



КВЕСТ-ТЕХНОЛОГИЯ В ДОО

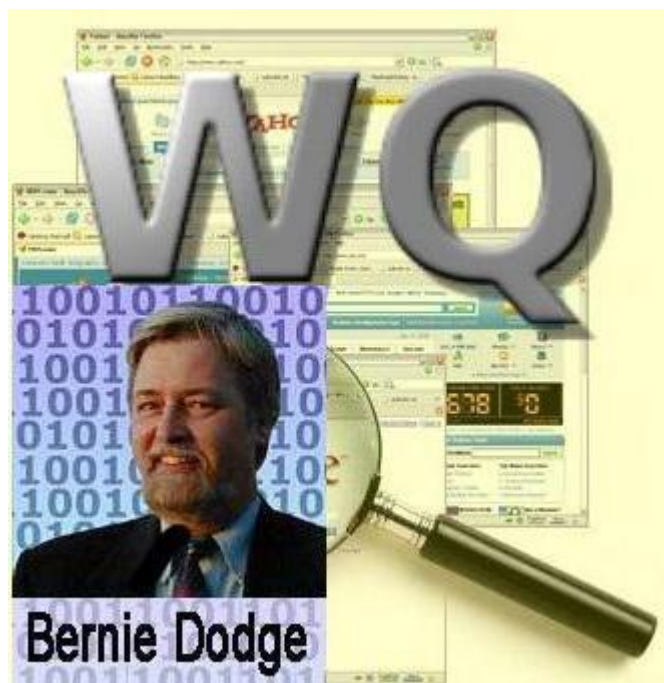
ЛЕКЦИЯ 11



КВЕСТ – ЧТО ЭТО?

- Квест или приключенческая игра (транслит. англ. Quest — поиски, Adventure — приключение) – это один из основных жанров игр, требующих от участника решения умственных задач для продвижения по сюжету. Сюжет может быть predetermined или же давать множество исходов, выбор которых зависит от действий игрока.
- Понятие «квест» в педагогической науке определяется как специальным образом организованный вид исследовательской деятельности, для выполнения которой обучающийся осуществляет поиск информации по указанным адресам (в реальности), включающий и поиск этих адресов или иных объектов, людей или заданий.
- Квест можно определить как интеллектуальный вид игры, процесс которой разворачивается в специально подготовленном помещении, из которого участники квеста должны выбраться, решив поставленные задачи. Отличительными особенностями таких игровых практик является то, что участники должны быстро адаптироваться в новых условиях, принимать решения в самых неожиданных ситуациях. Поэтому квесты особенно интересны для дошкольников.

ИСТОРИЯ КВЕСТА: БЕРНИ ДОДЖ



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

Берни Додж выделяет три принципа классификации веб-квестов:

1. По длительности выполнения.
2. По предметному содержанию.
3. По типу заданий, выполняемых участниками.

РАЗНОВИДНОСТИ КВЕСТОВ

По длительности выполнения различают два типа веб-квестов:

- кратковременный (цель: углубление знаний и их интеграция, рассчитаны на 1-3 встречи)
- длительный (цель: углубление и преобразование знаний учащихся, рассчитаны на длительный срок).

По предметному содержанию различают монопроекты (охватывают отдельную проблему, тему или образовательную область) и интегрированные проекты.

По месту проведения:

- в замкнутом помещении;
- на местности с элементами ориентирования;
- на местности с элементами краеведения;
- веб-квесты;
- смешанные.

ЭСКЕЙП-РУМ



КЛАССИФИКАЦИЯ КВЕСТОВ (И.Н. СОКОЛ)

- 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).

ТИПЫ ЗАДАНИЙ В КВЕСТАХ

По типу заданий, которые выполняют участники веб-квесты делятся:

- пересказ предполагает демонстрацию понимания темы на основе представления материалов из разных источников в новом формате: создание презентации, плаката, рассказа;
- планирование и проектирование включает разработку плана или проекта на основе заданных условий;
- самопознание направлено на исследование любых аспектов личности;
- компиляция подразумевает трансформацию формата информации, полученной из разных источников. Примеры, создание книги кулинарных рецептов, выставки, музея времени, капсулы культуры;
- творческое задание – это творческая работа в определенном жанре - создание стихотворения, песни, карты, ;
- детектив, головоломка, таинственная история (тут участники делают выводы на основе противоречивых фактов);
- достижение консенсуса подразумевает выработку решения по острой проблеме;
- журналистское расследование – это объективное изложение информации (разделение мнений и фактов);
- убеждение заключается в склонении на свою сторону оппонентов или нейтрально настроенных лиц;

ИСТОРИЯ КВЕСТА: ТОМАС МАРЧ

- Опоры (на основании теории Л.С. Выготского): **это помощь обучающимся работать вне зоны их реальных умений.** Примерами опор могут быть такие виды деятельности, которые помогают обучающимся правильно строить план исследования, вовлекают их в решение проблемы, направляют внимание на самые существенные аспекты изучения.
- Согласно критериям оценки качества квеста, разработанным Т. Марчем, хороший **образовательный квест должен иметь:**

интригующее введение,

четко сформулированное задание, которое провоцирует мышление высшего порядка,

распределение ролей, которое обеспечивает разные углы зрения на проблему,

обоснованное использование источников информации.

ОПИСАНИЕ КВЕСТА

Структура (элементы) образовательного квеста может быть следующей:

- **введение:** где четко описаны главные роли участников или сценарий квеста, составлен предварительный план работы, сделан обзор всего квеста.
- **задания** (этапы, вопросы, ролевые задания):

Центральное задание, которое понятно, интересно и выполнимо. Четко определен итоговый результат самостоятельной работы (например, задана серия вопросов, на которые нужно найти ответы, прописана проблема, которую нужно решить, определена позиция, которая должна быть защищена, и указана другая деятельность, которая направлена на переработку и представление результатов, исходя из собранной информации).



ОПИСАНИЕ КВЕСТА

- **задания** (этапы, вопросы, ролевые задания):

Список информационных ресурсов необходимых для выполнения задания. Этот список должен быть аннотированным. Он может быть в электронном виде на различных носителях, в бумажном виде, в виде ссылок на ресурсы в Интернет, адресов веб-сайтов по данной теме.

Описание процедуры работы, которую необходимо выполнить каждому участнику квеста при самостоятельном выполнении задания.

- **порядок выполнения** (бонусы, штрафы);

Описание критериев и параметров оценки квеста. Критерии оценки зависят от типа образовательных задач, которые решаются в квесте.

Руководство к действиям определяет, как организовать и представить собранную информацию. Оно может быть представлено в виде направляющих вопросов, организующих образовательную работу (например, в веб-квесте: связанных с определением временных рамок, общей концепцией, рекомендациями по использованию электронных источников, представлением «заготовок» веб-страниц и др.).

- **оценка** (итоги).

В заключении суммируется опыт, который будет получен участниками при выполнении самостоятельной работы над веб-квестом. Иногда полезно включить в заключение риторические вопросы, стимулирующие обучающихся продолжить свои изыскания.

КВЕСТ - ПЕДАГОГИКА

Квест - проектная деятельность, основанная на синтезе проектного метода и игровых технологий, заключается в продолжительном целенаправленном поиске, связанном с приключениями или игрой.

Формы реализации:

- образовательные веб-квесты;
- приключенческие или игровые квесты;
- «живые» квесты;
- Веб-квесты

«ЖИВЫЕ» КВЕСТЫ

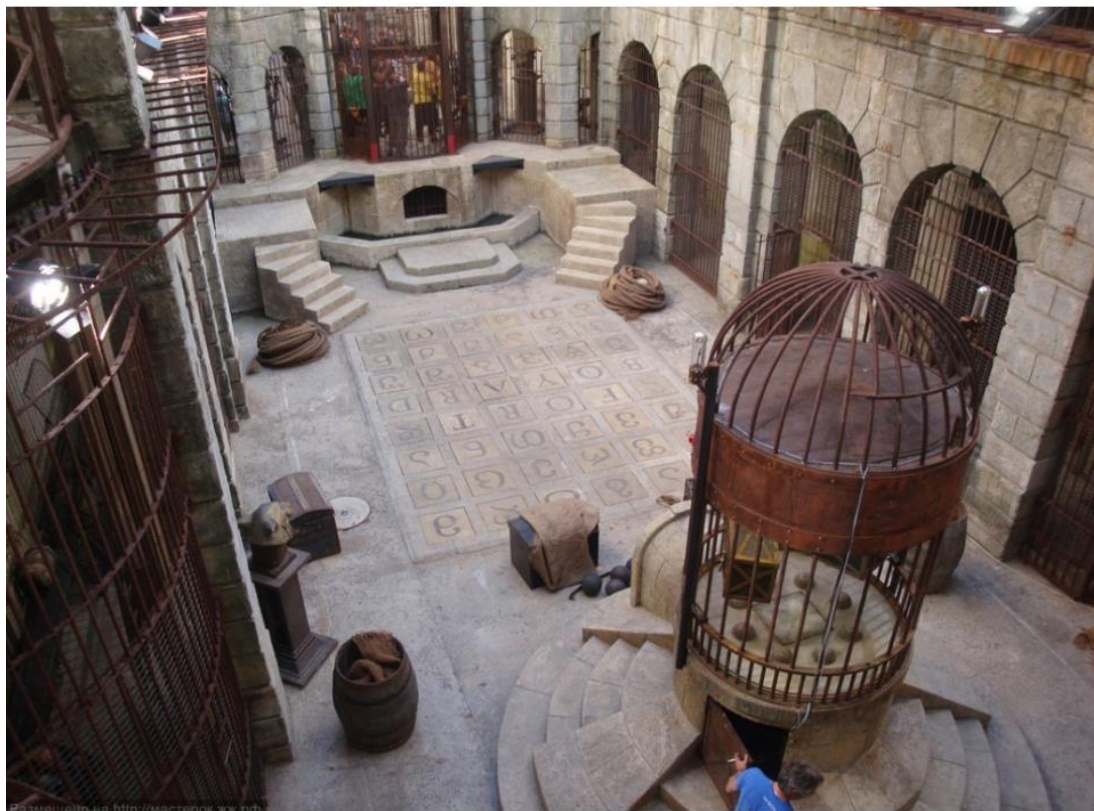
- «Живые» квесты, направленные на выполнение определённого проблемного задания, реализующие образовательные задачи, с элементами сюжета, ролевой игры, связанного с поиском мест, объектов, людей, информации. При этом для достижения цели могут быть использованы ресурсы территории, в границах которой происходит перемещение, информационные ресурсы.

ПОДГОТОВКА КВЕСТА

Педагог:

- готовит интересное выступление;
 - формулирует интересное задание;
 - составляет план работы;
 - составляет список информационных ресурсов.
-
- Обучающийся и родители в свою очередь:
 - выбирают роль;
 - составляют план поиска ресурсов;
 - исследуют информационные ресурсы;
 - готовят отчет.

ВИДЫ СЮЖЕТОВ КВЕСТОВ



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

СКОЛЬКО ВРЕМЕНИ ДЛИТСЯ КВЕСТ?

- *Часть 1.* Начальный (командный) этап образовательного квеста (длительность – 3-5 минут). Ведущий обращается к участникам со вступительным словом. Он создает позитивный настрой на работу, объявляет тему, знакомит с сюжетом. Затем распределяет участников в команды. Количественный состав команд – от 3 до 8 чел. Ведущий перед участниками задачу, дает краткое описание процедуры работы и раздает командам маршрутные листы. На этих листах при успешном выполнении задания ведущие станций делают отметку напротив названий станции.
- *Часть 2.* Ролевой этап образовательного квеста (длительность – 20 минут) Участники проходят станции, выполняют задания и получают отметки в маршрутных листах. Ролевой этап – это индивидуальная работа команды на результат. Участники выполняют задания одновременно.

После выполнения первого задания команда получает конверт с ключом с помощью которого закодировано место нахождения или тема следующей станции, другие команды, которые делают задание медленнее, могут уже не разгадывать, а следовать за лидерами.

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

ГЕОКЭШИНГ

- Геокэшинг – туристическая игра с использованием ИКТ: планшета, навигатора, карт и схем.
- **Дети младшего дошкольного возраста** играют в упрощенную квест игру, которая готовит их к геокэшингу. Они ходят в гости к друг другу и выполняют элементарные задания.
- **Дети средней группы** в квест игре уже учатся пользоваться картами-схемами, и передвигаются по зданию детского сада, это является подготовкой для полноценной игры в геокэшинг в старшем дошкольном возрасте.
- **Старший возраст.** Первый этап - игра начинается в группе после получения видео-письма, это является приглашением к игре. Герои приглашают детей и взрослых в мир приключений и поиска. Подготовка: разминка, эстафеты. Получение карт, схем, необходимые во втором этапе игры.



ГЕОКЭШИНГ

- **Второй этап - это квест-игра в здании детского сада** (где детям надо найти части потерянной карты, ключи или определенные предметы). Целью этого этапа является закрепление у детей умения ориентироваться в пространстве, кроме того во время передвижения по детскому саду, дети получают необходимую двигательную нагрузку, так лестницы используются как «тренажеры» для развития выносливости. Дети должны пройти по заданному маршруту, следуя ориентирам, представленным на картах или схемах. Во время данного маршрута дети выполняют различные задания, как интеллектуального, так и физического характера.
- **Третий этап игры проходит на улице.** Во время уличной части игры геокэшинг дети совершают длительную пешую прогулку своеобразный мини поход по территории детского сада, передвигаясь с помощью навигатора, карты, планшета или другого путеводительного гаджета. Во время этого мини похода они наблюдают птицами, явлениями природы, знакомятся с другими участками, преодолевают препятствия, учатся действовать дружно. Неожиданная встреча в пути со сказочными негативными персонажами, разрешение проблемных ситуаций.
- **Заключительный этап игры - геокэшинг.** На заключительном этапе игры открывается клад и подводятся итог путешествия.

КВЕСТЫ В МУЗЕЯХ



КВЕСТЫ ТИПА «БЕГУЩИЙ ГОРОД»

<https://www.runcity.org/ru/events/refractionspb2018/routes/quest/>



[О проекте](#) [Правила](#) [События](#) [Лица](#) [Пресс-центр](#) [Фотографии](#) [Контакты](#) [Форум](#)

[Главная](#) › [События](#) › [Преломление: Петербург](#) › [Маршруты](#) › [Квест](#)

Преломление: Петербург

Маршруты

[Старт маршрута](#)

[Этап 1](#)

[Финиш маршрута](#)

[Карта](#)

[Показать все ответы](#)

Старт маршрута

00 [Лиговский пр., д. 50, к. 12](#)

[Лофт COM.NATA](#)

Этап 1

01 [Большой Казачий пер., д. 7, выставочный зал](#)

[Описание восстановленного витража](#)

[Тип использованного красного стекла](#)

02 [Наб. р. Фонтанки, д. 49, лит. А. Двор.](#)

[Стена над аркой подворотни, выводящей на пл. Островского](#)

[Число кондиционеров между окнами 2 и 3 этажа](#)

[Управление командой](#)

[Итоги](#)

[Результаты](#)

[Маршруты](#)

[Статистика](#)

[Карта](#)

[Программа](#)

[Правила](#)

[Старт](#)

[Финиш](#)

[Участники](#)

[Статистика](#)

[Рассказы и фото](#)

[Организаторы](#)

[Плакат](#)

[Обсуждение на форуме](#)

Команд: 215, участников: 553.

КВЕСТ-ПЕРФОРМАНС

- интерактивная игра, сочетающая в себе элементы популярного игрового формата «квесты в реальности» и театрализованного перформанса, где игроки становятся главными героями разыгрываемой истории и влияют на развитие сюжета. Главной особенностью квест-перформанса является наличие в игре одного или нескольких актёров, которые направляют игровой процесс и входят в контакт с игроками путём диалога либо телесного контакта.



КЛАССИФИКАЦИЯ: 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. Активный метод обучения. Веб-квест может быть предназначен как для групповой, так и для индивидуальной работы, лучше всего подходят для работы в мини-группах.

Формы веб-квеста:

- создание базы данных по проблеме (например, все растения нашего участка);
- создание микромира (увидеть то, что нельзя увидеть глазами);
- написание интерактивной истории (этот прием напоминает знаменитый выбор дороги у дорожного камня);
- создание документа, дающего анализ какой-либо сложной проблемы и приглашающий обучающихся согласиться или не согласиться с мнением авторов;
- интервью on-line с виртуальным персонажем. Ответы разрабатывают педагоги, а вопросы разрабатываются обучающиеся (возможно, работа с родителями и игра наоборот).

КЛАССИФИКАЦИЯ: ПО НАЗНАЧЕНИЮ ОСНОВНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ УЧАСТНИКОВ

- *Тематический образовательный квест.* Данная форма предполагает организацию квеста по определенной изучаемой теме, памятной дате, дате календарных праздников и т.д.
- *Смешанный квест* интегрирует в себе признаки отдельных форм ОК для максимального выполнения поставленных задач. Бинарные и полинарные квесты. При планировании смешанных ОК педагоги используют все многообразие вариативных заданий для обучающихся, включают и перемещение участников, и поиск, и использование информационных технологий, и сюжет, и опережающее задание – легенду.
- *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). Творческие проекты похожи на конструкторские, но являются более свободными и непредсказуемыми в своих результатах.

ТРЕБОВАНИЯ К КАЧЕСТВУ КВЕСТОВ

- - замотивированность участников;
- - безопасность;
- - разнообразие заданий;
- - оригинальность;
- - спонтанность развития событий;
- - логичность;
- - целостность;
- - подчинённость поставленным дидактическим задачам.

СПОСОБЫ ПРЕДСТАВЛЕНИЯ ЗАДАНИЙ

- - карта (схематическое изображение маршрута);
- - «волшебный экран» (планшет или ноутбук, где последовательно расположены фотографии тех мест, куда должны последовать участники)
- Участники могут узнавать о том, куда дальше идти после того, как выполняют задание на станции (от организатора; ответ на задание и есть название следующей станции; нужно найти спрятанную подсказку на определенной территории) и т.п.

Особенности подготовки заданий с учетом вида квеста. Все формулировки заданий должны быть простые и ясные, они должны побуждать участников остановиться и внимательнее взглянуть на тот или иной объект (или - в самого себя в данный момент). Задания должны показывать что-то необычное, интересное, вести учащихся от зрительных наблюдений к получаемым знаниям и идеям. Хорошо, когда задания встраиваются в единый сюжет (это может быть некоторая законченная идея, а может быть и игровой финал: собранная карта, нарисованный цельный рисунок, найденный предмет...).

Сочинение фрагмента текста. Это может быть зарисовка, посвященная тому, что ребенок сейчас «видит, слышит и чувствует» (природный квест).

РЕСУРСЫ ДЛЯ КВЕСТА

- распечатанных на всех заданий и карт;
- человеческий ресурс: каждую группу участников должен сопровождать взрослый, который отвечает за их безопасность, а также исправляет ошибки в случае, например, критического отклонения группы от маршрута;
- для проведения квеста на природе, всегда надо учитывать погодные условия;
- временной ресурс (частой ошибкой при создании ОК является неправильный расчёт времени, которое учащиеся и потратят на выполнение заданий).

ЭТАПЫ РАБОТЫ ОБУЧАЮЩИХСЯ НАД КВЕСТОМ

1. Начальный этап (командный)

- Участники знакомятся с основными понятиями по выбранной теме, материалами аналогичных проектов. Распределяются роли в команде: по 1-4 человека на 1 роль. Все члены команды должны помогать друг другу.

2. Ролевой этап.

- Он предполагает индивидуальную работу в команде на общий результат. Участники одновременно, в соответствии с выбранными ролями, выполняют задания. Так как цель работы не соревновательная, то в процессе работы над квестом происходит взаимное обучение членов команды. Команда совместно подводит итоги выполнения каждого задания, участники обмениваются материалами для достижения общей цели.

3. Заключительный этап

- Команда работает совместно, под руководством педагога.
- По результатам исследования проблемы формулируются выводы и предложения. Проводится конкурс выполненных работ, где оцениваются понимание задания, достоверность используемой информации, ее отношение к заданной теме, критический анализ, логичность, структурированность информации, определенность позиций, подходы к решению проблемы, индивидуальность, профессионализм представления. В оценке результатов принимают участие как педагоги, так и обучающиеся путем обсуждения или интерактивного голосования.

КРИТЕРИИ ОЦЕНКИ В КВЕСТЕ

Критерии:

- достижение заявленной цели;
- качество выполнения работы;
- качество процесса выполнения работы;
- содержание;
- сложность задания.

- определение шкалы оценки - например, трех-, четырех-, пятибалльную.

- Подготовка описания параметров оценки. Необходимо начинать с описания идеального варианта выполнения задания, а затем переходить к описанию возможных недостатков выполнения работы по каждому критерию.

ЗАЧЕМ НУЖНЫ КВЕСТЫ В ПЕДАГОГИКЕ?

Квест-проектная деятельность в рамках образовательного учреждения имеет особую воспитательную ценность:

- воспитывает личную ответственность;
- уважение к культурным традициям, истории, краеведению;
- формирует культуру межличностных отношений и толерантность;
- стремление к самореализации и самосовершенствованию;
- здоровьесбережение и здоровьесозидание.

ЗАЧЕМ НУЖНЫ КВЕСТЫ В ПЕДАГОГИКЕ?

- самообучение и самоорганизация;
- - работа в команде (планирование, распределение функций, взаимопомощь, взаимоконтроль);
- умение находить несколько способов решения проблемной ситуации, определять наиболее рациональный вариант, обосновывать свой выбор;
- навык публичных выступлений (обязательно проведение презентаций проектов).
- - формирование потребности добывать знания, выстраивать работу по алгоритму;
- - приобретает навыки, используя различные виды деятельности, такие как поиск и систематизация информации по теме, проведение исследования в образовательной среде, формулирование выявленной закономерности в виде гипотезы, её доказательство и представление результатов работы;
- делает собственный выбор роли, ресурсов;
- пользуется разнообразными информационными источниками: материалами хрестоматий, пособий, ресурсами, размещенными в Интернете.

МИНУСЫ КВЕСТОВ

- Затратный метод (атрибуты, много времени на подготовку).
- Нельзя повторять часто, не чаще 1 раза в месяц.
- Игра, устраиваемая взрослыми для детей, но не игра взрослых с детьми.

ЛИТЕРАТУРА

- Осяк, С.А. Образовательный квест – современная интерактивная технология [Текст] / С.А. Осяк, С.С. Султанбекова, Т.В. Захарова, Е.Н. Яковлева, О.Б. Лобанова, Е.М. Плеханова // Современные проблемы науки и образования. – 2015. – № 1-2.
- 1.Как создать образовательный квест [Электронный ресурс] / Режим доступа: <https://slovesnik.org/lyudi/anton-alekseevich-skulachev/obrazovatelnye-puteshestviya/kak-sozdavat-obrazovatelnyj-kvest.html>
- 2.Образовательный квест - современная интерактивная технология [Электронный ресурс] / Режим доступа: <http://www.science-education.ru/ru/article/view?id=20247>
- 3.Образовательный квест - обучение как приключение [Электронный ресурс] / Режим доступа: <https://infourok.ru/metodicheskaya-razrabotka-obrazovatelnyj-kvest-obuchenie-kak-priklyuchenie-1084158.html>
- 4.Веб - квест как педагогическая технология [Электронный ресурс] / Режим доступа: http://32ru056.blogspot.ru/2012/05/blog-post_26.html
- 5.Сокол, И.Н. Использование квест-технологии для повышения ИКТ-грамотности педагогов [Текст] И.Н. Сокол // Научно-методический электронный журнал «Концепт». – 2013. – № 12 (декабрь). – С. 36–40.