

УДК 372.8

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ КВЕСТ-ТЕХНОЛОГИЙ В ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ УЧЕБНЫХ ЗАВЕДЕНИЯХ

Юлия Александровна Федулова

кандидат сельскохозяйственных наук, доцент

Yulia_Fed@mail.ru

Яна Алексеевна Федулова

студент

yana.fedulova_03@mail.ru

Наталья Викторовна Кузнецова

кандидат сельскохозяйственных наук, доцент

k-natalia2008@yandex.ru

Мичуринский государственный аграрный университет

г. Мичуринск, Россия

Аннотация. В статье приведен пример использования квест-технологий на уроках в общеобразовательных учебных заведениях.

Ключевые слова: квест, школьники, русский язык, география, история.

В настоящее время все большую популярность приобретает использование интерактивных и активных форм обучения в общеобразовательной школе [2, 4, 5]. Учеников старших классов труднее завлечь в учебный процесс, поэтому проведение уроков с активными элементами является необходимым условием для совместной работы учителя и учащихся.

Активные формы обучения крайне разнообразны и могут как полностью заменить традиционный урок, так и быть частью урока [1, 3]. В качестве примера нами был разработан и проведен образовательный квест «В поисках истины». В каждом квесте должна быть легенда, подсказки для перехода на следующий пункт, задания для этапов и подсказки – указания для конечного этапа.

Легенда: Многие великие ученые бились над познанием истины. Что же такое «Истина?» и из чего она состоит? Мы Вам предлагаем познать истину обучения – найти предмет без которого обучение невозможно.

Для этого вы должны пройти все этапы (станции), правильно ответить на все вопросы наших ученых, только в этом случае вы получаете подсказку, которая вас приблизит к истине.

Но, будьте готовы, что это не легко и подсказки будут зашифрованы! Ведь только человек с обширными знаниями может познать истину! И также вы должны помнить, что все задания выполняются на время. Вперед!

Станция «Русский язык».

1 задание. Разгадай слово из 5 букв.

Чтобы разгадать слово возьмите:

Яблоко	- 3-ю согласную из 1-го слова.
Вишня (.....) ?	- 3-ю согласную из 2-го слова.
Слива	- 1-ю гласную из 3-го слова.
Груша	- 1-ю согласную из 4-го слова.
Арбуз	- 1-ю гласную из 5-го слова.

2 задание. Из предложенного слова составьте различные слова – существительные. Время на выполнение задания 3 минуты.

3 задание. В словах поставьте ударение.

4 задание. Найдите среди четырёх слов, стоящих в одном ряду, одно лишнее. Объясните – почему.

1) Ножницы, очки, башмаки, щипцы.

2) Шоссе, Сочи, фойе, кафе.

3) Баку, мозоль, георгин, помидор.

4) Дверцы, игры, брюки, чтецы.

Станция «История».

1 задание. Отгадайте кроссворд.

2 задание. Перед вами черный ящик. Определите, что в нем находится. (Зачитывается описание и после правильного ответа показывается названный предмет).

1.Изобретенный в Китае прибор, который помогал в далеких путешествиях.

2.Тонкая и воздушная ткань, секрет производства был известен только китайцам.

3.Книга из папируса, свернутая в трубку.

4.Строительный материал Древнего Двуречья.

5.Древнейшее из «семи чудес света».

6. В древности это - лекарственный напиток, горький, вязкий на вкус, восстанавливает силы.

3 задание. Перед вами представлены картины великих художников. Вам нужно назвать картину и указать автора.

Станция. «География».

1 задание. Перед вами висят флаги разных государств. Назовите их.

2 задание. Разгадайте ребусы.



3 задание. Перед вами представлены минералы. Назовите их.

4. задание. Назовите жителей следующих городов:

1. Как называют жителей города Торжок:

- торжане;
- новоторы.

2. Как называют жителей города Курск:

- курчане;
- куряне.

3. Как называют жителей города Находка:

- находкинцы;
- находчане.

4. Как называют жителей города Гусь-Хрустальный:

- гусевчане;
- хрустальцы.

5. Как называют жителей города Анадырь:

- анадырчане;
- анадырцы.

После прохождения этапов, команды, собравшие все подсказки должны понять что в подсказках указан номер кабинета, слово «сейф» и шифр из сейфа. Побеждает та команда, которая первая пришла к сейфу, правильно ввела код и извлекла из сейфа камень и назвала его.

В конце квеста победившая команда определяет что для познания истины им необходимо «Грызть гранит науки».

Проведенный квест очень понравился обучающимся, т.к. в нем имелись задания и на логику и на проверку знаний и др.

Проведение таких мероприятий способствует большей заинтересованности к предмету, проверке остаточных знаний, получение новых

знаний, сплоченности коллектива и развитию умений совместно решать предложенные задачи.

Список литературы:

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

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. – EDN ANXMXK.

3. 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. – EDN KLSGFZ.

4. Федулова Ю.А., Иванова Е.Н., Федулова Я.А. Использование квест-технологий в образовательной деятельности // Наука и Образование. 2022. Т. 5. № 1. – EDN LLKTYB.

5. Федулова Я.А., Федулова Ю.А., Иванова Е.Н. Проектно-исследовательская деятельность обучающихся в образовательном пространстве школы // Наука и Образование. 2022. Т. 5. № 2. EDN HXGZQA.

UDC 372.8

USE OF QUEST TECHNOLOGIES IN GENERAL EDUCATIONAL INSTITUTIONS

Yulia A. Fedulova

Candidate of Agricultural Sciences, Associate Professor

Yulia_Fed@mail.ru

Yana A. Fedulova

student

yana.fedulova_03@mail.ru

Natalia V. Kuznetsova

Candidate of Agricultural Sciences, Associate Professor

k-natalia2008@yandex.ru

Michurinsk State Agrarian University

Michurinsk, Russia

Abstract. The article provides an example of the use of quest technologies in lessons in general education institutions.

Key words: quest, schoolchildren, Russian language, geography, history.

Статья поступила в редакцию 05.09.2023; одобрена после рецензирования 16.10.2023; принята к публикации 27.10.2023.

The article was submitted 05.09.2023; approved after reviewing 16.10.2023; accepted for publication 27.10.2023.