Квест-технология как средство развития у подростков коммуникативной компетенции

Рудых Екатерина Александровна,
воспитатель I квалификационной категории,
ГКУ РС (Я) «Алданский СРЦН» г. Алдан

Одна из важных задач школы – воспитание культурной, творческой личности, которая сумеет найти свое место в сложной, постоянно изменяющейся действительности. В этом смысле владение коммуникативной компетенцией, обслуживающей практически все виды человеческой деятельности, является залогом успеха во многих сферах жизни.

Актуальной проблемой сегодня является формирование коммуникативных умений у подростков в процессе общения, так как сформированность этих умений оказывает влияние и на результативность обучения детей, и на процесс развития личности в целом.

Рассмотрим основные понятия, которые очень тесно между собой взаимосвязаны: «коммуникативные способности», «коммуникация», «коммуникативная компетентность».

Коммуникативные способности – это умения и навыки общения с окружающими людьми с помощью слов и без них: посредством мимики, жестов, языка тела и имиджа. Сюда включается как правильная отправка сигналов, так и их правильное принятие. Эффективные коммуникативные способности – это фундамент успеха практически во всех жизненных областях. Если они гармонично развивались в течение жизни, то станут ключом к налаживанию всех межличностных отношений, как личных, так и деловых.

Коммуникативная компетентность рассматривается как система внутренних ресурсов, необходимых для построения эффективной коммуникации в определенном круге ситуаций межличностного взаимодействия.

Коммуникация в словаре-справочнике профессионального образования определяется как смысловой аспект общения и социального взаимодействия.

Следовательно, коммуникативные компетенции – это ключ к успешной учебной деятельности и ресурс социальной адаптации в жизни, ресурс эффективности и благополучия будущей жизни школьника.

Это требует внедрения новейших форм, методов и технологий обучения. Одной из таких технологий является квест-технология.

Внедрение данной технологии в учебно-воспитательный процесс помогает учащимся совершенствовать навыки поиска необходимой информации ее дальнейшего системного анализа, умение профессионально решать поставленные задачи развивая навыки командообразования.

Квест не только позволяет каждому участнику проявить свои знания, способности, но и способствует развитию коммуникационных взаимодействий между игроками, что стимулирует общение и служит

хорошим способом сплотить участников данного действа, что позволяет в свою очередь уйти от традиционной формы обучения школьников и значительно расширить рамки образовательного пространства. Данная педагогическая форма позволяет развивать следующие виды деятельности: коммуникативный, познавательно-исследовательский, двигательный, изобразительный и др.

Образовательный квест – это совершенно новая форма обучающих и развлекательных программ, с помощью которой воспитанники полностью погружаются в происходящее, получают заряд положительных эмоций и активно включаются в деятельность.

Классификация квестов согласно различным системным и инструментально-значимым признакам

1. По форме проведения квесты бывают:

а) компьютерные игры-квесты - один из основных жанров компьютерных игр, представляет собой интерактивную историю с главным героем; при этом важнейшими элементами игры является собственно повествование (сюжет) и обследование мира, а ключевую роль в игровом процессе играют решения головоломок и задач, требующих от игрока умственных усилий;

б) веб-квесты - направлены на поиск и анализ веб-ресурсов, и создание веб-продукта (сайт, блог, виртуальный словарь и т.п.);

в) QR-квесты - направлены на использование QR-кодов;

г) медиа-квесты - направлены на поиск и анализ медиа ресурсов. К такому виду квестов можно отнести фото/видео квесты;

д) квесты на природе (улицах, парках и т.д.);

е) комбинированные.

2. По режиму проведения: в реальном режиме, в виртуальном режиме, в комбинированном режиме.

3. По сроку реализации квесты различают: краткосрочные - цель: углубление знаний и их интеграция, рассчитаны на одно - три занятия; долгосрочные - цель: углубление и преобразование знаний, рассчитаны на длительный срок (учебный год).

4. По форме работы*:* групповые, индивидуальные.

5. По предметному содержанию: моно квест, межпредметный квест.

6. По структуре сюжетов различают: линейные (когда задачи решаются по цепочке, одна за другой), не линейные (когда участники получают задачу, подсказки для ее решения, но пути решения выбирают сами), кольцевые (это тот же линейный квест, но заключенный в круг. В этом случае команды участников стартуют с разных точек, и каждая идет по своему пути к финишу).

7. По информационной образовательной среде: традиционная образовательная среда, виртуальная образовательная среда.

8. По технической платформе: виртуальные дневники и журналы (блоги, ЖЖ и др.); сайты; форумы; социальные сети.

9. По доминирующей деятельности учащихся: исследовательский квест, информационный квест, творческий квест, поисковый квест, игровой квест, ролевой квест.

10. По характеру контактов: учащиеся одного кружка/класса или образовательного учреждения; учащиеся одной страны, города; учащиеся разных стран.

11. По типу задач (классификация Б. Доджа и Т. Марча):

а) перевод - демонстрация понимания темы на основе представления материалов из разных источников в новом формате: создание презентации, плаката, рассказа;

б) планирование и проектирование - разработка плана или проекта на основе заданных условий;

в) самопознание - любые аспекты исследования личности;

г) компиляция - трансформация формата информации, полученной из разных источников: создание книги кулинарных рецептов, виртуальной выставки, капсулы времени, капсулы культуры;

д) творческое задание - творческая работа в определенном жанре - создание пьесы, стихов, песен, видеороликов;

е) аналитическая задача - поиск и систематизация информации;

ж) детектив, головоломка, таинственная история - выводы на основе противоречивых фактов;

з) достижение консенсуса - выработка решения по острой проблеме;

и) оценка - обоснование определенной точки зрения;

к) журналистское расследование - объективное изложение информации (разделение мнений и фактов);

л) убеждение - склонение на свою сторону оппонентов или нейтрально настроенных лиц;

м) научные исследования - изучение различных явлений, открытий, фактов на основе уникальных он-лайн источников;

В литературе также существуют два варианта понимания веб-квестов:

1. Веб-квест по типу «метода проектов» - прослеживаются основные этапы метода проектов: все участники объединяются в группы; каждая группа получает свое проблемное задание, а также набор веб-ресурсов, с которыми они будут работать. Каждая группа, выполняя задания, должна создать новый веб-продукт (сайт, блог, виртуальный словарь). Основной акцент в таком виде веб-квеста: решение проблемного вопроса/задачи с помощью анализа веб-ресурсов и создания нового веб-продукта.

Метод проектов - способ достижения дидактической цели через детальную разработку проблемы (технологию), которая должна завершиться вполне реальным, осязаемым практическим результатом, оформленным тем или иным образом.

2. Веб-квест по типу «соревнования» - педагог создает интересный сюжет; учащиеся (индивидуально или коллективно, согласно сюжету) выполняют задания (поиск информации, раскрытие тайны). Все задания выполняются для достижения цели (отгадать пароль, найти сокровища).

Основной акцент в таком виде квеста: поиск ответов при помощи анализа Интернет-источников.

Соревнования - отношения, складывающиеся в процессе совместной деятельности людей, выражающиеся во взаимном стимулировании активности друг друга и в конечном увеличении полезных результатов совокупных действий и тех и других.Необходимо отметить, что один и тот же квест может быть классифицирован по нескольким параметрам одновременно.

Принципы построения квеста

1. *Принцип навигации.* Педагог выступает как координатор процесса образования, мотивирует и направляет учащихся.
2. *Принцип доступности заданий.* Задания соответствуют возрасту и индивидуальным особенностям учащихся.
3. *Принцип системности.* Задания логически связаны друг с другом, а также с заданиями ранее пройденных этапов квеста.
4. *Принцип эмоциональной окрашенности заданий.* Образовательные задачи реализуются при помощи игровых методов и приемов.
5. *Принцип интеграции.* Использование различных видов образовательной деятельности учащихся при проведении квеста.
6. *Принцип разумности по времени.* Квест может быть краткосрочным, а может носить длительный характер, когда на прохождение заданий уходит несколько дней. При этом организаторы квеста должны учитывать возрастные особенности учащихся.
7. *Принцип добровольности образовательных действий учащегося.*
8. *Принцип присутствия импровизационной экспромтной составляющей.* Педагог на протяжении всей игры может менять мизансцены, добавлять или убирать задания, важна естественность и позитивная эмоциональная окраска происходящего.

Образовательный квест – современная интерактивная технология его использование безусловно может усовершенствовать процесс преподавания, повысить его эффективность и качество, осуществляя такие педагогическими цели как: развитие коммуникативных способностей и др.

Литература:

1. Образовательный квест – современная интерактивная технология [Электронный ресурс]. – Режим доступа: http://www.ruirina.ru/2017/09/ObrazovatelniKvest

2. Квест-технология в образовании и воспитании [Электронный ресурс]. – Режим доступа: http://fb.ru/article/248308/kvest-tehnologiya-v-obrazovaniii-vospitanii-rol-kvest-tehnologiy

3. Использование технологии квест как интерактивной образовательной среды для активизации учебной деятельности обучающихся [Электронный ресурс]. – Режим доступа: https://multiurok.ru/files/obrazovatiel-nyi-kviest.html

4. Квест как современная педагогическая технология [Электронный ресурс]. – Режим доступа: https://infourok.ru/statya-na-temu-kvest-kaksovremennaya-pedagogicheskaya-tehnologiya-1541586.html