

дает возможность использовать специальный маркер для управления компьютером;

обеспечивает преподавателю процесс импровизации на занятии (так, преподаватель может быстро вносить комментарии прямо на доске поверх подготовленных материалов).

Таким образом, использование информационных технологий вызывает особый интерес у многих курсантов. Применение информационных средств обучения, безусловно, способствует повышению эффективности учебного процесса, а также оптимизации деятельности обучающихся на занятии.

УДК 378.147

Т.М. Катцова, заместитель начальника кафедры белорусского и иностранных языков Академии МВД Республики Беларусь, кандидат юридических наук

ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЙ КВЕСТ КАК ПЕРСПЕКТИВНАЯ ИНТЕРАКТИВНАЯ ТЕХНОЛОГИЯ ОБУЧЕНИЯ

Инновации в области организации образовательного процесса с использованием различных современных методов и технологий обучения являются одним из способов стимулирования познавательной активности обучающихся. Нестандартные подходы к организации учебных занятий, учитывающие интересы современной молодежи, стимулируют формирование познавательного интереса к изучаемой учебной дисциплине.

Интерактивные технологии обучения обладают высокой эффективностью в плане актуализации познавательной активности обучающихся. Образовательный квест является одной из таких технологий и включает основную необходимую характеристику современного процесса обучения – сочетание деятельностного и творческого подхода с интерактивностью.

Как форма развлечения квест уже давно приобрел популярность среди молодежи, но как образовательная технология он только начинает завоевывать свои позиции. Главное отличие образовательного квеста от развлекательных квестов, которые так популярны сегодня в молодежной среде, заключается в том, что все его элементы направлены на достижение конкретной образовательной цели.

Существуют различные подходы к определению термина «образовательный квест». Некоторые ученые (С.А. Осяк, Т.В. Захарова) считают

его специальным образом организованным видом исследовательской деятельности, при которой обучающиеся осуществляют поиск информации по указанным адресам, включающим поиск самих адресов или иных объектов, людей, заданий и пр. По мнению других исследователей (М.Н. Кичерова, Г.З. Ефимова), квест представляет собой специфическую форму игровой деятельности, которая требует от участников поиска решения поставленных задач. Также в профессиональной литературе встречаются такие определения квеста, как «интеллектуальная игра», «приключенческая командная игра, в которой необходимо решать задачи для продвижения по сюжету» и т. д.

На наш взгляд, образовательный квест – это современная интерактивная технология обучения, включающая элементы ролевой игры (наличие сюжета), связанная с поиском и обнаружением мест, людей, объектов, информации и т. п., предполагающая использование определенных ресурсов (территории, информационных ресурсов и др.) и направленная на достижение конкретной образовательной цели.

Существуют различные виды образовательных квестов. Наиболее теоретически обоснованными и эмпирически выверенными являются веб-квесты и «живые» квесты. Поскольку в отличие от веб-квестов «живые квесты» не требуют обязательного использования информационных ресурсов сети Интернет и, следовательно, определенного технического оснащения, остановимся подробнее на этом виде квест-технологий.

Образовательный квест может быть внутрипредметным (проводиться в рамках одной учебной дисциплины) и междисциплинарным (предполагает использование знаний и умений по разным учебным дисциплинам), может применяться при изучении специальных и общеобразовательных дисциплин, использоваться на разных видах учебных занятий (лекция, семинарское, практическое, лабораторное занятие), проводиться как в помещении учреждения образования, так и вне его.

В случае проведения образовательного квеста, предполагающего командное участие, возможны варианты образования команд: группа делится на подгруппы; каждая команда представляет собой отдельную учебную группу; в одной команде объединяются обучающиеся из разных учебных групп.

Образовательный квест, как правило, состоит из введения (объясняется сюжет, распределяются роли, заданий (этапов), порядка их выполнения (ресурсов, временных рамок и т. д.), оценок (итогов).

Прежде чем непосредственно приступить к подготовке образовательного квеста, преподавателю необходимо определить его основную цель, а также примерный перечень той информации, которую должны получить обучающиеся, выполняя задания квеста.

Задания являются основой всего квеста. Они должны быть максимально оригинальными, интересными, соответствовать ситуации (теме, учебной дисциплине, виду учебного занятия и т. п.) и учитывать уровень подготовки обучающихся.

В квесте могут быть представлены задания разных типов: направленные на закрепление знаний (например, соотнесение и классификация понятий и явлений); связанные с применением знаний в стандартных ситуациях, а также в ситуациях, когда необходимо уметь анализировать, сравнивать, обобщать полученные знания; творческие задания и задания на уровне исследовательской деятельности. По своей форме задания могут быть представлены в виде тестов, вопросов, логических заданий, ситуаций, видеофрагментов и т. п.

Образовательный квест – это вид интерактивных технологий, который позволяет решить основные педагогические задачи: образовательную (вовлечение каждого обучающегося в активный познавательный процесс, стимулирование познавательной мотивации обучающихся), развивающую (повышение интереса к изучаемой учебной дисциплине; развитие творческого мышления обучающихся; формирование навыков исследовательской деятельности, умений самостоятельного поиска информации, умений работать в команде; развитие аналитических способностей и пр.), воспитательную (воспитание личной ответственности за выполнение задания, уважения обучающихся друг к другу в процессе коммуникационного взаимодействия).

УДК 378.635

Р.В. Каишевский, старший преподаватель кафедры административной деятельности органов внутренних дел факультета милиции Академии МВД Республики Беларусь

СОВЕРШЕНСТВОВАНИЕ ПРОВЕДЕНИЯ ЗАНЯТИЙ В АКАДЕМИИ МВД РЕСПУБЛИКИ БЕЛАРУСЬ

Динамика образовательного процесса в Академии МВД Республики Беларусь требует постоянного совершенствования методики проведения учебных занятий, в том числе семинарских, со слушателями дневной формы получения образования.

Наиболее распространена традиционная форма семинарского занятия, когда по каждому учебному вопросу последовательно вызываются обучающиеся. После выступления им могут быть заданы вопросы преподавателем, а также другими курсантами. В ходе таких семинарских

занятий проверяются знания наименьшего количества обучающихся, а заинтересованность незадействованных сводится к минимуму. Поэтому при проведении семинарского занятия целесообразно использовать смешанные методики (дискуссию, состязание-турнир, мозговой штурм и т. д.), а также элементы деловой (ролевой) игры, визуализации.

При подготовке к семинарскому занятию преподаватель самостоятельно определяет метод его проведения, исходя из уже сложившихся представлений о группе в целом. Этот метод указывается в подготавливаемом плане-конспекте. Но часто выбранную методику приходится менять уже в процессе проведения занятия в силу объективных и субъективных факторов (уровень подготовки, активности группы, время проведения занятия, заинтересованность курсантов в учебной дисциплине и др.). В связи с изложенным преподавателю при подготовке к занятию необходимо предусмотреть не одну методику его проведения, а несколько, в том числе используя смешанную методику.

Например, в ситуации, когда в ходе актуализации опорных знаний выясняется слабая заинтересованность группы (или большей части группы) к занятию, можно использовать элементы деловой (ролевой) игры, визуализации. Однако для проведения деловой (ролевой) игры необходимо до проведения занятия разработать собственный сценарий, подробный пошаговый план с указанием времени на выполнение каждого элемента занятия, распределить роли, раздать участникам в соответствии с их ролями заранее приготовленные материалы и многое другое. Однако эти материалы не вызовут должного интереса у всей аудитории, поскольку участники игры уже определены и заранее подготовлены. Наиболее целесообразно использовать элемент неожиданности, если преподаватель в рамках изучаемой темы из традиционного семинара смоделирует вводную ситуацию (в том числе исходя из практического опыта), распределит между вызванными им (или по желанию) курсантами роли на занятии и под своим контролем (в том числе контролем «помощи» всей группы) поможет им логически прийти к верному принятию решения, изложению алгоритма действий и т. д.

Смешанная методика применима и в тех случаях, когда курсанты могут перечислить теоретически определенный алгоритм действий, но как это выполнимо с практической точки зрения – они не представляют. Здесь необходимо применить элементы деловой (ролевой) игры с визуализацией изученных (теоретических) действий и с обязательным постепенным усложнением вводной ситуации по алгоритму. Другие обучающиеся в это время внимательно смотрят, слушают, анализируют и (в случае необходимости) дополняют, указывают на имевшие место