

ВИКОРИСТАННЯ ЦИФРОВИХ КВЕСТІВ ДЛЯ ЗАЛУЧЕННЯ УЧНІВ



На сайті Times Higher Education опублікована стаття Стівена Монтегю-Кернса «Ви прокидаєтеся в замкненій кімнаті.

.. Використання цифрових квестів для залучення учнів». Наголошується, що навчання на основі ігор може підвищити мотивацію до навчання та розвинути такі навички, як критичне мислення, робота у команді та розв'язання проблем. На власному досвіді автор упевнився, що педагогічний консерватизм викладання юридичної дисципліни призвів до безликого, нудного та незв'язного навчання студентів, яке не відповідає сучасним підходам в освіті. Запровадженню ситуативного та експериментального навчання перешкоджає опір з боку органів з акредитації, обмеження у розкладі, інституційна інерція. Навчання на основі ігор (GBL) – це інноваційний педагогічний підхід до активного навчання, який використовує ігри для надання предметного контенту та досягнення ключових результатів навчання. GBL привернуло увагу викладачів-юристів завдяки здатності залучати та мотивувати учнів, сприяти їх творчості, полегшувати збереження та передачу знань, розвивати навички прийняття рішень. Стівен розглядає квест-кімнату в якості імерсивної гри, де учасники спільно розв'язують головоломки і долають труднощі продовж обмеженого часу. Чи можна використовувати цифрові квести для викладання права? Яку цінність цифровий квест може привнести у навчання? Як спроектувати

освітній квест, використати його для оцінювання? На ці та інші питання відповідає автор статті, виходячи з власного досвіду та проведених досліджень. Він наголошує, що використання можливостей GBL дозволяє створювати більш динамічний та ефективний навчальний процес.

Детальніше: <https://is.gd/TICdX9>, <https://is.gd/kQAjuZ>, <https://is.gd/AnKKk2>, <https://is.gd/IsXDzT>, <https://is.gd/9HqLEh>

Фото: pixabay.com

#НРАТ_Усі_новини #НРАТ_Освітянам_новини

#НРАТ_Освітянам_КращіПрактики

2023-07-26

Інформація з офіційного вебпорталу Національного репозитарію академічних текстів