



# **Квест-технология в ЭКОЛОГИЧЕСКОМ ВОСПИТАНИИ**

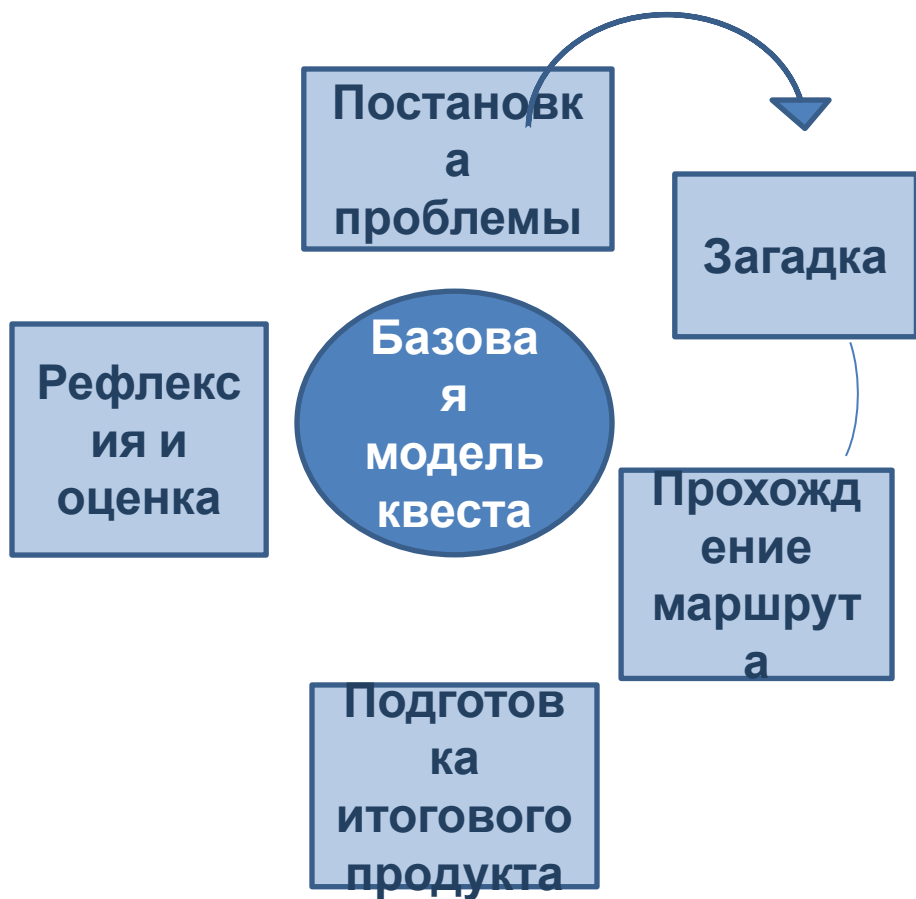
# Что такое Квест и как его создать?

- 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.

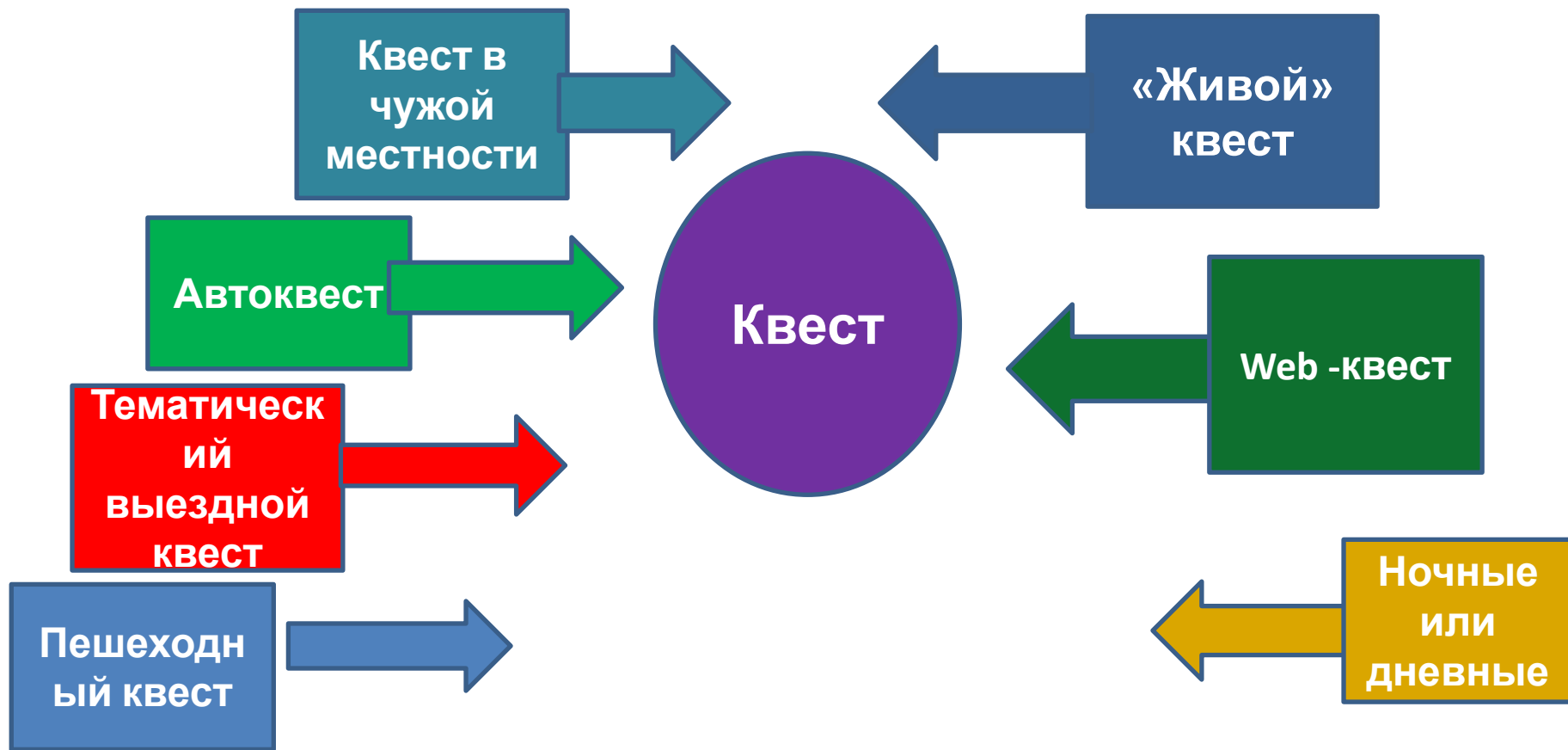
Quest в переводе с английского языка - продолжительный целенаправленный поиск, который может быть связан с приключениями или игрой; также служит для обозначения одной из разновидностей компьютерных игр



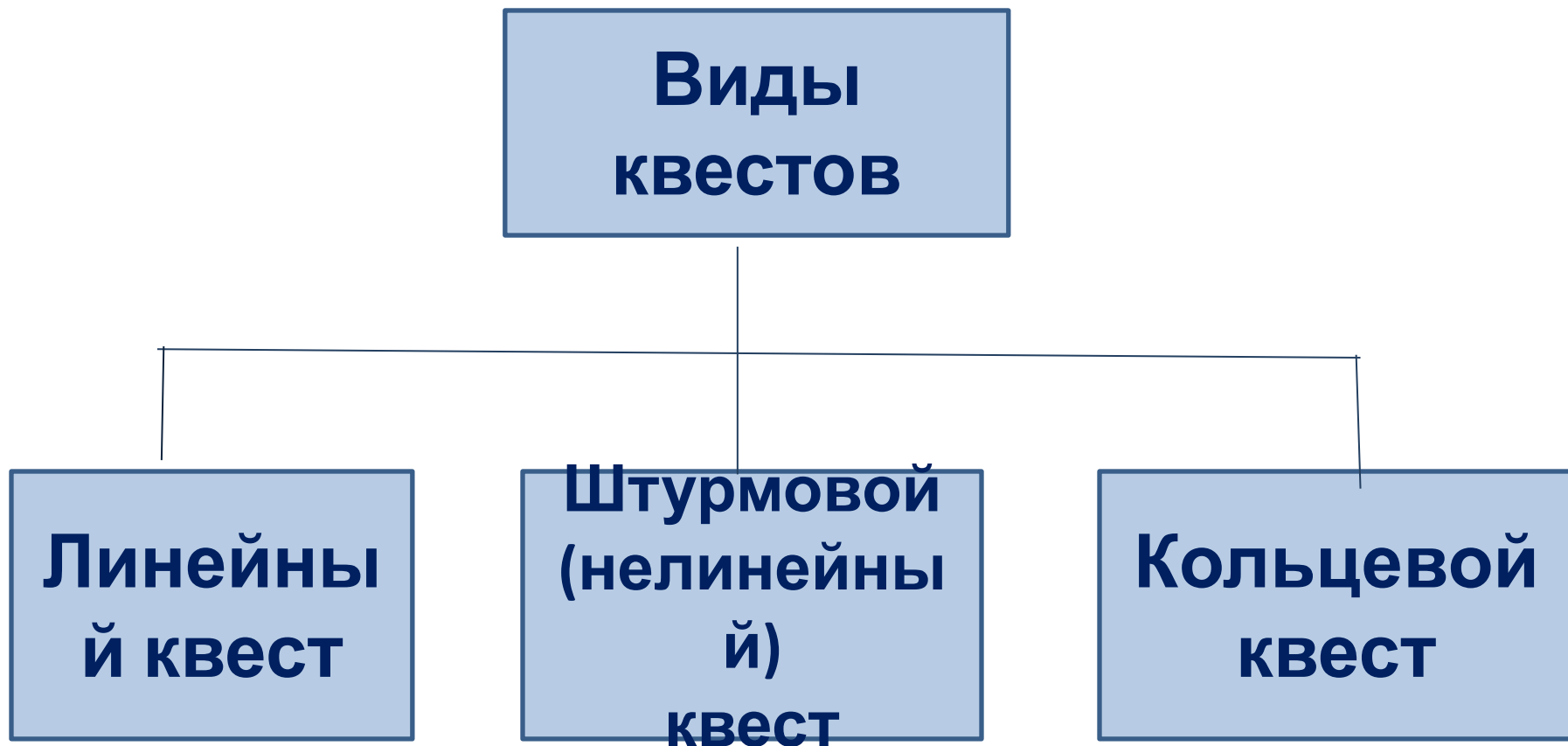
**Быховский Я. С.**

- 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 - цвeсть,  
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!**