

Муниципальное автономное учреждение дополнительного образования
«Детский эколого-биологический центр №4»

КВЕСТ, КАК ПЕДАГОГИЧЕСКАЯ ТЕХНОЛОГИЯ

Методические рекомендации

Автор-составитель:
Паранина Ю.А. методист
МАУДО «ДЭБЦ №4»

г. Набережные Челны 2020 год

СОДЕРЖАНИЕ

1	Введение	3
2	Определение понятия «квест», история возникновения и развития квеста	4
3	Квест, как педагогическая технология	6
4	Классификация квестов	11
5	Структура квеста	14
6	Принципы построения квеста	15
7	Алгоритм проведения квест-игры	16
8	Список использованной литературы	17

ВВЕДЕНИЕ

Развитие современного дополнительного образования определяет своей ключевой задачей решение проблемы личностно-ориентированного образования, в котором в центре внимания педагога должна быть личность обучающегося, активизация познавательной, поисковой и исследовательской деятельности учащегося, расширение сферы его интересов и интеллектуальных запросов. Это требует внедрения новейших форм, методов и технологий обучения. Одной из таких технологий является квест-технология.

Внедрение данной технологии в учебно-воспитательный процесс помогает учащимся совершенствовать навыки поиска необходимой информации, и ее дальнейшего системного анализа, умение профессионально решать поставленные задачи, формировать ключевую компетентность. При применении данной технологии учащиеся также проходят полный цикл мотивации к учебной и познавательной деятельности, знакомятся с аутентичным материалом, который позволяет обучающимся не только исследовать, развивать логическое и критическое мышление, но и осознанно строить новые концепции в контексте проблем реального мира, создавая проекты, имеющие практическую значимость.

Определение понятия «квест», история возникновения и развития квеста

Квест - приключенческая игра (анг. Quest - поиски, анг. Adventure - приключение), требующая от игрока решения умственных задач для продвижения по сюжету. Сюжет игры может быть predetermined или же давать множество исходов, выбор которых зависит от действий игрока.

В мифологии и литературе понятие «квест» вначале определяло один из способов построения сюжета - путешествие персонажей к определенной цели через преодоление трудностей и препятствий (например, «Миф о 12 подвигах Геракла», «Миф о Персее»). Большую популярность подобные сюжеты получили в рыцарских романах, в частности, один из наиболее знаменитых квестов рыцарей Круглого Стола - поиски Святого Грааля. Примером квеста в современной литературе можно назвать роман-эпопею английского писателя Дж. Р.Р. Толкина «Властелин колец» и роман Б. Акунина «Квест».

В 1970 годах термин «квест» был позаимствован разработчиками компьютерных игр, целью которых являлось движение по игровому миру к определенной цели. Достижение цели возможно только в результате преодоления различных препятствий путем выполнения заданий, поиска и использования предметов, взаимодействия с другими персонажами.

В 1995 году в Сан-Диего Берни Доджем и Томом Марчем была разработана концепция веб-квестов, то есть квестов с использованием информационно-коммуникационных технологий и сети Интернет. Веб-квест определяется ими как «вид справочно-ориентированной деятельности учащихся с использованием Интернет-ресурсов». В концепции Б. Доджа и Т. Марча определено, что квесты предназначены для развития у учащихся и учителей умения анализировать, синтезировать и оценивать информацию.

Проблемой определения, создания и использования квестов в образовательном процессе активно занимаются как зарубежные, так и отечественные ученые:

Квест, как педагогическая технология

Технология (от греч. τέχνη - искусство, мастерство, умение; λόγος – слово, мысль, смысл, понятие) - совокупность методов, способов и инструментов для достижения желаемого результата; способ преобразования данного в необходимое.

Технология - это упорядоченная система действий, выполнение которых приводит к гарантированному достижению конкретных педагогических целей. Технология отображает последовательность педагогической деятельности, ее логическую составляющую; технология всегда представлена определенными этапами деятельности, каждый из которых имеет свою цель. Только после достижения поставленной цели одного этапа происходит переход к следующему этапу преобразующей педагогической деятельности.

Педагогическая технология - это продуманная во всех деталях модель совместной педагогической деятельности по проектированию, организации и проведению учебного процесса с безусловным обеспечением комфортных условий для учащихся и учителя (Монахов В.М.).

Педагогическая технология - это системный метод создания, применения и определения всего процесса преподавания и усвоения знаний с учетом технических и человеческих ресурсов и их взаимодействия, ставящий своей задачей оптимизацию форм образования (ЮНЕСКО).

Понятие «педагогическая технология» может рассматриваться в трех аспектах:

- научном - как часть педагогической науки, изучающая и разрабатывающая цели, содержание и методы обучения и проектирующая педагогические процессы;
- процессуальном - как описание (алгоритм) процесса, совокупность целей, содержания, методов и средств достижения планируемых результатов обучения;
- деятельностном - осуществление технологического (педагогического) процесса, функционирование всех личностных, инструментальных и методологических педагогических средств.

Признаки педагогической технологии:

- *концептуальность* (предусматривает связь технологии с конкретной научной концепцией или системой представлений);
- *диагностическое целеполагание и результативность* (заключается в гарантированном достижении целей, эффективных результатов при оптимальных затратах для достижения определенного стандарта обучения);
- *экономичность* (выражает качество педагогической технологии, обеспечивающее резерв учебного времени, оптимизацию деятельности педагога и достижение запланированных результатов обучения в сжатые промежутки времени);

- *алгоритмируемость, проектируемость, целостность, управляемость* (предусматривает воспроизведение конкретной технологии любым педагогом в любом образовательном учреждении);

- *корректируемость* (предполагает возможность оперативной обратной связи, последовательно ориентированной на четко определенные цели);

- *визуализация* (затрагивает вопросы применения различной аудиовизуальной и электронно-вычислительной техники, а также конструирования и применения разнообразных дидактических материалов и оригинальных наглядных пособий).

Классификация педагогических технологий (Дичковская И.М.):

1. *По уровню применения:*

а) общепедагогические (касаются общих принципов образовательных процессов);

б) предметные (предназначены для совершенствования преподавания отдельных предметов);

в) локальные или модульные (предусматривают частичные изменения педагогических явлений).

2. *По ведущему фактору психического развития:*

а) биогенные (ведущая роль принадлежит биологическим факторам);

б) социогенные (преобладают социальные факторы);

в) психогенные (ведущая роль принадлежит психическим факторам).

3. *По философской основе:*

а) материалистические и идеалистические;

б) диалектические и метафизические;

в) научные и религиозные;

г) гуманистические и антигуманные;

д) антропософские и теософские (основанные на изучении всеобщего абсолюта);

е) свободного воспитания и принуждения, и т.д.

4. *По научной концепции усвоения опыта:*

а) ассоциативно-рефлекторные;

б) бихевиористские (*Бихевиоризм* (англ. *behavior* - поведение, буквально - наука о поведении);

в) развивающие (основываются на теории развития способностей);

г) суггестивные (*Суггестивность* (англ. *suggestive* - намек, внушение, технологии, основанные на внушении);

д) нейролингвистические;

е) гештальттехнологии (целостный подход к человеку, который учитывает его психические, телесные, духовные и социальные аспекты).

5. *По отношению к ребенку:*

а) авторитарные (жесткая организация детской жизни, подавление инициативы и самостоятельности обучающихся);

б) дидактоцентристские (приоритет обучения над воспитанием);

в) личностно-ориентированные (центром образования является личность ребенка).

6. *По ориентации на личностные структуры:*

а) информационные (формирование ЗУН);

б) операционные (формирование способов умственных действий - СУД);

в) эмоционально-художественные и эмоционально-нравственные (формирование сферы эстетических и нравственных отношений - СЭН);

г) технологии саморазвития (формирование самоуправляющихся механизмов личности - СУМ);

д) эвристические (развитие творческих способностей);

е) прикладные (формирование действенно-практической сферы - СПД).

7. *По типу организации и управления познавательной деятельностью:*

а) структурно-логические технологии обучения;

б) интеграционные технологии;

в) игровые технологии;

г) компьютерные технологии;

д) диалоговые технологии;

е) тренинговые технологии.

Учитывая данную классификацию и определение квеста, можно сделать вывод, что квест является игровой педагогической технологией, т.е. игровой формой взаимодействия педагога и учащихся, которая способствует формированию (закреплению) необходимых знаний, умений и навыков для выполнения заданий, основываясь на компетентном выборе альтернативных вариантов через реализацию определенного сюжета. Квест - это игровая технология, которая имеет четко поставленное дидактическое задание, игровой замысел, обязательно имеет ведущего (наставника) и четкие правила.

Структура игры (как деятельность) включает в себя: постановку цели; планирование; реализацию цели и анализ результатов. Структура игры (как процесс) определяет: роли, которые выбрали участники игры; игровые действия, как способ реализации этих ролей; игровое использование предметов, замещение реальных вещей игровыми; реальные

отношения между игроками; сюжет (содержание) - сфера деятельности, условно созданная в игре.

Определяющие характеристики игровой технологии квеста

- осуществление образовательных задач через игровую деятельность;
- внедрение новых технических средств обучения, которые способствуют самовыражению учащегося;
- целенаправленная мотивация эмоциональной и интеллектуальной активности учащегося;
- исследовательский характер образовательной деятельности;
- развитие информационной и медиа грамотности.

Педагог определяет образовательные цели квеста, формирует сюжетную линию. Педагог оценивает не только конечный результат, а и сам процесс деятельности учащегося, обеспечивает организацию поисково-исследовательской деятельности учащегося и т.д.

Образовательные игры, творческая деятельность учащихся, познавательная и поисковая деятельность обучающихся, индивидуальная и коллективная работа.

Классификация квестов

Классификация - это система распределения предметов или понятий какой-либо области на классы, отделы, разряды (*толковый словарь русского языка Ушакова Д.Н.*).

Классификация - это отнесение объектов, элементов некоторого множества к тому или иному классу (подмножеству, элементы которого характеризуются неким существенным признаком или группой существенных признаков) (*экономический и экономико-математический объяснительный словарь Лопатникова Л.И.*).

Классификация квеста как технологии

по типу организации и управления познавательной деятельностью	игровая технология
---	--------------------

Классификация квестов согласно различным системным и инструментально-значимым признакам (классификация Сокол И.Н.)

1. По форме проведения квесты бывают:

- а) компьютерные игры-квесты - один из основных жанров компьютерных игр, представляет собой интерактивную историю с главным героем; при этом важнейшими элементами игры является собственно повествование (сюжет) и обследование мира, а ключевую роль в игровом процессе играют решения головоломок и задач, требующих от игрока умственных усилий;
- б) веб-квесты - направлены на поиск и анализ веб-ресурсов, и создание веб-продукта (сайт, блог, виртуальный словарь и т.п.);
- в) QR-квесты - направлены на использование QR-кодов;
- г) медиа-квесты - направлены на поиск и анализ медиа ресурсов. К такому виду квестов можно отнести фото/видео квесты;
- д) квесты на природе (улицах, парках и т.д.);
- е) комбинированные.

2. По режиму проведения: в реальном режиме, в виртуальном режиме, в комбинированном режиме.

3. По сроку реализации квесты различают: краткосрочные - цель: углубление знаний и их интеграция, рассчитаны на одно - три занятия; долгосрочные - цель: углубление и преобразование знаний, рассчитаны на длительный срок (учебный год).

4. По форме работы: групповые, индивидуальные.

5. По предметному содержанию: моно квест, межпредметный квест.

6. По структуре сюжетов различают: линейные (когда задачи решаются по цепочке, одна за другой), не линейные (когда участники получают задачу, подсказки для ее решения, но пути решения выбирают сами), кольцевые (это тот же линейный квест, но заключенный в круг. В этом случае команды участников стартуют с разных точек, и каждая идет по своему пути к финишу).

7. По информационной образовательной среде: традиционная образовательная среда, виртуальная образовательная среда.

8. По технической платформе: виртуальные дневники и журналы (блоги, ЖЖ и др.); сайты; форумы; социальные сети.

9. По доминирующей деятельности учащихся: исследовательский квест, информационный квест, творческий квест, поисковый квест, игровой квест, ролевой квест.

10. По характеру контактов: учащиеся одного кружка/класса или образовательного учреждения; учащиеся одной страны; учащиеся разных стран.

11. По типу задач (классификация Б. Доджа и Т. Марча):

а) перевод - демонстрация понимания темы на основе представления материалов из разных источников в новом формате: создание презентации, плаката, рассказа;

б) планирование и проектирование - разработка плана или проекта на основе заданных условий;

в) самопознание - любые аспекты исследования личности;

г) компиляция - трансформация формата информации, полученной из разных источников: создание книги кулинарных рецептов, виртуальной выставки, капсулы времени, капсулы культуры;

д) творческое задание - творческая работа в определенном жанре - создание пьесы, стихов, песен, видеороликов;

е) аналитическая задача - поиск и систематизация информации;

ж) детектив, головоломка, таинственная история - выводы на основе противоречивых фактов;

з) достижение консенсуса - выработка решения по острой проблеме;

и) оценка - обоснование определенной точки зрения;

к) журналистское расследование - объективное изложение информации (разделение мнений и фактов);

л) убеждение - склонение на свою сторону оппонентов или нейтрально настроенных лиц;

м) научные исследования - изучение различных явлений, открытий, фактов на основе уникальных он-лайн источников;

В литературе также существуют два варианта понимания веб-квестов:

1. Веб-квест по типу «метода проектов» - прослеживаются основные этапы метода проектов: все участники объединяются в группы; каждая группа получает свое проблемное задание, а также набор веб-ресурсов, с которыми они будут работать. Каждая группа, выполняя задания, должна создать новый веб-продукт (сайт, блог, виртуальный словарь). Основной акцент в таком виде веб-квеста: решение проблемного вопроса/задачи с помощью анализа веб-ресурсов и создания нового веб-продукта.

Метод проектов - способ достижения дидактической цели через детальную разработку проблемы (технология), которая должна завершиться вполне реальным, осязаемым

практическим результатом, оформленным тем или иным образом [Полат Е.С. Метод проектов в интернет образовании/Полат Е.С., Иосо Рао. - 2012. (электронный ресурс)].

2. Веб-квест по типу «соревнования» - педагог создает интересный сюжет; учащиеся (индивидуально или коллективно, согласно сюжету) выполняют задания (поиск информации, раскрытие тайны). Все задания выполняются для достижения цели (отгадать пароль, найти сокровища). Основной акцент в таком виде квеста: поиск ответов при помощи анализа Интернет-источников.

Соревнования - отношения, складывающиеся в процессе совместной деятельности людей, выражающиеся во взаимном стимулировании активности друг друга и в конечном увеличении полезных результатов совокупных действий и тех и других [Словарь по этике/Под редакцией И. Кона, 1981].

Необходимо отметить, что один и тот же квест может быть классифицирован по нескольким параметрам одновременно.

Структура квеста

1. *Введение* - вступление, где четко описаны главные роли участников и сценарий квеста, предварительный план работы, обзор всего квеста.

2. *Задание* - четко определен итоговый результат самостоятельной работы (задана серия вопросов, на которые нужно найти ответы; анонсирована проблема, которую нужно решить; определена позиция, которая должна быть обоснована; указана другая деятельность, которая направлена на переработку и представление результатов, исходя из собранной информации).

3. *Ресурсы* - список информационных ресурсов (в электронном виде, на компакт-дисках, видео/аудио носителях, в бумажном виде, раздаточный материал, ссылки на ресурсы в Интернет, адреса сайтов по теме), необходимых для выполнения задания.

4. *Процесс работы* - описание процедуры работы, которую необходимо выполнить каждому участнику квеста при самостоятельном выполнении задания (этапы).

5. *Оценка* - описание критериев и параметров оценки выполнения заданий квеста. Критерии оценки зависят от типа образовательных задач, которые решаются в квесте.

6. *Заключение* - раздел, где суммируется опыт, который будет получен участниками квеста. Иногда полезно включить в заключение риторические вопросы, стимулирующие активность учащихся на дальнейшее изучение и исследование учебного материала.

Принципы построения квеста

1. *Принцип навигации.* Педагог выступает как координатор процесса образования, мотивирует и направляет учащихся.
2. *Принцип доступности заданий.* Задания соответствуют возрасту и индивидуальным особенностям учащихся.
3. *Принцип системности.* Задания логически связаны друг с другом, а также с заданиями ранее пройденных этапов квеста.
4. *Принцип эмоциональной окрашенности заданий.* Образовательные задачи реализуются при помощи игровых методов и приемов.
5. *Принцип интеграции.* Использование различных видов образовательной деятельности учащихся при проведении квеста.
6. *Принцип разумности по времени.* Квест может быть краткосрочным, а может носить длительный характер, когда на прохождение заданий уходит несколько дней. При этом организаторы квеста должны учитывать возрастные особенности учащихся.
7. *Принцип добровольности образовательных действий учащегося.*
8. *Принцип присутствия импровизационной экспромтной составляющей.* Педагог на протяжении всей игры может менять мизансцены, добавлять или убирать задания, важна естественность и позитивная эмоциональная окраска происходящего.

Алгоритм проведения квест-игры

1. Определить цели и задачи квест-игры.
2. Определить целевую аудиторию (педагоги, дети, родители), ресурсы, выбрать место проведения игры.
3. Определить количество команд.
4. Разработать легенду игры, ее формат и правила, написать сценарий (конспект).
5. Рассчитать количество организаторов и помощников.
6. Составить паспорт прохождения этапов или карту маршрута.
7. Подготовить задания, раздаточный материал, необходимое снаряжение и реквизит для квест-игры.
8. Проведение игры.
9. Обобщение и презентация результатов квест-игры.
10. Провести анализ полученных результатов.

Список использованной литературы

1. Быховский Я.С. Образовательные веб-квесты // Материалы международной конференции «Информационные технологии в образовании. ИТО-99». [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://ito.edu.ru/1999/III/1/30015.html>.
2. Дичковская И.М. Инновационные педагогические технологии: Учебное пособие. - К.: Академвидав, 2004. - 352 с. [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://banauka.ru/33.html>.
3. Каравка А.А. Урок как педагогическая информационная технология и дидактическая игра, направленная на овладение, определенными компетенциями / Каравка А.А. // Интернет-журнал «Мир науки». - 2015. - № 3. - с. 1-7. [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://mir-nauki.com/PDF/45PDMN315.pdf>.
4. Кузнецова Т.А. Технология веб-квеста как интерактивная образовательная среда // ИТО - Иваново - 2011 / Секция 2. [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://ito.edu.ru/2011/Ivanovo/II/II-0-12.html>.
5. Лопатников Л.И. Экономический и экономико-математический словарь. [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://lopatnikov.pro/>
6. Полат Е.С. Новые педагогические и информационные технологии в системе образования / Е.С. Полат. - М.: Издательский центр «Академия». - 2002. - с. 272.
7. Полат Е.С. Метод проектов в интернет-образовании / Полат Е.С., Иосо Рао. 2012. [Электронный ресурс]. Режим доступа: teacherikt.21306s11.edusite.ru.
8. Путешествие по Книжному океану: методические рекомендации для муниципальных детских библиотек по проведению квест-игры / БУКОО Библиотека им. М.М. Пришвина» / А.Г. Ноготкова. - Орел. - 2013. - 36 с.
9. Сокол И.Н. Квест: метод или технология? / И.Н. Сокол // Компьютер в школе и семье. - 2014. - № 2. - с. 28-32.
10. Сокол И.Н. Классификация квестов / И.Н. Сокол // Молодой ученый. - 2014. - № 6 (09). - с. 138-140.
11. Ушаков Д.Н. Толковый словарь русского языка. [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://www.dict.t-mm.ru/ushakov>.