

Образовательный КВЕСТ - современная интерактивная технология в деятельности педагога дополнительного образования

То, что в наше время квесты весьма популярны (причем не только виртуальные, но и реальные) – неоспоримый факт. Но что именно принесло им такую известность и как из нескольких успешных компьютерных игр индустрии развлечений выкристаллизовалось целое направление в педагогике, как именно развивалась их история и почему квесты завоевали столь широкую любовь и популярность?

Сегодня мы попытаемся найти ответы на эти вопросы. Но для этого нам предстоит вернуться на пятьдесят лет назад.

Итак! Жил-был... компьютерный квест!

Первые «прародители» квестов появились в начале 1970-х, когда программист и спелеолог Уильям Кроутер (англ. William Crowther, один из основателей жанра квестов) разработал программу под названием Colossal Cave Adventure для ЭВМ марки PDP-10. Англоязычное название adventure game, то есть приключенческая игра, «игра, подобная Adventure», требующая от игрока решения умственных задач для продвижения по сюжету. Сюжет игры может быть предопределённым или давать множество исходов, выбор которых зависит от действий игрока.

И до определенного времени квесты и педагогика существовали параллельно и не были связаны между собой. Революция в этом вопросе произошла благодаря компьютерным технологиям и в педагогику квест-технология пришла из мира компьютерных игр в конце XX века.

Впервые термин «квест» в качестве образовательной технологии был предложен летом 1995 года Берни Доджем (Bernie Dodge), профессором образовательных технологий Университета Сан-Диего (США).

Ученый разрабатывал инновационные приложения Internet для интеграции в учебный процесс при преподавании различных учебных предметов на разных уровнях обучения. Квестом он назвал сайт, содержащий проблемное задание и предполагающий самостоятельный поиск информации в сети Интернет. Термин «квест» (quest — поиск), в разговорный русский язык ввела Наталья Дубровская, которая в 1996–99 годах курировала посвященный этому жанру раздел журнала Game.EXE.

В работах отечественных ученых нет единого взгляда на сущность квеста, что и не удивительно, поскольку, являясь сравнительно новой технологией в педагогике, квест еще не прошел стадию теоретического

обоснования. Эта работа только ведется. Проблемой квестов в нашей стране занимаются Андреева М.В., Быховский Я. С., Николаева Н.В. и другие.

Современный учитель постоянно в поиске инновационных методов, приёмов позволяющих заинтересовать ученика, активизировать его познавательную деятельность, сформировать потребность самостоятельно учиться. Поэтому квест-технология рассматривается, как одна из форм формирования личностных, метапредметных и предметных УУД. В квестах присутствует элемент соревновательности, а также эффект неожиданности (неожиданная встреча, таинственность, атмосфера, декорации). Они способствуют развитию аналитических способностей, развивают фантазию и творчество. Использование квестов позволяет уйти от традиционных форм обучения детей и значительно расширить рамки образовательного пространства.

Классификация образовательных квестов

Образовательные квесты классифицируются следующим образом:

I. По месту проведения.

Образовательные квесты могут быть организованы в разных пространствах:

- в замкнутом помещении, внутри зданий, в классе;
- в музеях,
- в парках;
- квесты на местности (городское ориентирование - «бегущий город»);
- квесты на местности с поиском тайников (геокэшинг) и элементами ориентирования (в т.ч. GPS) и краеведения;
- смешанные варианты, в которых сочетается и перемещение участников, и поиск, и использование информационных технологий, и сюжет, и опережающее задание - легенда.

II. По форме построения сюжета квесты делятся на 3 группы:

- линейные, в которых игра построена по цепочке: разгадав одно задание, участники получают следующее, и так до тех пор, пока не пройдут весь маршрут;
- штурмовые, где все игроки получают основное задание и перечень точек с подсказками, но при этом самостоятельно выбирают пути решения задач;
- кольцевые, они представляют собой тот же «линейный» квест, но замкнутый в круг. Команды стартуют с разных точек, которые будут для них финишными.

III. По назначению основной деятельности участников:

1. Фото-квест - это предоставление ответов на головоломки и задания в виде фотографий. Поиск ответов и фотографирование их.

2. Веб-квест- это проблемное задание с элементами ролевой игры, для выполнения которого используются информационные ресурсы Интернета.

3. Тематический образовательный квест. Данная форма предполагает организацию квеста по определенной изучаемой теме, памятной дате, дате календарных праздников и т.д.

4. Смешанный квест интегрирует в себе признаки отдельных форм ОК для максимального выполнения поставленных задач в учебном процессе. Могут быть межпредметными. При планировании смешанных ОК педагоги используют все многообразие вариативных заданий для учащихся, включают и перемещение участников, и поиск, и использование информационных технологий, и сюжет, и опережающее задание – легенду.

5. Творческий квест требует от учащихся создания какого-либо продукта в заданном формате (картина, пьеса, постер, игра, песня, веб-сайт, мультимедийная презентация, проект и так далее).

IV. По срокам проведения выделяют долговременные и кратковременные квесты.

Время проведения варьируется от получаса до нескольких месяцев.

Квесты так же следует разделять исходя из категории участников и задач. По целевой возрастной категории участников образовательные квесты разрабатывают для: дошкольников, школьников, студентов, молодых специалистов, персонала.

Виды заданий для детского обучающего квеста: образовательные онлайн-игры для учеников различных классов, викторины и детские мозговые штурмы. Данные формы заданий позволяют эффективно закреплять любой школьный материал.

И.Н. Сокол предлагает следующую классификацию квестов:

- по форме проведения (компьютерные игры-квесты, веб-квесты, QR-квесты, медиа-квесты, квесты на природе, комбинированные);
- по режиму проведения (в реальном режиме; в виртуальном режиме; в комбинированном режиме);
- по сроку реализации (краткосрочные; долгосрочные);
- по форме работы (групповые; индивидуальные);
- по предметному содержанию (моноквест; межпредметный квест);
- по структуре сюжетов (линейные; нелинейные, кольцевые);
- по информационной образовательной среде (традиционная образовательная среда; виртуальная образовательная среда).

Цель любого квеста: создание условий для вовлечения учащихся в активный познавательный процесс.

Задачи:

Образовательная — вовлечение каждого учащегося в активный познавательный процесс; организация индивидуальной и групповой деятельности школьников.

Развивающая — развитие интереса, творческих способностей, воображения учащихся; формирование навыков исследовательской деятельности, умений самостоятельной работы с информацией; расширение кругозора, эрудиции, мотивации.

Воспитательная — воспитание личной ответственности за выполнение задания, воспитание уважения к культурным традициям, истории, краеведению и т.д.

Действия учителя

Педагогу, разрабатывающему квест, необходимо определить: цели и задачи квеста, целевую аудиторию и количество участников, сюжет и форму квеста, написать сценарий, определить необходимое пространство и ресурсы, количество помощников, организаторов, назначить дату, заинтриговать участников.

Виды заданий для проведения образовательного квеста могут быть различными: создание презентации, плаката, рассказа, проектирование, творческое задание – создание пьесы, стихотворения, песни, видеоролика, поиск и систематизация информации, детектив, головоломка, таинственная история, журналистское расследование, научные исследования – изучение различных явлений, открытий, фактов на основе уникальных он-лайн источников.

Провести инструктаж учащихся по технике безопасности во время квеста.

Организовать работу учащихся в группах-командах, огласить легенду игры и вручить командам маршрутный лист с заданиями.

Подвести итоги, оценить действия учащихся. Организовать ОК без оценки невозможно: она является одним из компонентов учебной деятельности, ее регулятором, показателем результативности. В ОК чаще всего используется рейтинговая система оценки. Рейтинг – это число; исчисляющееся количеством набранных бонусов. Рейтинговое оценивание знаний – один из существенных способов влияния на успеваемость обучающихся, формирования интереса к процессу обучения и его результатам.

Рефлексия.

Этапы квеста

Часть 1. Подготовительный или начальный (командный) этап образовательного квеста (длительность – 3-5 минут): вступительное слово, позитивный настрой на работу, объявление темы, знакомство с сюжетом, создание команд, постановка задачи, краткое описание процедуры работы, выдача маршрутных листов.

Часть 2. Основной (очный) или ролевой этап образовательного квеста (длительность – 35 минут) Участники проходят станции, выполняют задания и получают отметки в маршрутных листах.

Часть 3. Итоговый или заключительный этап образовательного квеста (длительность – 3-5 минут) На заключительном этапе ведущий организует совместную работу команд. Участники визуализируют полученные знания, презентуют совместный продукт.

Технология образовательных квестов является одним из перспективных направлений формирования информационных и коммуникативных компетенций учащихся в современном образовательном процессе. Она призвана не только улучшить восприятие учебного материала или способствовать моральному становлению ребенка как личности, но позволяет стимулировать умственное и нравственное развитие детей. Кроме того, квест - это нестандартный метод для решения поставленной задачи.

Перефразировав высказывание Ж. Эрве-Базена, хочется сейчас сказать:

Все, что я хотела бы знать, - это яблоня.

Все, что я узнала, – это ветвь яблони.

Все, что я могу передать вам или ученикам, - это яблоко.

Все, что останется в вас или в них, - это семечко.

Но из любого семечка может вырасти яблоня...

Давайте же, коллеги, вырастим в нашем городе огромный плодоносящий яблоневый сад!

Использованные ресурсы:

1. Статья «Квест» - материал из Википедии - свободной энциклопедии.
2. История квестов: от А до Я (<https://questplanet.ru>).
3. Презентация Лукиной С.В., учителя начальных классов МАОУ СОШ № 140, г. Пермь.
4. Юртаева С.О. «История квеста. Организационный квест».
5. Путеводитель «Образовательный квест: от А до Я» (информационный справочник для педагогов) Автор-исполнитель: Бармина А. Л., методист МБУ ДО ЦДТ г. Киселевска Тел. 89043701411 E-mail: albarmina72@mail.ru