

РАЗРАБОТКА И ВНЕДРЕНИЕ КВЕСТ ТЕХНОЛОГИЙ ПО БИОЛОГИИ В ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ШКОЛЕ

Ю. М. Марушина

МБОУ «Средняя общеобразовательная школа №29» г. Чебоксары

mmarushinaa.j@mail.ru

Аннотация. В статье рассматривается опыт различных авторов по изучению применения квест технологий на уроках биологии в образовательных учреждениях.

Ключевые слова: квест, познавательность, эффективность, успеваемость.

В настоящее время, благодаря федеральному государственному образовательному стандарту, учителя пересматривают арсенал воздействия на умы и эмоции обучающихся с целью формирования предметных и личностных компетенций. Одной из насущных проблем образовательного пространства является разнообразие учебного процесса, активизация самостоятельной познавательной деятельности учащихся, расширение сфер их интересов и их непосредственное участие в образовательном процессе. Наиболее востребованными становятся интерактивные формы, позволяющие задействовать всех участников, реализовать их творческие способности, воплотить имеющиеся знания, умения и навыки в практической деятельности. Применение игровых методик, а именно квест технологий, является тем инструментом, который имеет высокий эффект и позитивно воспринимается учащимися, так как игра является наиболее привлекательной, естественной формой и средством познания мира, своих возможностей, самопроявления и саморазвития.

В данной статье представлен обзор отечественных авторов по изучению применения квест технологий на уроках биологии в образовательных учреждениях.

Квест, как педагогическая инновация, предполагает воздействие на образовательный процесс, обучение и развитие учащихся (в контексте возникающих изменений), а также на педагогическую деятельность и требования к учителю.

Лечкина Т. О. в своей статье «Технология «квест-проект» как инновационная форма воспитания», опубликованной в сборнике «Наука и образование: новое время» (2015 г.) утверждает что применение квест-технологий позволяет реализовывать такие требования к современному уроку биологии, как наглядность, мультимедийность, а так же использование

новых способов получения информации, например кью-ар кодов. Все перечисленные педагогические возможности квест-технологии присущи и уроку квесту.[4]

Багузина Е. И. в своей работе «Веб-квест технология как дидактическое средство формирования иноязычной коммуникативной компетенции» (2012 г.) говорит нам о том, что квест как педагогическая технология - это продуманная во всех деталях модель совместной педагогической деятельности по проектированию, организации и проведению учебного процесса с четко определенными целями, диагностикой текущих и конечных результатов, которая имеет определенные этапы с выделенными процедурными характеристиками.

Исходя из общих признаков педагогической технологии, квест предполагает четкую, последовательную педагогическую дидактическую разработку целей обучения и воспитания; структурирования, упорядочения, уплотнения информации, подлежащей усвоению; комплексное применение дидактических, технических и компьютерных средств обучения и контроля; усиления диагностических функций обучения; гарантированность достаточно высокого уровня качества обучения.

Педагогической основой квестов А. Багузина определяет философию конструктивизма, где важно не воспроизведение энциклопедической реальности, а формирование собственного представления о ней. Теория конструктивизма основана на концепции Ж. Пиаже, который отмечал, что обучение - это активный процесс, в ходе которого люди активно конструируют знания на основе собственного опыта. [2]

Левочкина Н.А в своей статье «Молодежный квест как средство воспитания и культурного общения» (2016 г.) доказывает нам что в социокультурном пространстве внимание молодежи зачастую рассеяно. В целях развития заинтересованности, мотивирования и создания условий для углубленного освоения значимых сведений и формирования новых знаний, мы предлагаем включать необходимые для современной молодежи знания в контекст игры (квеста) и в связи с этим представляет наиболее полную классификацию квестов. Она выделяет критерии для классификации и таким образом определяет виды квестов: по объекту, по субъекту, по времени проведения, по уровню сложности, по продолжительности и тд. [3]

Авдониная Е. Л. в своих материалах «Технология образования как фактор адаптации студентов к учебной деятельности» к конференции «Первые забайкальские социологические чтения» (2015 г.) показывает нам какие есть существенные требования к разработке квеста. Она считает что название квеста должно быть кратким, привлекательным и оригинальным.

Квест должен указывать на предмет или одно из заданий в качестве приоритетных - экологическое, географическое, химическое и др. (моноквест) или группа учебных предметов и направлений (междисциплинарный квест). Цель должна носить обобщенный характер, должна быть диагностической. Легенда представляет собой выдуманную историю о событиях или личностях, предшествующую началу игры. Основная идея должна быть проблемной. В дополнение к основным заданиям разрабатываются дополнительные задачи другого типа. Критерии оценивания разрабатываются учителем в зависимости от разновидности предлагаемых заданий и выполняемого образовательного «продукта». Результат должен соотноситься с выполнением основного задания, например: решена проблема, разгадана загадка, сделано открытие и т.п. [1]

Таким образом, мы рассмотрели опыт различных авторов по изучению применения квест технологий на уроках биологии в образовательных учреждениях в современной литературе.

ЛИТЕРАТУРА

1. Авдоница Е.Л. Технология образования как фактор адаптации студентов к учебной деятельности // Первые Забайкальские социологические чтения (материалы конференции). Чита: ЧитГТУ, 2015. - С. 39 - 52.]
2. Багузина Е. И. Веб-квест технология как дидактическое средство формирования иноязычной коммуникативной компетентности: дис. канд. пед. наук : 13.00.01 : общая педагогика, история педагогики и образования. – М., 2012. – 238с.
3. Левочкина Н.А в своей статье «Молодежный квест как средство воспитания и культурного общения» www.ej.soc-journal.ru ©
Современные исследования социальных проблем (электронный научный журнал), Modern Research of Social Problems, No 9(65), 2016
4. Лечкина, Т. О. Технология «квест-проект» как инновационная форма воспитания / Т. О. Лечкина. // Наука и образование: новое время. 2015. – 1(6). – С. 12-14