

ЗНАЧЕНИЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО КВЕСТ- ТЕХНОЛОГИИ**Кодирова Ш.А.**

Ташкентская медицинская академия

<https://doi.org/10.5281/zenodo.14185805>

Использование технологии «Квест» на сегодняшний день является инновационной, поскольку выстраивает образовательную модель: преподаватель-новатор – студент нового поколения – успешный, креативно мыслящий специалист, востребованный на рынке труда. Образовательный квест как современная методика обучения ориентирована не только на получение знаний, но и на способы их усвоения, на особенности мышления и на развитие коммуникативных навыков обучающихся. Образовательный квест решает следующие задачи:

1. Образовательной - вовлечение обучающихся в активный познавательный процесс;
2. Развивающей - развитие интереса к предмету, творческих способностей, мышления, формирование навыков исследовательской деятельности;
3. Воспитательной - воспитание личной ответственности за выполнение задания.

Цель: создание обеспечения овладением методологией нововведений в профессиональной сфере, совместная отработка методических подходов и приемов решения поставленной в программе проблемы.

Задачи преподавателя состоит в том, чтобы найти интересную тему проекта, в котором будут задействованы все его участники, определить план выполнения и проверить сделанное задание.

Тематика образовательный квест-проблема, реализующая образовательные задачи, отличающаяся от учебной проблемы элементами сюжета, ролевой игры, связанная с поиском и обнаружением мест, объектов, людей, информации, для решения которой используются ресурсы какой-либо территории или информационные ресурсы.

Алгоритм Структура образовательного квеста может быть следующей: введение (в котором прописывается сюжет, роли); задания (этапы, вопросы, ролевые задания); порядок выполнения (бонусы, штрафы); оценка (итоги, призы). Выполнение проекта должно проходить в три этапа. Преподаватель принимает участие только на первом этапе и на этапе проверки. Сначала он исполняет роль организатора. Работа заключается в определении задания для образованных микрогрупп, поля деятельности для каждого участника, последовательности действий и при

необходимости помощи с литературой . Задание должно быть понятно и интересно обучающимся и самое главное – выполнимо.

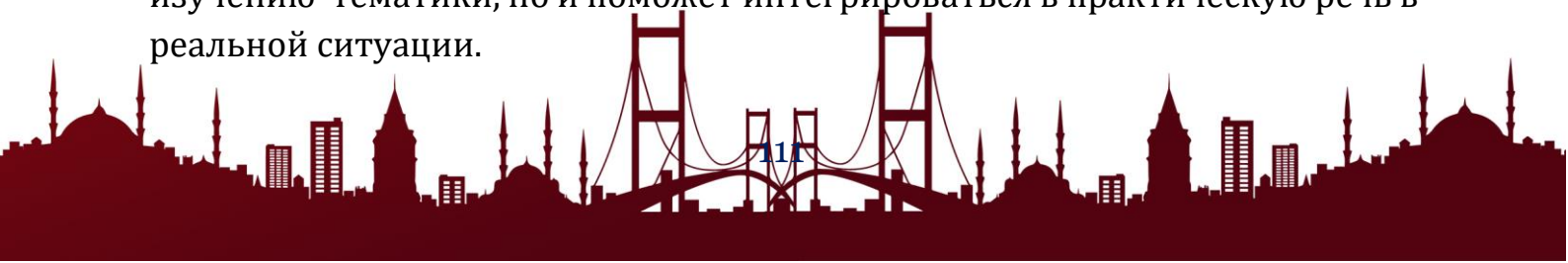
На втором этапе участники работают самостоятельно. Это выполнение задания и подготовка отчета. Третий этап предполагает представление результата проделанной работы и его проверка преподавателем, исправление ошибок.

Квест может быть использован на практических занятиях с учетом будущей профессии. Так студенты медицинских вузов могут получить задание: «Произвести опрос пациента и подготовить отчет». Студенты делятся на микрогруппы. Каждая микрогруппа получает заранее подготовленную карточку с адресом и именем пациента. Задача участников игры: произвести опрос больного и подготовить отчет о его состоянии. Вместе с преподавателем оговариваются разделы медкарты, по которым необходимо будет собрать информацию: паспортные данные, жалобы пациента, история заболевания, проводимое лечение и его эффективность. Каждый участник группы получает свое задание: собрать информацию по определенному пункту плана. Вопросы по каждому пункту плана, которые будут задаваться, их последовательность могут оговариваться заранее преподавателем на подготовительном этапе, или можно предоставить только разделы медкарты. Важно напомнить об уточняющих вопросах: куда отдает боль, какой кашель: сухой или влажный и прочее.

Преподаватель сам определяет поле деятельности каждого участника. Роли могут быть распределены по-разному: в зависимости от уровня владения языком назначается тот, кто будет производить непосредственно опрос больного, кто будет фиксировать ответы, снимать видео и т.д.

На заключительном этапе каждая группа должна подготовить отчет о состоянии пациента. Результат самостоятельной работы группы должен быть четко определен. Например, отчет о результатах опроса пациента, согласно собранной информации. Он может быть представлен в устной или письменной форме. При проверке преподавателем учитывается в первую очередь правильность в употреблении форм и конструкций, связность текста, грамматика.

Выводы: таким образом, квест позволяет не только моделировать реальное многостороннее общение, но и подразумевает работу в групповой форме в практической ситуации, повысит мотивацию студентов к изучению тематики, но и поможет интегрироваться в практическую речь в реальной ситуации.



СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ:

1. Лечкина Т.О. Технология «квест-проект» как инновационная форма воспитания / Т.О. Лечкина // Наука и образование: новое время. - 2015. - № 1 (6). - С. 12 -14
2. Осяк С.А. , Султанбекова С.С., Захарова Т.В., Яковлева Е.Н., Лобанова О.Б., Плеханова Е.М. Образовательный квест – современная интерактивная технология [Электронный ресурс]: - Режим доступа: <http://www.science-education.ru/ru/article/view?id=20247>
3. Сокол И. Н. Классификация квестов / Сокол И. Н. //Молодой ученый. – 2014. - № 6 (09). – с.138-140

