

16. КВЕСТ – СУЧАСНА ФОРМА АКТИВНОГО НАВЧАННЯ

Тіхонова Н. О., к.е.н., доц.

Національний університет харчових технологій

Активні форми навчання спрямовані на розвиток всіх рівнів розумової діяльності студентів, але на відміну від інших форм навчання найбільше впливають та розвивають логічне та творче мислення.

Логічне мислення являє собою процес самостійного рішення задач. На цьому рівні пізнавальної діяльності студенти повинні вміти самостійно аналізувати досліджувані об'єкти, порівнювати їх властивості, будувати узагальнені висновки.

Процес творчості відбувається в три етапи.

Перший етап характеризується виникненням в ході пізнання проблемної ситуації, початковим аналізом і формулюванням проблеми.

Другий етап творчого процесу - етап пошуку шляху вирішення проблеми, який може бути знайдений при вивченні відповідної літератури, при виконанні досліджень, іноді інтуїтивно.

Третій етап творчого пізнання - етап втілення знайденого (або угаданого) принципу вирішення проблеми і його перевірка. На цьому етапі принцип рішення реалізується у вигляді певних результатів творчості: розробка нової конструкції, розробка нового навчального проекту і т. Д.

Кожна дисципліна з навчального курсу студентів вищих навчальних закладів окрім своїх першочергових завдань має бути направлена на розвиток саме логічного мислення у студентів. Дане твердження пояснюється тим, що логічні прийоми, такі, як порівняння, синтез, аналіз, класифікація, доказ й інші - застосовуються у всіх видах людської діяльності.

Одним із сучасних методів навчання, що розвивається вважають квест ігри. Квест - це структурна гра, в рамках якої планується захоплююча пошукова діяльність студента за допомогою Інтернету, оточуючої середовища та інших засобів інформації, особистіх знань та навичок студентів із застосуванням логічного та творчого мислення.

Термін «квест», як правило, відом сучасній молоді. Під ним розуміють «гру», в якій учасник повинен домогтися якоїсь конкретної мети (виконати завдання або власне «квест»), вдаючись до допомоги своїх знань і досвіду, а також пошуку необхідної інформації в Інтернеті [1].

Студенти в квесті здобувають такі навички, як: стратегічне та оперативне мислення, взаємодія в команді, правильний розподіл функцій, ясність думки і вибір вірної стратегії, самостійність, швидкість прийняття рішень, оперативність дій, комунікабельність, тайм-менеджмент, телефонні переговори, лаконічність мови, робота з сучасною технікою та технологіями та ін.

Існують такі підходи до визначення сутності поняття квесту Яковенко А.В.: «проблемне завдання з елементами рольової гри,

для виконання якого використовуються інформаційні ресурси Інтернету» і Шмідт В.В.: «міні-проекти, засновані на пошуку інформації в Інтернеті. Завдяки такому конструктивному підходу до навчання, учні не тільки підбирають і впорядковують інформацію, отриману з Інтернету, а й спрямовують свою діяльність на поставлене перед ними завдання, пов'язане з їх майбутньою професією» [4].

У учасників квесту спостерігається поліпшення комунікативних навичок з людьми різного рівня, розкриття потенціалу, зміцнення впевненості в собі і своїх діях, в тому числі і в непередбачених ситуаціях, підвищення відповідальності, самостійності, та ін.

Тому застосування даної форми навчання має багато переваг та повинно бути взято до уваги викладачами вищих навчальних закладів. За допомогою квест ігор з'являється можливість розкриття непізнаного особистісного та професійного потенціалу як окремо кожного студенту, так і всієї групи студентів як єдиної команди.

ЛІТЕРАТУРА:

1. Ісаєва О.В. Веб-квест як форма організації самостійної роботи студентів. Організація самостійної роботи студентів: Матеріали доповідей II Всеросійської науково-практичної інтернет-конференції «Організація самостійної роботи студентів (6-9 грудня 2013) - Саратов: Изд-во «Новий проект», 2013. С.44-49.

2. Садовська Ж.І. Використання технології веб-квесту як способу підвищення мотиваційної діяльності студентів // Сучасні тенденції у навчанні іноземних мов і міжкультурної комунікації: Матеріали Міжнародної заочної науково-практичної конференції (24 березня 2011 р). - Електросталь: Новий гуманітарний інститут, 2011. - С.287-289.

4. http://www.zhu.edu.ua/mk_school/mod/page/view.php?id=11200

3. Dodge, B. SomeThoughtsAboutWebQuests. - 1995-1997. - Http://webquest.sdsu.edu/about_webquests.html