

Эта часть работы выложена в ознакомительных целях. Если вы хотите получить работу полностью, то приобретите ее воспользовавшись формой заказа на странице с готовой работой:

<https://stuservis.ru/nauchno-issledovatel'skaya-rabota/423880>

Тип работы: Научно-исследовательская работа

Предмет: Педагогика

Введение

- 1) Структура квестов
- 2) Описание квеста «Легенда»
- 3) Классификация квестов

Заключение

Список литературы

ВВЕДЕНИЕ

Квесты являются эффективным инструментом обучения, который стимулирует активное участие студентов, развивает их навыки и мотивацию, и способствует глубокому пониманию и усвоению материала. Они могут быть особенно полезны в формировании информационной культуры студентов, помогая им развить навыки работы с информацией и эффективного использования ресурсов.

«Квест-технология» является одной из новых образовательных педагогических технологий. В переводе с английского языка слово «quest» поиск, искомый предмет, поиск приключений, поиск с определённой целью.

Образовательный квест – это форма проведения учебного занятия, включающая в себя исследовательские, проблемные, игровые и информационно игровые методы обучения, сочетающая целенаправленный поиск, в основе которого лежит выполнение поэтапных заданий. (Агевнина, Е. В. Квест как инновационная модель обучения / Е. В. Агевнина // Теоретические и практические предпосылки подготовки полилингвальных специалистов в УВО . – Могилев : МГУ имени А. А. Кулешова, 2021)

В своей работе мы предлагаем рассмотреть квест, проводимый в научной библиотеке консерватории как инструмент формирования информационной культуры студентов.

Данная тема имеет актуальность и может быть интересной для исследования по следующим причинам:

1. Развитие информационной культуры: В современном информационном обществе важно, чтобы студенты обладали навыками эффективного поиска, оценки и использования информации. Квест, может помочь студентам развить навыки работы с информацией, такие как поиск источников, анализ и оценка информации, критическое мышление и т. д.
2. Активное и практическое обучение: Квест предоставляет возможность для активного и практического обучения студентов. Вместо пассивного чтения или прослушивания лекций, студенты активно участвуют в поиске информации, решении задач и выполнении заданий. Это способствует более глубокому пониманию и запоминанию материала.
3. Знакомство с ресурсами: Квест в научной библиотеке позволяет студентам ознакомиться с различными ресурсами библиотеки, такими как книги, журналы, электронные базы данных и другие информационные материалы. Это помогает студентам осознать ценность и доступность таких ресурсов для их учебных и научных исследований.
4. Развитие коммуникативных навыков: Квест может быть организован в форме групповой работы, что способствует развитию коммуникативных навыков студентов. Они должны сотрудничать, обмениваться информацией, решать задачи вместе и представлять свои результаты. Это помогает развить навыки командной работы, лидерства, эффективного общения и сотрудничества.
5. Мотивация и заинтересованность студентов: Квест является интерактивным и увлекательным форматом обучения, который может повысить мотивацию и заинтересованность студентов в изучении информационных навыков. Они становятся активными участниками процесса обучения, что способствует более глубокому и продуктивному усвоению знаний.

Однако, для проведения такого исследования необходимо учесть факторы, такие как доступность ресурсов библиотеки, подготовка заданий и инструкций для квеста, оценка эффективности воздействия на формирование информационной культуры студентов и другие аспекты, связанные с планированием и проведением педагогического эксперимента.

Цели работы:

1. Изучение существующих теоретических основ формирования информационной культуры студентов. В рамках работы можно провести обзор литературы и исследований, посвященных информационной культуре, ее компонентам и методам формирования.
2. Изучение потребностей и ожиданий студентов в области информационной культуры. Проведение анкетирования или интервью с целью выявления информационных потребностей и навыков студентов, а также их мнения о проведении квеста в научной библиотеке.

1. Агевнина, Е. В. Квест как инновационная модель обучения / Е. В. Агевнина // Теоретические и практические предпосылки подготовки полилингвальных специалистов в УВО . – Могилев : МГУ имени А. А. Кулешова, 2021
2. Батова, Мария Евгеньевна. Библиоквест: секреты успеха / М. Е. Батова // Современная библиотека. – 2016
3. Гизун, Елена. В поисках легендарной Либереи, или культPROсвет - квест / Е. Гизун // Библиотека. - 2015. -
4. Косолапова, Е. В. Квест как средство организации контроля и проверки знаний студентов в сфере медийно-информационной грамотности и информационной культуры / Е. В. Косолапова, Г. А. Стародубова. - Текст: непосредственный // Вестник Кемеровского государственного университета культуры и искусств. - Федеральное государственное образовательное учреждение высшего образования «Кемеровский государственный университет культуры и искусств», 2020. - №(50).
5. Федулова, Ю.А. Использование квест-технологий в образовательной деятельности / Ю. А. Федулова. - Мичуринск, 2021

Эта часть работы выложена в ознакомительных целях. Если вы хотите получить работу полностью, то приобретите ее воспользовавшись формой заказа на странице с готовой работой:

<https://stuservis.ru/nauchno-issledovatel'skaya-rabota/423880>