

## Образовательный квест как эффективная технология обучения

Добрый день, уважаемые коллеги. Информация, которую мы вам представляем, будет полезна для тех, кто любит вместе с детьми не только учиться, но и развлекаться (всегда с пользой).

Слайд № 1



В начале нужно сказать, что в Центре детского творчества проводятся квесты. Начинали мы с марафонов, теперь марафоны перешли в форму квестов, в 2023 году мы провели два квеста: квест-игра «Будь здоров», квест-игра «Пожарное дело – спасение людей!».

Каждый раз убеждаемся, что это актуально, и мы ищем новые походы к работе в данном направлении.

Слайд № 2

### **Квест, а, м.**

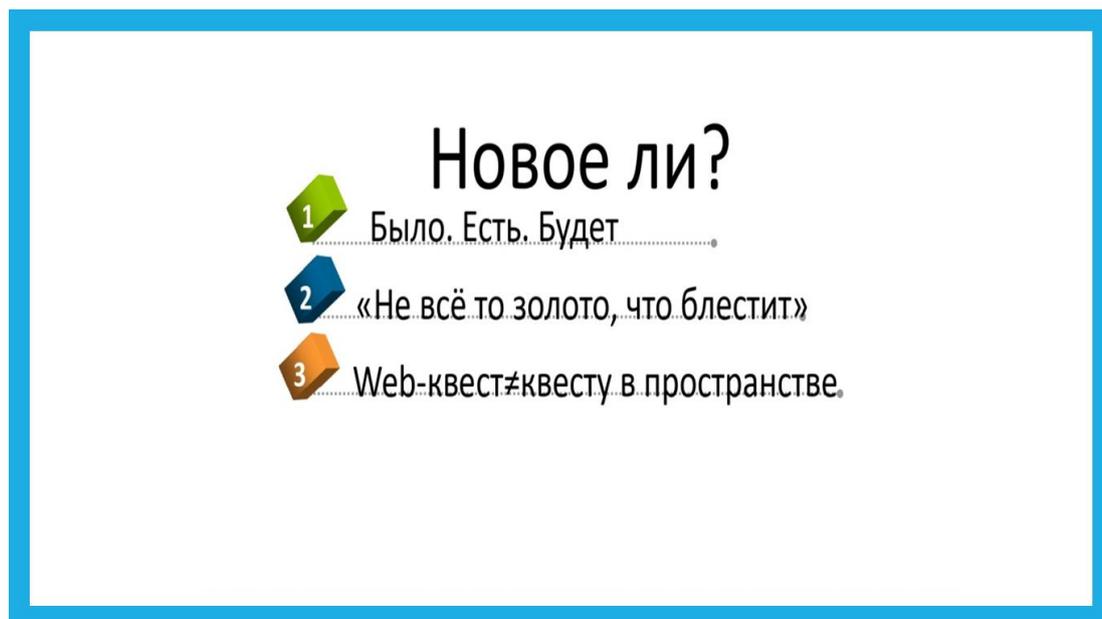
€ англ. quest букв. '**поиск**'.

1. Жанр литературных произведений, фильмов, а также компьютерных игр, требующих от участников решения логических задач для продвижения по сюжету; литературное произведение, фильм, игра в этом жанре, а также сама такая задача.
  2. Жанр командных интеллектуально-подвижных игр, включающих элементы городского ориентирования; игра в этом жанре.
  3. То же, что автоквест - автомобильное ориентирование на местности.
- (Толковый словарь русского языка XXI века)

В переводе с английского квест – это поиск. Слово это многозначное. Нас интересует это слово в значении – квест как жанр командной интеллектуальной игры.

Мы поговорим о том, как провести квест в образовательном учреждении, кто это может проводить, насколько это будет эффективно, как создать некую универсальную модель, чтобы не только мы с вами могли написать подобного вида игру, но и учащиеся.

Слайд № 3



Последние десять лет понятие «квест» звучит открыто. До этого о квестах не говорили, но сама форма и сама технология известны очень давно. Эта технология была, есть и будет, она проверена временем. Значит, она будет работать и сегодня.

Важно заметить, что не все то квест, что квестом называется сегодня. Под этим словом скрывают любую игру, игру по станциям. Обратим ваше внимание на то, что квест в переводе – поиск. Значит, просто отдельные задания разной тематики квестом являться не будут. В игре должна быть общая цель, общая задача, общая идея, какой-то результат, к которому мы с детьми должны прийти, проходя отдельного вида этапы.

Еще один момент обозначим, что в веб-квест, то есть квест в интернет пространстве, не равен квесту в реальном пространстве. Веб-квест - это тоже интересно, но мы сегодня поговорим о квесте, где дети смогут реально общаться, выполнять задания и находиться вместе.

Для того чтобы понять почему эта технология нам подходит, постараемся ответить на несколько вопросов.

Слайд № 4

## Почему?

- ✓Интересно
- ✓Современно
- ✓Универсально
- ✓Творчески
- ✓Соответствует ФГОС
- ✓Подходит для любого возраста

Первый вопрос «Почему?». Почему к этой технологии мы приходим?

Во-первых, это интересно. Интересное задание, игровая форма всегда интересны нашим детям.

Следующий момент – это современно. Квест – это модно, отвечает различным современным требованиям и трендам.

Квест - это универсально, потому что эта технология, которая будет подходить для обучения всех возрастов. Подойдет, если мы работаем не со школьниками, а со студентами или педагогами. Универсальность относится не только к возрасту, но и к месту проведения.

Квест – это творчески, потому что это помогает знакомый материал преподнести в совершенно другой форме. Также это соответствует Федеральному государственному образовательному стандарту , потому что мы знаем, что основная мысль его – готовых знаний нет, а в квесте как раз они находятся.

Слайд № 5

## Что?

- ✓Квест по определённой предметной теме
- ✓Квест по отдельному предмету
- ✓Квест, посвящённый событию
- ✓Квест по воспитательной работе
- ✓Квест на внеурочной деятельности
- ✓Метапредметный квест

Второй вопрос – это вопрос «Что?». Направления, в каких направлениях можно использовать квест.

Во-первых, у нас может быть квест по определённой предметной теме (литература, история, математика и т.д.). Мы можем найти эту тему в нашем планировании, для которой эта форма работы будет возможна.

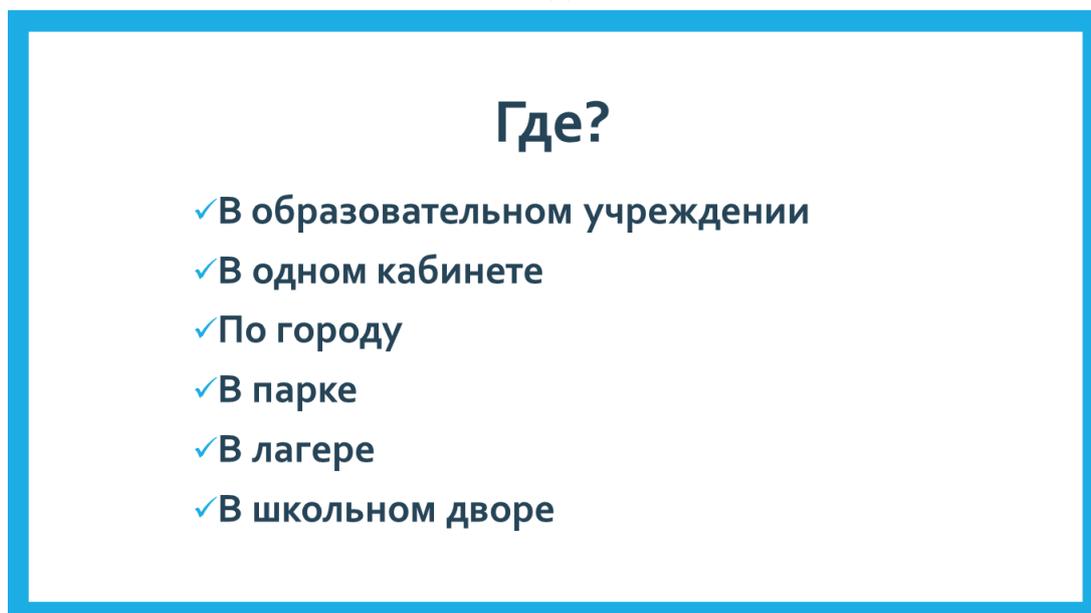
В квесте по отдельному предмету вопросы могут быть из разных областей данного предмета, разные темы. Это может быть обобщающая игра, игра-повторение.

Квест, посвященный какому-либо событию, мы можем провести на классном часе, внеурочном мероприятии, на каких-то других мероприятиях.

Квест по воспитательной работе - это квест на внеурочной деятельности. Эти занятия подразумевают не просто передачу знаний, а интересное взаимодействие с нашими учениками, поэтому квест отлично подойдет.

Для проведения метапредметного квеста, мы определяем и объединяем несколько предметов.

#### Слайд № 6



Вопрос «Где?». Он определяет место проведения квеста.

Мы можем провести его в образовательном учреждении (по всей школе, в нескольких кабинетах, на нескольких этажах), в одном кабинете, по городу или в парке, на пришкольном участке, в лагере.

Слайд № 7

## Кто? – Для кого?

- ✓ Учитель(я) – ученикам
- ✓ Старшеклассники – ученикам среднего и младшего звеньев
- ✓ Ученики данного класса – ученикам данного класса
- ✓ Ученики одной школы – ученикам другой школы
- ✓ Родители - детям
- ✓ Дети - родителям
- ✓ Дети – учителям
- ✓ Учитель(я) - родителям

Следующие два вопроса: «Кто?» и «Для кого?». На данном слайде показаны варианты комбинаций организаторов и участников квеста.

Когда дети организывают квест, это раскрывает их творческие способности, они могут подтянуть свои результаты. Еще интересно получилось бы, если бы ученики учителям на День самоуправления организовали квест. Или можно организовать квест для родителей и донести в необычной форме важную информацию. При этом в любом случае, квест положительно скажется на эмоциональном фоне участников и организаторов.

Слайд № 8

## Когда?

- ✓ На уроке(ах)
- ✓ После уроков
- ✓ На внеурочной деятельности
- ✓ В выходные дни
- ✓ На каникулах

Следующий вопрос «Когда?».

Мы можем провести квест на уроке(ах), после них, на внеурочной деятельности, в выходные дни, на каникулах.

### Слайд №9

## Зачем?

- ✓ **Повышение мотивации**
- ✓ **Создание ситуации успеха для каждого ребёнка**
- ✓ **Развитие социально полезной формы досуга**
- ✓ **Сплочение детского коллектива**
- ✓ **Обучение командной работе**
- ✓ **Эффективное обучение**

И еще один вопрос «Зачем?». Зачем нам нужна эта технология?

Во-первых, она повышает мотивацию, потому что ребенок может ощутить ситуацию успеха. Здесь ему не сразу, может быть, поставят отметку, здесь он играет, но тем не менее получает знания, вспоминает какие-то вещи, узнает что-то новое. Может быть, этот ребенок в классе не очень активен, а здесь, находясь в ситуации со своими одноклассниками или ребятами-старшеклассниками, которые проводят квест, этот ребенок раскрывается по-новому.

Сплочение детского коллектива – это очень правильный и важный момент. И если мы говорим о том, что наши дети «пропадают в телефонах», то как раз нужно проводить такие мероприятия, как образовательный квест. Тогда дети смогут сплотиться друг с другом и обучиться командной работе, а это как никогда важно и злободневно. Поэтому квест в реальном пространстве сейчас так важен.

Здесь еще важно сказать, что квест способствует эффективному обучению, потому что нацелен на результат.

## Слайд № 10

Перемещение	Связь	Этапы
<ul style="list-style-type: none"><li>Хаотично</li><li>Маршрутный лист</li><li>Пейджер</li><li>Загадка как путь к новому этапу</li><li>Разное время старта</li><li>Не перемещаемся</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Задание, которое можно будет выполнить, только пройдя все этапы</li><li>Детективная история (преступник, алиби, мотивы, улики)</li><li>Подсказки, которые приведут к общему результату</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Ответь. Скажи</li><li>Смотри. Найди</li><li>Собери. Систематизируй</li><li>Соотнеси. Распредели</li><li>Поставь. Сыграй</li><li>Исправь. Отредактируй</li><li>Проектируй. Создавай</li><li>Запомни. Воспроизведи</li><li>Отгадай. Расшифруй</li><li>Сочини. Напиши</li><li>Нарисуй. Представь</li></ul> <p>! Не обязательно использовать все ходы в одном квесте ! Можно объединять ходы</p>

И последний, пожалуй, самый важный вопрос «Как?». Как нам составить квест?

На данном слайде мы видим три столбца.

В первом столбце виды перемещения, каким образом участники будут перемещаться от этапа к этапу:

- Хаотично

В данном варианте передвижения есть список этапов, участники приходят на тот этап, который на данный момент свободен). Трекер (ответственный за данный этап) приглашает команду.

- Маршрутный лист

У каждой команды есть определенный маршрут (система, схема), по которому она двигается.

- Пейджер

Пейджер – это человек в команде, который каждый раз после прохождения этапа приходит к организатору и узнает, какой следующий этап предстоит.

- Загадка

Отгадав загадку (решив пример, разгадав ребус), которую получили после прохождения этапа, получают название этапа или номер кабинета, где должны пройти следующий этап.

- Разное время старта

Команды стартуют с временным интервалом. Здесь нужно обратить внимание на то, чем будут заниматься команды, пока ждут своей очереди. Можно занять их время, заданием (блиц-опрос, кроссворд).

- Не перемещаемся

В кабинет приходят трекеры и проводят этапы или один трекер проводит все этапы.

Квест – это поиск, общая цель, а значит между этапами должна быть связь. Во втором столбце мы можем увидеть какой может быть эта связь.

Последний столбец разработала, составила Честных Олеся Евгеньевна, по вебинару которой составлен этот доклад. Здесь список из одиннадцати позиций, который каждый из нас и каждый из наших ребят сможет использовать для создания квеста.

В практике случается, что вроде бы и игра интересная, и вроде бы связь есть, и это квест, и образы яркие, а вот этапы однотипные. На одном этапе ищем буквы, на другом мы ищем предметы, на третьем – слова. У ребенка теряется интерес потому, что этапы вроде бы о разном, а на самом деле методы одни и те же.

Каждую позицию, каждый ход можно использовать не более одного раза. Можно использовать не все эти позиции. Можно комбинировать эти ходы, когда мы сначала что-то нашли, открыли, а там еще какие – то вопросы, на которые мы начинаем отвечать.

- «Ответь. Скажи»

Это любые вопросы, тесты, блицы, хитрые вопросы, кроссворды, вопросы по видео, фото. То есть это то, на что мы отвечаем на что-либо с вариантами или без вариантов.

- «Смотри. Найди»

Здесь мы можем применять все, что связано с поиском в помещении или не в помещении. Мы должны найти все, что касается заданной темы: детали пазла, артефакты, предметы, которые будем дальше использовать. Но искать можно не только в помещении, искать можно в тексте. Например, имена существительные, названия животных или какие-нибудь числа.

- «Собери. Систематизируй»

Слова, картинки, которые нужно распределить по группам (животных – по месту обитания, имена существительные).

- «Соотнеси. Распредели»

Например, нам даны произведения с одной стороны, с другой стороны – авторы, нужно их соотнести.

- «Поставь. Сыграй»

В этом блоке собраны задания, где нужно сделать какую-то определенную инсталляцию: поставить кусочек из какой-нибудь пьесы, сделать рекламу того или иного процесса, события, показать ту или иную историческую картину, нужно взять картинку и оживить ее. Это все пантомимы, сценки в различных жанрах.

- «Исправь. Отредактируй».

В этом ходе нужно исправлять ошибки: речевые, грамматические и т.д.. Но могут быть ошибки фактические – это подходит к любому предмету. Могут быть ошибки нравственного характера – это уже работа воспитательная.

- «Проектируй. Создавай»

Здесь можно заполнить информационную карту проекта, можно создать проект для какого-то мероприятия, можно создать проект страницы литературного героя в социальных сетях.

- «Запомни. Воспроизведи»

Этот ход связан со всем, что связано с только что полученными знаниями, с проверкой внимательности.

- «Отгадай. Расшифруй»

Шарады, ребусы, шифры. Здесь участникам квеста нужно проявить логические способности. Например, из смайликов составлена предложение или фраза и его нужно расшифровать.

- «Сочини. Напиши»

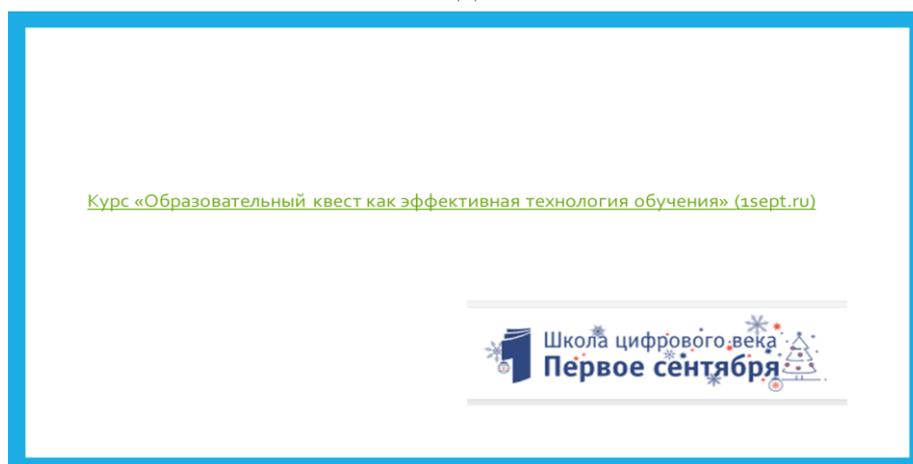
Акrostихи, буриме или отдельные слова, из которых нужно составить текст.

- «Нарисуй. Представь»

В этом блоке нужно создать какой-то зрительный образ и презентовать его. Например, «Спортивные алфавит»: нужно придумать на каждую букву спортивный термин, нарисовать, потом об этом рассказать, презентовать это.

Можно провести эти этапы в обычной игре по станциям, где эти этапы не связаны общей целью.

### Слайд №11



Мы кратко представили универсальный алгоритм создания квестов. Рекомендуем ознакомиться с вебинаром Честных Олеси Евгеньевны, где более детально раскрыта эта информация ([Образовательный квест как эффективная технология обучения \(1sept.ru\)](http://1sept.ru)).