

Интернет-журнал «Мир науки» ISSN 2309-4265 <http://mir-nauki.com/>

Выпуск 3 - 2015 июль — сентябрь <http://mir-nauki.com/issue-3-2015.html>

URL статьи: <http://mir-nauki.com/PDF/45PDMN315.pdf>

**Каравка Александр Александрович**

ФГБОУ ВО «Сибирский государственный университет водного транспорта»

Россия, Новосибирск

Старший преподаватель

E-mail: Sankar85@mail.ru

## **Урок-квест как педагогическая информационная технология и дидактическая игра, направленная на овладение определенными компетенциями**

**Аннотация.** В статье рассматривается возможность использования урока-квеста как инновационной педагогической информационной технологии в образовательном процессе на занятиях по различным дисциплинам. Также говорится, что урок-квест является одновременно и дидактической игрой. В совокупности данная форма обучения может быть направлена на формирование соответствующих образовательных компетенций у учащихся. Автором была рассмотрена педагогическая технология, информационная технология, дидактическая игра, образовательные компетенции, определение квеста и связь урока-квеста с данными понятиями, так как сейчас современное образование делает уклон на то, чтобы учащиеся овладевали определенными компетенциями и разрабатывались новые методы, способы, приемы обучения и воспитательные средства, которые впоследствии могли бы системно использоваться в образовательном процессе. Также в статье рассмотрена актуальность урока-квеста, который связан с инновационными направлениями образования, где может использоваться информационная и коммуникационная технология в качестве научно-исследовательской основы урока, включающего в себя элементы творчества и решения логических задач. В связи с этим автором была апробирована данная теория применения урока-квеста на практических занятиях по информатике у 10 класса Октябрьской средней общеобразовательной школы и сделан вывод о том, что урок-квест действительно является педагогической информационной технологией и одновременно дидактической игрой, где происходит формирование определенных компетенций у учащихся.

**Ключевые слова:** урок-квест; педагогическая технология; информационная технология; дидактическая игра; компетенции.

**Ссылка для цитирования этой статьи:**

Каравка А.А. Урок-квест как педагогическая информационная технология и дидактическая игра, направленная на овладение определенными компетенциями // Интернет-журнал «Мир науки» 2015 №3 <http://mir-nauki.com/PDF/45PDMN315.pdf> (доступ свободный). Загл. с экрана. Яз. рус., англ.

На сегодняшний день современное образование делает уклон на то, чтобы учащиеся овладевали определенными компетенциями. Это отражено в стандартах рабочих программ школ и ВУЗов, а также в Федеральном законе об образовании РФ, в котором компетентностный подход является одним из направлений обновления образования в стратегии модернизации содержания общего образования России. Часть учителей и преподавателей используют стандартные методы и общепринятые педагогические технологии в своей работе, которые также помогают овладеть необходимыми компетенциями, а другие пытаются разнообразить свою педагогическую деятельность, включая в учебный процесс новые методы, способы, приемы обучения и воспитательные средства, которые впоследствии системно используют в образовательном процессе. Одной из таких форм и методов является урок-квест.

Как такового определения урока-квеста нет. Данное понятие в основном встречается в пояснительных записках учителей при разработке урока. Где-то прослежена связь и с педагогической технологией, и с информационной, где-то говорится, что это просто игра. Но следует уточнить, что это не просто игра, а дидактическая игра, потому что в уроке-квесте есть все признаки дидактической игры, временная законченность, определенные правила, результат и отведенные роли и задачи для учащихся. Теперь следует рассмотреть определение и основные элементы квеста. Это приключенческая игра, представляющая собой интерактивную историю с главным героем, управляемым игроком. Важнейшими элементами игры в жанре квеста являются собственно повествование и обследование, а ключевую роль в игровом процессе играют решение головоломок и задач, требующих от игрока умственных усилий. Педагогическая технология в той или иной мере направлена на реализацию научных идей, положений, теорий в практике, также направлена на усвоение и закрепление знаний, воспитание и развитие (совершенствование) природных личностных качеств, на то какие средства воздействия дают лучшие результаты.

Рассмотрим актуальность урока-квеста. Он связан с инновационными направлениями образования, где может использоваться информационная и коммуникационная технология в качестве научно-исследовательской основы урока, включающего в себя элементы творчества и решения логических задач. Урок-квест может быть закончен в рамках одного урока, так и быть долговременным проектом на протяжении нескольких уроков, а может быть всего учебного года. Благодаря использованию урока-квеста в образовательном процессе учащиеся получают возможность самостоятельно выбирать и структурировать материал, анализировать полученную информацию, учиться самостоятельно принимать решения для получения нужного результата, постигать элементы научно-практической работы. Задачами урока-квеста являются развитие креативного мышления; раскрытие творческого потенциала; формирование навыков рационального использования учебного времени; стимулирование познавательной мотивации. По всем своим признакам комплекс уроков-квестов может являться педагогической технологией, потому что открывает возможность изучения учебных предметов в новом образовательном формате, широко используя межпредметные связи.

Действительно урок-квест может использоваться на занятиях по многим учебным дисциплинам, т.к. может быть взаимосвязан с другими формами обучения и воспитания и давать лучшие результаты в учебном процессе. Если же рассмотреть урок-квест как дидактическую игру, то он может быть направлен на формирование соответствующих образовательных компетенций у учащихся, которые предлагает В. Хуторской [6], на развитие логического мышления, способность к умственному эксперименту, нахождение верного решения в том или ином задании, воспитание качеств личности. Как дидактическая игра, урок-квест позволяет активизировать учебный процесс, привлекает внимание к предмету, чтобы учащиеся могли применить свои творческие способности, навыки самостоятельной работы и взаимопомощи в коллективной групповой работе. На уроке-квесте учитываются

индивидуальные особенности, личностные характеристики учащихся, которые могут быть применены не только на конкретном уроке, но и на практике в жизни или же в сфере того или иного рода деятельности.

Также урок-квест можно использовать в качестве информационной и коммуникационной технологии в педагогической науке и современном обществе, где активно распространяются процессы информатизации форм образовательной деятельности, которые характеризуются процессами совершенствования и массового распространения современных информационных и коммуникационных технологий.

Урок-квест как информационная технология может активно применяться для передачи информации и обеспечения взаимодействия преподавателя или учителя и обучаемого в современных системах открытого и дистанционного образования. Но в данной ситуации современный преподаватель или учитель должен не только обладать знаниями в своей профессиональной деятельности, но и в области информационной и коммуникационной технологии, а также интеграции одной области в другую и, наоборот, в учебно-воспитательном процессе. Чтобы урок-квест стал полноценным комплексом педагогической информационной технологии, желательна разработка информационного приложения, доступ к которому имел бы широкий круг обучающихся, что позволило бы разнообразить учителям и преподавателям образовательный процесс. Также помимо приложения можно разработать сайт по урокам-квестам.

Но для этого необходимым условием является присутствие в аудитории компьютерного оборудования с доступом в интернет. Другим условием является наличия персонального компьютера у учащихся, позволяющего в домашних условиях продолжать работать с учебными материалами.

Если выделить следующие педагогические цели использования средств новых информационных технологий, таких как: развитие личности обучаемого, подготовка индивида к комфортной жизни в условиях информационного общества; развитие мышления, (например, наглядно-действенного, наглядно-образного, интуитивного, творческого); эстетическое воспитание (например, за счет использования возможностей компьютерной графики, технологии Мультимедиа); развитие коммуникативных способностей; формирование умений принимать оптимальное решение или предлагать варианты решения в сложной ситуации (например, за счет использования компьютерных игр, ориентированных на оптимизацию деятельности по принятию решения); развитие умений осуществлять экспериментально-исследовательскую деятельность (например, за счет реализации возможностей компьютерного моделирования или использования оборудования, сопрягаемого с компьютером); формирование информационной культуры, умений осуществлять обработку информации (например, за счет использования интегрированных пользовательских пакетов, различных графических и музыкальных редакторов), то можно сказать, что использование урока-квеста как новой информационной технологии в качестве средства обучения, может усовершенствовать процесс преподавания, повысить его эффективность и качество [3].

Чтобы проверить вышеизложенное на практике, мною был разработан урок-квест по информатике в 10 классе МОУ Октябрьской средней общеобразовательной школе. Урок был сдвоенный и проводился в конце учебного года, чтобы учащиеся могли показать и применить на практике усвоенные знания за текущий учебный год и за предыдущие. Урок-квест был реализован для одной группы, состоящей из 9 человек. Были включены задания на следующие темы: кодирование информации, поиск в компьютере и интернете, устройство компьютера, системы счисления, алфавитный подход к решению задач.

Цель данного урока: применение полученных знаний учащимися на практике для достижения необходимого результата. Результат данного урока-квеста — найти необходимый файл, в котором содержится информация о том, что ученики освобождаются от итогового теста и получают за него оценку 5.

Задачи урока:

- Применение полученных знаний на практике.
- Умение пользоваться интернетом для нахождения нужной информации, т.к. некоторые темы ученики могут забыть, и интернет в этом плане им поможет вспомнить какие-то темы предыдущих лет.
- Умение переводить из одной системы счисления в другую.
- Умение находить нужные папки и файлы на компьютере.
- Умение использовать устройство компьютера, внешние носители для чтения информации на компьютере.
- Умение работать в группе, предлагать свои идеи для решения поставленной задачи, дополнять идеи других своими предположениями.
- Развитие логического мышления.
- Развитие внимания.

Данный урок-квест действительно имел все признаки дидактической игры — это время, отведенное на данный урок 1,5 часа, результат, которого должны добиться учащиеся, определение дидактической игры как педагогической категории, как особой формы обучения. С другой стороны урок-квест стал особым элементом педагогической технологии, который сочетал в себе специальный набор форм, способов, методов и приводил учащихся к достижению результата в образовательном процессе. В уроке-квесте были учтены различные основания, по которым педагогические технологии различаются между собой.

После проведенного урока состоялось обсуждение, в ходе которого все учащиеся сделали один вывод, что такие уроки проводились бы почаще, такая форма проведения им наиболее интересна, что в уроке-квесте было сосредоточено абсолютно всё: задания, которые были на предыдущих уроках, участие каждого школьника в нахождении задания, его решении, если один не обращал внимания на какие-то слова или символы, то другой видел это и указывал группе, в то время как следующий давал ответ на данную головоломку, т.е. группа работала как единый механизм для достижения поставленного результата. В результате, на данном уроке-квесте кем-то были проявлены организаторские способности, кто-то брал на себя вычислительные приемы, другой занимался поиском информации, третий следил за ошибками и исправлял их, если замечал. Где-то требовалась техническая составляющая, у кого-то лучше работала смекалка.

Таким образом, урок-квест в образовательном процессе может служить одновременно и педагогической информационной технологией и дидактической игрой, направленной на овладение учащимися определенных образовательных компетенций, т.к. в нем учащиеся проявили свои способности, применили знания, полученные на практике, сами исследовали некоторые вопросы, которых у них не было на уроках информатики, благодаря помощи интернета, а также показали работу в коллективе и добились результата за отведенное им время.

## ЛИТЕРАТУРА

1. Киселев Г.М. Информационные технологии в педагогическом образовании: Учебник / Г.М. Киселев, Р.В. Бочкова. — 2-е изд., перераб. и доп. — М.: Издательско-торговая корпорация «Дашков и К<sup>о</sup>», 2014. — 304 с.
2. Панфилова А.П. Инновационные педагогические технологии: Активное обучение: учеб. пособие для студ. высш. учеб. заведений / А.П. Панфилова. — М.: Издательский центр «Академия», — 2009. — 192 с.
3. Полат Е.С. Новые педагогические и информационные технологии в системе образования / Е.С. Полат. — М: Издательский центр «Академия». — 2002. — с. 272.
4. Полат Е.С. Современные педагогические и информационные технологии в системе образования: учеб. пособие для студентов высш. учеб. заведений / Е.С. Полат, М.Ю. Бухаркина. — М: Издательский центр «Академия». — 2007. — 368 с.
5. Селевко Г.К. Педагогические технологии на основе дидактического и методического усовершенствования УВП. — М.: НИИ школьных технологий, 2005. — 288 с.
6. Хуторской А.В. Ключевые компетенции как компонент личностно-ориентированной парадигмы образования [Текст] / А.В. Хуторской // Народное образование. — 2003. — №2. — С. 58-64.

**Рецензент:** Умрихин Виктор Павлович, декан факультета «Судовождения», зав. кафедрой «ВМиТ», доцент, канд. тех. наук, СГУВТ.

**Karavka Aleksandr Aleksandrovich**

SSUWT

Russia, Novosibirsk

E-mail: Sankar85@mail.ru

## **Lesson-quest as a pedagogical information technology and didactic game aimed at the mastery of specific competencies**

**Abstract.** The article discusses the use of lesson-quest as an innovative pedagogical information technology in the educational process in the classroom in various disciplines. It is also said that the lesson-quest is both a didactic game. Together, this form of education can be directed to the formation of appropriate educational competencies in students. The author was considered pedagogical technology, information technology, didactic game, educational competence, a quest and communication lesson-quest with these concepts, as now modern education does slope to ensure that students master certain competences and develop new methods, techniques, methods of teaching and educational tools that could subsequently be systematically used in the educational process. The article also discussed the relevance of the lesson-quest, which is linked with the innovative areas of education, where it can use information and communication technology as a research and development based on lessons include elements of creativity and solving logic tasks. In this regard, the author has tested this theory use lesson-quest in practical classes in computer science at the grade 10 October secondary school and concluded that the lesson quest is really pedagogical information technology at the same time didactic game, which is the formation of specific competences students.

**Keywords:** slesson-quest; pedagogical technology; information technology; didactic game; competence.

## REFERENCES

1. Kiselev G.M. Informatsionnye tekhnologii v pedagogicheskom obrazovanii: Uchebnik / G.M. Kiselev, R.V. Bochkova. — 2-e izd., pererab. i dop. — M.: Izdatel'sko-torgovaya korporatsiya «Dashkov i K°», 2014. — 304 s.
2. Panfilova A.P. Innovatsionnye pedagogicheskie tekhnologii: Aktivnoe obuchenie: ucheb. posobie dlya stud. vyssh. ucheb. zavedeniy / A.P. Panfilova. — M.: Izdatel'skiy tsentr «Akademiya», — 2009. — 192 s.
3. Polat E.S. Novye pedagogicheskie i informatsionnye tekhnologii v sisteme obrazovaniya / E.S. Polat. — M: Izdatel'skiy tsentr «Akademiya». — 2002. — s. 272.
4. Polat E.S. Sovremennye pedagogicheskie i informatsionnye tekhnologii v sisteme obrazovaniya: ucheb. posobie dlya studentov vyssh. ucheb. zavedeniy / E.S. Polat, M.Yu. Bukharkina. — M: Izdatel'skiy tsentr «Akademiya». — 2007. — 368 s.
5. Selevko G.K. Pedagogicheskie tekhnologii na osnove didakticheskogo i metodicheskogo usovershenstvovaniya UVP. — M.: NII shkol'nykh tekhnologiy, 2005. — 288 s.
6. Khutorskoy A.V. Klyuchevye kompetentsii kak komponent lichnostno-orientirovannoy paradigmy obrazovaniya [Tekst] / A.V. Khutorskoy // Narodnoe obrazovanie. — 2003. — №2. — S. 58-64.