

УДК 37.01/.09

ИНТЕРАКТИВНОЕ ОБУЧЕНИЕ СТУДЕНТОВ С ПРИМЕНЕНИЕМ КВЕСТ-ИГР ДЛЯ ЛУЧШЕГО ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИН В РАМКАХ РЕАЛИЗАЦИИ ФГОС

*Л.А. Очирова, кандидат ветеринарных наук, доцент,
e-mail: luiza-ochirova@bk.ru
Агротехнический колледж ФГБОУ ВО Бурятская ГСХА*

Ключевые слова: *интерактивное обучение, методы преподавания, знания, умения, квест–игра.*

Статья посвящена освоению материала и закреплению знаний студентов, полученных в процессе обучения посредством применения интерактивных форм обучения.

Введение. На основании Федерального закона от 29.12.2012 года № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации», Приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 24.08.2022 № 762 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по образовательным программам среднего профессионального образования» для лучшего освоения материала и закрепления полученных теоретических знаний студентами применяем разные интерактивные формы обучения [1, 2].

Интерактивное обучение – это форма организации познавательной деятельности, при которой все участники взаимодействуют друг с другом, обмениваются информацией, совместно решают проблемы, моделируют ситуации, оценивают действия других и своё собственное поведение. Преимуществами интерактивных форм обучения являются: развитие самостоятельности, рост навыков общения коллективом и группой в целом, развитие критического мышления, быстрое освоение материала за счёт удобной для восприятия визуальной подачи, открывается возможность дополнительного ускорения образовательного процесса посредством формирования малых групп и коллективного изучения тем.

Образование в современном мире успешно интегрирует новейшие технологии, включая интерактивные игры с увлекательным

сюжетом и целью, достижение которой возможно лишь через решение поставленных задач. Эти игры подходят для обучения, так как они позволяют применять знания и навыки в практической деятельности, и количество участников не ограничено. Различные методы обучения, такие как мастер-классы, моделирование проблемных ситуаций и эксперименты, могут быть сочетаны благодаря квест-технологиям, что делает образовательные задания все более популярными среди профессионалов в сфере образования [3, 4, 5, 6, 7, 8].

В качестве интерактивных форм обучения для освоения дисциплины «История ветеринарной медицины» мы используем квест-игру, которая предполагает проблемное задание с элементами ролевой игры, связанное с поиском мест, людей, объектов, информации. Целью явилось вовлечение обучающихся в активный познавательный процесс, развитие интереса к предмету, формирование навыков исследовательской деятельности. В настоящее время квест-игра становится новой практикой социальной коммуникации, высоким потенциалом проявления участниками смекалки и логического мышления, демонстрации своих индивидуальных талантов и получение множество положительных впечатлений и эмоций. Суть любого квеста заключается в поиске как можно большего количества целей для этого участникам игры приходится взаимодействовать друг с другом, анализировать имеющуюся информацию, использовать ловкость, эрудицию и все свои умения и знания, приобретения опыта работы в команде, в коллективе. Особенности этих игровых форм является то, что участники быстро адаптируются в новых условиях, принимают решения в самых неожиданных ситуациях. Поэтому квесты особенно интересны для школьников, студентов, молодежи. Вопросам использования квест-технологий посвящено множество теоретических и эмпирических исследований [3, 4].

Квест-игра по истории ветеринарии – это захватывающее путешествие во времени, где участники становятся частью ключевых событий и открытий, определивших развитие науки о здоровье животных. Они разгадывают головоломки, основанные на реальных исторических фактах, встречаются с известными ветеринарными врачами прошлого и узнают о переломных моментах в борьбе с болезнями животных. Квест-игра предлагает уникальную возможность погрузиться в мир ветеринарии, узнать о ее ключевых этапах и выдающихся личностях.

Интерактивный формат позволяет не просто усваивать информацию, но и активно применять ее, делая процесс обучения увлекательным и запоминающимся.

Материалы и методы. Впервые в 2024 году была проведена квест-игра по дисциплине «История ветеринарной медицины» в Агротехническом колледже ФГБОУ ВО «Бурятская государственная сельскохозяйственная академия им. В.Р. Филиппова» с обучающимися по специальности Ветеринария, теперь такая практика стала ежегодной. В 2024 участвовали 3 команды по 5 человек, а в 2025 году – 4 команды по 5 человек. 4 команда состояла из 5 студентов, обучающихся по программе двойной диплом в нашем колледже из Хэйлуунцзянского профессионально-технического сельскохозяйственного института. Ежегодно квест-игра состоит из 6 станций: Угадай слово или Игра без слов, Угадай известных ученых, Угадай кто из знаменитых людей сказал эти фразы, Разгадай кроссворд, Собрать пазлы, Песня о ветеринарии.

Результаты и их обсуждение. Перед выполнением практического задания: участники конкурса проходили инструктаж по охране труда и технике безопасности с получением соответствующих отметок в протоколе по технике безопасности; члены жюри знакомили участников конкурса с содержанием практического задания, порядком его выполнения, критериями оценки задания, необходимым оборудованием. Объявляется контрольное время для выполнения задания; конкурсантам предоставляли возможность в течение определенного времени ознакомиться с рабочим местом, проверить оборудование в рабочем режиме. До участников были доведены критерии оценки задания и условия начисления баллов. Практическое задание оценивалось по балльной системе. Штрафные баллы присуждались членами жюри за нарушение правил техники безопасности, превышение отведенного времени, неправильную организацию труда и технологические упущения при выполнении задания с фиксацией в ведомости выполнения практического задания.

В ходе игры студенты столкнулись с реалистичными сценариями из прошлого, где им предстоит разрабатывать методы принимать сложные этические решения. Их действия будут иметь последствия, влияя на развитие ветеринарной науки в виртуальном мире. Квест-игра стала отличным инструментом для обучающихся в качестве проверки своих знаний, для развития критического мышления, умения работать в команде, в коллективе и принимать решения в сложных ситуациях.

Квест-игра позволила участникам узнать о вкладе выдающихся личностей в развитие ветеринарии, таких как Павлов Иван Петрович, русский ученый, физиолог, создатель науки о высшей системе, или Авиценна, выдающийся ученый, философ, врач Средней Азии. Студенты столкнулись с моральными дилеммами, которые вставали перед ветеринарными врачами в разные эпохи, и научатся ценить важность гуманного отношения к животным.

Путешествие во времени, чтобы раскрыть увлекательные тайны ветеринарной медицины! Наша квест-игра перенеслась в разные эпохи, от древних цивилизаций, где зародились первые знания о лечении животных, до современных лабораторий, оснащенных передовыми технологиями. Предстояло разгадывать кроссворды, основанные на реальных исторических событиях и достижениях – выдающимися ветеринарами прошлого, и принимать сложные решения, влияющие на ход истории. Как развивались методы диагностики и лечения болезней животных, как формировались ветеринарные школы и научные общества, и какой вклад внесли ветеринары в борьбу с эпидемиями и обеспечение продовольственной безопасности. Эта игра – не только развлечение, но и возможность расширить свой кругозор и оценить значимость профессии ветеринарного врача.

Выводы (заключение). Преимущества интерактивных форм обучения – это развитие самостоятельности, поиск информации из различных источников в процессе подготовки, существенный рост навыков общения и социализации в целом, развитие критического мышления в сочетании с одновременным стимулированием совершенствования творческих способностей, быстрое освоение не только материала, но и общеобразовательных и профессиональных компетенций, дополнительное ускорение образовательного процесса посредством формирования малых групп и дополнительные занятия коллективного изучения разных тем.

Проведение квест-игры повысила интерес к дисциплине, способствовала развитию коммуникативных навыков, а также развитию критического мышления, способствовало формированию и закреплению теоретического материала, приобретению практического опыта и выбору способов решения ситуационных задач в профессиональной деятельности применительно к различным контекстам. Для оценки эффективности такого обучения использовали отзывы участников и болельщиков. Вот некоторые отзывы: с большим энтузиазмом приняли

участие, проявили эрудицию, наблюдательность, научились работать в команде и взаимодействовать с друг другом для совместного решения поставленных заданий, логическое и творческое мышление, каждое задание состояло из практического опыта, которая способствовала закреплению необходимых профессиональных навыков, знания по истории ветеринарной медицины и т.д.

В конечном результате, квест–игра является мощным инструментом повышения конкурентоспособности и продвижению интерактивных форм обучения. Они мотивируют обучающихся к постоянному совершенствованию, способствуют внедрению инноваций и формируют культуру общения и профессионализм.

Успех в конкурсе становится признанием таланта и мастерства конкурсантов, что может играть значительную роль в повышении престижа рабочих профессий. Призеры становятся примерами для подражания и вдохновляют других к достижению высоких результатов. Для максимальной отдачи от конкурсов необходимо широкое освещение в средствах массовой информации. Это позволяет привлечь внимание общественности к достижениям профессионалов, повысить интерес к отрасли и стимулировать развитие профессионального образования. Публикация результатов и репортажи с мероприятий способствуют популяризации лучших практик и формированию позитивного имиджа профессий. В конечном счете, конкурсы способствуют развитию квалифицированных кадров, внедрению инноваций и повышению конкурентоспособности, а также привлечение работодателей в области ветеринарии для дальнейшего трудоустройства.

Библиографический список:

1. Федеральный закон от 29.12.2012 года № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (Принят Государственной Думой 21.12.2012, одобрен Советом Федерации 26.12.2012) (Дата обращения 27.02.2026).

2. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 24.08.2022 № 762 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по образовательным программам среднего профессионального образования» (зарегистрирован в Минюсте России 21.09.2022 .№ 70167).

3. Бадлуев, Э. Б. Проведение интерактивных форм обучения в агротехническом колледже с использованием современных тренажеров

/ Э. Б. Бадлуев, Л. А. Очирова // Аграрное образование в условиях модернизации и инновационного развития АПК России : Материалы V Всероссийской (национальной) научно-методической конференции, Улан-Удэ, 11 апреля 2024 года. – Улан-Удэ: Бурятская государственная сельскохозяйственная академия им. В.Р. Филиппова, 2024. – С. 41-47. – EDN QSBSUC.

4. Балашов, Е. В. Квест-игра как инновационный подход в образовании / Е. В. Балашов, Е. Р. Ермакова, К. А. Федотова // Наука и образование в обеспечении устойчивого развития человеческого потенциала в условиях перехода к цифровой экономике : Материалы XI Российской научно-практической конференции с международным участием, Пермь, 18–19 апреля 2024 года. – Пермь: Пермский государственный гуманитарно-педагогический университет, 2024. – С. 15-19. – EDN RIJJIW.

5. Бутова, Н. И. Квест-игра как эффективная форма развития познавательной активности / Н. И. Бутова, Т. В. Ястремская // Наука через призму времени. – 2022. – № 5(62). – С. 49-51. – EDN MMWVEG.

6. Гридасова, Л. В. Использование активных и интерактивных форм и методов обучения на факультете заочного обучения / Л. В. Гридасова, А. С. Евсеева, Т. К. Константинова // Вестник учебного отдела Барнаульского юридического института МВД России. – 2014. – № 23. – С. 17-18. – EDN UOZOON.

7. Давыдова, Ю. С. Постановка задачи разработки приложения по подбору квест-игр / Ю. С. Давыдова, К. В. Харченко, Т. П. Огар // Инновационные технологии в обучении и производстве : Материалы XVI Всероссийской заочной научно-практической конференции (в 3-х томах), Камышин, 22–25 ноября 2021 года. – Волгоград: Волгоградский государственный технический университет, 2021. – С. 66-67. – EDN BGRAVW.

8. Очирова, Л. А. Внедрение тренажеров при подготовке ветеринарных специалистов / Л. А. Очирова, Э. Б. Бадлуев // Актуальные проблемы интенсивного развития животноводства : Материалы международной научно-практической конференции, посвященной 90-летию со дня рождения доктора биологических наук, профессора, Заслуженного работника Высшей школы РФ, Почётного работника высшего профессионального образования РФ, Почётного профессора Брянской ГСХА, Почётного гражданина Брянской области

Егора Павловича Ващекина, Брянск, 24 января 2023 года / БРЯНСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ АГРАРНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ. Том Части IV, V, VI. – Брянск: Брянский государственный аграрный университет, 2023. – С. 210-214. – EDN DJGEWP.

9. Очирова, Л. А. Внедрение модели собачьей лапы для внутривенного доступа при подготовке ветеринарных специалистов / Л. А. Очирова, Э. Б. Бадлуев // Теория и практика современной аграрной науки : Сборник VIII национальной (всероссийской) научной конференции с международным участием, Новосибирск, 24 февраля 2025 года. – Новосибирск: ИЦ НГАУ «Золотой колос», 2025. – С. 2012-2016. – EDN TNOCUO.

INTERACTIVE LEARNING OF STUDENTS USING QUEST-GAMES FOR BETTER MASTERING OF DISCIPLINES AS PART OF THE IMPLEMENTATION OF THE FEDERAL STATE STANDARD

L.A. Ochirova

Agrotechnical college FSBEI HE Buryat State Agricultural Academy

Key words: *interactive learning, teaching methods, knowledge, skills, quest game.*

The article is devoted to mastering the material and consolidating the students' knowledge acquired during the learning process through the use of interactive forms of teaching.