

Квест-Концепция (КК) подхода к образовательному процессу на уроках литературы

КК предполагает кардинальное изменение в отношении ученика к образовательному процессу. При сохранении наполнения учебного плана (работа на уроке, выполнение домашнего задания, творческая и проектная работа) меняется внешнее «обрамление» (в частности, отношение к оценке).

Суть концепции

Учебный процесс на протяжении учебного года представляется как прохождение квеста и предполагает участие всех учеников класса без исключения. Ближе всего к данной концепции компьютерные игры, в которых игрок развивает навыки своего *персонажа*, «повышает *левел*», за счёт чего поднимается по турнирной таблице.

Что предлагается в КК?

Каждый ученик в начале учебного года создаёт своего персонажа. Это может быть герой мультфильма или историческая личность, или же вовсе вымышленный персонаж. Можно раздать ученикам имена литературных героев на первом уроке с заданием – написать для них биографии, основываясь на худ. произведениях.

Герой – это тот *персонаж*, которого ученик будет развивать по ходу учебного года, получая очки.

За что можно получать **очки**:

- прочитанное произведение по программе
 - прочитанное произведение вне программы
 - работа на уроке
 - ответ на вопрос
 - интересный заданный вопрос
 - выполнение домашнего задания
 - выученное стихотворение
 - написанное сочинение
 - контрольная работа\тест
- и т.д.

Распределение очков производится согласно схеме (которая будет разработана, но ничто не мешает учителю самому определить, сколько за что он будет начислять баллы). Повышение уровня (левела) происходит согласно таблице (которая будет взята из компьютерной игры). Получение каждого нового левела требует от ученика большего количества баллов. Это даёт возможность отстающим нагонять лидеров, а лидерам не расслабляться.

Получение нового левела не должно быть слишком лёгким или сложным, но главное – достижимым.

Дуэли

КК предполагает проведение литературных дуэлей, предупредив заранее будущих дуэлянтов и обозначив для них тему или автора.

Пример:

Накануне я выбрал учеников (двух и более). И определил для них тему «Грибоедов». Что именно, связанное с Грибоедовым будет на дуэли, они не знают (впрочем, и это можно обговаривать). В начале урока я приглашаю их к доске и называю тему «Крылатые выражения и цитаты» из комедии «Горе от ума». Бросаю жребий, кто начинает первым. Ученики должны по очереди называть крылатые выражения, пока не исчерпают знания. В таком случае им может помочь их Клан (ниже см. КЛАНЫ).

Тот, кто вылетел последним – выигрывает, первым – проигрывает. Тут, соответственно, возможно несколько победителей. И распределение баллов будет соответствующим знаниями дуэлянтов.

ВНИМАНИЕ!

В дуэлях могут сражаться только игроки одного или близких *лevelов*. Таким образом дуэль будет давать возможность лучшим из худших подниматься по таблице, а худшим из лучших опускаться (или оставаться на месте).

Если класс незнакомый, предлагается начать проводить дуэли с октября, когда будет более-менее понятным, кто из учеников, какой занимает level.

Кланы

Так же с октября, когда будут известны примерные силы учеников, предлагается разделить класс на несколько кланов. Их может быть два и больше, в зависимости от размеров класса. Я предлагаю делать группы не более 7 человек, потому что именно столько человек максимально для одной компании. Клан должен выбрать себе название, герб, (возможно, гимн?) и **Капитана**.

Зачем нужна клановая система?

- 1) Это даёт возможность ученикам учиться работать в команде, помогать друг другу и нести ответственность друг за друга. Учитель может давать одно задание на команду, а уже клан сам решает, кому это задание выполнять и как разделить и саккумулировать работу. В этом же ключе можно давать и крупные проектные задания.
- 2) Для проведения Clan-War (война кланов). По сути – это другое название командных игр на уроках литературы. Одно отличие – есть цель (см. в след. пункте).
- 3) Для проведения общекомандного зачёта (подобно «Кубку конструкторов» в Формуле-1). Лучшая команда по итогам четверти\триместра\полугодия или даже учебного года может быть как-либо поощрена или освобождена от какой-либо работы.

Как высчитываются очки в общекомандном зачёте?

Очень просто. Если во всех командах равное количество человек, то по общему количеству баллов. Если же нет, то по среднему баллу на команду (когда складываются все баллы и делятся на количество человек в команде).

У кланов нет рейтинга и levelов. Они соревнуются только друг с другом.

Подобная схема стимулирует помогать ученикам друг другу в случае болезни или отставания или подготовки к уроку. Перемены станут драгоценным временем, чтобы помочь друг другу перед уроком.

В исключительных случаях возможно перевести ученика из одного клана в другой (или поменять местами).

Лидер

Лидером является ученик, который имеет наибольшее количество очков внутри своего клана. Роль лидера крайне важна. Он будет приносить командные очки в специальной битве лидеров.

Битва лидеров может проводиться перед каникулами или перед окончанием четверти, когда будут подводиться промежуточные итоги. Это индивидуальные домашние задания повышенной сложности, с которыми не смогут справиться слабые ученики. Команде лидера, лучше всего выполнившего работу, начисляются очки.

Если лидер по какой-либо причине не может участвовать в битве, то в битве участвует второй по количеству очков внутри клана ученик.

ВНИМАНИЕ!

Не путать лидера с капитаном. **Капитан** занимается организацией работы внутри клана (хотя формально этим могут заниматься и несколько человек), и является главным связующим звеном между учителем и учениками.

Промежуточные итоги

Предлагается организовать электронную таблицу, например, в GoogleDoc, и дать доступ всем ученикам. Или же еженедельно вывешивать распечатанные результаты в классе. То же самое касается и командного зачёта.

Сохраняйте старые таблицы. Важно, чтобы ученик наблюдал своё движение по таблице. Следил за прогрессом и регрессом. Многих детей таблица мотивирует больше похвалы.

Зная, сколько баллов нужно ученику до нового левела, он будет знать, чего бы ещё ему сделать, чтобы догнать ближайшего соперника.

Чтобы отстающие ученики не теряли мотивации, а лидирующие не расслаблялись, КК предполагает такое мероприятие, как Драфт.

Драфт

Драфт (воен. примерно – вербовка) – это мероприятие, проводимое в американских спортивных лигах НХЛ и НБА, на которых разбираются молодые перспективные игроки на будущий игровой сезон. Конечно, нам не это важно, а то, что даёт драфт. Первой командой, выбирающей себе молодых игроков, становится команда, занявшая последнее место в сезоне. Соответственно чемпион может выбирать на драфте только из оставшихся, самых слабых игроков. То есть драфт выравнивает силы самой слабой и самой сильной команд.

Как это будет работать в КК и зачем это нужно?

Предлагается проводить драфт после четверти\триместра\полугодия в целях уравнивания слабых с сильными.

Что это может быть?

Это может быть обычный тест или любое другое задание в классе, за успешное выполнение которого слабым ученикам будет начисляться баллов больше, чем сильным, в зависимости от левела их персонажа, согласно коэффициентам (таблицу которых тоже предстоит ещё подготовить). Соответственно, чем выше левел вашего персонажа, тем меньше очков ученик получает за успешно выполненное задание.

Это может быть и домашнее задание, но желательно всё же, чтобы задание выполнялось в классе, дабы клан не сделал работу за своего сокомандника.

ВНИМАНИЕ!

Драфт проводится только между учениками. Между кланами он не проводится.