

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ КВЕСТ-ТЕХНОЛОГИИ В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОМ ПРОЦЕССЕ

Багдагулян Елена Вячеславовна

преподаватель

ГБПОУ «СОУКИ», г. Самара

В конце XX – начале XXI века в образовательную практику стали массово внедряться педагогические технологии, которые могут рассматриваться как метод организации и управления педагогическим процессом. Спектр реализуемых образовательных технологий разнообразен, но наибольшей популярностью при организации работы с молодежной аудиторией на учебном занятии пользуется квест-технология.

Использование жанра, популярного среди молодежи, позволяет не только получить массу позитивных эмоций, но и способствует формированию умения стратегически и творчески мыслить, определять методы и способы выполнения профессиональных задач, оценивать их эффективность и качество. Кроме того, прививаются навыки командной работы, владения этикой делового общения.

Понятие «квест» «обозначает игру, требующую от игрока решения умственных задач для продвижения по сюжету, который может быть предопределенным или же давать множество исходов, выбор которых зависит от действий игрока»¹.

Разработка квеста включает следующие шаги: постановка проблемной ситуации, постановка целей, задач квеста; разработка сценарного хода, распределение ролей между участниками; определение необходимых ресурсов; подготовка вопросов, заданий и для инструкции по прохождению квеста.

Квест-технология позволяет решить следующие задачи:

¹ Осяк, С.А. Образовательный квест – современная интерактивная технология [Текст] / С.А. Осяк, С.С. Султанбекова, Т.В. Захарова, Е.Н. Яковлева, О.Б. Лобанова, Е.М. Плеханова // Современные проблемы науки и образования. – 2015. – № 1-2. [Электронный ресурс]. Форма доступа: <http://www.science-education.ru/ru/article/view?id=20247>

– образовательную – сформировать, закрепить, обобщить, систематизировать знания, умения и навыки по учебной дисциплине;

– развивающую – развивать интеллектуальные, мотивационные, эмоциональные качества обучающихся; интерес к учебной дисциплине, творческие способности, познавательный интерес;

– воспитательную – обеспечить воспитание личной ответственности за выполнение заданий, доброжелательного отношения обучающихся друг к другу, усидчивости, умения преодолевать трудности, выявлению и определению своих профессиональных предпочтений.

Реализация квест-технологии направлена на формирование у обучающихся общих и профессиональных компетенций в соответствии с ФГОС СПО:

ОК 1. Понимать сущность и социальную значимость своей будущей профессии, проявлять к ней устойчивый интерес.

ОК 3. Решать проблемы, оценивать риски и принимать решения в нестандартных ситуациях.

ПК 3.1. Обеспечивать эффективное функционирование и развитие учреждения (организации) социально-культурной сферы.

ПК 3.2. Использовать знание в области предпринимательства в профессиональной деятельности.

На специальности 51.02.02. Социально-культурная деятельность (по видам), вид: Организация и постановка культурно-массовых мероприятий и театрализованных представлений квест-технология была реализована во внеурочное время в форме внеклассного мероприятия по финансовой грамотности.

В ходе проведения квеста обучающиеся были поделены на команды, у которых было полтора часа на прохождение нескольких станций, благодаря которым достигалась основная цель квеста – сплочение коллектива.

Перед участниками была представлена проблемная ситуация, которую им предлагалось решить за счет выполнения всех заданий. Задания носили практико-ориентированный характер и состояли из разгадывания ребусов, кроссвордов; ответов на вопросы с ограниченным количеством времени; работу с

профессиональными ситуациями; выявление верной последовательности событий; решения задач на логику.

Квест представлял собой поэтапное командное прохождение маршрута и был построен по цепочке: при выполнении одного задания, команда приступала к следующему, и так продолжалось до тех пор, пока не был преодолен весь маршрут. В ходе игры участникам необходимо было собрать ключевую фразу.

К каждой команде был прикреплен студент-куратор, осуществляющий контроль за правильностью выполнения заданий, выдачу участникам фрагмента ключевой фразы за правильное их выполнение и подсказку, необходимую для прохождения в следующий этап. Побеждала команда, которая сделала это первой и допустила минимальное количество ошибок.

Оценивание работы обучающихся в квесте осуществляется по бальной системе. Критерии оценивания включают: выполнение заданий в соответствии с задачей, слаженность работы в команде, степень самостоятельности работы команды, соблюдение временного регламента.

Таким образом, использование квест-технологии как в рамках учебного занятия, так и во внеурочное время может усовершенствовать процесс преподавания, повысить его эффективность и качество.

Список литературы

Федеральный государственный образовательный стандарт среднего профессионального образования по специальности 51.02.02 Социально-культурная деятельность (по видам), утвержденного приказом Министерством образования и науки Российской Федерации от 27 октября 2014 года №1356, зарегистрировано в Минюсте России N34892 от 24 ноября 2014 года.

Вишняк, А.И. Культура молодежного досуга [Текст]/ А.И. Вишняк, В.И. Тарасенко. - Киев: Высшая школа, 2009.

Гусева, Ю.Л. Творческие игровые программы для школьников [Текст]/ Ю.Л. Гусева. - Ярославль: Академия развития, 2015.

Осяк, С.А. Образовательный квест – современная интерактивная технология [Текст] / С.А. Осяк, С.С. Султанбекова, Т.В. Захарова, Е.Н. Яковлева, О.Б. Лобанова, Е.М. Плеханова // Современные проблемы науки и образования. – 2015. – № 1-2. [Электронный ресурс]. Форма доступа: <http://www.science-education.ru/ru/article/view?id=20247>