

УДК 372.8

КВЕСТ-ТЕХНОЛОГИИ КАК СПОСОБ РАЗВИТИЯ ПОЗНАВАТЕЛЬНОЙ АКТИВНОСТИ ОБУЧАЮЩИХСЯ

Юлия Александровна Федулова

кандидат сельскохозяйственных наук, доцент

Yulia_Fed@mail.ru

Наталья Викторовна Кузнецова

кандидат сельскохозяйственных наук, доцент

k-natalia2008@yandex.ru

Яна Алексеевна Федулова

студент

yana.fedulova_03@mail.ru

Мичуринский государственный аграрный университет

г. Мичуринск, Россия

Аннотация. В статье приведены примеры образовательных квестов, как игровой педагогической технологии. Данные квесты предназначены для обучающихся общеобразовательных и высших учебных заведений.

Ключевые слова: игровые технологии, образовательные квесты, школьники, агробиостанция.

Первостепенную роль в формировании ключевых компетенций обучающихся играют имитационные технологии [1, 2], которые позволяют вовлечь обучающихся в активный познавательный процесс, сформировать у них ряд ключевых компетенций, грамотно планировать и осознанно осуществлять развитие своих поступков, действий и способностей [3, 4]. Структура имитационного моделирования включает неигровые имитационные технологии (анализ ситуационных задач; игровое проектирование; групповые дискуссии и др.) и игровые имитационные методы (инсценировки, ролевые и деловые игры; тренинги; креативные интерактивные технологии; образовательные квесты) [5, 6].

Нами были разработаны и проведены образовательные квесты:

1. «И.В. Мичурин и г. Мичуринск». Квест начинается в историческом месте города – на площади Ивана Владимировича Мичурина. В начале команды знакомятся с историей города и вкладом ученого. Потом расходятся по станциям, согласно своим маршрутным листам. Задания: на биологической станции рассматриваются вопросы выведенных И.В. Мичуриным сортов плодовых культур; на исторической – обучающиеся должны соотнести названия старинных улиц с современными, узнать место в городе по фото и др.; на следующей станции должны назвать ученых, связанных с городом Козловым (Мичуринском), расположить гербы в порядке их существования и выбрать современный герб. Ответив на эти и некоторые другие вопросы и собрав все подсказки конечного пункта команды должны прийти в социально-педагогический институт и определить сорт яблока, выведенного И.В. Мичуриным [7].

2. «В поисках истины». Данный образовательный квест проводится со студентами 1 курса социально-педагогического института и направлен на проверку остаточных знаний школы. Обучающиеся всех профилей собираются в аудитории и проходят «обряд посвящения» в студенты, но чтобы закончить обряд, команды должны принести «таинственный предмет» спрятанный за

четырьмя печатями. Подсказки к нахождению предмета команды получают при положительном прохождении всех пунктов квеста. Задания на этапах разбиты по предметам, изучаемым в школе: химия, биология, география, история, ОБЖ, физкультура. Побеждает та команда, которая принесет предмет и скажет заклинание, связанное с этим предметом.

3. «Удивительное рядом». Квест предназначен для обучающихся 5-8 классов общеобразовательных учебных заведений. Мероприятие проводится в зеленом уголке природы - на агробиостанции социально-педагогического института. Данное мероприятие оформлено по мотивам русских народных сказок и на этапах команды встречаются с Бабой Ягой, Кощеем Бессмертным, Русалочкой, Царевной Лягушкой, Лешим и т.д. Встречает обучающихся Кот-Ученый, который подводит к дубу и начинает свой рассказ. Задания направлены на знакомство обучающихся с растительным и животным миром окружающей природы.

4. «Тайны старой гимназии». Квест рассчитан за школьников седьмых – восьмых классов и проходит в здании социально-педагогического института. Встречает детей Елизавета Сатина – директор женской гимназии, располагавшейся в этом здании в начале XX века. По пути следования по станциям, обучающиеся встречают ученых, выполняя задания которых приходят к разгадке задания.

Данные образовательные квесты были проведены с учащимися школ, со студентами Социально-педагогического института ФГБОУ ВО Мичуринский ГАУ. Проведенные мероприятия вызвали большую заинтересованность, сплоченность работы в команде, неподдельный интерес к освоению новых знаний и умений.

Список литературы:

1. Кузнецова Н. В., Федулова Ю. А. Нестандартные формы обучения ОБЖ как условие формирования познавательного интереса учащихся // Наука и Образование. 2021. Т. 4, № 1. EDN ELBCZD.

2. Интерактивные методы взаимодействия на уроках ОБЖ / Н. В. Кузнецова, Ю. А. Федулова, Я. А. Гаврилова, Е. Н. Иванова // Наука и Образование. 2021. Т. 4, № 2. EDN DMVVOZ.

3. Мальцева А. А. Повышение мотивации учащихся пятых классов при изучении темы "обеспечение безопасности в повседневной жизни" // Энергия науки: Электронный сборник материалов VII Международной студенческой научно-практической Интернет-конференции, Ханты-Мансийск, 24–28 мая 2017 года. Югорский государственный университет, 2017. С. 754-758. EDN ZILYKB

4. Реализация исследовательского подхода в проектной деятельности обучающихся / Ю. А. Федулова, Н. В. Кузнецова, Е. Н. Иванова, А. А. Самсонова // Наука и Образование. 2021. Т. 4, № 2. EDN KLSGFZ.

5. Федулова Ю. А., Федулова Я. А., Чикин А. Ю. Организация внеурочной деятельности по ОБЖ // Организация профильного обучения: модели, ресурсы, возможности сетевого взаимодействия: материалы I Всероссийской научно-практической конференции, Краснодар, 21–27 марта 2023 года. Государственное бюджетное образовательное учреждение дополнительного профессионального образования «Институт развития образования» Краснодарского края, 2023. С. 19-23. – EDN VLPTUY.

6. Филиппов М. А., Федулова Ю. А. Формирование культуры безопасного поведения на дорогах средствами ситуационного метода обучения // Наука и Образование. 2023. Т. 6, № 3. EDN VNOMDZ.

7. Волокитина Л. В., Гусева М. Н. Дом-музей им. И.В. Мичурина: взгляд сквозь призму десятилетий // Наука и Образование. 2021. Т. 4, № 3. EDN LTVGHN.

UDC 372.8

QUEST TECHNOLOGIES AS A WAY TO DEVELOP COGNITIVE ACTIVITY OF STUDENTS

Yulia A. Fedulova

candidate of agricultural sciences, associate professor

Yulia_Fed@mail.ru

Natalia V. Kuznetsova

candidate of agricultural sciences, associate professor

k-natalia2008@yandex.ru

Yana A. Fedulova

Student

yana.fedulova_03@mail.ru

Michurinsk State Agrarian University

Michurinsk, Russia

Abstract. The article provides examples of educational quests as a game pedagogical technology. These quests are intended for students of general and higher educational institutions.

Keywords: game technologies, educational quests, schoolchildren, agrobiological station.

Статья поступила в редакцию 11.11.2024; одобрена после рецензирования 20.12.2024; принята к публикации 25.12.2024.

The article was submitted 11.11.2024; approved after reviewing 20.12.2024; accepted for publication 25.12.2024.