

Л. И. Дудар, М. Н. Мусаева, Е. В. Румянцева
L. I. Dudar, M. N. Musayeva, E. V. Romyantseva
КГА ПОУ «Краевой колледж предпринимательства», Пермь
«Regional College of Business Studies», Perm
ate-lari@yandex.ru

ПОИСКОВАЯ КРАЕВЕДЧЕСКАЯ ИНТЕРАКТИВНАЯ ИГРА КАК СРЕДСТВО РАЗВИТИЯ ОБЩИХ КОМПЕТЕНЦИЙ

SEARCH INTERACTIVE REGIONAL GAME AS A METHOD OF DEVELOPING GENERAL COMPETENCIES

Аннотация. В статье рассматривается возможность использования краеведческой интерактивной игры-квеста, как педагогической технологии, направленной на формирование общих компетенций обучающихся.

Abstract. The article presents the possibility of using regional interactive quest game as the pedagogical technology aimed to formation of the general competences of students.

Ключевые слова: квест-игра, общие компетенции, педагогическая технология.

Keywords: quest game, general competences, pedagogical technology.

Современная система профессионального образования направлена на формирование у студентов не только знаниевого компонента, но профессиональных и общих компетенций. Это вызвано необходимостью получения качественно нового результата и в образовательной, и в воспитательной деятельности. Таким образом, главной задачей становится развитие общих компетенций будущих специалистов, которые помогут студенту полнее раскрыть свои способности.

В основе представления о понятии педагогической технологии заложена «идея полной управляемости учебно-воспитательным процессом, проектирования и воспроизводимости обучающего и воспитательного циклов» [1, с. 101]. Педагоги нашего колледжа ведут поиски новых образовательных технологий, которые помогут подготовить студентов к современным условиям конкуренции. Приоритетом в поиске становятся новые методы и формы, которые позволяют сочетать междисциплинарные знания. Одной из таких удачных современных педагогических технологий стал поисковый интерактивный квест.

Вопрос использования квеста как педагогической технологии, в методической литературе определяется авторами, как технология совмещающая «в себе элементы и мозгового штурма, и тренинга, и игры» [5]. Другие исследователи определяют квест «как интеллектуальный вид игры», делая акцент на том, что «участники должны быстро адаптироваться в новых условиях, принимать решения в самых неожиданных ситуациях» [2].

Квест - технология (англ. «quest» – поиск, игра-загадка) разработана профессором Университета Сан Диего (США) Берни Доджем в 1995 году, как способ организации поисковой деятельности в учебном процессе [2].

Лечкина Т.О. указывает на особую воспитательную ценность квест-проектной деятельности [3], в результате которой воспитывается личная

ответственность; уважение к культурным традициям, истории, краеведению; формируется культура межличностных отношений и толерантность; стремление к самореализации и самосовершенствованию; здоровьесбережение и здоровьесозидание.

Сокол И.Н. [4] предлагает классификацию квестов, которые различаются:

- по форме проведения (компьютерные игры-квесты, веб-квесты, QR-квесты, 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);
- по структуре сюжетов (линейные; нелинейные; кольцевые);
- по информационной образовательной среде (традиционная образовательная среда; виртуальная образовательная среда).

В рамках данной статьи мы бы хотели поделиться опытом применения поисковой краеведческой интерактивной квест – игры «Любимый город».

На этапе проектирования квеста, помимо выбора темы и формулирования проблемной задачи, была разработана сюжетная линия из серии «путешествие», т.е. определение этапов маршрута, выбора заданий, подчинённых единой цели, а также системы подсказок (помощников).

Цель краеведческого квеста: формирования общих компетенций.

Задачи:

воспитательная – привить любовь к «малой» родине – родным районам и городу; показать, как история родного города неразрывно связана с Российской Федерацией;

образовательная – проверить и углубить знания студентов по истории районов (Ленинского и Дзержинского), города Перми, Российской Федерации;

развивающая – развивать навыки студентов к самостоятельному изучению истории родного города, умения работать в команде, взаимодействовать, принимать решения в стандартных и нестандартных ситуациях.

Организаторы изначально закладывали разные маршруты следования, чтобы участники не встретились и не создали скопления команд на одной станции.

Игроки делятся на 8 команд, определяют командира, который берёт на себя ответственность в спорных ситуациях или при затруднении в работе команды. В каждой команде 5 участников. Команды выполняют различные тематические задания, которые различаются по уровню сложности. На каждом этапе за правильно выполненные задания команда получает определённое количество баллов.

Рубежи краеведческой игры были посвящены известным людям города, писателям, врачам, ученым, героям-победителям фронта и тыла Ве-

ликой Отечественной войны. Сценарий игры был построен на исторических и культурных фактах Пермского края и Российской Федерации.

Высказывания студентов об участии в квесте лучше всего характеризуют его значение: "впервые побывала на "Аллее памяти", не смотря на то, что я живу в Перми..., мероприятие было познавательным, интересным и увлекательным..., было интересно в такой форме узнать новое об исторических памятниках на улицах, по которым ежедневно прохожу в колледж..., я не знала, что у нас в городе есть памятник первому светофору и памятная табличка, посвященная Астафьеву..." и др.

Как педагогическая технология, квест формирует общие компетенции, готовит студентов действовать в ситуации неопределённости и ответственности за принятие решений, учит успешному взаимодействию в команде, способствует проявлению интереса к изучению истории родного города.

Список литературы

1. *Коджаспирова Г.М.* Педагогический словарь / Г.М. Коджаспирова, А.Ю. Коджаспиров. М.: Академия, 2001. 176 с.

2. *Кичерова М.Н., Ефимова Г.З.* Образовательные квесты как креативная педагогическая технология для студентов нового поколения // Интернет-журнал «Мир науки» 2016, Том 4, номер 5 [Электронный ресурс]. URL: <http://mir-nauki.com/PDF/28PDMN516.pdf> (дата обращения: 12.12.2016).

3. *Лечкина Т.О.* Технология «квест-проект» как инновационная форма воспитания // Наука и образование: новое время. 2015. № 1 (6). С. 12-14.

4. *Сокол И.Н.* Классификация квестов // Молодой вчений. 2014. № 6 (09). С. 138-140. [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://molodyvcheny.in.ua/files/journal/2014/6/89.pdf>.

5. *Щелина С.О., Чудакова А.О.* Квест как технология изучения детской литературы // Мировая словесность для детей и о детях: Материалы Международной научно-методической конференции 23 июня – 27 июня 2014 года. Москва, 2014 [Электронный ресурс]. URL: <http://av.moi-portal.ru> (дата обращения: 30.01.2017).

УДК [377.018.46:355.58]:371.3

Ю. К. Елесина

Y. K. Elesina

ФГБОУ ВО «Уральский институт ГПС МЧС России», Екатеринбург
Ural institute of State firefighting service of EMERCOM of Russia, Ekaterinburg

elesina-uc@mail.ru

ПРИМЕНЕНИЕ СОВРЕМЕННЫХ ПЕДАГОГИЧЕСКИХ ТЕХНОЛОГИЙ В ДОПОЛНИТЕЛЬНОМ ПРОФЕССИОНАЛЬНОМ ОБРАЗОВАНИИ В СИСТЕМЕ МЧС РОССИИ

APPLICATION OF MODERN PEDAGOGICAL TECHNOLOGIES IN ADDITIONAL VOCATIONAL EDUCATION IN THE SYSTEM EMERCOM OF RUSSIA

Аннотация. В статье рассматривается необходимость применения современных педагогических технологий в МЧС России в системе дополнительного профессионального образования.

Abstract. The article discusses the need for the use of modern pedagogical technologies in the EMERCOM of Russia in the system of additional vocational education.