

Попова Елизавета Николаевна, студент,
Севастопольский Государственный университет

ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ КВЕСТЫ КАК СРЕДСТВО ПОВЫШЕНИЯ ПОЗНАВАТЕЛЬНОГО ИНТЕРЕСА ШКОЛЬНИКОВ ПРИ ОБУЧЕНИИ МАТЕМАТИКЕ

Аннотация. В данной статье рассматриваются некоторые аспекты активизации познавательного интереса школьников при обучении математике посредством применения квест-технологии.

Ключевые слова: Математика, познавательный интерес, образовательная технология, квест-технология

В современном мире, в связи со стремительным развитием и изменением всех сфер жизни человека, сфера образования, в частности школьного, также претерпевает значительный ряд изменений. Ввиду этих изменений педагоги сталкиваются со множеством проблем и задач, требующих незамедлительного решения. Одной из таких серьёзных проблем является снижение уровня познавательной активности и познавательного интереса учащихся.

Математика является одним из наиболее трудных в освоении предметов для школьников. Поэтому снижение познавательного интереса оказывает негативное влияние не только на освоение математики, но и на освоение других дисциплин, так или иначе, с ней связанных.

Решением данной проблемы может служить внедрение в образовательный процесс различных новых образовательных технологий. Одной из таких технологий является квест-технология.

Под понятием образовательный квест понимается педагогическая технология, в основе которой заложена одна или несколько проблемных задач, с элементами ролевой игры и проектной деятельности. Для выполнения заданий и решения поставленной проблемной задачи школьникам требуются определённые знания и ресурсы [1, 2].

Главной особенностью квеста является то, что в ходе сюжета задания необходимо выполнять последовательно, получая таким образом подсказки для достижения конечной цели.

Форматов организации образовательного квеста два:

- Офлайн (проводится непосредственно в учебной аудитории);
- Онлайн (реализуется в электронном виде посредством применения современных ИКТ-технологий и цифровых образовательных ресурсов).

На уроке математики онлайн-квест может быть реализован учителем при помощи платформы Joyteka.com, которая предоставляет возможность создать ряд заданий, правильное выполнение которых позволит найти выход из виртуальной квест-комнаты. Пример реализации онлайн-квеста представлен на рисунках 1-3.





Рис 1. Квест-комната

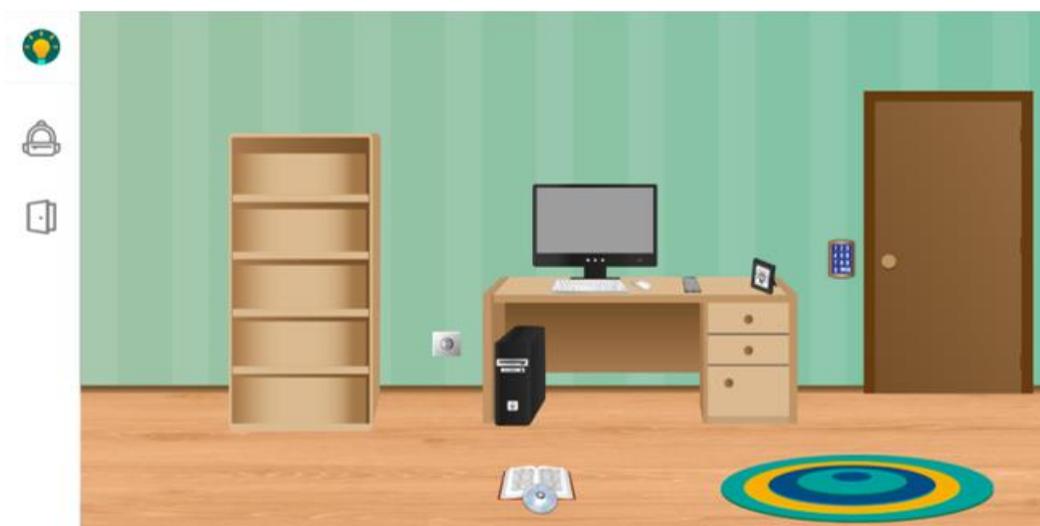


Рис 2. Поиск подсказок

ЗАДАНИЕ ГОТОВО

Высота треугольника - это?

- это отрезок в треугольнике, соединяющий вершину треугольника с серединой противоположной стороны
- это перпендикуляр, проведенный из вершины треугольника к прямой, содержащей противоположную сторону
- отрезок, который соединяет вершину с противоположной стороной и делит соответствующий угол пополам



Рис. 3 Пример задания



Чтобы «выйти» из виртуальной квест-комнаты учащимся необходимо решить все задания. Учитель может составить как вопросы с одиночным ответом, так и с множественным выбором или открытые вопросы. Результаты по каждому решённому заданию, вне зависимости от верности будут видны учителю.

Основными преимуществами использования квеста в качестве образовательной технологии на уроках математики можно считать:

- Возможность использования в различных возрастных группах, классах;
- Возможность охватывать как отдельную тему, так и целый раздел;
- Развитие у учащихся навыков критического анализа и синтеза информации;
- Развитие способности выбирать оптимальные пути решения поставленной задачи;
- Развитие навыков командной работы;
- Формирование навыков исследовательской деятельности [3].

Таким образом, квест можно считать универсальной технологией, легко адаптируемой под различные цели и задачи и возможности педагога. Ученики же в процессе прохождения квеста получают не только знания и умения, но и положительные эмоции, включаются в активную коллективную деятельность, что способствует повышению их познавательного интереса.

Список литературы:

1. Ардашева, Н.В. Квест в образовательном процессе / Н.В. Ардашева, Е.Н. Козева, Н.А. Шабунина // Образование. Карьера. Общество. – 2019. – №3 (62). – С. 55-57.
2. Минеева, О.А. Исследование эффективности использования технологии веб-квест в образовательном контексте/ О.А. Минеева, М.С. Ляшенко, И.А. Поваренкина // Проблемы современного педагогического образования. – 2022. – №77-4. – С. 250-254.
3. Федулова, Ю.А. Использование квест-технологий в образовательной деятельности/Ю.А. Федулова, Е.Н. Иванова, Я.А. Федулова // Наука и образование. – 2022. – Т.5. – №1.

