



Міністерство освіти і науки України
Сумський державний університет
Кафедра мовної підготовки іноземних громадян



МАТЕРІАЛИ

**VI Всеукраїнської науково-практичної студентської
онлайн-конференції
«НАУКОВА СПІЛЬНОТА СТУДЕНТІВ ХХІ СТОЛІТТЯ»**

08 червня 2023 року

Суми-2023

УДК: 811'243:37(063)

Н 34

Редакційна колегія:

О. П. Сидоренко, кандидат педагогічних наук, доцент;

Л. В. Біденко, кандидат педагогічних наук, доцент;

І. С. Левенок, доктор філософії, викладач

Н 34 Наукова спільнота студентів XXI століття : матеріали VI Всеукраїнської науково-практичної студентської онлайн-конференції / упоряд. : О. П. Сидоренко, І. С. Левенок, Т. Г. Чернишова. – Суми : Сумський державний університет, 2023. – 105 с.

Матеріали містять тексти доповідей учасників VI Всеукраїнської науково-практичної студентської онлайн-конференції «Наукова спільнота студентів XXI століття». Збірник матеріалів конференції підготовлено в рамках першого етапу реалізації Модуля Жан Моне «Європейські цінності міжкультурного діалогу в галузі освіти: міждисциплінарний та інклюзивний підходи» («European values of intercultural dialogue in education: interdisciplinary and inclusive approaches» – EUROVALID), номер 101085224.

Матеріали друкуються в авторській редакції. Відповідальність за зміст, правдивість наведених наукових результатів дослідження несуть автори опублікованих матеріалів.



УДК: 811'243:37(063)

© Колектив авторів, 2023

© Сумський державний університет, 2023

КОМАНДНИЙ КВЕСТ: ПОКРОКОВЕ ВИРІШЕННЯ ІНТЕЛЕКТУАЛЬНИХ, ПОШУКОВИХ ТА ТВОРЧИХ ЗАВДАНЬ

Актуальність питань щодо особливостей впровадження інноваційних технологій навчання в освітній процес обумовлена сталим підвищенням вимог до якості освіти в закладах вищої освіти. Сьогодні студенти повинні володіти не лише знаннями та вміннями, а й мати розвинену уяву, мислення, високий рівень самостійності, вміти вчитися упродовж усього життя.

Одним із найбільш перспективних шляхів удосконалення підготовки студентів є впровадження новітніх педагогічних технологій, які допомагають викладачу мотивувати студентів до навчання та ефективно опановувати обрану професію. Найбільш ефективними в плані актуалізації пізнавальної активності є інтерактивні технології навчання. Сьогодні все більшої популярності набувають освітні квести. Квест – це освітня технологія, в рамках якої педагог формує інтерактивну пошукову діяльність студентів, задає параметри цієї діяльності, контролює її і визначає тимчасові межі. Така технологія розвиває комунікативність, лідерські якості кожного, підвищує не тільки мотивацію до процесу отримання знань, а й відповідальність за результати власної діяльності. Технологія квесту дозволяє реалізовувати наочність, мультимедійність та інтерактивність навчання.

Проходження квесту можна подати такою схемою: тема – мета – завдання – створення групи – отримання завдання та підбір назви групи – виконання завдань – обговорення отриманих результатів та підбиття підсумків.

Основні засади квесту:

- проходження за сюжетом, який може бути чітко визначеним або мати декілька варіантів, у залежності від вибору учасника;
- питання розраховані на застосування логіки;

- однозначність відповіді (одне слово – якщо це запитання для переходу між етапами; розширена відповідь – якщо це запитання самого етапу);
- регламентована кількість часу на обговорення;
- не завжди лаконічні та чіткі завдання розвивають дослідницькі навички – аналіз випадкових, на перший погляд, відомостей, збір різних, дещо абсурдних як за виглядом, так і за функціональністю даних-повідомлень;
- залучення всіх учасників – думка кожного учасника враховується, навіть, якщо це тільки «рух у невідоме», висловлювання ідей, виконання певних практичних завдань.

Чітке розуміння основних засад квесту дає можливість створити *типові правила проведення гри*:

1. Визначення місця проведення квесту.
2. Учасникам видається завдання.
3. Час проходження квесту.
4. Права та обов'язки учасників та організаторів квесту.
5. Читка і зрозуміла система нарахування балів.
6. Підсумок результатів та види заохочення учасників.

Основні вимоги до організації і проведення освітнього квесту:

1. Чіткий вступ, в якому описані головні ролі учасників, або сценарій квесту.
2. Центральне завдання, яке зрозуміле, цікаве і має певну реалізацію. Чітко визначений підсумковий результат самостійної роботи студента (наприклад, сформульовано низку питань, на яку потрібно знайти відповіді; прописано проблему, котру потрібно вирішити; визначена позиція, що повинна бути захищена; вказана інша діяльність, котра спрямована на переробку і представлення результатів, виходячи із зібраної інформації);
3. Список інформаційних ресурсів, необхідних для виконання завдання.
4. Опис процедури роботи, яку необхідно виконати студентам в процесі самостійного виконання завдання.

5. Керівництво до дій (як організувати і подавати зібрану інформацію), яке може бути представлене у вигляді направляючих запитань.
6. Висновок, в якому підсумовується досвід, одержаний студентами в процесі виконання роботи над квестом.

Застосування інноваційних форм проведення занять з *української мови як іноземної* дає можливість викладачеві підвищити інтерес студентів до предмету, подекуди поглянути на відомі, на перший погляд «нецікаві» речі під іншим кутом, перевірити знання в практичних ситуаціях, навчити студентів застосовувати свої знання, аналізувати результати своєї діяльності та корегувати їх.

Для проходження квесту на заняттях української мови як іноземної (медичний інститут) групу необхідно розбити на команди і вибрати для кожної команди відповідну роль (лікар, пацієнт, медична сестра, лаборант, родич пацієнта). Всі члени команди повинні допомагати один одному. У кожній ролі є своє завдання, які буде необхідно виконати і підготувати звіт про виконану роботу у вказаному в завданнях вигляді. Завдання квесту є окремими блоками питань (опитати хворого, скласти історію хвороби, надати поради, виписати лікування, бесіда з родичами хворого). Питання повинні бути сформульовані так, щоб студент вимушений був робити підбір матеріалу, виділивши головне з тієї інформації, яку він знаходить. Після завершення роботи над квестом проводиться захист робіт (звіт). З кожної команди виступатимуть по одному учасникові. Основні критерії звіту: розуміння завдання, творчий підхід. *Завдання квесту*: поділитися на команди (не менше 5 учасників у кожній); обрати капітана своєї команди; обраний капітан, на свій розсуд, роздає кожному учаснику роль (лікар, пацієнт, медична сестра); отримавши роль, студенти вивчають поставлену перед ними задачу і самостійно виконують її (в окремих випадках консультуючись із викладачем); результати виконаних завдань студенти оформлюють у вигляді історії хвороби пацієнта; коли всі учасники команди закінчили виконання своїх завдань, результати вони надають капітану, який компанує їх і створює загальну відповідь – презентацію на квест; перемогу

отримує та команда, яка першою подасть загальну презентацію, зміст якої буде відповідати поставленим завданням.

Методи проведення:

- словесні: пояснення, бесіда, розповідь;
- наочні: ілюстрація, демонстрація;
- практичні: інтерактивні вправи.

Форма організації навчальної роботи: індивідуальна, фронтальна.

Очікувальні результати:

- студенти повинні знати та вміти комунікувати з пацієнтами;
- класифікувати запитання за типами «головне-другорядне»;
- виокремлювати елементи для написання історії хвороби;
- описувати та характеризувати симптоми захворювання;
- аналізувати стан хворого;
- користуватися допоміжними джерелами інформації;
- використовувати набуті знання і вміння на практиці.

Отже, квест є інноваційною інтерактивною технологією навчання. В основі квесту лежить інтелектуальне змагання з елементарної рольової гри. Ця технологія сприяє зростанню позитивної мотивації до навчання, формуванню методичної, комунікативної та інформаційної компетентності, розвитку креативності.

Список використаних джерел

1. Кадемія М.Ю. Активізація пізнавальної діяльності студентів на основі використання веб-квестів. URL: http://ito.vspu.net/SAIT/inst_kaf/kafedru/matem_fizuka_tex_osv/www/intel/files/web_projects/web_quest.htm
2. Кононець Н. Технологія веб-квест у контексті ресурсно-орієнтованого навчання студентів. URL: http://www.nbu.gov.ua/portal/Soc_Gum/Vpm/2012_10/Konon.pdf.
3. Олійниченко О. Особливості використання веб-квест-технології у викладанні англійської мови для спеціальних цілей. Наукові записки. Серія: Філологічні науки. Одеса, 2019. Вип. 175. С. 889–893.