

УДК 373.51: 374.32

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИНТЕРАКТИВНЫХ ФОРМ ОБУЧЕНИЯ В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОМ ПРОЦЕССЕ

Федулова Юлия Александровна

кандидат сельскохозяйственных наук, доцент

Кузнецова Наталия Викторовна

кандидат сельскохозяйственных наук, доцент

Иванова Екатерина Николаевна

студент

Самсонова Анастасия Александровна

студент

Мичуринский государственный аграрный университет

г. Мичуринск, Россия

Аннотация. В статье приводится пример использования образовательных квестов как одной из интерактивных технологий обучения.

Ключевые слова: образовательный квест, интерактивные технологии, ОБЖ, школьники.

Сегодня в обществе происходят бурные перемены, кардинально меняющие все сферы жизнедеятельности, в том числе и образование. Возникает необходимость реализации комплекса стратегических задач, направленных на развитие образовательной среды и формирование всесторонне развитой личности, способной свободно ориентироваться в информационном, социальном, экономическом пространствах. Всё это требует глобального пересмотра образовательного пространства и поиска инновационных подходов, методов и технологий обучения, успешно решающих современные запросы общества и государства [6, 8, 9, 10].

В связи с этим особую актуальность приобретают интерактивные технологии обучения – образовательные квесты.

Цель: изучение специфики реализации интерактивных технологий обучения в курсе ОБЖ.

Задачи:

1. Выявить сущность, специфику и методику реализации интерактивных технологий в образовательном процессе;
2. Разработать конспект внеурочного мероприятия с использованием элементов интерактивных технологий;
3. Разработать текст анкеты и провести анкетирование обучающихся.

В результате проведенных исследований было выявлено:

На современном этапе развития образовательной системы появляются новые технологии и деятельностные формы взаимодействия с обучающимися, в основе которых лежит их активизация и включение в образовательный процесс. Наиболее востребованными становятся интерактивные формы, позволяющие задействовать всех участников образовательного процесса, реализовать их творческие способности, воплощать имеющиеся знания и навыки в практической деятельности. К таким формам организации образовательной деятельности относятся интерактивная игра, мастер-класс, проектная деятельность, создание проблемных ситуаций, экспериментирование и многое другое [1, 7]. Все эти формы могут существовать как отдельно взятые

элементы, а могут сочетаться между собой и варьироваться педагогом при планировании учебных занятий. Особенно хорошо они сочетаются в образовательных квестах которые пользуются популярностью у подростков и взрослых благодаря неординарной организации образовательной деятельности и захватывающего сюжета [4, 5].

Нами был разработан образовательный квест «Спасти и выжить».

Целью предлагаемого квеста является закрепление практических умений и навыков в условиях автономного выживания.

Квест разбит на станции. Выполняя задания, обучающиеся получают подсказку следующего пункта. Для того чтобы получить подсказку нужно выполнить задание и найти истинное решение.

Станция 1 «Питание»

В первом задании команде предлагается собрать съедобные грибы, назвать их и рассказать, почему их выбрали. Во втором задании команда должна определить съедобные ягоды и плоды нетрадиционных культур (голубика, хеномелес, рябина, брусника), назвать их и рассказать какие полезные вещества содержатся [2, 3, 11, 12]. В третьем задании обучающимся нужно из предложенных муляжей животных, насекомых и паукообразных выделить ядовитых и объяснить свой выбор.

Станция 2. «Привал»

На данной станции обучающимся необходимо разработать меню на один день в условиях автономного существования, в котором необходимо учесть, что участники похода за день будут питаться минимум три раза, обязательно прием мясного блюда и напитка. Рассказать о способе готовки пищи и особенностях приготовления животной и растительной пищи.

Следующее задание предполагает проверку практических навыков по сборке костра.

Станция 3. «Знаки безопасности».

На этой станции участникам предлагается собрать знаки из международной кодовой таблицы сигналов.

В следующем задании обучающимся необходимо перебраться через болото по «кочкам». Выполнить данное задание необходимо всем участникам команды по очереди.

Станция 4. «Первая помощь».

На этом этапе квеста обучающиеся должны провести необходимые действия при повреждении артерии на руке. «Пострадавшим» служит один участник команды. Остальные члены команды с помощью демонстрируют практические навыки по первой медицинской помощи.

Станция 5 «Ориентирование»

В первом задании обучающимся необходимо ответить на вопросы теста.

Во втором задании необходимо на практике продемонстрировать свои умения по ориентированию на местности с помощью компаса, определить стороны света по солнцу и звездам.

В следующем задании нужно определить животных по следам.

В конце квеста, когда учащиеся прошли все этапы, у команды должна получиться картина с чрезвычайной ситуацией. Побеждает тот, кто первым пришел и правильно назвал полученную картину.

После проведенного мероприятия со школьниками было проведено анкетирование, в котором участвовали 4 команды по 10 человек в каждой.

В результате проведенного анкетирования было выявлено:

На первый вопрос анкеты положительно ответили 80% детей (32 чел.).

На второй вопрос анкеты школьники ответили следующим образом:

В первой команде понравились задания на логику 3 детям, поиск информации – 4 школьникам, интеллектуальные задания – 2 обучающимся.

50 % детей из второй команды понравились задания на время, остальным детям понравились задания на поиск информации и задания на логику.

Третьей команде понравились интеллектуальные задания и задания на логику (по 4 человека), задания направленные на поиск информации (2 чел.).

В четвертой команде ответы распределились следующим образом:

2 человека положительно отозвались о заданиях на время (20%);

По 30% детей понравились задания на логику и направленные на поиск информации;

Оставшиеся школьники положительно отметили интеллектуальные задания.

На третий вопрос анкеты «Что бы Вы изменили в игре?» ответы распределились следующим образом:

В первой команде восемь человек добавили бы задания, направленные на поиск информации, 20% детей – добавили бы задания на логику.

Во второй команде по 3 школьника увеличили бы число заданий на время, и уменьшили количество интеллектуальных заданий (по 30% человек).

7 участникам третьей команды показалось недостаточно интеллектуальных заданий, остальные ничего не стали бы изменять (30% школьников).

Участники четвертой команды добавили бы задания на логику, время и поиск информации.

Выводы:

1. Образовательные квесты являются увлекательной формой проведения учебных занятий, которая позволяет обучающимся полностью погрузиться в происходящее, продемонстрировать свои интеллектуальные и творческие способности, построить плодотворное взаимодействие со своими товарищами по команде. Использование квестов в процессе обучения ОБЖ значительно расширяют рамки образовательного пространства, эффективно реализуют требования ФГОС.

2. В результате анкетирования была установлена высокая заинтересованность обучающихся проведенным квестом, в результате чего отмечено высокая эффективность усвоения учебного материала.

Список литературы:

1. Кузнецова, Н.В. Образовательный квест как современная интерактивная технология обучения ОБЖ / Н.В. Кузнецова, Ю.А. Федулова // ОБЖ: Основы безопасности жизни. - 2019. - № 5. - С. 11-13.
2. Куклина, А.Г. Витаминные продукты с плодами хеномелеса для лечебно-профилактического и школьного питания / А.Г. Куклина, Ю.А. Федулова // Технология и товароведение инновационных пищевых продуктов. - 2018. - № 1 (48). - С. 54-59.
3. Куклина, А.Г. Оценка новых российских сортов хеномелеса (*Chaenomeles Lindl.*) / А.Г. Куклина, Л.Д. Комар-Тёмная, Ю.А. Федулова // Бюллетень Главного ботанического сада. - 2020. - №1. - С. 46-56.
4. Матушкина, Ю.А. Формирование мотивации к здоровому образу жизни у обучающихся общеобразовательных учебных заведений / Ю.А. Матушкина, Е.Н. Иванова, Ю.А. Федулова // Наука и Образование. - 2020. - Т. 3. - № 2. - С. 236.
5. Попова, Е.Е. Подготовка кадров для развития аграрного туризма в социально-педагогическом институте ФГБОУ ВО Мичуринский ГАУ / Е.Е. Попова, Л.П. Петрищева, Ю.А. Федулова // Наука и Образование. - 2020. - Т. 3. - №1. - С. 46.
6. Попова, Е.Е. Применение практико-ориентированных задач при изучении химии / Е.Е. Попова, Т.А. Шиковец, Ю.М. Жилина // Сб.: Актуальные проблемы образования и воспитания: интеграция теории и практики. Материалы Национальной контент-платформы. Под общей редакцией Г.В. Коротковой, 2019. - С. 225-228.
7. Пропаганда здорового образа жизни как составляющая патриотического воспитания / Ю.А. Федулова, Ю.А., Матушкина, Е.Н. Иванова, К.Н. Языкова // Сб.: Актуальные проблемы образования и воспитания: интеграция теории и практики: материалы Национальной контент-платформы. Под общ. ред. Г.В. Коротковой, 2019. - 234-236.

8. Терехов, А.Н. Формирование у подростков мотивации к ведению здорового образа жизни / А.Н. Терехов, С.А. Майер, Ю.А. Федулова // Наука и Образование. - 2020. - Т. 3. - № 2. - С. 365.

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

10. Федулова, Ю.А. Хеномелес как объект проектной деятельности обучающихся / Ю.А. Федулова, А.Г. Матрохина // Наука и Образование. - 2020. - Т. 3. - № 4. - С. 229.

11. Федулова, Ю.А. Хозяйственно-биологическая оценка сортов и форм хеномелеса в условиях Центрально-Черноземного региона России. Дисс... канд. с.-х. наук. – Мичуринск, 2009. - 265 с.

12. Федулова, Ю.А. Японская айва – новая плодовая культура в садах России / Ю.А. Федулова, Т.А. Шиковец // Современное садоводство. - 2016. - №4 (20). - С. 25-29.

UDC 373.51: 374.32

USE OF INTERACTIVE FORMS OF LEARNING IN THE EDUCATIONAL PROCESS

Fedulova Yulia Alexandrovna

Candidate of Agricultural Sciences, Associate Professor

Kuznetsova Nataliya Viktorovna

Candidate of Agricultural Sciences, Associate Professor

Ivanova Ekaterina Nikolaevna

student

Samsonova Anastasia Alexandrovna

student

Michurinsk State Agrarian University

Michurinsk, Russia

Annotation. The article provides an example of the use of educational quests as one of the interactive learning technologies.

Key words: educational quest, interactive technologies, life safety, schoolchildren.