

УДК 37.036

**ПОТЕНЦИАЛ КВЕСТ ТЕХНОЛОГИИ
КАК ИНТЕРАКТИВНОЙ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ СРЕДЫ
В ОРГАНИЗАЦИИ ПРОЦЕССА ОБУЧЕНИЯ**

Оводок Т.К., педагог высшей категории

*ГУО «Центр юных моряков с флотилией г. Бреста»
Брест, Республика Беларусь*

Аннотация: статья раскрывает педагогический потенциал образовательного квеста в решении проблемы развития новых подходов в системе обучения, позволяющих усовершенствовать процесс преподавания, повысить его эффективность и качество, расширить рамки образовательного пространства.

Ключевые слова: образовательный квест, интерактивные методы, современная технология, познавательный интерес, познавательная активность, образовательный процесс.

**THE POTENTIAL OF QUEST TECHNOLOGY
AS AN INTERACTIVE EDUCATIONAL ENVIRONMENT
IN THE ORGANIZATION OF THE LEARNING PROCESS**

Ovodok T. K., teacher of the highest category

*SEE «Center for young sailors with the fleet of Brest»
Brest, Republic Of Belarus*

Summary: the article reveals the pedagogical potential of the educational quest in solving the problem of the development of new approaches in the learning system, allowing to improve the teaching process, increase its efficiency and quality, expand the scope of the educational space.

Keywords: educational quest, interactive methods, modern technology, cognitive interest, cognitive activity, educational process.

Изменения, происходящие в современном обществе, требуют развития новых способов образования, новых педагогических технологий, способствующих индивидуальному развитию личности,

творческой инициативы, выработке у учащихся навыков самостоятельной навигации в информационных полях, формирование универсального умения разрешать проблемы, возникающие как в профессиональной деятельности, так и в повседневной жизни. Среди современных технологий, обладающих подобным потенциалом, выделяются интерактивные технологии, а именно образовательные квесты, которые пользуются популярностью у учащихся благодаря неординарной организации образовательной деятельности и захватывающего сюжета.

Квест (англ. quest) – поиск, предмет поисков, поиск приключений, приключенческая игра. Приключенческая игра, требующих от игрока решения умственных задач для продвижения по сюжету. Сюжет игры может быть predetermined или же давать множество исходов, выбор которых зависит от действий игрока. Квест может быть создан как в рамках образовательной, так и в рамках воспитательной деятельности, может быть направлен на получения нового знания по предмету, а может лишь обобщить уже полученные учащимся сведения и помочь увидеть новый способ применения знания на практике. Квесты могут использоваться при изучении различных дисциплин, на разных уровнях обучения. Они могут охватывать отдельную проблему, учебный предмет, тему, и быть межпредметными.

В зависимости от предметного содержания и поставленной цели обучения различают следующие виды квестов: по форме проведения: (компьютерные игры-квесты, веб-квесты, QR-квесты, фото-квест; медиа-квесты, квесты на природе, комбинированные); по режиму проведения (в реальном режиме, в виртуальном режиме, в комбинированном режиме); по сроку реализации (краткосрочные, долгосрочные); по форме работы (групповые, индивидуальные); по предметному содержанию (моноквест; межпредметный квест, тематический квест); по месту проведения квесты (внутри зданий, квесты в музеях, в парках); квесты на местности с поиском тайников (геокэшинг) и элементами ориентирования (в т.ч. GPS) и краеведения; смешанные варианты, в которых сочетается и перемещение участников, и поиск, и использование информационных технологий, и сюжет, и опережающее задание-легенда.

Квест – это одновременно мини-проект, интеллектуальное соревнование, деловая игра, спортивное состязание. Цель квестов: вызвать познавательный интерес, вовлечь обучаемых в познавательный процесс. Идея игры проста – команды, выполняя различные задания, перемещаются из одного места в другое, а на этапе завершения игры получают ответ на основную загадку. Обучающиеся в процессе работы над таким квест-проектом постигает реальные процессы, проживает конкретные ситуации. С точки зрения информационной деятельности при работе над квест-проектом его участнику требуются навыки поиска, анализа информации, умения хранить, передавать, сравнивать и на основе сравнения синтезировать новую информацию. Выполняя квест-проект, обучающийся учится формулировать проблему, планировать свою деятельность, критически мыслить, решать сложные проблемы, взвешивать альтернативные мнения, самостоятельно принимать продуманные решения, брать на себя ответственность за их реализацию.

Использование образовательного квеста как новой информационной технологии в может усовершенствовать процесс преподавания, повысить его эффективность и качество, осуществляя такие педагогическими цели как: развитие личности обучаемого, подготовка учащегося к комфортной жизни в условиях информационного общества; развитие мышления, развитие коммуникативных способностей; формирование умений принимать оптимальное решение или предлагать варианты решения в сложной ситуации; развитие умений осуществлять экспериментально-исследовательскую деятельность.

Список использованных источников

1. Осяк, С.А. Образовательный квест – современная интерактивная технология / 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.
2. <https://cyberleninka.ru/article/v/ispolzovanie-kvest-tehnologiy-v-obrazovatelnoy-deyatelnosti-vysshih-i-srednih-obrazovatelnyh-uchrezhdeniy> (дата обращения 28.09.2019).