

*Салимова Гульназ Рафатовна*

учитель

МБОУ «СОШ №25 им. 70-летия нефти Татарстана»

г. Альметьевск, Республика Татарстан

## **КВЕСТ-ТЕХНОЛОГИЯ КАК ТЕХНОЛОГИЯ ПРОБЛЕМНОГО И ИГРОВОГО ОБУЧЕНИЯ**

*Аннотация:* в статье рассмотрен вопрос применения интерактивной игры как эффективного вида современных интерактивных технологий, создающей наилучшие условия развития, самореализации членов учебно-воспитательного процесса.

*Ключевые слова:* интерактивные технологии, интерактивная игра, мобильные приложения.

Сегодня учителя сталкиваются с большим количеством сложных задач. Они должны поддерживать в учениках заинтересованность к своему предмету, использовать новые технологии и соответствовать постоянно растущим требованиям к образованию.

В образовательном стандарте нового поколения обозначена объективная необходимость подготовки учащихся школы к жизни и деятельности в условиях информационного общества, подчеркнута важность процесса информатизации в отечественной системе образования. Применение интерактивных технологий обучения призвано решить ряд задач, среди которых на первых план выдвигаются следующие:

- развитие коммуникативных универсальных учебных действий, установление эмоциональных контактов между учащимися;
- развитие познавательных универсальных учебных действий, общеучебных умений и навыков;
- обеспечение формирования умений самостоятельно оценивать и принимать решения, определяющие стратегию поведения; плодотворно общаться и

взаимодействовать с коллегами по совместной деятельности, учитывать позиции другого, результативно разрешать конфликты;

– обеспечение релаксации участников образовательного процесса, устранение нервной нагрузки, переключения внимания, смена форм деятельности [4].

Особенно эффективным видом современных интерактивных технологий является интерактивная игра, создающая наилучшие условия развития, самореализации членов учебно-воспитательного процесса. Интерактивные игры позволяют изменить и улучшить формы поведения и деятельности субъектов педагогического взаимодействия и способствуют осознанному усвоению этих форм [2].

Большую популярность приобретают образовательные квесты. Понятие «квест» (транслит. англ. quest – *поиски*) обозначает игру, требующую от игрока решения умственных задач для продвижения по сюжету. Сюжет игры может быть предопределённым или же давать множество исходов, выбор которых зависит от действий игрока [3].

В образовательном процессе квест – это специальным образом организованный вид исследовательской деятельности, для выполнения которой обучающиеся осуществляют поиск информации по указанным адресам (в реальности), включающий и поиск этих адресов или иных объектов, людей, заданий [1].

Квест-технология – это педагогическая технология, основанная на системно-деятельностном и личностном подходах, сочетающая технологии проблемного, проектного и игрового обучения, с целью достижения определенных учебных целей и ориентированная на формирование познавательной активности и мотивации учащихся, развитие их, как активны участников педагогического процесса.

Педагогу 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.

С тем чтобы сделать образовательный процесс достаточно интересным и увлекательным в последнее время стали все больше использовать QR-

2 <https://interactive-plus.ru>

Содержимое доступно по лицензии Creative Commons Attribution 4.0 license (CC-BY 4.0)

технологии и квесты. Было задумано соединить эти направления на занятиях по математике и информатике в старших классах. Это позволило в групповых занятиях вовлечь всех участников в ход обучения, предоставить доступ к дополнительным материалам по теме и сделать процесс познания более интерактивным. Дети познакомились с понятием «QR-код», освоили технологические приемы «мобильной» работы с информационными объектами, представленными в виде QR-кодов, получили практические навыки установки программного обеспечения для мобильных телефонов/смартфонов.

Игровые действия состоят в том, чтобы быстро и без ошибок отвечать на вопросы, следить за правильностью ответов своих товарищей, решать задачи, консультировать товарищей по команде или самому брать консультацию, не нарушать дисциплину, быть внимательным и активным.

Учащиков раздаются QR-коды, и проходя задания по группам/по парам/по одиночке, первые кто заканчивает, получают соответствующие оценки. Заменяется работа с карточками. Ребятам пришлась по душе такая форма повторения и обобщения знаний, в отличии часто используемых тестов. В результате организации работы в виде квеста были получены следующие результаты:

1. Вырос уровень мотивации учащихся к изучению информатики, в частности у более слабых детей.
2. Работа в разноуровневых группах позволила более слабым подтянуть соответствующие темы, а более сильным учащимся организовать работу в группе и брать на себя ответственность.
3. Ускорилось развитие информационно-коммуникационных компетенций в простой развлекательной форме.
4. Учащиеся приобрели навыки работы с мобильными приложениями.

### ***Список литературы***

1. Жебровская О.О. Международный вебинар «Живые квесты в образовании (современные образовательные технологии)» [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://ext.spb.ru/index.php/webinars/2209-22012013-qq-q-q.html> (дата обращения: 04.03.2017).

2. Ставицкая М.И. Рекомендации по планированию методической работы с учителями дефектологами, учителями классов интегрированного обучения в 2008/2009, 2009/2010 учебных годах. – Витебск: УО «ВОГ ИПК и ПРР и СО», 2008. – 22 с.

3. Квест (значения) // Википедия [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://ru.wikipedia.org/?oldid=69566952> (дата обращения: 25.03.2017).

4. Федеральный государственный образовательный стандарт среднего общего образования: утв. Приказом Министерства образования и науки РФ от 17 мая 2012 г. №413.