

Управление образования Исполнительного комитета г. Казани Муниципальное
бюджетное учреждение дополнительного образования «Городской центр детского
технического творчества им. В. П. Чкалова» г. Казани



**Образовательный квест –
современная интерактивная технология**

Автор-составитель:
Шигабутдинова Г.Ф.

г. Казань
2024

Образовательный квест – современная интерактивная технология

За последние годы наблюдается снижение интереса детей к обучению и поэтому перед российским образованием стоит задача вернуть интерес к обучению и сформировать грамотного и духовно развитого человека, который сможет применить свои познания и в жизни.

Одним из наиболее эффективных способов побуждения детей к обучению, являются интерактивные технологии обучения, которые позволяют организовать всех участников образовательного процесса, использовать их творческие способности, осуществлять имеющиеся знания и навыки в практической деятельности: находить необходимую информацию, использовать различные информационные источники, запоминать, думать, судить, решать, организовывать себя в работе. К интерактивным технологиям обучения относятся: интерактивная игра, мастер-класс, проектная деятельность, создание проблемных ситуаций, экспериментирование и многое другое. Все эти формы могут существовать как отдельно взятые элементы, а также могут сочетаться между собой и варьироваться педагогом при планировании занятий.

Дословно с английского языка КВЕСТ - это «поиск», который может быть связан с приключениями или игрой; также служит для обозначения одной из разновидностей компьютерных игр. По-другому, квестовые игры называют - «игры разума» и секретики. 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.

В образовательном процессе квест - это специально организованный вид исследовательской деятельности. Образовательный квест - это своего рода проблема, которая ставится перед участниками, где они должны выполнить определенные задачи. В образовательном квесте есть элементы сюжета, ролевой игры, связанные с поиском и обнаружением информации для решения поставленных задач, в которой используются ресурсы какой-либо территории или информационные ресурсы. Образовательный квест, пользуется популярностью среди обучающихся благодаря неординарной организации образовательной деятельности и захватывающего сюжета.

Для достижения всех своих целей, герою квеста следует должным образом использовать предметы игрового мира. В квесте много различных подсказок, которые и помогают вам его решить, как справиться с той или иной возникшей трудностью. Таким образом, прохождение квеста чем-то напоминает решение своеобразной головоломки.

Актуальность использования квестов сегодня наглядна. Образование нового поколения требует использования в образовательном процессе технологий деятельностного типа. Преимуществом квест - занятий является использование активных методов обучения, позволяющих активно применять на практике ранее полученные знания и умения. Квест - занятия могут быть предназначены как для групповой, так и для индивидуальной работы.

Выполняя квест - проект, обучающийся учится формулировать проблему, планировать свою деятельность, критически мыслить, решать сложные проблемы, взвешивать альтернативные мнения, самостоятельно принимать продуманные решения, брать на себя ответственность за их реализацию.

В зависимости от сюжета квесты могут быть:

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

Элементы квеста являются:

1. Ясное вступление, где четко описаны главные роли участников или сценарий квеста, составлен предварительный план работы, сделан обзор всего квеста.
2. 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).
3. 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.
4. Описание процедуры работы, которую необходимо выполнить каждому участнику квеста при самостоятельном выполнении задания.
5. Руководство к действиям определяет, как организовать и представить собранную информацию. Оно может быть представлено в виде направляющих вопросов, организующих работу (например, связанных с определением временных рамок, общей концепцией, рекомендациями

по использованию электронных источников, представлением «заготовок» веб - страниц и др.

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

Этапы работы над веб - 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 и учить работе с компьютерными программами

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 веб - квестом происходит взаимное обучение членов команды умениям работы с компьютерными программами и Интернет. Команда совместно подводит итоги выполнения каждого задания, участники обмениваются материалами для достижения общей цели - создания сайта. На данном этапе решаются следующие задачи:

- поиск информации по конкретной теме;
- разработка структуры сайта;
- создание материалов для сайта;
- доработка материалов для сайта

3. Заключительный этап

Команда работает совместно, под руководством педагога, ощущает свою ответственность за опубликованные в Интернет результаты исследования. 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 педагог, так и обучающиеся путем обсуждения или интерактивного голосования.

Работа в таком варианте проектной деятельности, как квест, разнообразит процесс обучения, сделает его живым и интересным.

А полученный опыт принесет свои плоды в будущем, потому что при работе над этим проектом развивается ряд компетенций:

- использование информационных технологий для решения поставленных задач (в т.ч. для поиска необходимой информации, оформления результатов работы в виде компьютерных презентаций, веб - сайтов, флеш - роликов, баз данных и т.д.);

- самообучение и самоорганизация;
- работа в команде (планирование, распределение функций, взаимопомощь, взаимоконтроль);
- умение находить несколько способов решений проблемной ситуации, определять наиболее рациональный вариант, обосновывать свой выбор;
- навык публичных выступлений (обязательно проведение предзащит и защит проектов с выступлениями авторов, с вопросами, дискуссиями).

Квест как образовательная технология опирается на такой подход к обучению, в процессе которого происходит конструирование нового. Согласно данному подходу педагог является консультантом, организатором и координатором проблемно-ориентированной, исследовательской, познавательной деятельности детей.