

Эстетический квест как интерактивная образовательная технология в высшей школе

Аннотация. В статье представлен современный взгляд на процесс организации практико-ориентированного обучения студентов в педагогическом вузе, приведен опыт использования интерактивной технологии «Эстетический квест» в ходе изучения курса педагогики. Обоснованы возможности данной технологии решать образовательные задачи занятия, формировать исследовательские умения студентов, развивать их профессиональные способности, улучшать психоэмоциональное состояние. Раскрываются возможности игрового квеста в развитии коммуникативных, умственных и эстетичных качеств студентов. Акцентируется внимание на креативном потенциале квеста, что позволяет при соблюдении педагогических условий и методики проведения развивать внимание, память, мышление, умение работать в команде, воспитывать интерес к различным видам искусства, умение его воспринимать и наслаждаться им.

In the article a modern look is presented to the process of organization of the practice-oriented training of students in pedagogical institution of higher learning, experience over of the use of interactive technology is brought "Aesthetic Quest" during the study of course of pedagogics. Possibilities of this technology to decide the educational tasks of employment, form research abilities of students, develop their professional flairs, improve the emotional state are reasonable. Possibilities of gaming quest are revealed to develop communicative, mental and aesthetic qualities of students. Attention is drawn to the creative potential of the quest that allows obeying pedagogical conditions and methods of procedure, develop attention, memory, thinking, ability to work in the team, nurture interest in fine arts, the ability to perceive and enjoy it.

Введение. На протяжении последних нескольких десятков лет глобальные процессы, происходящие в современном мире, обуславливают преобразования во всех сферах жизнедеятельности. Сфера образования – не исключение. Сегодня современный студент в своем образовании ориентирован по большей части на себя, на свои образовательные запросы и мотивы. Это проявляется в активном поиске им смысла изучения тех или иных предметов, желания или нежелания участвовать в различных формах педагогического взаимодействия, предлагаемых вузом, появлении новых образцов личностно значимых моделей поведения и т.д. Так, «в современной системе образования постепенно происходит переход от пассивного обучения студентов к

практико-ориентированной парадигме, при которой студент рассматривается как активный субъект образовательного процесса» [1, С.189]. Такое обучение, считает российский специалист Е.В. Чернобай, «ориентируется не только на получение студентом определенной суммы теоретических знаний, но и на формирование практического опыта их использования при решении жизненно важных задач, а также понимания того, где и как полученные умения могут пригодиться на практике» [2, С.33].

Современные образовательные стандарты предполагают обязательное включение интерактивных образовательных технологий в учебный процесс. Интерактивные методы «(от англ. interaction – взаимодействие, воздействие друг на друга) – методы обучения, основанные на взаимодействии обучающихся между собой. Это особая форма организации образовательного процесса, предполагающая совместную деятельность студентов и преподавателей» [3, С.31]. При данном подходе и студент, и преподаватель рассматриваются как субъекты образовательного процесса, при этом преподаватель исполняет роль организатора, лидера, модератора процесса познания, создавая студенту условия для проявления инициативы. Интерактивные методы основаны на использовании студентом собственного опыта в области его профессиональной подготовки. Обучение с использованием интерактивных образовательных технологий, по мнению Ю.В. Гущина, «предполагает отличную от привычной логику образовательного процесса: не от теории к практике, а от формирования нового опыта к его теоретическому осмыслению через применение на практике» [4, С.3].

Основная часть. Виды интерактивных технологий обучения весьма разнообразны. К ним чаще всего относят: анализ кейсов, деловые игры, дискуссии, круглые столы, «мозговой штурм», просмотр и обсуждение видеоматериалов, разработку проекта (индивидуального или группового),

выполнение творческих заданий разного рода и т.д. Интерактивные методы обучения, в сравнении с традиционными, имеют ряд преимуществ. Так, ряд педагогов-исследователей (С.С. Кашлев, А.П. Панфилова и др.) относят к ним следующие:

- активизация познавательной и мыслительной деятельности студентов;
- вовлечение студентов в процесс обучения, освоения нового материала не в качестве пассивных слушателей, а в качестве активных участников;
- развитие навыков анализа и критического мышления; усиление мотивации к изучению дисциплины;
- создание благоприятной атмосферы на занятии;
- развитие коммуникативных компетенций у студентов;
- развитие навыков владения современными техническими средствами и технологиями обработки информации;
- формирование и развитие умения самостоятельно находить информацию и определять уровень ее достоверности [5; 6].

Таким образом, применение интерактивных методов обучения способствует более эффективному усвоению дисциплины и формированию профессиональных компетенций.

Сегодня особую популярность приобретает такая образовательная технология как квест. Квест (англ. quest – поиск, предмет поисков, поиск приключений) – задание в ролевых играх, которое требуется выполнить персонажу (или персонажам) для достижений игровой цели [7]. 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.

Предлагаемый формат учебного занятия был апробирован нами со студентами 2 курса факультета эстетического образования Белорусского государственного педагогического университета имени Максима Танка на дисциплине «Педагогика современной школы». Тема занятия – «Формирование эстетической культуры школьников». Для реализации интерактивного формата был разработан сценарий эстетического квеста. Студентам было предложено сначала выступить в качестве игроков, а затем – в качестве преподавателей (или тренеров) для школьников.

Осуществляется данная интерактивная образовательная технология в несколько этапов. На первом этапе студенты разбиваются на несколько подгрупп, каждая из которых разрабатывает определенную тему. В зависимости от количества студентов можно предложить большее или меньшее количество тем (не более 5), исходя из оптимального размера групп. В нашем случае, оптимальной была разработка четырех тематических блоков, затрагивающих тему формирования эстетической культуры личности средствами различных видов искусства.

Ниже кратко охарактеризуем предложенные блоки.

1. «Музыка». Данный тематический блок предусматривает анализ различных жанров музыкальных произведений (предлагается прослушать фрагменты фонограмм), определение их авторов и исполнителей, возможностей использования в учебно-воспитательном процессе школы (представление фрагмента урока или воспитательного мероприятия).

2. «Изобразительное искусство». В этом тематическом блоке предлагается посмотреть ряд репродукций знаменитых художников, назвать авторов. Необходимо найти и прокомментировать характерные элементы жанров изобразительного искусства. Ответы необходимо предоставлять без подготовки. Включается эпипроектор. В рамках данного блока предполагается анализ художественных произведений как средства эстетизации образовательной среды.

3. «Хореография». При просмотре видеороликов хореографических номеров определяется их жанр, характеризуются и оцениваются костюмы исполнителей, анализируется синкретичность хореографического искусства. Команда готовит устное эссе на тему «Хореография как средство формирования эстетической воспитанности и творческой самореализации личности».

4. В блоке «Декоративно-прикладное искусство» предполагается поиск предметов декоративно-прикладного творчества и анализ их функционального использования в быту. В рамках данного блока освещаются вопросы народного декоративно-прикладного искусства как эффективного средства формирования эстетической культуры личности.

По избранной теме каждая команда готовит презентацию-выступление на основе информации, полученной в процессе игры, материалов, предоставленных преподавателем в ходе предшествующих лекций, а также самостоятельно подбираемого материала. На этом этапе приветствуется творческая инициатива, предполагающая такие формы работы, как сочинение сказок, снятие видеоролика, который поможет наглядно проиллюстрировать нужные моменты, или создание специфического реквизита для проведения собственных презентаций.

Подготовленные выступления студенты представляют на практическом занятии по курсу «Педагогика современной школы», отвечая на вопросы преподавателя и представителей других команд. В качестве механизма оценки качества подготовленного выступления от всех студентов требуется письменная фиксация основной мысли каждого из прослушанных выступлений (за исключением своего). Полученные таким образом данные позволяют судить о том, насколько качественно команды проработали свой тематический блок. Кроме того, на данном этапе у студентов есть возможность увидеть реакцию аудитории на их

выступление и, если в этом возникает необходимость, скорректировать манеру подачи информации.

Следующим этапом работы является подготовка заданий для проведения эстетического квеста со школьниками, что предполагает описание предметов, которые должны быть найдены внутри учебного заведения по описанию. Для того, чтобы подобного рода поиски увенчались успехом, студенты во время педагогической практики проводят предварительный эстетический аудит здания учебного заведения, в котором будет реализована технология.

Организация эстетического квеста в школе является последней стадией работы. В каждой из школ, где проходила игра, определялась целевая аудитория, которая была разбита на команды численностью 7-8 человек. Выступая в качестве эстетических тренеров, студенты за отведенное им время (не более 1 часа) должны были представить школьникам свою тематику, а также задания, предполагающие поиск наибольшего количества предметов, вещей, соответствующих тематике прослушанного выступления, в здании школы. Все найденные объекты фотографировались учащимися (или сопровождающим студентом).

После того, как все нужные объекты запечатлены, школьники под руководством студентов готовят свое выступление, указывая не только на практический, но и на теоретический смысл своей работы, а именно – описывая значение найденных предметов в качестве средства формирования эстетической культуры личности. На данном этапе студенты выступают в роли консультантов для учащихся, а преподаватель присутствует лишь в роли наблюдателя и члена жюри в последующем. Затем ребята самостоятельно представляют свои выступления жюри, состоящему из педагогов школы. Преподаватели оценивают степень подготовки выступления и оригинальность практических решений. По итогам данного мероприятия выступления

команд ранжируются по их качеству. Команда студентов, чья группа школьников получила максимальную оценку, получает максимальное количество баллов за это творческое задание, что отражается на их собственной успеваемости.

Предложенная технология проведения практических занятий в педагогическом вузе характеризуется рядом преимуществ:

1) студенты в ходе подготовки выступлений овладевают навыками самостоятельной работы с информацией, что позволяет им в дальнейшем более эффективно осваивать учебные дисциплины;

2) формируется более ответственное отношение студентов к образовательному процессу, т.к. они выступают не только в роли обучающихся, но и в роли учителей;

3) у будущих учителей совершенствуются знания в области эстетики и методики эстетического воспитания детей и подростков в современном образовательном пространстве;

4) у студентов развиваются коммуникативные навыки, а также навыки публичных выступлений и работы с аудиторией.

Заключение. Таким образом, можно констатировать, что апробация такой образовательной технологии, как эстетический квест, в учебно-воспитательном процессе педагогического вуза подтвердила основную идею ее применения: игра-квест проста для проведения, удобна для использования в любом виде работы со студентами, способствует реализации поставленных задач в образовательном процессе, а главное – вызывает положительный отклик у ее участников. Не смотря на то, что использование данной технологии ведет к увеличению объема работы преподавателей по методическому обеспечению учебно-воспитательного процесса, результаты работы убедительно свидетельствуют о целесообразности развития этого направления деятельности в образовательном процессе высших учебных заведений.

Список цитированных источников

1. Корсун, М.А., Никитина, Б.А. Экологический квест – интерактивная образовательная технология в высшей школе / М.А. Корсун, Б.А. Никитина // Образование в современном мире: инновационные стратегии: сборник научных трудов. – Самара. – 2016. – С. 189-194.
2. Чернобай, Е.В. Как результаты обучения в школе сделать полезными для жизни? / Е.В. Чернобай // Педагогика. – 2015. - № 9. – С. 32-39.
3. Гулакова, М.В., Харченко, Г.И. Интерактивные методы обучения в вузе как педагогическая инновация / М.В. Гулакова, Г.И. Харченко // Научно-методический электронный журнал «Концепт». – 2013. – № 11. – С. 31–35.
4. Гущин, Ю.В. Интерактивные методы обучения в высшей школе / Ю.В. Гущин // Психологический журнал Международного университета природы, общества и человека «Дубна». – 2012. – № 2. – С. 1–18.
5. Кашлев, С.С. Интерактивные методы обучения: учеб.-метод. пособие / С.С. Кашлев. – Мн.: ТетраСистемс, 2011. – 224 с.
6. Панфилова, А.П. Инновационные педагогические технологии: активное обучение: учеб. пособие / А.П. Панфилова. – М., 2009. – 192 с.
7. City Quest [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.scribd.com/doc/8418790/Scenario-Quest-Tolerance>. – Дата доступа: 18.01.2017.

Резюме. Статья посвящена вопросам использования интерактивных образовательных технологий в учебно-воспитательном процессе вуза. Приведен пример организации эстетического квеста как формы проведения занятий по педагогике с целью совершенствования знаний студентов в области теории и методики эстетического воспитания

личности, формирования навыков самостоятельной работы и работы в команде. Доказывается целесообразность развития данного направления в современном образовательном пространстве.

Информация об авторе:

Черникова Наталья Владимировна

Белорусский государственный педагогический университет имени Максима Танка, доцент кафедры педагогики факультета социально-педагогических технологий, кандидат педагогических наук, доцент

220108, ул. Ландера, 52-12, г. Минск; (17) 326 23 01; (29) 554 29 60

nat.tchernickova@yandex.ru

РЕПОЗИТОРИЙ БГПУ