

УДК 378.047

КВЕСТ КАК ФОРМА РАБОТЫ ПО ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ОРИЕНТАЦИИ В ВУЗЕ

Е. А. Мурашко

*учреждение образования «Могилевский государственный университет имени А. А. Кулешова», старший преподаватель кафедры педагогики детства и семьи (Беларусь)
e-mail: gordeniya_ya@mail.ru*

Привлечение абитуриентов является одной из приоритетных задач высших учебных заведений, для ее решения проводится профессиональная пропаганда и агитация. Традиционной формой работы в этом направлении являются дни открытых дверей. Сделать это мероприятие запоминающимся, усилить субъектную позицию оптантов, заинтересовать их в получении образования именно в этом учреждении помогают нестандартные, интерактивные методы работы. Это обусловлено, с одной стороны, большим интересом обучающихся к таким видам деятельности, с другой стороны, ориентацией современного образования на компетентностный подход, что влечет за собой широкое использование таких педагогических технологий, как проблемное обучение, метод проектов, игровые и информационные технологии. Сочетание некоторых особенностей перечисленных подходов можно найти в квесте, который, по мнению Е. А. Игумновой, И. В. Радецкой, носит интегрированный характер:

- алгоритм квеста предполагает постановку проблемы, поиск путей ее решения, презентацию результата и рефлексия, что соответствует логике технологии проблемного обучения;

- результатом квеста могут выступать ответы на вопросы, творческие и образовательные «продукты» (коллажи, мультимедиапрезентации, видеоролики и т. д.), что соотносится с методом проектов;

- в квесте есть все элементы игрового обучения: интрига и сюжет, правила, результат, временная законченность, роли и задачи для участников;

- использование компьютера, мультимедиа, сети Интернет как в ходе выполнения, так и в представлении результата квеста характеризует эту технологию как информационно-коммуникационную [1].

Таким образом, квест можно рассматривать как нетривиальную интерактивную педагогическую технологию, которая способствует формированию базовых компетенций учащихся посредством развития критического мышления, умения сравнивать, анализировать, классифицировать информацию.

Квест-технология позволяет решать следующие образовательные задачи:

- повышение мотивации обучающихся к изучаемому материалу;
- развитие умений работать в команде;
- развитие навыков осознанной самостоятельной работы;
- индивидуализация процесса обучения (выбор комфортного темпа работы, возможность консультации, обратная связь);
- рефлексия [2].

В образовательно-воспитательном процессе используются две разновидности квеста:

- веб-квест — учебная структура, использующая ссылки на ресурсы в Интернете и аутентичную задачу, связанную с мотивацией учащихся к исследованию какой-либо проблемы с неоднозначным решением в ходе поиска информации и ее преобразования;

- квест в реальности — развлекательная игра для команды из нескольких человек в специально подготовленном помещении.

На факультете педагогики и психологии детства Могилевского государственного университета имени А. А. Кулешова квест в реальности был успешно использован в работе по профессиональной ориентации. Выбор этой технологии был обусловлен тем, что самостоятельное получение и систематизирование информации о профессиях способствует профессиональному самоопределению, воспитанию информационной культуры учащихся, развитию лидерских качеств и коммуникативных навыков.

Рассмотрим проведенное нами мероприятие в соответствии с технологической картой образовательного квеста, предложенной Е. А. Игумновой и И. В. Радецкой [1].

1. Название: «Дорогами детства».

2. Направленность квеста: профессиональная ориентация.

3. Цель квеста: содействие профессиональному самоопределению учащихся и студентов.

Задачи квеста:

- информирование потенциальных абитуриентов о специальностях, по которым осуществляется подготовка на факультете;

- формирование у учащихся общеобразовательных школ и колледжей навыков поиска информации о профессиях и учебном заведении;

- формирование у студентов факультета педагогики и психологии детства (организаторов дня открытых дверей) компетентностей в области профориентационной работы;

- содействие профессиональному самоопределению всех участников квеста.

4. Продолжительность: 3 часа.

5. Возраст учащихся / целевая группа: учащиеся 10–11 классов общеобразовательных школ, 2–3 курсов колледжей.

6. Легенда: в здании университета потерялся абитуриент, которого необходимо найти.

7. Квест-герои: участники путем жеребьевки делятся на четыре команды, к каждой из которых прикреплен тьютер — студенты всех специальностей факультета («Дошкольное образование», «Психология», «Логопедия», «Социальная педагогика»).

8. Основное задание / основная идея: для того чтобы найти, в какой аудитории находится потерявшийся абитуриент, участникам необходимо выяснить, на какую специальность он хотел поступить (собрать информацию об университете, факультете и о специальностях, по которым осуществляется подготовка).

9. Сюжет и продвижение по нему: все команды в начале игры одновременно получают одинаковые задания, которые связаны между собой в одну сюжетную линию, но разбросаны по этапам, в результате их выполнения необходимо первыми дойти до финала. Каждая команда следует по индивидуальному маршруту, включающему пять станций: «Зал истории университета», «Дошкольное образование», «Психология», «Логопедия», «Социальная педагогика».

10. Задания / препятствия: на каждой станции необходимо выполнить ряд заданий, связанных с профессиональной деятельностью:

- участие в игре-драматизации по мотивам детской сказки («Дошкольное образование»);
- разгадывание кроссворда «Социально-педагогические проблемы современного общества» («Социальная педагогика»);
- выполнение логопедических упражнений, скороговорок («Логопедия»);
- участие в коммуникативном тренинге («Психология»);
- поиск ответов на вопросы из истории университета и проведение мини-экскурсии в музей.

Кроме игровых заданий, команды должны были собрать информацию о том, какие требования предъявляет профессия к человеку, какие профессиональные задачи решаются и где работают специалисты.

11. Навигаторы (задания, выполнение которых позволяло переходить с одной станции на другую): загадки, ребусы, математические примеры, поиск карты. Например:

- «В педагогическом деле важно уметь быстро и четко решать поставленные задачи. Решите наш пример, который приведет вас к следующей станции: $8+20*20-100-8-100-100+300+4*2=$ номер аудитории».

- «Найдите, в какой аудитории проходит вторая потоковая пара у студентов 1-го курса, специальности «Дошкольное образование» в пятницу. Это и будет ваша следующая станция».

12. Ресурсы:

- маршрутные листы и задания для каждой команды;
- информация, размещенная на информационных стендах факультета, учебных кабинетов, музея, на сайте университета;
- распечатанные на листах А4 буквы, из которых состоит название факультета;
- ватман, маркеры, ножницы, клей, журналы для создания коллажа;
- профиограммы специальностей факультета;
- сертификат участника квеста.

13. Критерии оценивания деятельности:

- временные рамки прохождения маршрута;
- скорость составления кодового слова из букв, полученных на станциях за успешно выполненные задания;
- соблюдение требований к коллажу (информативность (соответствие профиограмме), эстетичность, презентативность).

Итог квеста:

- образовательный «продукт» — коллаж об одной из специальностей факультета;
- рефлексия — участники на основе анализа профиограмм, соотнесения требований профессий со своими личностными особенностями и интересами распределяются на группы по специальностям факультета.

Анализируя проведенное мероприятие, можно отметить следующие его достоинства:

1. Информативность и динамичность (в короткий промежуток времени осваивается большой объем информации за счет игровой формы ее преподнесения). В роли рекламного буклета выступил сертификат участника квеста, который содержал информацию о факультете и профиограммы специальностей.

2. Интерактивное взаимодействие с будущими абитуриентами. У участников квеста была возможность не только познакомиться с условиями обучения на факультете (в ходе игры и просмотра видеороликов о факультете), но и задать интересующие их вопросы непосредственно преподавателям и студентам факультета.

3. Обеспечение высокого уровня активности, познавательного интереса, осознанного отношения. Ситуация «равный обучает равного» способствовала

созданию неформальной атмосферы и обеспечению доступности информации, развитию профессиональной направленности всех участников квеста.

4. Вариативность заданий, которая не только поддерживала игровой интерес у участников, но и позволила студентам реализовать специфические подходы к решению поставленных задач с точки зрения каждой профессии. Так, будущие воспитатели учреждения дошкольного образования придумали и представили в виде видеоролика игровую цель квеста — поиск потерявшегося на факультете абитуриента. Социальные педагоги предложили расширять социальный опыт и сеть контактов участников игры, разделив их на команды не по принадлежности к учебному заведению, а путем жеребьевки. Задания на станции «Логопедия» и «Психология» выполняли в том числе, и диагностическую функцию — выявление уровня развития речевых и коммуникативных навыков, которые являются критериями профессиональной пригодности в профессиях типа «Человек — Человек».

5. Получение информации о потенциальных студентах (экспресс-диагностика). На этапе рефлексии, после презентации коллажей о профессии, участникам было предложено соотнести свои личностные качества и интересы с требованиями каждой профессии и перейти к тому коллажу, который представляет наиболее подходящую профессию.

6. Квест содействовал не только повышению уровня информированности будущих абитуриентов (как в случае традиционного дня открытых дверей), но и формированию у всех участников квеста профессиональных компетентностей, которые мы разделили на три группы:

В первую группу вошли компетентности, которые являются общими как для гостей дня открытых дверей, так и для организаторов-студентов: коммуникативные умения; презентативные умения и навыки; ответственность за результат деятельности; умение устанавливать новые социальные контакты; умение работать в команде.

Во вторую группу мы объединили компетентности, которые формируются у будущих абитуриентов: умение ориентироваться в незнакомой обстановке; навыки поиска информации о профессиях и условиях обучения в вузе с помощью различных источников; умение определять степень достоверности / важности информации; умение обрабатывать информацию в соответствии с ситуацией и поставленными задачами; навыки работы с профессиограммой; умение наглядно представлять информацию о профессии; умение соотносить свои личностные качества с требованиями профессии; умение видеть перспективу профессионального роста.

Третью группу составили компетентности студентов-организаторов квеста: навыки оптимального выбора технологического решения; организаторские

умения; проективные умения; умение делегировать полномочия; ответственность за порученный участок деятельности; креативность.

Таким образом, можно констатировать, что использование квест-технологии как формы работы вуза по профессиональной ориентации обеспечивает комплексное решение двух задач: привлечение абитуриентов и профессиональное самоопределение студентов.

Список основных источников

1. Игумнова, Е. А. Квест-технология в контексте требований ФГОС общего образования [Электронный ресурс] / Е. А. Игумнова, И. В. Радецкая // Современные проблемы науки и образования. – 2016. – № 6. – Режим доступа : <http://www.science-education.ru/ru/article/view?id=25517>. – Дата доступа: 26.03.2018. [Вернуться к статье](#)
2. Калугина, Ю. В. Анализ образовательного квеста как педагогической технологии [Электронный ресурс] / Ю. В. Калугина, А. Р. Мустафина // Преподаватель XXI века. – 2016. – № 4. – Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/analiz-obrazovatel'nogo-kvesta-kak-pedagogicheskoy-tehnologii>. – Дата доступа: 26.03.2018. [Вернуться к статье](#)