

Квест-технология в преподавании предметов естественно-математического цикла

А.Ю. Кузнецова¹, Е.П. Шевчук²

*¹Республиканская специализированная школа-интернат-
колледж олимпийского резерва, г. Риддер, Казахстан;*

²ВКТУ им. С. Аманжолова, г. Усть-Каменогорск, Казахстан

В последнее время педагоги на своих уроках и во внеурочной деятельности все чаще используют активные методы и формы обучения, основанные на проектной и исследовательской деятельности. Квест – современная форма активного обучения.

Квест-технология в воспитательном и общеобразовательном процессе как понятие появилась относительно недавно. Надо сказать, что большую роль в этом сыграли не только детские психологи, но и появившиеся пару десятилетий назад компьютерные игры жанра quest. Попробуем рассмотреть основные аспекты, связанные с пониманием этого процесса, не с научной точки зрения, а поговорим на эту тему общечеловеческим языком, чтобы каждый смог понять, например, что такое квест-технологии в образовании и воспитании подрастающего поколения.

Слово «квест» (от англ. quest – поиски; приключение). Под квестом понимают игру, в которой участник должен добиться какой-то конкретной цели (выполнить задание или собственно «квест»), прибегая к помощи собственных знаний и опыта, а также общаясь с участниками квеста. Квесты могут быть как индивидуальные, так и групповые. В настоящее время все более широкую популярность набирают веб-квесты.

Как известно, образовательный процесс достаточно часто воспринимается, что называется, «в штыки». Особенно это касается случаев, когда подается сухой материал, насыщенный фактами. А уж точные дисциплины дети даже на начальной стадии развития изучать вообще не склонны. Естественно, они предпочитают обучению обычные игры. Чтобы заинтересовать обучающихся образовательными дисциплинами, и было предложено использовать игру, как один из методов обучения, ведь именно в процессе игры у слушателей появляется восприятие того или иного материала, а также формируется собственное мнение по поводу происходящего, не говоря уже о разделении на положительные и отрицательных героев, что, в свою очередь, может достаточно

сильно повлиять на психику и сформировать правильное мировосприятие.

Отличительной особенностью образовательного квеста от веб-квеста является, то, что учащиеся должны самостоятельно получать информацию посредством сети Интернет.

Квест-технология формулирует у учащихся дедуктивные навыки, информационную культуру, компьютерную грамотность, умения работать в команде.

Впервые термин «веб-квест» (WebQuest) был предложен летом 1995 года Берни Доджем, профессором образовательных технологий Университета Сан-Диего (США).

Б. Додж выделяет три принципа классификации веб-квестов:

- 1) по длительности выполнения: краткосрочные и долгосрочные;
- 2) по предметному содержанию: монопроекты и межпредметные веб-квесты;
- 3) по типу учебной задачи, выполняемых учащимися: компиляция, переосмысление, убеждение, журналистское расследование, аналитическое исследование, разгадка тайны, творческое исследование, поиск истины научное исследование [1, с. 46].

Веб-квест имеет четко структурированную схему (рисунок 1).

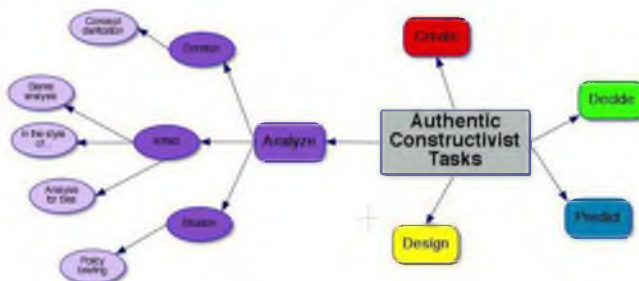


Рисунок 1 – Структурированная схема квеста

Рассмотрение ее следует применять не к отдельно взятому ученику, а, наверное, даже к целой команде, ибо на современном этапе развития человечества только совместные действия могут обеспечить наилучший результат. Итак, все сводится к следующему:

- introduction (введение) – постановка задачи и распределение ролей;
- task (задание) – список заданий (этапы прохождения, список вопросов и т.д.);
- process (выполнение) – порядок выполнения поставленной задачи (штрафы, бонусы);

- evaluation (оценивание);
- conclusion (вывод) – конечная цель (приз);
- teacher page [2].

В преподавании предметов естественно-математического цикла квесты можно использовать как на уроках изучения нового материала, так и на уроках закрепления и обобщения знаний. Он позволяет интегрировать разные дисциплины.

На сегодняшний день, по разным оценкам, принято различать несколько видов таких обучающих и воспитательных процессов, ведь в большинстве случаев педагог является не только учителем, преподающим определенный материал, а еще и воспитателем, так сказать, нравственным наставником. В общей классификации выделяют следующие:

- линейные (решение одной задачи дает возможность решать следующую);
- штурмовые (с помощью контрольных подсказок участник сам выбирает способ решения задачи);
- кольцевые (по сути, тот же линейный квест только для нескольких команд, стартующих из разных точек).

В начале выполнения квеста обязательным является предыстория, т.е. небольшой рассказ, который должен мотивировать «подтолкнуть» учащихся на выполнение квеста.

Задание является самой важной частью. В нем заключается основная цель работы учащегося. Хорошее задание должно быть выполнимым и увлекательным, побуждать учащихся мыслить и самосовершенствоваться.

В одном квесте можно использовать разные типы заданий: рассказ, решение задач, выполнение теста и т.д. Так же можно предусмотреть разную защиту результата будь то презентация, защита доклада, составление ментальной карты и др.

После каждого этапа – задания должен обязательно быть подведен итог, который позволяет перейти участнику к новому этапу. Например, можно организовать в форме сообщения или письма «Поздравляю! Вы победили...». Также перед новым испытанием необходимо развить сюжет, например «Дорогие друзья, помогите одолеть злого... Для победы Вам надо правильно выполнить задание».

Примерные темы квестов:

- Физика – «Исследование капельки воды»;
- Химия – «Взрыв на химической лаборатории»;
- Информатика – «Магазин компьютерной техники»;
- Математика – «Поиск потерянного числа».

Хочется отметить, что квесты - это не только современный метод обучения и контроля знаний на уроке, но и новый метод «добывания» знаний учащимися. Веб-квесты способствуют развитию у учащихся навыков, необходимых для человека XXI века: умение ориентироваться в огромном количестве информации, анализировать ее, самостоятельно и творчески мыслить, умение работать в команде, идти в ногу со временем.

В отличие от традиционных методов обучения при использовании активных форм обучения ученик становится главной фигурой образовательного процесса и сам открывает путь к усвоению новых знаний. Учитель же выступает как активный помощник, функцией учителя становится - организация и стимулирование учебного процесса.

Использование квеста на уроке и во внеурочное время повышает познавательный интерес учащихся к предмету, вовлекает их в учебный процесс, что позволяет им получать и усваивать большее количество информации, по сравнению с традиционными формами обучения, также способствует развитию навыков чтения, говорения и аудирования.

Библиографический список

1. Игумнова Е. А., Радецкая И. В. Квест-технология в образовании : учеб. пособие / Забайкал. гос. ун-т. – Чита : ЗабГУ, 2016. – 164 с.
2. Мищук О.Н. Веб-квест технология как интеграция мотивационного и коммуникативного аспектов в обучении иностранным языкам // Научно-методический электронный журнал «Концепт». – 2016. – Т. 5. – С. 168–171. – URL: <http://e-koncept.ru/2016/56184.htm>.

УДК 371.1

О методическом обеспечении учебного процесса по английскому языку у студентов-математиков

*Культенко М.В.
АлтГУ, Барнаул*

Иностранный язык в неязыковом вузе обладает спецификой: существует на предметном плане (И.А. Зимняя) той или иной дисциплины, которой обучаются студенты, так как язык обслуживает приём и передачу информации.

Изучение иностранного языка студентами-математиками в Алтайском государственном университете фокусируется как на общем языке [1, с. 8], функционирующим на общеобразовательных темах, таких,