

ПРИМЕНЕНИЕ КВЕСТ-ТЕХНОЛОГИИ КАК СОВРЕМЕННОЙ МОДЕЛИ ОБУЧЕНИЯ

РОЖЕНЦОВА Елена Ивановна

преподаватель

ГБПОУ «Лабинский медицинский колледж»

г. Лабинск, Россия

Актуальность работы обусловлена активным поиском и разработкой современной системой образования новых, адекватных современной, социальной и культурной ситуации методов, технологий и форм обучения, развития и воспитания. Деятельностный подход в образовании требует, чтобы все этапы образования были направлены на приобретение обучающимися опыта владения и использования полученных знаний, опыта самостоятельного ответственного выбора – опыта деятельности. Популярность среди педагогов приобретают образовательные квесты.

Ключевые слова: системно-деятельностный подход, образовательные технологии, образовательный квест, активное познание, интегрированная технология.

Современное образование находится в поиске новых видов, форм, методов организации учебной деятельности, которые бы помогали развитию способностей обучающихся, мотивировали их интерес к обучению. Для организации образовательного процесса применяются как традиционные, так и новые технологии. К инновации в организации учебно-воспитательного процесса сегодня можно смело отнести квест-технологию. Именно для неё характерно направление на решение конкретных образовательных задач, постановка нестандартных поисково-исследовательских задач и использование разнообразных ресурсов. В работе Н.В. Николаевой «Образовательные квест-проекты как метод и средство развития навыков информационной деятельности учащихся» говорится о том, что глобальная информатизация общества будет одной из доминирующих тенденций цивилизации XXI в. Перед системой образования встает проблема подготовки подрастающего поколения к самостоятельному принятию решений и ответственному действию, к жизни и профессиональной деятельности в высокоразвитой информационной среде, эффективному использованию ее возможностей и защиты от негативных воздействий [1]. Поскольку главным условием реализации ФГОС является системно-деятельностный подход в образовании, педагоги должны использовать современные образовательные технологии деятельностного типа. К ним относится проектно-исследовательская деятельность и образовательные

квесты. Преимуществом квест-проектов является использование активных методов обучения. Использование квестов способствует воспитанию и развитию качеств личности, отвечающих требованию информационного общества, раскрытию способностей и поддержке одарённости детей.

Образовательный квест – педагогическая технология, включающая в себя набор проблемных заданий с элементами ролевой игры, для выполнения которых требуются какие-либо ресурсы, и в первую очередь ресурсы Интернета.

Квест-технология рассматривается, как одна из форм формирования личностных, метапредметных и предметных УУД. В квестах присутствует элемент соревновательности, а также эффект неожиданности (неожиданная встреча, таинственность, атмосфера, декорации). Они способствуют развитию аналитических способностей, развивают фантазию и творчество. Использование квестов позволяет уйти от традиционных форм обучения детей и значительно расширить рамки образовательного пространства. Итак, образовательный квест-интегрированная технология, объединяющая идеи проектного метода, проблемного и игрового обучения. Квесты делятся на две группы по месту проведения: «живые» квесты в реальности и веб-квесты – с использованием ресурсов Интернет.

По типам игры-квесты могут быть разнообразными: квесты-бродилки, квесты-проекты, квесты-головоломки и т. д.

Структура квест-технологии:

- постановка задачи (введение) и распределение ролей;
- список заданий (этапы прохождения, список вопросов и т. д.);
- порядок выполнения поставленной задачи (штрафы, бонусы);
- конечная цель (приз).

При участии детей в квестах реализуются следующие цели:

- образовательная – вовлечение каждого учащегося в активный познавательный процесс. Организация индивидуальной и групповой деятельности школьников, выявление умений и способностей работать самостоятельно по теме.

- развивающая – развитие интереса к предмету, творческих способностей воображения учащихся; формирование навыков исследовательской деятельности, публичных выступлений, умений самостоятельной работы с литературой и Интернет - ресурсами; расширение кругозора, эрудиции.

- воспитательная – воспитание толерантности, личной ответственности за выполнение выбранной работы.

Педагоги образовательных учреждений все чаще обращают внимание на квест как инновационную педагогическую технологию и модель обучения.

В образовательном процессе квест – это специально организованный вид исследовательской деятельности, где обучающиеся осуществляют поиск информации по указанным адресам (в реальности), включающий и поиск этих адресов или иных объектов, людей, заданий и пр.

В отличие от учебной проблемы в образовательном квесте есть элементы сюжета, ролевой игры, связанные с поиском и обнаружением мест, объектов, людей, информации, и для решения образовательных задач используются ресурсы какой-либо территории или информационные ресурсы.

«Живой» квест не только позволяет каждому участнику проявить свои знания, способности, но и способствует развитию коммуникационных взаимодействий между игроками, что стимулирует общение и служит хорошим способом сплотить играющих. В таких квестах обычно присутствует элемент соревнователь-

ности, а также эффект неожиданности (неожиданная встреча, таинственность, атмосфера, декорации). Они способствуют развитию аналитических способностей, развивают фантазию и творчество. Использование квестов позволяет уйти от традиционных форм обучения детей и значительно расширить рамки образовательного пространства.

Задачи могут быть самые разные по своему содержанию и наполнению: активные, креативные, интеллектуальные и т. п. Особенно значимо, что квесты могут проходить как в закрытом пространстве (класс, помещение школы), так и на улице, на природе (территория, город, парк и т. д.), охватывая все окружающее пространство. Среди них особенно интересен геокэшинг – квест на открытой местности с поиском клада, тайника и с элементами ориентирования на местности.

Структура образовательного квеста может быть следующей: введение (в котором прописывается сюжет, роли); задания (этапы, вопросы, ролевые задания); порядок выполнения (бонусы, штрафы); оценка (итоги, призы).

Педагогу, разрабатывающему квест, необходимо определить цели и задачи квеста; целевую аудиторию и количество участников; сюжет и форму квеста, написать сценарий; определить необходимое пространство и ресурсы; количество помощников, организаторов; назначить дату и заинтриговать участников.

Основными критериями качества квеста выступают его безопасность для участников, оригинальность, логичность, целостность, подчинённость определённому сюжету, а не только теме, создание атмосферы игрового пространства [11].

Центральные задачи медиаобразования – подготовить к восприятию разнообразной информации и научить человека постигать её, понимать последствия её воздействия на психику, овладевать новыми способами общения» [5].

Основоположник современной теории британского медиаобразования Л. Мастерман) обосновал семь причин приоритетности и актуальности медиаобразования в современном мире:

- высокий уровень потребления медиа и насыщенности современных обществ средствами массовой информации;

– идеологическая важность медиа, и их влияния, как отрасли промышленности, на сознание аудитории;

– быстрый рост количества медийной информации, усиление механизмов управления ею и ее распространения;

– интенсивность проникновения медиа в основные демократические процессы;

– повышение значимости визуальной коммуникации и информации во всех областях;

– необходимость обучения школьников/студентов с ориентацией на соответствие будущим требованиям;

– нарастающие национальные и международные процессы приватизации информации [3].

Время требует от современных учащихся умение быстро находить полезную информацию, анализировать её и использовать в своей деятельности, повышая эффективность интеллектуального или физического труда, стремиться к самостоятельному принятию решений, обладать творческим отношением к учебной или профессиональной деятельности. Именно поэтому сегодня такую популярность получили интерактивные методы в образовании. По сравнению с традиционными формами ведения занятий, в интерактивном обучении меняется взаимодействие преподавателя и обучаемого: активность педагога уступает место активности обучаемых, а задачей педагога становится создание условий для их инициативы. Учащийся становится

полноправным участником образовательного процесса, его опыт служит основным источником учебного познания. Педагог не даёт готовых знаний, а побуждает участников к самостоятельности и выполняет функцию помощника в работе.

К сожалению, обучающиеся часто используют интернет-ресурсы лишь для получения готовой информации. Такая деятельность, естественно, не становится реальной базой для развития медиакомпетентности личности. Пассивное восприятие любой информации может привести, к потребительскому отношению к медиа, плагиату текстов, работ, идей, в конечном итоге – к стереотипному мышлению и искаженному мировоззрению. В противоположность такого рода подходам, «медиаобразование определяется как обучение, которое стремится развивать медиакомпетентность, понимаемую как критическое и вдумчивое отношение к медиа с целью воспитания ответственных граждан, способных высказать собственные суждения на основе полученной информации. Это дает им возможность использовать необходимую информацию, анализировать ее, идентифицировать экономические, политические, социальные и/или культурные интересы, которые с ней связаны. Медиаобразование позволяет людям осуществлять их право на свободу самовыражения и информацию, что не только способствует личному развитию, но также увеличивает социальное участие и интерактивность [3].

ЛИТЕРАТУРА

1. *Каравка А.А.* Урок-квест как педагогическая информационная технология и дидактическая игра, направленная на овладение определёнными компетенциями // Мир науки. – № 3. – 2015. – URL: <http://mir-nauki.com/PDF/45PDMN315.pdf>.
2. *Николаева Н.В.* Образовательные квест-проекты как метод и средство развития навыков информационной деятельности учащихся // Вопросы Интернет-образования. – 2002. – № 7. – URL: <http://vio.fio.ru/vioj07>.
3. *Новикова А.А., Федоров А.В.* Медиаобразовательные квесты // Инновации в образовании. – 2008. – № 10. – С. 71-93.
4. URL: <https://peskiadmin.ru/chto-takoe-kvest-tehnologii-o-tehnologii-kvestov.html>.
5. URL: <http://www.mec.tgl.ru>.
6. URL: <https://refdb.ru/look/2287151-p2.html>.
7. URL: <https://infourok.ru/aktualnost-igrovoy-obrazovatelnoy-tehnologii-1122500.html>.
8. URL: https://habr.com/ru/company/surprise_me/blog/315552/.
9. URL: <https://multiurok.ru › files › obrazovatelnyi-kvest-sovre>.

10. URL: http://t758640.dop.obrazovanie33.ru/upload/site_files/40/%D0%9E%D0%B1%D1%80%D0%B0%D0%B7%D0%BE%D0%B2%D0%B0%D1%82%D0%B5%D0%BB%D1%8C%D0%BD%D1%8B%D0%B9%20%20%D0%BA%D0%B2%D0%B5%D1%81%D1%82.pdf.

11. URL: <https://znanio.ru/pub/181>.

APPLICATION OF QUEST TECHNOLOGY AS A MODERN TRAINING MODEL

ROZHENTSOVA Elena Ivanovna

Lecturer

Labinsky Medical College

Labinsk, Russia

The relevance of the work is due to the active search and development by the modern system of education of new, adequate modern, social and cultural situations of methods, technologies and forms of training, development and education. The activity approach in education requires that all stages of education be aimed at acquiring students in the experience of owning and using gained knowledge, experience of independent responsible choice – experience in activity. Educational quests gain popularity among teachers.

Key words: a system and active approach, educational technologies, educational quest, active cognition, integrated technology.