

УДК 372.8

А. В. Говоруха,

факультет естественно-научного образования,

Омский государственный педагогический университет

Научный руководитель: канд. биол. наук, доц. Т. А. Корчагина

Эффективность формирования навыков безопасного поведения в природе обучающихся во внеурочной деятельности с применением квест-игры

Аннотация. В статье рассмотрена проблема формирования навыков безопасного поведения у школьников в условиях дикой природы. В ходе исследования проведено анкетирование группы учащихся 9-х классов в возрасте 15–16 лет в количестве 24 человек. Результаты исследования показали, что применение квест-игр как средства обучения способствует качественному усвоению теоретических знаний и формированию практических навыков, важных для обеспечения личной безопасности.

Ключевые слова: квест-игра, игровая технология, учебный процесс.

Сегодня перед преподавателями стоит цель — создать такую среду, в которой ученики могли бы креативно перерабатывать, упорядочивать информацию и умения и применять их в реальных. Активное использование игровых технологий значительно улучшает результаты обучения и способствует выработке навыков, обеспечивающих безопасное поведение школьников.

Игровые технологии — это форма активности, позволяющая накапливать и усваивать социальный опыт, одновременно развивая и совершенствуя навыки самоконтроля в поведении [4, с. 48]. Игра служит значимым инструментом для социализации детей, так как содержит элементы, используемые в повседневной жизни, создает условия для моделирования жизненных ситуаций, способствует укреплению связи внутри коллектива, устанавливая единые правила для участников [1, с. 12].

К игровым образовательным технологиям, отвечающим современным требованиям, может быть отнесена и квест-технология. Суть квест-игры заключается в том, что участники должны решать разнообразные задания, следуя установленным правилам и подсказкам, чтобы добиться определенной цели или завершить миссию. Квесты могут быть применены в различных предметах и на различных уровнях образования, включая как часть учебного процесса, так и в качестве отдельного внеклассного мероприятия, специально адаптируясь под конкретную аудиторию.

Технологии позволяют интегрировать дополненную реальность в уроки, делая обучение наглядным и запоминающимся. Учащиеся могут «путешествовать», наблюдать за явлениями и моделировать ситуации, развивая пространственное мышление и понимание взаимосвязей в природе, делая обучение междисциплинарным. Например, в рамках квеста может быть смоделирована ситуация пожара в помещении, и игрокам потребуется найти безопасный выход, используя предоставленные наводки. Такой подход позволяет не только усвоить теоретические знания, но и развивать практические навыки быстрого реагирования в стрессовых условиях.

Было проведено исследование среди школьников 9-х классов Академического лицея Омского государственного педагогического университета с целью оценки уровня знаний и понимания основных принципов безопасного поведения в чрезвычайных ситуациях. В исследовании приняли участие 24 человека. Интерпретация результатов исследования позволила выявить, что после проведения первичной диагностики у большинства обучающихся недостаточный уровень знаний по теме «ЧС природного характера» (рис. 1).

Согласно полученным данным, лишь 5 % показали высокий уровень подготовки, в то время как большинство (50 %) продемонстрировали низкий уровень. Значительная часть обучающихся (45 %) продемонстрировала средний уровень знаний, что говорит о наличии базового понимания темы, но недостаточной глубине знаний.

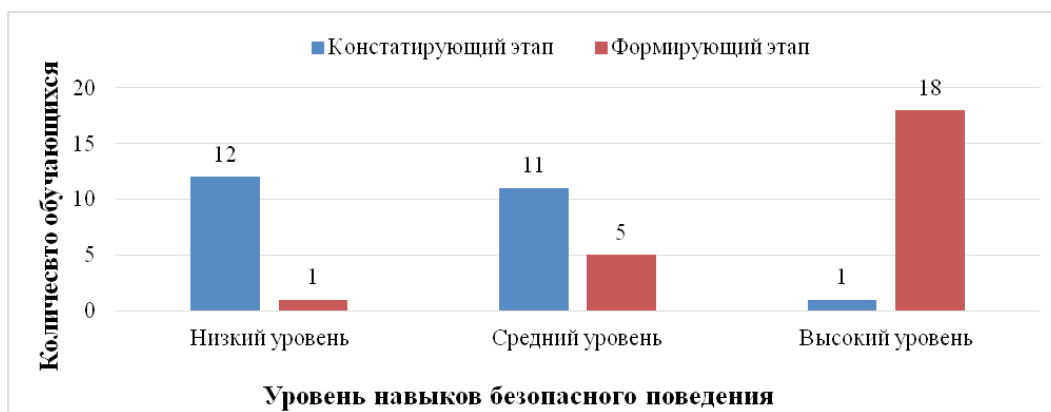


Рис. 1. Динамика уровня сформированности навыков безопасного поведения (по методике Н. Ю. Марчук) [2]

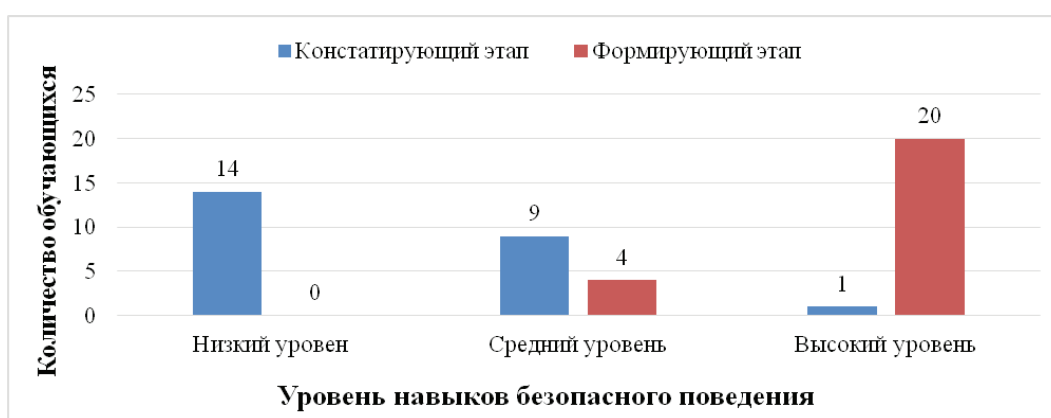


Рис. 2. Динамика уровня сформированности навыков безопасного поведения (по методике И. В. Полтусевой) [3]

После прохождения полного курса внеурочных занятий наблюдается значительное улучшение результатов. Доля обучающихся с высоким уровнем знаний возросла до 75 %, что свидетельствует о высокой эффективности проведенного обучения. Количество обучающихся со средним уровнем знаний снизилось до 20 %, а с низким — до 5 %, что говорит о том, что большая часть обучающихся успешно усвоила материал и повысила свой уровень знаний.

При проведении следующей диагностики учащиеся также показали низкий результат на констатирующем этапе по теме «Правила поведения в условиях ЧС природного характера» (рис. 2). Низкий уровень у преобладающего большинства (58 %) участников, которые демонстрировали недостаточные знания; средний балл получила небольшая часть учащихся (37 %), они имеют базовое представление о теме; высокий балл получили лишь незначительное количество (5 %). На формирующем этапе наблюдается значительное улучшение

результатов: подавляющее большинство (84 %) участников демонстрируют высокий уровень знаний, доля участников со средним уровнем знаний сократилась (16 %), а низкий уровень знаний никто из участников не показал (0 %).

Подводя итог проведенного исследования, можно сделать вывод, что квест-игра способствовала значительному прогрессу в усвоении материала участниками. Сочетание традиционных методов обучения с инновационными подходами позволило создать стимулирующую и мотивирующую образовательную среду. Интеграция QR-кодов и квест-элементов не только разнообразила процесс обучения, но и способствовала развитию цифровой грамотности учащихся, что является важным навыком в современном мире. QR-коды обеспечивали навигацию и доступ к ресурсам. Интерактивные задания развивали критическое мышление, командную работу и принятие решений. Практические занятия закрепляли знания и формировали навыки безопасного поведения.

1. *Зайцев В. С.* Игровые технологии в профессиональном образовании : учеб.-метод. пособие. — Челябинск : Библиотека А. Миллера, 2019. — 23 с.
2. *Марчук Н. Ю.* Методические материалы по вопросам формирования навыков безопасного поведения у детей и подростков. — Екатеринбург : Ладо, 2014. — 52 с.
3. *Полтусева И. В.* Основы безопасности жизнедеятельности: сборник тестов 5–9 класс // Дорога в школу : [сайт]. — URL: <https://doroga-v-shkolu.ru/images/dokumenty/200/081.pdf> (дата обращения: 25.03.2025).
4. *Сивашинская Е. Ф., Пунчик В. Н.* Педагогические системы и технологии : курс лекций для студентов пед. специальностей вузов. — Минск : Экоперспектива, 2010. — 196 с.