

УДК 376.1

КВЕСТ – СОВРЕМЕННАЯ МЕТОДИКА В ОБРАЗОВАНИИ И ВОСПИТАНИИ

Алена Николаевна Виноградова

преподаватель

68vinogradova1981@mail.ru

Мичуринский государственный аграрный университет

Мичуринск, Россия

Аннотация. В статье рассматривается современная методика квест – урока, которая связана с нововведениями образования, в них информационно – коммуникативные технологии выступают в качестве научно-исследовательской основы занятия. Основной целью технологии квест - урока является изменение обычных типов организации занятия. Благодаря использованию проектной технологии обучающиеся получают возможность самостоятельно выбирать и структурировать материал, анализировать полученную информацию, учиться самостоятельно принимать решения в выборе тем и ее представлении для обсуждения на занятии.

Ключевые слова: квест-урок, обучающиеся, игра, современная методика.

В настоящее время, для того чтобы быть совершенным в нынешнем подходе к образованию, который опирается на системно-деятельностный подход, необходим такой педагог, который будет успешно способствовать реализации государственной образовательной политики, заданной в новых образовательных стандартах, а также содействовать личностному развитию и успешной социализации обучающихся.

Происходит изменение обыденных методов обучения на активные и интерактивные методы работы с обучающимися на уроке.

У нынешних подростков появилась масса новых увлечений: компьютер, консоли, смартфоны. Нынешнее молодое поколение очень сложно удивить. Это, безусловно, накладывает определенный отпечаток на развитие личности ребенка и на формирование его психики. Специалист, занимающийся преподавательской деятельностью, вынужден идти в ногу со временем и применять в своей работе современные средства обучения и развития, новые педагогические методики и технологии, оригинальные формы проведения образовательной деятельности, так как происходит большая конкуренция со стороны различных электронных устройств.

Учитывая мнение Полищук В.Н. и Туча Т.Б., можно сделать вывод, что квест - это увлекательная «живая» игра для команды из нескольких человек. В такой игре всегда предполагается выполнение какого-нибудь определенного задания (нескольких заданий), в котором в определенный промежуток времени, необходимо что-то разыскать (предмет, подсказку, сообщение), чтобы можно было двигаться дальше. Как правило, в этом необычном и захватывающем приключении участникам предстоит применить смекалку, логическое мышление, эрудицию, а также умение взаимодействовать в команде [6].

Такая игровая педагогическая технология заинтересовывает обучающихся, так как создает учебный процесс в виде игры.

Согласно словам Полищук В.Н. и Туча Т.Б. можно принято различать несколько видов таких обучающих и воспитательных процессов. Здесь педагог выступает учителем, преподающим определенный материал, а также и воспитателем – нравственным наставником» [6].

Чтобы в полной мере реализовать весь проект учебной деятельности, хорошим помощником выступит методика квест-урока [7].

Например, в такой реализации поможет наглядность, которая включает в себя презентации, видеоматериалы, демонстрации и т.д.

Еще одним моментом может выступать, интерактивность (взаимодействие), она позволяет воздействовать на виртуальные объекты информационной среды, помогает внедрять элементы личностно ориентированного обучения, предоставляет возможность обучающимся полнее раскрывать свои способности.

С точки зрения Полищук В.Н., особый интерес представляют «живые» квесты, направленные на выполнение определенного проблемного задания, реализующего воспитательно-образовательные цели, с элементами сюжета, ролевой игры, связанного с поиском мест, объектов, людей, информации. При этом для достижения цели могут быть использованы ресурсы территории, в границах которой происходит перемещение, информационные ресурсы[6].

В процессе работы над таким квест-проектом обучающийся постигает реальные процессы, проживает конкретные ситуации, приобщается к проникновению вглубь явлений, конструированию новых процессов, объектов. С точки зрения информационной деятельности при работе над квест-проектом его участнику требуются навыки поиска, анализа информации, умения хранить, передавать, сравнивать и на основе сравнения синтезировать новую информацию [5].

В процессе защиты выполненных заданий по квесту обучающийся может осознать, что по каждому действию, задаче, проблеме может существовать несколько точек зрения, несколько вариантов решения поставленных задач. Ребенок учится сопоставлять, сравнивать, принимать другие точки зрения.

Использование на занятиях квест - методики способствует формированию у обучающихся знаний, умений и информационных компетенций. воспитывают самоуважение и эмоционально-положительное отношение к себе, целеустремленность, предполагают максимальную самостоятельность творчества.

Актуальная квест – методика выполняет такие задачи:

Образовательные – каждый ребенок задействован в активный познавательный процесс. Также здесь предусматривается создание индивидуальной и групповой деятельности участников, выявление умений и способностей работать самостоятельно по теме.

Развивающие – развитие положительно окрашенного эмоционального процесса к предмету деятельности, творческого мышления, способность формировать новые чувственные образы и идеи; формирование навыков исследовательской деятельности, умений самостоятельной работы с информацией; расширение кругозора, эрудиции, мотивации.

Воспитательные – воспитание личной ответственности за выполнение задания, воспитание уважения к культурным традициям, истории, здоровье сбережению [2].

Не общаясь с другими игроками невозможно достичь индивидуальных целей, что стимулирует общение и служит хорошим способом сплотить играющих. Поэтому такой урок как квест, построен на мобильном взаимодействии между игроками. Квесты помогают обучающимся отлично справляться с группами, помогают им наладить успешное взаимодействие в команде, прочувствовать и сформировать взаимовыручку, разделение обязанностей и взаимозаменяемость, и при необходимости научиться без комплексов усваивать и быстро решать нестандартные задачи.

Наблюдая за обучающимися, во время таких занятий, можно прийти к выводу, что это методика типа соревнований, она способствует развитию исследовательских способностей. Использование квестов расширяет рамки образовательного пространства. Такова развивающая роль квестов.

Можно сказать, что обучение «пролетает незаметно», ведь при решении поставленных задач можно узнать много нового. Квест – прекрасная возможность приобрести новые знания и опыт.

Квесты можно использовать на различных предметах, на разных уровнях обучения в учебном процессе. Например, во время урока истории мы можем погрузиться в событие, которое было много веков назад. Участники получают задания в виде карточек или записок, она им будет служить шпаргалкой для поиска нужного ответа.

Различают два типа квестов:

- Кратковременный (используется для углубления знаний, их объединения в одно целое, рассчитан на одно занятие).

- Длительный (используется для углубления и преобразования знаний обучающихся, рассчитан на несколько занятий). При таком типе мы можем изучать целый раздел, например, «Россия в XIX веке.»

Выполняя квест-проект, обучающийся учится формулировать проблему, планировать свою деятельность, логически мыслить, решать сложные проблемы, взвешивать различные мнения, самостоятельно принимать продуманные решения, брать на себя ответственность за их реализацию.

В зависимости от сюжета квесты могут быть:

- линейными, (по типу эвристической беседы) в которых игра построена по цепочке: выполнив одно задание, участники получают следующее, и так до тех пор, пока не пройдут весь маршрут;

- штурмовыми, где все игроки получают основное задание и перечень точек с подсказками, но при этом самостоятельно выбирают пути решения задач;

- кольцевыми, они представляют собой тот же «линейный» квест, но замкнутый в круг. Команды стартуют с разных точек, которые будут для них финишными.

Методика -квест урока способна привнести элемент новизны в вопросы образования и воспитания и облегчить обучающимся понимание и лучшее

усвоение многих вопросов, а также дают возможность преподавателю проявить творчество, индивидуальность, избежать формального подхода к проведению урока.

Список литературы:

1. Афанасьева Л.О., Поречная Е.А. Использование квест-технологии при проведении уроков в начальной школе // Школьные технологии. –2012. №6.– С. 149-159.

2. Из опыта работы ботанического кружка в аграрном вузе / И. Б. Кирина, С. С. Кириллова, Е. Н. Третьякова, Ю. В. Хорошкова // Наука и Образование. – 2021. Т. 4. № 1.

3. Каравка А.А. Урок-квест как педагогическая информационная технология и дидактическая игра, направленная на овладение определёнными компетенциями // Мир науки. 2015. №3. С. 20.

4. Левицкая А.Ф., Федоров А.В. Роль и значение веб-квестов в современном образовании // Школьные технологии 2010, №4. с. 73.

5. Мишина, М. Н., Кузнецова Р.В., Мишина А.М. Проблема учебной мотивации и некоторые пути ее решения // Наука и Образование. 2020. Т. 3. № 4. С. 297

6. Полищук В.Н., Туча Т.Б. Экологические квесты как метод экологического образования младших школьников // Казанский педагогический журнал. 2018. № 1 (126)

7. Практика использования электронных образовательных ресурсов на занятиях, проводимых в аграрном вузе / Е. Н. Третьякова, А. Г. Нечепорук, И. Б. Кирина, Я. А. Третьякова // Наука и Образование. 2021. Т. 4. № 1.

UDC 376.1

UEST IS A MODERN METHOD IN EDUCATION AND UPBRINGING

Alyona N. Vinogradova

teacher

68vinogradova1981@mail.ru

Michurinsk State Agrarian University

Michurinsk, Russian Federation

Annotation. The article discusses the modern methodology of the quest lesson, which is associated with innovative areas of education, in which information and communication technologies act as the research basis of the lesson. The main purpose of the quest lesson technology is to change the everyday types of organization of the lesson. Thanks to the use of project technology, students have the opportunity to independently choose and structure the material, analyze the information received, learn to make decisions on their own in choosing topics and presenting it for discussion in the classroom.

Key words: quest-lesson, students, game, modern methodology.

Статья поступила в редакцию 14.02.2022; одобрена после рецензирования 28.02.2022; принята к публикации 09.03.2022.

The article was submitted 14.02.2021; approved after reviewing 28.02.2022; accepted for publication 09.03.2022.