

УДК 372.8

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ КВЕСТ-ТЕХНОЛОГИЙ В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

Юлия Александровна Федулова

кандидат сельскохозяйственных наук, доцент

Yulia_Fed@mail.ru

Екатерина Николаевна Иванова

студент

ekaterinaivan20@yandex.ru

Яна Алексеевна Федулова

студент

yana.fedulova_03@mail.ru

Мичуринский государственный аграрный университет

г. Мичуринск, Россия

Аннотация. В статье приводится пример использования образовательных квестов на уроках и во внеурочной работе в школе. Дается понятие «квест», рассматривается классификация квестов.

Ключевые слова: интерактивные технологии, классификация квестов, образовательный квест, школьники.

В настоящее время в общеобразовательных учебных заведениях получение детьми новых знаний и умений осуществляется таким образом, что наряду с традиционным обучением все чаще происходит внедрение новых технологий и деятельностных форм взаимодействия учителя и ученика в образовательном процессе. Наиболее популярными становятся интерактивные формы обучения, направленные на изучение материала с помощью практико-ориентированных заданий, помогающих объединить всех участников образовательного процесса, выявить и реализовать их творческие способности и воплотить уже имеющиеся умения и навыки на практике [1,2, 3].

К таким формам организации образовательной деятельности относятся: интерактивная игра, мастер-класс, проектная деятельность, квест-технологии, создание проблемных ситуаций, экспериментирование и т.д. Данные формы деятельности можно рассматривать в учебном процессе как отдельно взятые компоненты урока, так и совмещать различные формы в ходе проведения занятия [5].

Нами были более подробно рассмотрены квест-технологии, которые могут использоваться и при изучении новой темы и при повторении пройденного материала.

При проведении опроса среди школьников было выявлено, что понятие «квест» у них ассоциируется с компьютерными играми, где герой решает определенные задачи на смекалку, ловкость, получая дополнительные подсказки, проходит уровни игры, и таким образом продвигаясь к финишу [6].

Образовательные квесты возможно использовать на различных предметах и в разных возрастных группах, охватывать как отдельную тему, так и целый раздел, но интереснее их сделать межпредметными, т.е. использовать задания из разных областей знаний [3, с. 177].

Классификация квестов различна. Так, в зависимости от построения сюжета, они могут быть линейными, штурмовыми, кольцевыми.

По продолжительности проведения образовательные квесты могут быть:

1. На 20-30 минут. Такие квесты используют как один из элементов урока, направленный на усвоение полученных знаний в игровой форме.

2. 45 минут (1 урок). Реализация квест технологий может использоваться для проверки изученного материала и для усвоения новой темы в рамках одного предмета.

3. 1,5 часа (2 урока). Межпредметные образовательные квесты, задания в которых связаны с изучением разных предметов.

4. Образовательные квесты продолжительностью несколько дней (недель). В данном виде образовательных квестов используются задания, направленные на развитие творческих способностей, требующих неординарного решения поставленных задач.

В качестве примера приведем образовательный квест «В поисках научной истины», который проводился с обучающимися 11 классов школ г. Мичуринска.

Согласно легенде, участникам квеста необходимо разыскать предмет, преодолев хитросплетения научных знаний, который поможет им найти путь к истине. Квест разбит на этапы (станции) по разным предметам: русский язык, математика, география, история, ОБЖ, химия, биология. На каждом этапе команде выдаются задания, направленные на проверку практических умений и навыков, а в некоторых случаях и усвоение нового материала, по определенному предмету. Так по биологии, необходимо определить и назвать птиц по их звукам, определить растение из гербария и т.д. По географии соотнести представленные минералы с названиями, определить флаги государств и т.д. По химии были задания на соответствие представленных овощей и фруктов и витаминами, которые входят в их состав.

На станции ОБЖ нужно было определить хищных животных и ядовитые грибы, представленные в виде муляжей, также проводилась проверка знаний на ориентирование на местности; знание дорожных знаков и правил дорожного движения; определение по картинке возможно чрезвычайной ситуации и мер по ее предотвращению.

В ходе квеста обучающиеся получали подсказки в виде бонусов, если правильно отвечали на вопросы, а если затруднялись с ответом, то выполняли упражнения по физической культуре. Побеждала та команда, которая первая пришла к финишу, правильно прошла все этапы соревнования, и открыв сейф, принесла ведущим предмет «истины».

В результате проведенного квеста была проведена проверка знаний по различным предметам. Учащиеся отмечали большую заинтересованность проведенного мероприятия, легкое усвоение нового материала в игровой форме, сплоченность команды и активность во время игры.

Список литературы:

1. Гусева М. Н. Интерактивные методы формирования имиджа будущего государственного служащего в вузе // Психолого-педагогический журнал Гаудеамус. 2018. Т. 17. № 38. С. 40-49.

2. Использование интерактивных форм обучения в образовательном процессе / Ю.А. Федулова, Н.В. Кузнецова, Е.Н. Иванова, А.А. Самсонова // Наука и Образование. 2021. Т. 4. № 2.

3. Корепанова Е.В., Порфирьева М.В. Психолого-педагогические основы формирования профессиональной направленности личности студентов педагогического вуза // Актуальные проблемы многоуровневой языковой подготовки в условиях модернизации высшего образования. 2017. С. 176-182.

4. Кузнецова Н.В., Федулова Ю.А. Нестандартные формы обучения ОБЖ как условие формирования познавательного интереса учащихся // Наука и Образование. 2021. Т. 4. №1.

5. Реализация исследовательского подхода в проектной деятельности обучающихся / Ю.А. Федулова, Н.В. Кузнецова, Е.Н. Иванова, А.А. Самсонова // Наука и Образование. 2021. Т. 4. № 2.

6. Тимкин А.В., Кузнецов С.А. К вопросу восприятия риска обучающимися ВУЗа // Наука и образование. Т.1. № 3-4. С. 16.

7. Федулова Ю.А., Волкова А.В. Образовательный туризм: новые подходы в обучении // Наука Образование. 2020. Т. 3. № 4. С. 391

УДК 372.8

USE OF QUEST TECHNOLOGIES IN EDUCATIONAL ACTIVITIES

Yulia A. Fedulova

Candidate of Agricultural Sciences, Associate Professor

Yulia_Fed@mail.ru

Ekaterina N. Ivanova

student

ekaterinaivan20@yandex.ru

Yana A. Fedulova

student

yana.fedulova_03@mail.ru

Michurinsk State Agrarian University

Michurinsk, Russia

Annotation. The article provides an example of the use of educational quests in the classroom and in extracurricular work at school. The concept of "quest" is given, the classification of quests is considered.

Keywords: interactive technologies, quest classification, educational quest, schoolchildren.

Статья поступила в редакцию 10.02.2022; одобрена после рецензирования 10.03.2022; принята к публикации 25.03.2022.

The article was submitted 10.02.2022; approved after reviewing 10.03.2022; accepted for publication 25.03.2022.