

# Квест-тэхналогіі на эканамічных дысцыплінах



**Сучаснае жыццё немагчыма ўявіць без мабільных гаджэтаў і інтэрнэт-тэхналогій — настолькі трывала яны ўвайшлі ў нашу штодзённасць. Не стаў выключэннем і адукацыйны працэс ва ўстановах сярэдняй спецыяльнай адукацыі. Таму я ў сваёй педагогічнай дзейнасці, працуючы з вучнямі зоветэрынарнага аддзялення, прымяняю адукацыйныя квест-гульні разам з мабільнымі тэхналогіямі.**

Педагогі ўсяго свету сталі выкарыстоўваць квест-тэхналогію як адзін са спосабаў паспяховага выкарыстання інтэрнэту на ўроках. Метадычныя магчымасці квеста даволі вялікія: развіццё чытацкіх кампетэнцый, трэнероўка і развіццё навыкаў інфармацыйнай дзейнасці, спосаб фарміравання матывацыі, міждысцыплінарнасць, развіццё творчага патэнцыялу як вучня, так і педагога, развіццё камунікатывных уменняў. Інтэрактыўны квест — гэта гульня, якая прымушае вучня рашаць разумовыя задачы і галаваломкі, праяўляць кемлівасць і назіральнасць. Асноўным фонам квеста заўсёды выступае нейкая мэта, дайсіці да якой можна, паслядоўна разгадваючы загадкі. Кожная загадка — гэта ключ да наступнага пункта і наступнай задачы. Задачи могуць быць самымі рознымі: актыўнымі, творчымі, інтэлектуальнымі, даследчымі і г.д. На сваіх занятках я практыкую групавыя і індывідуальныя кароткачасовыя квесты (выкарыстоўваюцца для паглыблення ведаў, іх інтэграцыі, разлічаны на 1—3 заняткі).

Пры распрацоўцы адукацыйнага квеста захоўваю паўную паслядоўнасць.

1) Вызначаю тэму квеста і фармулюю сітуацыю або прадумляю легенду. Тэма звязана з тымі педагогічнымі задачамі, якія неабходна вырашыць на працягу квеста, пры гэтым і тэма, і легенда павінны адпавядаць інтарэсам вучняў.

2) Прадумаваю заданні для квеста, стараюся не выкарыстоўваць аднастайныя практыкаванні. Для мінімізацыі затрат часу на «ўваходжанне» ў практыкаванне заданні генерую з дапамогай QR-кодаў (калі гэта неабходна) або афармляю ў выглядзе гіперспасылак, прадумваючы чарговасць размяшчэння ў маршрутным лісце. Складанасць заданняў нарастае па меры набліжэння да заканчэння квеста. Пры распрацоўцы інтэрактыўных квестаў выкарыстоўваю наступныя віды заданняў: стварэнне Google-прэзентацыі, тэстаў у Google-формах, калажаў у Google-малюнках, воблака слоў на платформе *wordcloud.pro*, гэта значыць, заданні на дэманстрацыю разумення тэмы на аснове прадстаўленай інфармацыі з розных крыніц у новым фармаце; пошук, сістэматызацыя і пераўтварэнне інфармацыі; галаваломкі, рэбусы, крыжаванкі на платформах LearningApps і Quizlet; класіфікацыі ў ментальных картах на платформе miMind; выкананне заданняў па відэафрагментах, размешчаных у блогу выкладчыка; практыкаванні-трэнеры з наступным рашэннем задач на платформах LearningApps і Quizlet.

3) Вызначаю, у якой форме навучэнцы будуць афармляць рашэнне заданняў, як адсочваць праходжанне квеста, а таксама парадак работы па праходжанні квеста. Часцей выкарыстоўваю наступныя формы: крыжаванка — пасля выкананага задання навучэнцы атрымліваюць слова, якое неабходна паказаць у сетцы крыжаванкі і потым здаць выкладчыку або адправіць анлайн (па электроннай пошце або ў мабільных месэнджарах); дзённік выкананых заданняў — рашэнні заданняў, галаваломак, рэбусаў адлюстроўваюцца ў дзённіку ў выглядзе адказаў і здаюцца выкладчыку, на гэтым этапе на атрыманыя паняцці можна дадаткова напісаць яшчэ і азначэнні; ментальныя карты; воблака слоў. Выкананне навучэнцамі задання адсочваю і ў асабістых кабінетах на платформах LearningApps, Quizlet і miMind. Вынікі тэстаў — у асабістым акаўнце Google, калі заданне распрацавана ў выглядзе тэста ў Google-формах.

4) Падбіраю інфармацыйныя крыніцы, у тым ліку інтэрнэт-рэсурсы па тэме квеста. Загадзя прапаноўваю навучэнцам спіс спасылак на інтэрнэт-рэсурсы (назвы вэб-сайтаў па ўказаных адрасах і кароткай анатацыі) і іншыя крыніцы. Такая падборка ствараецца для таго, каб навучэнцы маглі арыентавацца ў інфармацыі па тэме квеста.

Работа з навучэнцамі ў квесце арганізоўваецца паэтапна.

1) Уводная частка: фармулюю мэты і задачы, праводжу матывацыю, інструктую па маршруце квеста.

2) Непасрэднае выкананне квеста. Навучэнцы праходзяць па маршруце, выконваюць заданні, атрымліваюць кодавыя словы, фразы, лічбы, адзнакі ў дзённіках, падказкі і г.д. Увогуле, пачынаюць сам працэс пошуку неабходнай інфармацыі, карыстаючыся пры гэтым алгарытмам работы (метадычныя рэкамендацыі, распрацаваныя выкладчыкам).

3) Прэзентацыя вынікаў. Навучэнцы прадстаўляюць выніковую фразу, крыжаванку, творчую работу і інш., у залежнасці ад задумкі квеста.

4) Ацэнка выкананай работы самімі навучэнцамі. Па сутнасці, у адзнацы падсумоўваецца вопыт, атрыманы навучэнцамі ў працэсе самастойнай работы. Для вучняў рыхтую дзённікі ўдзельнікаў квеста або рэфлексійную анкету.

Адукацыйны квест «Таварная палітыка» па дысцыпліне «Асновы маркетынгу».

№ элемента	Элементы квеста	Час	Заўвага
1	Уводная частка вучэбных заняткаў 1.1 Арганізацыйны момант Падрыхтоўка да сумеснай камунікатывнай дзейнасці. Уступнае слова выкладчыка. 1.2 Матывацыя дзейнасці навучэнцаў Паведманне тэмы, мэт і этапаў правядзення інтэрактыўнага квеста, вызначэнне важнасці тэмы. Знаёмства з камандамі і арганізацыя работы экспертаў	55 хв.	Маршрутны ліст. Сетка крыжаванкі. Ацэначныя лісты каманд для экспертаў
2	Асноўная частка вучэбных заняткаў 2.1 Рашэнне тэста па тэме Google Forms. 2.2 Фармулёўка паняццяў па тэме з воблака слоў з <i>wordcloud.pro</i> . 2.3 Знайдзі памылку ў ментальнай карце «Класіфікацыя тавараў», складзенай у <i>miMind</i> . 2.4 Рашэнне вытворчых відэазадач: «Закон аб абароне спажываў» (відэапытанні), размешчаных у блогу. 2.5 Прадстаўленне каманд па схеме. 2.6 Інтэрактыўнае заданне ў LearningApps «Класіфікацыя таварных знакаў». 2.7 Інтэрактыўнае заданне ў LearningApps «Знайдзі пару». 2.8 Інтэрактыўнае заданне ў LearningApps «Адрозненні элементаў таварна-знакавай сімволікі». 2.9 Інтэрактыўнае заданне ў LearningApps «Маркіроўка тавараў». 2.10 Запаўненне крыжаванкі на падставе выкананых інтэрактыўных заданняў	778 хв.	Мабільныя тэлефоны. Тэст у Google Forms. Воблака слоў у <i>wordcloud.pro</i> . Ментальная карта ў <i>miMind</i> . Відэазадачы ў блогу. Апорныя канспекты с QR-кодамі. Інтэрактыўныя заданні ў LearningApps. Сетка крыжаванкі. Ацэначныя лісты каманд для экспертаў
3	Заклучная частка вучэбных заняткаў 3.1 Падвядзенне вынікаў інтэрактыўнага квеста. Падлік балаў. Заклучнае слова экспертаў і выкладчыка. Рэфлексія	77 хв.	Ацэначныя лісты каманд для экспертаў

**1. Уводная частка вучэбных заняткаў.** Для выканання квеста навучэнцы дзеляцца на чатыры групы (першыя тры групы — даследчыкі, чацвёртая група — эксперты). Праводзіцца інструктаж. Першая, другая і трэцяя групы «Даследчыкі» адпраўляюцца ў краіну «Таварная палітыка» па індывідуальным маршруце. Гэты шлях указаны ў маршрутным лісце, а некаторыя заданні зашыфраваны QR-кодамі. Чацвёртая група «Эксперты» ўключана ў аналітычную групу, якая будзе сачыць за выкананнем усіх заданняў даследчыкаў і ў працэсе запаўнення ацэначных лістоў каманд. На кожным этапе падвядзюцца вынікі дыягностыкі (кантролю) ведаў, уменняў і навыкаў. У залежнасці ад вынікаў дыягностыкі выкладчыкам праводзіцца карэкцыя.

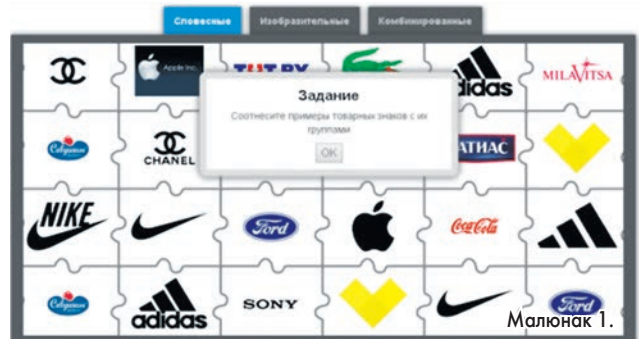
**2. Асноўная частка вучэбных заняткаў.**

**2.1 Рашэнне тэста.** Тэсціраванне праводзіцца ў Google Forms з часткай навучэнцаў. У гэты ж час астатняя частка навучэнцаў выконвае заданне ў воблаку слоў. Характарыстыка тэста: кантралюючы — прызначаны для ацэнкі ўзроўню засваення ведаў; закрытага тыпу — кожнае пытанне суправаджаецца гатовымі варыянтамі адказаў, з якіх неабходна выбраць адзін або некалькі правільных; выбарачны — складаецца з заданняў, якія ўключаюць як правільныя, так і няправільныя адказы, навучэнцы павінны зрабіць выбар; мабільны.

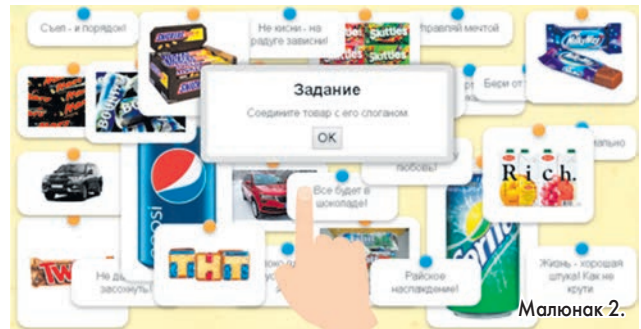
**2.2 Фармулёўка паняццяў па тэме з воблака слоў з *wordcloud.pro*.** Фармулёўка паняццяў праводзіцца на асобных лістах з часткай навучэнцаў. Ім неабходна даць паняцці прадстаўленым у воблаку слоў азначэнням. У гэты ж час астатняя частка навучэнцаў выконвае тэсціраванне ў Google Forms.



**2.3 Знайдзі памылку ў ментальнай карце «Класіфікацыя тавараў», складзенай у *miMind*.** Выкарыстанне ментальных карт на вучэбных занятках пашырае магчымасці арганізацыі інтэрактыўнага навучання, садзейнічае актуалізацыі прафесійна-асабовага во-



пыту навучэнцаў. Пры рабоце выкарыстоўваецца метада «Знайдзі памылку» ў ментальнай карце, якую неабходна адзначыць у мабільных тэлефонах і адправіць экспертам па пошце. Навучэнцы працуюць у праграме *miMind*.



**2.4 Рашэнне вытворчых відэазадач на тэму «Закон аб абароне правоў спажываў», размешчаных у блогу.** Камандам прадстаўлены вытворчыя відэазадачы ад навучэнцаў і выкладчыкаў каледжа на веданне Закона Рэспублікі Беларусь «Аб абароне правоў спажываў». Сутнасць метаду заключаецца ў тым, што навучэнцам паказваецца відэаролік з пытаннем, як неабходна дзейнічаць у той ці іншай сітуацыі. Ставіцца задача даць правільны адказ у адпаведнасці з Законом Рэспублікі Беларусь «Аб абароне правоў спажываў». Пошук адказаў актывізуе дзейнасць навучэнцаў, павышае іх уважлівасць, зацікаўленасць у вырашэнні праблемы, фарміруюцца ўменні навучэнцаў аператыўна арыентавацца ў інфармацыі, аналізаваць і ацэньваць яе.

**2.5 Прадстаўленне каманд.** Навучэнцам даецца дамашняя заданне прадумаць свой брэнд і расказаць аб сваёй кампаніі па схеме: назва кампаніі; назва прапанаваных тавараў або паслуг; фірменны знак, лагатып або эмблема кампаніі; слоган кампаніі. Для таго каб правільна прадставіць каманду, навучэнцам неабходна загадзя вывучыць тэму заняткаў, гэта значыць прымяняецца метада аперадынагага навучання. У працэсе прадстаўлення каманд навучэнцы засвойваюць новыя веды, выкладчык ажыццяўляе карэкцыю, звяртаючы ўвагу на памылкі. Такім чынам адбываецца ўдакладненне новых паняццяў, іх абагульненне і паступовае ўвядзенне ў рэчаіснасць навучэнцаў.

**2.6—2.9 Інтэрактыўныя заданні ў LearningApps.** Асноўная ідэя інтэрактыўных заданняў, якія ствараюцца ў гэтым сэрвісе, заключаецца ў тым, што навучэнцы могуць правярыць і замацаваць свае веды ў гульнявой форме, што садзейнічае фарміраванню іх пазнавальнай цікавасці да вучэбнай дысцыпліны, развіццю здольнасці да ацэньвання сваіх вучэбных уменняў (малюнак 1,2).

**2.10 Запаўненне крыжаванкі на падставе выкананых інтэрактыўных заданняў.** Атрымаўшы індывідуальнае слова пасля выканання ўсіх інтэрактыўных заданняў, навучэнцы запаўняюць сетку крыжаванкі, у якой вылучаны літары для вынікавай фразы. Каманда, якая першая складае фразу «Усё ў тваіх руках», перамагае ў адукацыйным квесце, набраўшы максімальную колькасць балаў з 58 магчымых.

**3. Заклучная частка вучэбных заняткаў. Запаўненне ацэначных лістоў экспертамі.** Падлік балаў. Правядзенне рэфлексіі «Самааналіз». Падвядзенне вынікаў. Выстаўленне і аналіз адзнак. У квесце зручна выкарыстоўваць рэйтынгавую сістэму ацэнкі. Рэйтынг — гэта лічба. Атрымліваецца яна шляхам набору бонусаў. Рэйтынгавае ацэньванне ведаў — адзін з істотных спосабаў уплыву на паспяховасць навучэнцаў, фарміравання цікавасці да працэсу навучання і яго вынікаў.

Квесты дапамагаюць навучэнцам наладзіць паспяховае ўзаемадзеянне ў камандзе, адчуць і сфарміраваць узаемавыручку, раздзяленне абавязкаў і ўзаемазамыняльнасць, пры неабходнасці навучыцца без панікі мабільнаваца і вельмі хутка вырашаць нестандартныя задачы, садзейнічаць развіццю аналітычных здольнасцей. Такія ўменні прафесійна важныя для будучых спецыялістаў у галіне ветэрынарнай медыцыны.

Акрамя вучэбных заняткаў, актыўна прымяняю квест-тэхналогію ў пазарочнай рабоце. Мы распрацавалі і выкарыстоўваюцца калегамі квест-гульні «Я люблю Беларусь» і «Кірмаш ведаў», квест «Асцярожна! Навучэнцы новага набору!»

**Алена МАРАЎСКАЯ, выкладчыца эканамічных дысцыплін Пінскага аграрнага тэхналагічнага каледжа.**