

Образовательный полигон «Scavenger Hunt»
как средство формирования компетенций XXI века.
Т.Б.Зеленкова
Бийский лицей-интернат Алтайского края

Мы живем в мире, где постоянно происходят различные изменения. Количество информации с каждым днем увеличивается в разы. Новые технологии позволяют нам пользоваться приборами, о которых ранее мы даже и не догадывались. Создается ощущение, что время сжимается и нужно за короткий период успеть сделать как можно больше. Современное образование должно научить школьников свободно чувствовать себя в изменяющемся мире, уметь использовать свои интеллектуальные, организационные, коммуникативные навыки в непривычных ситуациях, умело пользоваться разнообразными ресурсами.

Три года назад Мария Миркес (событийный технолог, эксперт по проектированию руководитель Школы Антропоники, автор технологии развития творческого мышления, кандидат философских наук) и Сергей Медведчиков (системный аналитик, один из авторов группы проектов «Образовательный экстрим») провели в нашем лицее игру «Scavenger Hunt» направленную на выявление сформированности Soft skills.

Семикласникам были предложены комплекты заданий, которые нужно выполнить командой за ограниченный период времени. В актовом зале расставили столы для двадцать двух команд по шесть человек, а учителя занимали позицию активных наблюдателей. Было очень интересно смотреть за работой ребят: в новой для себя ситуации им надо было решать странные задания, отвечать на вопросы, с которыми они ранее не встречались. Нужно было брать на себя инициативу, распределять работу, искать оригинальные решения, действовать не по известному алгоритму, а составлять свой, новый. Кто-то из участников игры так и не смог себя организовать и «выпал из работы», кто-то сумел продержаться до конца. Делясь потом впечатлениями, многие говорили, что интересно, но не понятен смысл выполнения заданий. Мне, как наблюдателю, очень понравилась постановка вопросов и структура заданий, и то, как явно было видно умение/не умение семикласников использовать различные ресурсы при работе над задачами.

Полгода назад я сама участвовала в подобном образовательном полигоне уже в качестве члена команды и «почувствовала изнутри» ситуацию, требующую применения Soft skills (гибких навыков, надпрофессиональных компетенций). Сложно, но интересно. В конце игры небольшое разочарование в том, что можно было бы сделать лучше, и твердая уверенность, что нужно обязательно провести такую игру в классе, где я являюсь классным руководителем. Карантин сдвинул планы на полгода, и вот в сентябре я провела образовательную игру по материалам «Scavenger Hunt» в своем, уже девятом классе. В предисловии к игре было сказано, что это не проверка школьных знаний, а проверка умений применять знания в непривычной ситуации. Итак, наблюдения за работой четырех команд. Первая команда уточнила, можно ли пользоваться гаджетами, сфотографировали задания (на команду был выдан только один лист заданий) и осознано, каждый с текстом перед глазами приступили к работе. Вторая и третья команды тоже вооружились современными устройствами коммуникации и включились в работу. Четвертая команда долго собиралась, считая, что все как-нибудь разрешится само, но к середине отведенного времени активность возросла.

Авторы заданий специально подобрали их так, что нужно было не только искать информацию в интернете, считать примеры и проверять друг друга, но и выполнять конкретные практические действия на измерение пространства, подсчет площади, передвижение по аудитории. Ребята с удовольствием работали над заданием и по окончании игры поинтересовались, когда будет «разбор полетов» и будем ли мы еще участвовать в таких играх. На лицо – значимость для подростков такого образовательного события. А если использовать подобные материалы для обучения школьников!? Ведь как-то должны быть

созданы условия для развития гибких навыков и надпрофессиональных компетенций у современных школьников!? Для проверки идеи об использовании данного образовательного контента как средства формирования Soft skills, я включила задания «Scavenger Hunt» как обязательные для командной работы лицеистов на предмете «Методы проектов по технологии» (школьный компонент, 8 класс). Цикл занятий предполагал три сорокаминутных урока: первый – собственно игра, второй и третий – рефлексия, самоанализ, разбор заданий. Анкетный опрос позволил выявить отношение восьмиклассников к игре «Scavenger Hunt», а коллективное обсуждение помогло смоделировать «идеальное поведение» на подобном образовательном полигоне.

Многогранность заданий, ограниченность отведенного времени проецируют ситуацию современной насыщенной жизни на игровое пространство. Становятся востребованными навыки конструктивного взаимодействия друг с другом, планирования и распределения работ. И первое на что работает «Scavenger Hunt» - на умение фиксировать и ценить время. Казалось бы, совсем не сложно написать на уголке листа время начала игры, посчитать и записать, когда работа должна быть сдана и, для подстраховки, поставить таймер. Но современные ученики привыкли жить по школьным звонкам и указаниям учителя, поэтому не всегда могут самостоятельно сдать работу в срок. Второе важное качество – умение понять задание. Не смотря на то, что в условии написаны правила игры и подсчета баллов, многие команды сразу приступали к решению задач, не читая вводную инструкцию, и поэтому получили нули за сданные вовремя и правильно решенные задачи. Изюминка заключается в том, что независимо от сложности задания любая задача стоит только один балл. Правильно построенная стратегия игры позволяет набрать максимальное количество баллов за решение легких заданий, в которых команда уверена. К тому же, чтобы получить этот балл нужно номер задачи обвести в кружок (если задача решена верно, но ее номер в кружок не обвели – ноль баллов). Если обвели в кружок задачу, в которой ошибка – команда теряет балл. Данное условие требует от участников принятия тактического решения: что выгоднее, обвести номер задачи, в которой не уверены, или не обводить решенную задачу. Для этого нужно уметь решать задачи разными способами, проверять и оценивать ответ, брать на себя ответственность перед другими участниками команды за правильное выполнение задания.

Если цель игры не просто соревнование на выявление самых успешных, но и обучение навыкам Soft skills, то возможен возврат листа с ответами на доработку с рекомендацией «читать задание». Часто подростки даже не осознают, что знакомятся с заданием поверхностно и просто додумывают, что же надо сделать, и делают не то что написано, а то, что им хочется. Важно, что учитель-организатор не выступает посредником между текстом и читателем, а снова отправляет участников игры обращаться к первоисточнику. Мне понравилась эмоциональная фраза одного из подростков: «Ребята, я понял, что мы совсем не умеем читать! Ведь здесь же все написано!»

Большая часть времени в работе команды уходит на решение задач и по ответам можно оценить качество предметных знаний. Существенный момент – это запись ответов с учетом размерности. Если числовой ответ дан правильно, а размерность не указана – задача считается решенной не верно. Бывает очень обидно, что «из-за какой-то буковки» вычитается балл. Так же важен перевод из одних единиц измерения в другие, например из сантиметров в метры. Обычно это не составляет трудностей, а вот перевод квадратных сантиметров в квадратные метры вызывает затруднения и приводит к ошибкам, не смотря на знание формул перевода и умение решать такие задачи на уроках. Задания на выполнение практических действий (измерить диагональ помещения заставленного мебелью) мобилизуют на поиски оптимальных действий и использование материальных ресурсов. Можно ли найти в этом помещении рулетку, веревку, метр? Чем точнее измерять: шагами или плитками, которыми вымощен пол? На практике надо вспомнить абстрактную великую теорему Пифагора и возвести в квадраты расстояния, измеренные вдоль стен. А если эту теорему еще не проходили? Тогда поможет фантазия: «Так, а где здесь план эвакуации? Можно определить

по чертежу!», «Давайте измерим длины сторон класса, начертим прямоугольник в масштабе и потом все измерим».

Ограничение по времени и большое количество заданий мобилизуют участников на распределение работы в команде. Шесть человек и двенадцать заданий. Можно каждому взять два задания и для решения будет достаточно времени. Но задания необычные и лучше с кем-то советоваться, тогда можно работать в паре и отвечать уже за четыре задания. Умение вести содержательный диалог, строить деловую коммуникацию и помогать другим участникам команды просто необходимы в данной игровой ситуации. Также востребованы и навыки поиска информации. Корректная формулировка вопроса для поисковых систем Интернет, умение выбрать нужный ответ помогают быстро и правильно выполнить ряд заданий. Умение быть с гаджетами «на ты», устанавливать приложения, использовать их в нужный момент – вот ключевые навыки XXI века. Если вернуться к заданию с измерением диагонали, то меня приятно удивила команда, которая не была уверена в своих математических знаниях, но использовала программу на телефоне для измерения расстояний, которая все быстро и правильно посчитала.

Я описала только пару заданий, но и в каждом из оставшихся десяти скрыты многие интересные нюансы, активизирующие «гибкие навыки» и умения школьников ориентироваться в новой для них ситуации. Вся игра длится сорок минут. Этого времени достаточно для интенсивной, насыщенной работы. Удовлетворенность от игры подростки в среднем оценили как семь из десяти баллов, были высокие восторженные отзывы, были оценки ниже в основном у тех ребят, которые не смогли сработаться в команде. Желание принять участие еще раз в подобной игре выразило 92%. Интересно, что в качестве понравившихся заданий ребята называют задачи, которые определяют как самые трудные.

Если делать акцент в игре «Scavenger Hunt» на образовательную составляющую, то обязательно нужно провести рефлексию деятельности участников игры и содержательный анализ способов решений заданий. Эмоциональное обсуждение с личностным отношением учителя к интересным вариантам решения и приведение в качестве примеров парадоксальных ответов (например, одна команда площадь дверного проема указала в километрах) поддерживает интерес подростков к участию в подобных образовательных играх. Мы решили с восьмиклассниками, что хорошо бы было составить свою аналогичную игру, включив нестандартные задания из разных областей знаний и еще раз «попробовать свои силы, прокачать навыки» при решении задач на образовательном полигоне. Действительно, ряд подобных игр может создать условия для формирования у подростков навыков самоорганизации, коммуникативных и креативных навыков, умения работать с информацией и стрессоустойчивость, что в принципе и представляют Soft skills. Следующую игру запланировали для всех желающих на декабрь.

Как организатор будущего «образовательного полигона» я планирую расширение спектра задач, направленных на формирование ключевых компетенций и рассматриваю возможность включения тьюторского сопровождения. Новый этап работы в данной образовательной технологии позволит анализировать роль каждого члена команды в групповой работе, поможет выделить сильные стороны участников, увидеть какие появились у них новообразования, выяснить возможно ли формировать «гибкие навыки» за счет участия в игре. Организация «Scavenger Hunt» и проведение совместного анализа данного события с участниками игры убедили меня в том, что такие формы работы обязательно должны найти свое место в образовательном пространстве школы. Современное образование кроме традиционного предметного должно включать в себя ряд событий и живых форм, которые предлагают действовать участникам образовательного процесса в новых для них ситуациях. Должны быть разовые (или регулярные) мероприятия, изменяющие обыденное представление об образовании и включающие уникальные и эффективные инструменты тренировки креативного мышления и сотрудничества. Одной из таких форм может быть «образовательный полигон на основе «Scavenger Hunt».