбивается на команды по 3–4 человека.

Каждой команде выдается текст задания и контурная карта. Возможны два варианта организации групповой работы учащихся в процессе прохождения квеста. В первом случае в ходе решения каждой задачи школьникам предлагается сначала обсудить возможные варианты ответов или логического пути поиска, а затем перейти непосредственно к поиску необходимой информации в Интернете. Второй вариант предполагает на первом этапе самостоятельную работу в поисковых системах, а далее – обсуждение полученных результатов в группе. В любом варианте ответ заносится на карту только тогда, когда с ним согласны все участники группы.

### **Задания геокевеста «Кругосветка»**

Представьте, что Вы – знаменитый географ-исследователь. Пospорив со своим коллегой, что сможете обогнуть весь земной шар, свое очередное путешествие Вы решили посвятить изучению самых интересных мест нашей планеты. По представленным подсказкам, используя поисковые ресурсы сети Интернет, выявите, через какие точки пройдет Ваш маршрут, определите их географические координаты, нанесите на контурную карту. Соединив полученные пункты, Вы узнаете, смогли ли выиграть спор и совершить кругосветное путешествие.

1. Ваше путешествие начинается в городе, где родился известнейший немецкий философ, автор афоризма, который может стать девизом сегодняшнего мероприятия: «Интуиция никогда не подводит того, кто ко всему готов». (Возможный логический ряд: афоризм – И. Кант – Кенигсберг – искомый город Калининград.)

2. Перемещаемся в город, названный в честь русского ученого, прославившегося на весь мир своим субъективным восприятием образов, возникающих в сознании небодрствующего человека. (Возможный логический ряд: небодрствующий человек – сон – периодическая система химических элементов, которую Д.И. Менделеев увидел во сне – искомый город Менделеевск, Республика Татарстан.)

3. Захотев посмотреть на обелиск – центр части света, название которой произошло от ассирийского «восход солнца», Вам необходимо посетить этот город. (Возможный логический ряд: ассирийское «восход солнца» – Азия – центр Азии – искомый город Кызыл.)

4. Деревушка в одном из самых густонаселенных государств мира, считающаяся самым влажным местом на Земле. В переводе с местного – «Земля облаков». (Возможный логический ряд: самое влажное место на Земле – Дебунжа (Камерун)/Черапунджи (Индия)/д. Маусинрам (Индия) – выбираем Маусинрам по переводному значению.)

5. Эта страна – крупнейший по общей площади в мире архипелаг, омываемый водами двух океанов. На ее территории наблюдается повышенная сейсмичность и интенсивный вулканизм. Вы захотели посетить город этой страны с численностью населения, приблизительно равной количеству жителей в Нижнем Новгороде. (Возможный логический ряд: крупнейший архипелаг – Индонезия – города Индонезии с численностью населения – количество жителей в Нижнем Новгороде – искомый город Макасар.)

6. Крупнейший город страны, которая в начале XXI в. занимала первое место в мире по числу хоббитов и эльфов. (Возможный логический ряд: хоббиты и эльфы – фильм «Властелин колец» – снимался в новой Зеландии – крупнейший город – Окленд.)

7. Перелетев в следующую точку маршрута, Вы сможете увидеть вулкан, который извергается с 1983 г. до настоящего времени. (Искомая точка – Килауэа (Гавайские острова).)

8. Посетите самую низкую точку континента, где зафиксирована и официально подтверждена самая высокая температура воздуха. (Возможный логический ряд: самая высокая температура воздуха – Долина Смерти в США (значение, зафиксированное в Ливийской пустыне, оспорено и не подтверждено Всемирной метеорологической организацией) – самая низкая точка Северной Америки определяется по физической карте в Долине Смерти в Северной Калифорнии.)

9. Следующая точка маршрута – столица государства, от названия которого произошло название земноводного, которое вынашивает икринки на спине. (Возможный логический ряд: земноводное, вынашивающее икринки на спине – пипа суринамская – столица Суринама – искомая точка – город Парамарибо.)

10. Центр наиболее заселенной области государства, которое граничит с Либерией, Гвинеей, Мали, Ганой, Буркина Фасо (Возможный логический ряд: по политической карте Африки определяется государство, граничащее со всеми перечисленными – Кот-д'Ивуар – крупнейший город Абиджан.)

11. Далее мы перемещаемся в третий по численности населения город в стране, где есть населенный пункт, имя которого созвучно с названием десятирукого моллюска. (Возможный логический ряд: десятирукий моллюск – кальмар – город Кальмар – страна Швеция – города Швеции с численностью населения – искомый город Мальме.)

12. Завершается путешествие в национальном парке, который значится под номером 994 в списке объектов Всемирного наследия ЮНЕСКО. (Возможный логический ряд: список объектов Всемирного наследия ЮНЕСКО – № 994 – искомая точка Куршская коса, Россия, Литва.)

Удалось ли вам совершить кругосветное путешествие?

В процессе обсуждения в группе и работы в поисковых системах Интернета учащиеся могут своим уникальным путем прийти к верному ответу на каждую подсказку, и представленные варианты поисковых рядов являются лишь опорными точками учителя для направления школьников на верный маршрут поиска, если они испытывают в этом значительные затруднения.

Опыт реализации квестов доказывает эффективность организации этой формы учебной деятельности школьников по географии в контексте формирования коммуникативных УУД: развития межличностной коммуникации, групповой работы, ориентирования в информационном пространстве.

### Список литературы

1. Газман О.С., Харитоновна Н.Е. В школу – с игрой. – М.: Просвещение, 1991. – 96 с.
2. Концепция использования информационно-коммуникативных технологий в географическом образовании для устойчивого развития : коллективная монография / под ред. Н.Ф. Винокуровой. – Н. Новгород : Поволжье, 2011.
3. Милущенко В. Квесты: эволюция жанра [Электронный ресурс] // Лучшие компьютерные игры. – 2005. – № 4(41). – Режим доступа: [www.lki.ru/text.php?id=483](http://www.lki.ru/text.php?id=483).
4. Осяк С.А., Султанбекова С.С., Захарова Т.В., Яковлева Е.Н., Лобанова О.Б., Плеханова Е.М. Образовательный квест – современная интерактивная технология // Современные проблемы науки и образования. – 2015. – № 1–2; URL: [science-education.ru/ru/article/view?id=20247](http://science-education.ru/ru/article/view?id=20247).
5. Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта среднего общего образования» (с изменениями и дополнениями) [Электронный ресурс] : приказ Министерства образования и науки РФ от 17.05.2012 № 413 / Система ГАРАНТ. – Режим доступа: [base.garant.ru/70188902/#ixzz4W272LQDT](http://base.garant.ru/70188902/#ixzz4W272LQDT).
6. Теория и методика геоэкологического образования : учебное пособие. Часть I / под ред. Н.Ф. Винокуровой, Н.Н. Демидовой. – Н. Новгород : НГПУ им. К. Минина, 2013.