

*Комягина Татьяна Евгеньевна,
преподаватель русского языка и литературы,
ГАПОУ «Зеленодольский механический колледж»,
г. Зеленодольск, Республика Татарстан, Россия*

КВЕСТ-ТЕХНОЛОГИИ КАК ЭФФЕКТИВНЫЙ МЕТОД ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКОЙ И ПОЗНАВАТЕЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ СТУДЕНТОВ НОВОГО ПОКОЛЕНИЯ

Статья посвящена одному из видов современных интерактивных технологий – разработке и применению квест-игр для студентов СПО при изучении дисциплины «Литература». Данный вид обучения является эффективным методом исследовательской и познавательной деятельности студентов. Благодаря разработке квестов, в системе СПО формируется новая образовательная среда, которая максимально соответствует потребностям студентов нового поколения.

Ключевые слова: СПО, интерактивные технологии, квест-технологии, новая образовательная среда.

*Tatyana E. Komyagina,
Teacher of the Russian language and literature,
SAPEI «Zelenodolsk mechanical college»,
Zelenodolsk, the Republic of Tatarstan, Russia*

QUEST-TECHNOLOGIES AS AN EFFECTIVE METHOD OF RESEARCH AND EDUCATIONAL ACTIVITIES OF STUDENTS OF NEW GENERATION

The article is devoted to one of the types of modern interactive technologies – the development and application of quest games for students of SPE in the study of the subject «Literature». This type of learning is an effective method of research and educational activity of students. Thanks to the development of quests, a new educational environment, which meets the needs of students of a new generation, is formed in the system of SPE.

Keywords: SPE, interactive technologies, quest technologies, new educational environment.

*Чем выше и дальше каждый из нас идет,
тем яснее видит, что предела достижений
совершенства не существует. Дело не в том,
какой высоты ты достигнешь сегодня,
а в том, чтобы двигаться вперед вместе
с вечным движением жизни.*

Е.И. Перух

В «Федеральной целевой программе развития образования до 2020 г» в качестве основной цели модернизации образования определены «улучшение качества обучения, обеспечение гармоничного развития личности, ориентирующейся в информационном пространстве, обладающей информационной культурой, что обусловлено социальным заказом информационного общества» [1]. Достижение этой цели невозможно без инновационных подходов к процессу обучения и воспитания.

Инновация – понятие, значение которого можно перевести с латинского языка как изменение или новшество. Под инновациями принято понимать систему мероприятий, направленных на преобразование методов и форм обучения, а также нововведения, касающиеся организации учебной деятельности [2].

Инновационный подход к преподаванию дисциплины «Литература», как и других учебных дисциплин, связан с широким внедрением современных технологий.

Одним из способов стимулирования интереса к изучению художественной литературы являются нестандартные подходы к организации занятий, учитывающие интересы подростков, основанные на самостоятельной исследовательской деятельности, формирование познавательного интереса к изучаемому предмету.

Интерактивные технологии обучения представляют собой процесс, основанный на системе взаимодействия обучающихся между собой и педагогом, в результате которого создаются ситуации переживания обучающимся успеха в учебной деятельности и развития профессионально

значимых компетенций. Особенно эффективным видом современных интерактивных технологий становится квест-игра, создающая наилучшие условия для развития и самореализации студентов-первокурсников.

Актуальность. Современному миру «нужны граждане, готовые нести личную ответственность как за себя, так и за мир вокруг, способные переучиваться на протяжении всей жизни, способные и готовые применить свое знание лучшего из того, что было придумано, сказано и сделано человечеством для решения проблем настоящего и будущего» [3]. Каким образом новое поколение сможет решать такие важные и приоритетные задачи, если сегодня современная молодёжь практически не читает художественную литературу, а значит, не умеет самостоятельно и критически мыслить? Поэтому разработка авторских квестов как современных интерактивных технологий на уроках литературы на сегодняшний день является актуальной.

Цель: активизация учебной деятельности студентов на уроках литературы посредством разработки и использования технологии «Квест».

Использование технологии «Квест» на сегодняшний день является инновационной, поскольку выстраивает образовательную модель: преподаватель-новатор – студент нового поколения – успешный, креативно мыслящий специалист, востребованный на рынке труда.

На сегодняшний день возможности квестов как современной интерактивной технологии для обучения студентов СПО используются не в полной мере. В данной статье хотелось бы поделиться практикой использования и применения квест-технологий при изучении дисциплины «Литература».

Английское слово quest можно трактовать как «поиск», «приключение». Квест-технологии в образовании основаны на поиске решения какой-то конкретно поставленной задачи.

Попробуем рассмотреть в качестве примера современной интерактивной технологии и эффективного метода обучения студентов нового поколения разработанный нами квест «Литературный Татарстан». Целью данного квеста

было приобщение учащихся к литературному творчеству писателей и поэтов нашей республики. Для этого были разработаны творческие задания, которые позволили в игровой форме познакомить учащихся с литературным наследием известных писателей, чья жизнь и творчество связаны с Татарстаном.

Квест проводился на базе Зеленодольского механического колледжа, в нем приняли участие 2 команды – сборная 1 курса ЗМК и учащиеся 9 класса школы № 15. Участники выполняли задания на знание жизни и творчества наших земляков – поэтов и писателей Татарстана, разгадывали ребусы и шарады, филворды и кроссворды, угадывали произведения по фрагментам описания или «ярким деталям», выражали свои эмоции цветовой палитрой, писали хайку и синквейн. Квест настолько вдохновил участников обеих команд на изучение художественной литературы, что они выразили надежду на продолжение встречи с уже новыми писателями и литературными персонажами.

Для изучения возможностей квестов в образовательном процессе нами был проведён социальный эксперимент, в котором приняли участие студенты-первокурсники гр. 180, 187 специальностей «Мехатроника и мобильная робототехника», «Программирование в компьютерных системах». Им было предложено разработать образовательные квесты по дисциплине «Литература» в проектных группах по 4-6 человек. Каждая группа представила название квеста, сюжет и сценарный план, конкретные технические задания для их выполнения.

Сюжетные линии квестов, которые разработали студенты, частично отражают готовность к действиям в нестандартных ситуациях. Так, например, квест «Литературное пространство» касался проблем адаптации студента будущего к новым пространствам (реальным и виртуальным). Ряд заданий, придуманных первокурсниками, был направлен на то, чтобы определить, как меняется литература, когда стремительно развивается робототехника.

В Атласе новых профессий уже сегодня представлены отрасли и профессии, которые будут востребованы обществом в ближайшем будущем, а

также компетенции, необходимые для новых профессий. По мнению экспертов, уже «послезавтра» потребуются «Разработчики образовательных траекторий», «Дизайнеры виртуальных миров». Таким образом, те «сюжеты», к которым обращаются сегодняшние студенты пока в формате квестов, не такие уж «фантастические», они могут стать реальной практикой их профессиональной деятельности уже в ближайшем будущем.

Именно поэтому квест как современную интерактивную технологию и эффективный метод обучения студентов нового поколения в системе СПО можно использовать в различных аспектах, например, как форму проведения урочного или внеурочного занятия, способствующего формированию у студентов таких важных качеств личности, как способность быстро принимать решения, действовать в условиях неопределенности, развивать навыки командной работы, креативность мышления and hard skills).

Таким образом, можно говорить о том, что квест-технологии являются эффективным методом исследовательской и познавательной деятельности студентов. Благодаря разработке квестов, в системе СПО формируется новая образовательная среда, которая максимально соответствует потребностям студентов нового поколения.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

- 1. Концепция развития образования на 2016-2020 годы [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://2016-god.com/konceptsiya-razvitiya-obrazovaniya-na-2016-2020-gody/>*
- 2. Гребенюк И.И., Голубцов Н.В., Кожин В.А., Чехов К.О., Чехова С.Э., Фёдоров О.В., Анализ инновационной деятельности высших учебных заведений России: монография. – Москва: Академия естествознания, 2012 [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://monographies.ru/ru/book/section?id=4713>*
- 3. Образовательные квесты как креативная педагогическая технология для студентов нового поколения [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://mir-nauki.com/pdf/28pdmn516.pdf>*