



# **Квест-технология в экологическом воспитании**

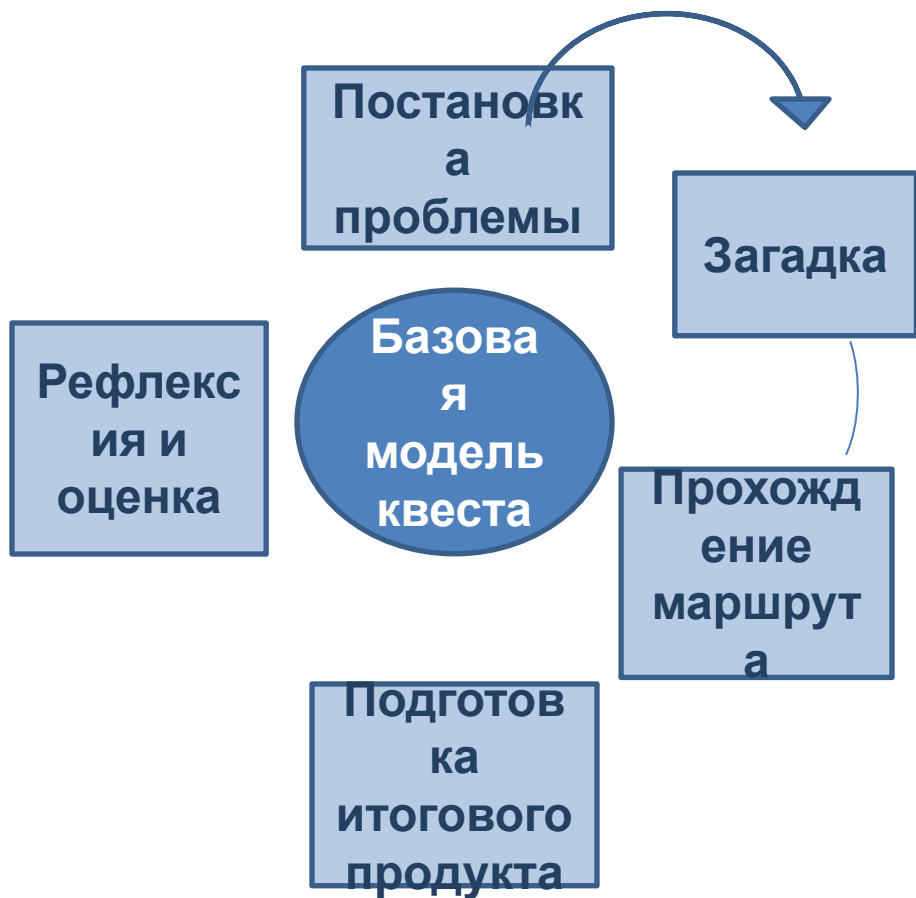
# Что такое Квест и как его создать?

- **Квест** (приключенческая игра) — один из основных жанров игр, требующих от игрока решения умственных задач для продвижения по сюжету. Сюжет может быть predetermined или же давать множество исходов, выбор которых зависит от действий игрока.
- **Квест** - это логическая командная игра, которая проходит по заранее определенному сценарию

# Сценарий квеста

- В среднем играют 10-12 команд, каждая состоит из 5-6 игроков, которые выбирают капитана, в чьи обязанности входит поддерживать связь с координатором игры, то есть с вами.
- Сценарий содержит в себе описание маршрута, по которому проходят команды. Маршрут состоит из ряда контрольных точек, на которых вы оставляете для игроков задания-головоломки. Разгадка содержит информацию о следующей контрольной точке, в которой нужно найти и разгадать следующую головоломку, и так далее, пока команда не достигнет финиша. Участникам победившей команды выдаются недорогие памятные призы.
- Чем интереснее будет сценарий квеста, тем большим успехом будут пользоваться ваши игры. Если сценарий будет скучным - игру не спасут ни клоуны, ни гидроциклы.

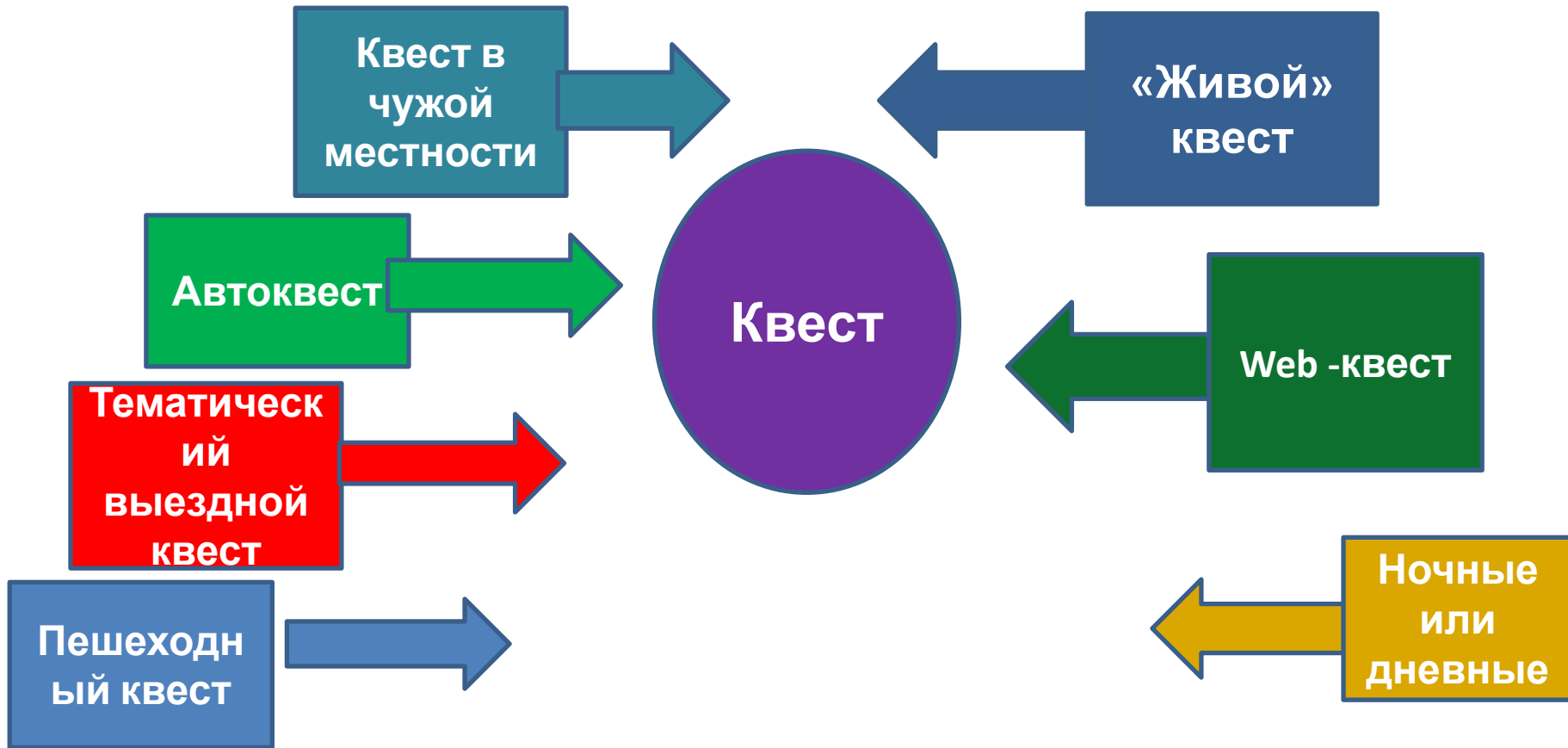
Quest в переводе с английского языка - продолжительный целенаправленный поиск, который может быть связан с приключениями или игрой; также служит для обозначения одной из разновидностей компьютерных игр



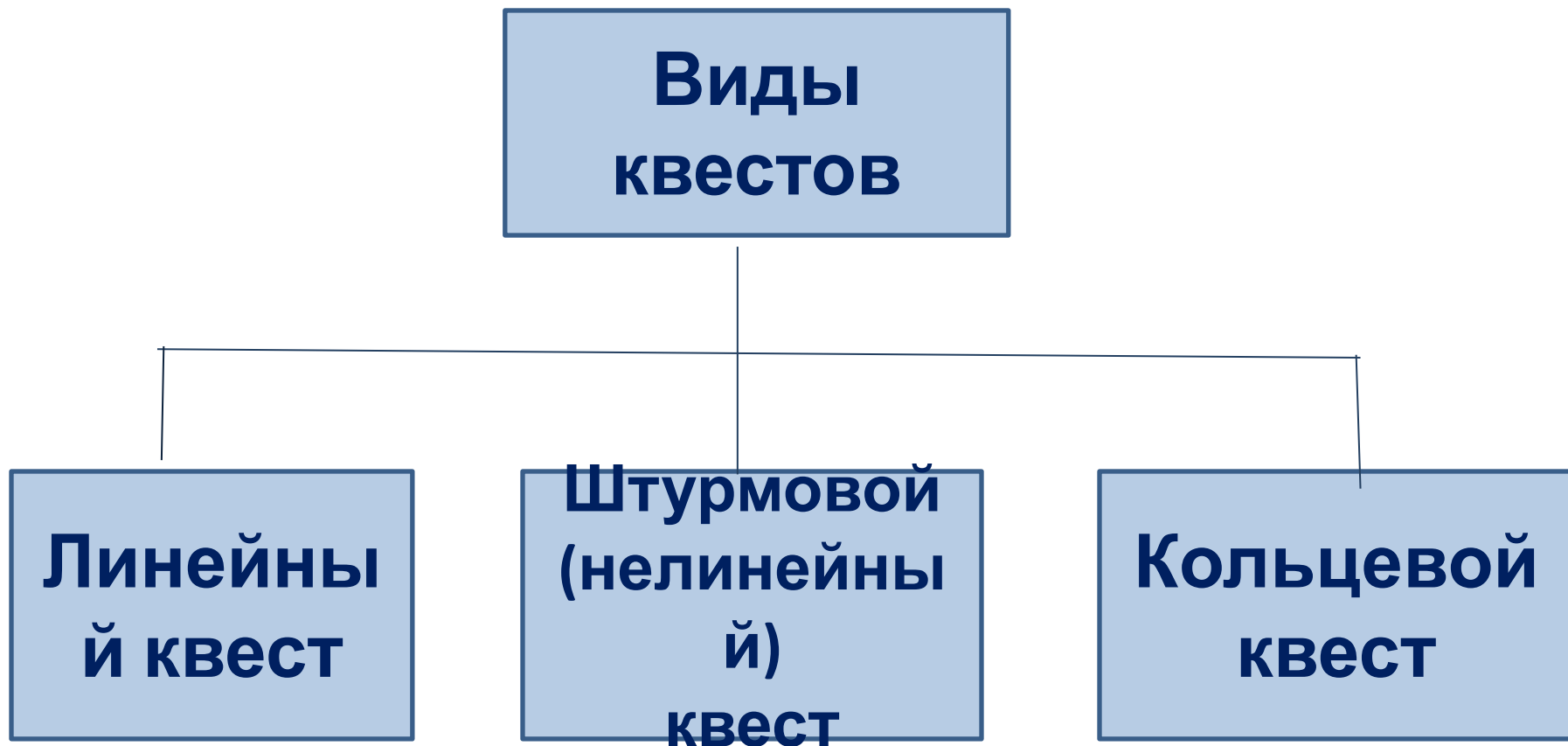
**Быховский Я. С.**

- Квест – это разновидность игр, требующих от игрока решения умственных задач для продвижения по сюжету.
- Квест в педагогике – это выполнение проблемного задания с элементами игры .

# Квесты бывают разные....



# Виды квестов по структуре сюжета



## Виды квестов по структуре сюжета

- линейные (решение одной задачи дает возможность решать следующую);
- штурмовые (с помощью контрольных подсказок участник сам выбирает способ решения задачи);
- кольцевые (по сути, тот же линейный квест только для нескольких команд, стартующих из разных точек).

# Развивающая роль КВЕСТОВ

Переоценить ее достаточно трудно. Это игры, в которых задействуются одновременно и интеллект участников, и их физические способности. Например, для выполнения миссий квеста команде необходимо будет:

- Проявить находчивость, чтобы выявить наименее затратные по времени и имеющимся ресурсам способы прохождения этапов миссии;
- Потренировать собственную память и внимательность;
- Проявить смекалку и сообразительность для того, чтобы решить загадки и ребусы во время прохождения некоторых этапов.
- Квесты отлично справляются и с командообразованием, ведь участникам нужно:
  - Оперативно и в полевых условиях выделить в команде людей, ответственных за выполнение разных задач (кто-то решает интеллектуальные загадки, кто-то – преодолевает физические препятствия, кто-то координирует их работу, кто-то помогает и вдохновляет словами поддержки и т.п.);
  - Наладить успешное взаимодействие в команде: прочувствовать и сформировать взаимовыручку, распределение обязанностей и взаимозаменяемость при необходимости, причем для каждого этапа распределение обязанностей может быть разным.
- Научиться без паники мобилизоваться и очень быстро решать нестандартные задачи, с которыми в обычной жизни участники вряд ли сталкивались;
- Выявить лидера.



# Принцип квестов

- - найди---> получи награду,
- - найди---> принеси---> получи награду,
- - найди---> сообщи ---> получи награду,
- - принеси/отнеси---> получи награду,

# Задания для квеста

- Существуют три основных типа заданий (все остальное – это их комбинации):
- а. **Исследовательские** Участнику нужно найти информацию «В этом школьном помещении вы должны узнать, какие виды животных и растений обитают на территории Самарской области. Что это за помещение и опишите по 2-3 видов каждого из названных царства организмов?»
- б. **Соревновательные** Участнику нужно как можно быстрее выполнить задание «Сопоставить личности ученых-биологов и их деятельность. На это задание у вас 5 минут»
- с. **Ребусы** Нужно разгадать загадку-подсказку о месте в школьном коридоре, где вы получите следующее задание-
- Я знаю – город будет,  
я знаю, саду - цвести,  
когда такие люди  
у нас в Кротовке есть!

# Метки

- После этого оживляем придуманный сценарий, добавляя метки.
- Метка – это заметный объект или надпись, за которую можно зацепиться при составлении задания или ответа на задание.
- Например: 1. «Что изображено на обложке книги, стоящей на 3-ей полке в библиотеке»  
2. «От дерева с дуплом в виде кленового листа сделайте три шага на Север и копайте»

# Инструменты для создания квестов

- [GPS-навигатор](#) для поиска объектов
- [Геосервисы](#) для создания заданий
- [QR коды](#) для загадочности заданий
- [Сетевые сервисы Веб 2.0.](#) для оформления итогов приключения
- Хорошее настроение

# Начальный этап

## Деятельность педагога

Определяет цели и задачи квеста, целевую аудиторию, количество участников, сюжет и форму квеста, пишет сценарий, определяет необходимое пространство и ресурсы, количество помощников, организаторов, назначает дату и интригует участников.

## Деятельность ученика

Знакомятся с основными понятиями по выбранной теме, материалами аналогичных проектов. Распределяются роли в команде: по 1-5 человек на 1 роль

# Ролевой этап

## Деятельность педагога

Помогает в осуществлении выбора учащимися; координирует деятельность учащихся при решении поставленной проблемы; оказывает методическое сопровождение при работе над квестом

## Деятельность ученика

Индивидуальная работа 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 умениям работы с компьютерными программами и Интернет. Команда совместно подводит итоги выполнения каждого задания, участники обмениваются материалами для достижения общей цели.

# Заключительный этап

## Деятельность педагога

напоминает сообщенные в начале занятия критерии и параметры оценки квеста, совместно с учащимися заслушивает отчеты групп о проделанной работе (рассказ о сделанных презентациях)

## Деятельность ученика

Команды представляют результаты своей работы в форме презентации или сайта, участвует в оценивании работы по заранее определенным учителем критериям. По результатам исследования

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 учитель, так и учащиеся путем обсуждения или интерактивного голосования.

# Плюсы и минусы игр-

## квестов

### Плюсы игр-квестов

- необычность формата мероприятия: по сравнению с обыкновенными классными часами или занятиями такое времяпрепровождение подразумевает активность каждого участника;  
- благодаря этой самой

### Квест-игры имеют определенные минусы:

- - к ним нужно готовиться заранее и достаточно серьезно, проявив максимум креатива;



# Как подготовить квест

1. Положение о проведении квеста, правила игры
2. Интересный захватывающий сценарий с кроссвордами, загадками, ребусами, ролевыми сюжетами
3. Формирование команд, распределение ролей между игроками
4. Описание маршрута по которому будут проходить команды. Подготовка карт маршрутов для команд
5. Продумывание системы оценивания
6. Расчет времени игры. Не более 3 часов
7. Продумывание вопросов безопасности игры
8. Подготовка правил и памяток игры
9. Продумывание вопросов обратной связи с командами

Веб-квест-технология (анг. «quest» - поиск) разработана профессором Университета Сан-Диего (США) Берни Доджем в 1995 году как способ организации поисковой деятельности в учебном процессе, при которой учащимися используется информация из интернет-

### ИСТОЧНИКОВ

- Веб – квест - это сайт или задание в сети Интернет, с которым работают учащиеся, выполняя ту или иную учебную задачу.
- Разрабатываются такие веб-квесты для максимальной интеграции Интернета в различные учебные предметы на разных уровнях обучения в учебном процессе.
- Они охватывают отдельную проблему, учебный предмет, тему, могут быть и межпредметными.
- Особенностью образовательных веб-квестов является то, что часть или вся информация для самостоятельной или групповой работы учащихся с ним находится на различных веб-сайтах.
- Кроме того, результатом работы с веб-квестом является публикация работ учащихся в виде веб-страниц и веб-сайтов (локально или в Интернет)» (Быховский Я.С. «Образовательные веб-квесты»).

# Процесс создания веб-квеста

- Выбор темы
- выбор Интернет-сервиса и дизайна
- подбор заданий, веб ресурсов, планируемых результатов
- наполнение веб-квеста содержанием

# Формы web-квеста

- Создание базы данных по проблеме, все разделы которой готовят ученики.
- Создание микромира, в котором учащиеся могут передвигаться с помощью гиперссылок, моделируя физическое пространство.
- Написание интерактивной истории (ученики могут выбирать варианты продолжения работы; для этого каждый раз указываются два-три возможных направления; этот прием напоминает знаменитый выбор дороги у дорожного камня русскими богатырями из былин).
- Создание документа, дающего анализ какой-либо сложной проблемы и приглашающий учащихся согласиться или не согласиться с мнением авторов.
- Интервью on-line с виртуальным персонажем. Ответы и вопросы разрабатываются учащимися, глубоко изучившими данную личность. Данный вариант работы лучше всего предлагать не отдельным ученикам, а мини-группе, получающей общую оценку (которую дают остальные учащиеся и учитель) за свою работу.

# Интернет-ресурсы

- ФГОС - <http://минобрнауки.рф/documents/336> (Министерство образования и науки РФ)
- Андреева М. В. Технологии веб-квест в формировании коммуникативной и социокультурной компетенции // Информационно-коммуникационные технологии в обучении иностранным языкам. Тезисы докладов I Международной научно-практической конференции. М., 2004.
- Быховский Я.С. Образовательные ВЕБ-КВЕСТЫ, М.: Из-во МГУ, 2000
- Николаева Н. В. Образовательные квест-проекты как метод и средство развития навыков информационной деятельности учащихся // Вопросы Интернет-образования. 2002, № 7. - [http://vio.fio.ru/vio\\_07](http://vio.fio.ru/vio_07)
- Новикова А.А., Федоров А.В. Медиаобразовательные квесты // Инновации в образовании. 2008. № 10. С.71-93.
- Осяк С.А., Султанбекова С.С., Захарова Т.В., Яковлева Е.Н., Лобанова О.Б., Плеханова Е.М. ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЙ КВЕСТ – СОВРЕМЕННАЯ ИНТЕРАКТИВНАЯ ТЕХНОЛОГИЯ // Современные проблемы науки и образования. – 2015. – № 1-2.
- Вебинар "Живые" квесты в образовании  
[https://www.youtube.com/watch?v=\\_P30Ew9tLws](https://www.youtube.com/watch?v=_P30Ew9tLws)



**Благодарим за внимание!**