

22.01.2020

КВЕСТ ЯК ОДИН З МЕТОДІВ ІНТЕРАКТИВНОЇ ТЕХНОЛОГІЇ В ОСВІТІ



Павлова Л.О. - Одним із найважливіших напрямків удосконалення навчання студентів є пошуки впровадження в освітній процес інтерактивних технологій. Інтерактивні методики навчання базуються на підході, центрованому на студенті, що дає можливість актуалізувати знання, досвід всіх учасників навчання, обмінятися ним. Цей підхід робить навчання активним, що полегшує засвоєння матеріалу, робить цей процес усвідомленим, а відтак більш ефективним. Для проведення комплексного системного навчання, основою якого є застосування набутих теоретичних знань, умінь і навичок на практиці. Однією з головних вимог успішного засвоєння студентом навчального матеріалу є те, що студенту повинно бути цікавим те, що він досліджує, вивчає. Квест (від англ. *quest* — пошук) — аматорське спортивно-інтелектуальне змагання, основою якого є послідовне виконання задалегідь підготовлених завдань командами або окремими гравцями. Це ігрова форма групового виконання завдань, яка має тривалу історію розвитку, багато можливих варіантів використання і чимало позитивних моментів. Квест дозволяє розвивати активне пізнання як на заняттях, так і у позааудиторній діяльності, сприяє розвитку мислення, допомагає долати проблеми та труднощі.

Сьогодні все більш актуальним в освітньому процесі стає використання у навчанні прийомів і методів, які формують вміння самостійно здобувати знання, збирати необхідну інформацію, висувати гіпотези, робити висновки. Відтак, у сучасного студента повинні бути сформовані універсальні навчальні дії, що забезпечують здатність до організації самостійної навчальної діяльності.



Освітній квест – педагогічна технологія, що включає в себе набір проблемних завдань з елементами рольової гри, для виконання яких потрібні будь-які ресурси, і в першу чергу ресурси Інтернету. Розробляються квести для максимальної інтеграції Інтернету в різні навчальні дисципліни на різних рівнях навчання в навчальному процесі. Вони можуть охоплювати окрему проблему, навчальну дисципліну, тему, також можуть бути і міжпредметних.



Зазначимо, що виконуючи квест, студент вчиться критично мислити, вирішувати проблеми на основі аналізу обставин і відповідної інформації, зважувати альтернативні думки, самостійно приймати продумані рішення, брати на себе відповідальність за їх реалізацію, часто опиняється в ситуації вибору. Він сам аналізує кожен крок свого вчення, шукає причини виниклих труднощів, знаходить шляхи виправлення помилок. Йому надається право вибору способів діяльності, висування пропозицій, гіпотез. Почуття свободи вибору робить діяльність осмисленою, свідомою, продуктивною і більш результативною.



Квести класифікуються:

1. За формою проведення: – комп'ютерні ігри-квести – один з основних жанрів комп'ютерних ігор, що являє собою інтерактивну історію з головним героєм; при цьому найважливішими елементами гри є власне розповідь (сюжет) і обстеження світу, а ключову роль в ігровому процесі відіграють рішення головоломок і завдань, що потребує від гравця розумових зусиль;
2. – веб-квести – спрямовані на пошук і аналіз веб-ресурсів, створення веб-продукту (сайт, блог, віртуальний словник тощо);
3. – QR-квести – спрямовані на використання QR-кодів (двовимірний штрихкод);
4. – медіаквести – спрямовані на пошук і аналіз медіаресурсів, наприклад, фото-, відеоквести;
5. – квести на природі (на вулиці, в парках тощо);
6. – комбіновані.

7. За режимом проведення:

- в реальному режимі;
- у віртуальному режимі;
- у комбінованому режимі.

8. За терміном реалізації квести можуть бути:

- короткострокові, їх мета – поглиблення знань та їх інтеграція, розраховані на одно-три заняття;
- довгострокові, їх мета – поглиблення і перетворення знань, розраховані на тривалий термін (семестр або навчальний рік).

9. За формою роботи:

- групові; індивідуальні.

10. За предметним змістом:

- моноквест; між предметний квест.

11. За інформаційним освітнім середовищем:

- традиційне освітнє середовище; віртуальне освітнє середовище.

12. За технічною платформою:

- віртуальні щоденники й журнали (блоги, ЖЖ тощо); сайти; форуми; Google-групи; вікі-сторінки; соціальні мережі.

13. За діяльністю студентів, що домінує:

- дослідницький;
- інформаційний;
- творчий; пошуковий; ігровий квест; рольовий.



14. За характером контактів:

студенти однієї групи, коледжу; студенти кількох коледжів.

15. За типом завдань:

- переказ – демонстрація розуміння теми на основі подання матеріалів з різних джерел у новому форматі: створення презентації, плаката, оповідання;
- планування та проектування – розробка плану або проекту на основі заданих умов;
- творче завдання – творча робота в певному жанрі – створення п'єси, вірша, пісні, відеоролика;
- аналітичне завдання – пошук і систематизація інформації;
- детектив, головоломка, таємнича історія – висновки на основі суперечливих фактів;
- досягнення консенсусу – вироблення рішення з гострої проблеми;
- оцінка – обґрунтування певної позиції;
- журналістське розслідування – об'єктивний виклад інформації (поділ думок і фактів);
- переконання – схилання на свій бік опонентів або нейтрально налаштованих осіб;
- наукові дослідження – вивчення різних явищ, відкриттів, фактів на основі унікальних онлайн-джерел

Структура проведення заняття- квесту:

- вступ, де чітко описані головні ролі учасників або сценарій квесту, попередній план роботи, огляд усього квесту;
 - центральне завдання проблемного характеру і підсумковий результат самостійної роботи;
 - список інформаційних ресурсів;
 - опис процедури роботи;
 - опис критеріїв і параметрів оцінки квесту;
 - керівництво до дій, організуючим навчальну роботу (тимчасові рамки, рекомендації по використанню електронних джерел, формі представлення результатів і ін.);
 - висновок, де підсумовується набутий учасниками квесту досвід і можуть ставитися нові завдання.
- При розробці квесту у викладача є можливість створення ситуацій, в яких учням необхідні навички пошуку, аналізу, узагальнення, синтезу нової інформації та її зберігання.

При роботі над цим проектом розвивається цілий ряд компетентностей:

- використання ІТ для пошуку необхідної інформації, оформлення результатів роботи у вигляді комп'ютерних презентацій, веб-сайтів; – самонавчання і самоорганізація;
- робота в команді (планування, розподіл функцій, взаємодопомога, взаємоконтроль);
- вміння знаходити кілька способів рішень проблемної ситуації, визначати найбільш раціональний варіант, обґрунтовувати свій вибір;
- навик публічних виступів.

Отже, квест – інтегрована педагогічна технологія, яка об'єднує ідеї проектного методу, проблемного і ігрового навчання, взаємодії в команді і ІКТ; цілеспрямований пошук при виконанні головного проблемного і серії допоміжних завдань з пригодами і (або) грою за певним сюжетом.

Відмінність квест-технології від традиційних ігор в педагогіці полягає в завданнях проблемного характеру і пошуку інформації. Для квестів характерно глибоке «занурення» в відкритий інформаційний простір

Заняття – квест з «Історії України» на тему:
« Українські землі в складі Литви та Польщі »



