Колесникова Наталья Александровна

МОУ СШ № 72 Краснооктябрьского района г.Волгограда

Учитель математики, физики и информатики

**Образовательный квест, как интерактивная образовательная среда процесса обучения в рамках реализации ФГОС**

 На современном этапе развития образовательной системы появляются новые технологии и деятельностные формы взаимодействия с обучающимися, в основе которых лежит их активизация и включение в образовательный процесс. Наиболее востребованными становятся интерактивные формы, позволяющие задействовать всех участников образовательного процесса, реализовать их творческие способности, воплощать имеющиеся знания и навыки в практической деятельности. К таким формам организации образовательной деятельности относятся интерактивная игра, мастер-класс, проектная деятельность, создание проблемных ситуаций, экспериментирование и многое другое. Все эти формы могут существовать как отдельно взятые элементы, а могут сочетаться между собой и варьироваться педагогом при планировании учебных занятий. Особенно хорошо они сочетаются в квест-технологии, или как еще называют образовательный квест, который пользуется популярностью у подростков и взрослых благодаря неординарной организации образовательной деятельности и захватывающего сюжета.

Квест (англ. Quest) - «поиск, предмет поисков, поиск приключений». В мифологии и литературе понятие «квест» изначально обозначало один из способов построения сюжета - путешествие персонажей к определенной цели через преодоление трудностей. Сегодня понятие «квест» у подростков ассоциируется с компьютерной игрой, в которой управляемый игроком герой продвигается по сюжету и взаимодействует с игровым миром посредством применения предметов, общения с другими персонажами и решения логических задач. Квест — это еще и интеллектуально-экстремальный вид игр на улицах города и за его пределами, приключенческая игра, которая имеет сюжетную линию, для прохождения которой необходимо решить несколько логических задач.

В образовательном процессе квест  - это специальным образом организованный вид исследовательской деятельности, для выполнения которой обучающиеся осуществляют поиск информации по указанным адресам, включающий и поиск этих адресов или иных объектов, людей, заданий и пр. В зависимости от сюжета квесты могут быть:

* Линейными (в которых игра построена по цепочке: разгадав одно задание, участники получают следующее, и так до тех пор, пока не пройдут весь маршрут);
* Штурмовыми ( 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.

При подготовке и организации образовательных квестов необходимо определить цели и задачи, которые ставит перед собой организатор, учитывая категорию участников (дети, родители), то пространство, где будет проходить игра и написать сценарий. Самое главное - заинтересовать участников. Детей заинтриговать значительно легче, чем взрослых (родителей, педагогов), поэтому очень важно продумать этот момент, чтобы родители стали партнерами и активными участниками, т.к. это является одной из главных задач, которая прописано в «Законе об образовании».

Структура образовательного квеста может быть следующей:

1. Введение (в котором прописывается сюжет, распределяются роли).

2. Задания (этапы, вопросы, ролевые задания).

3. Порядок выполнения (бонусы, штрафы).

4. Оценка (итоги, призы).

Педагогу, разрабатывающему квест, необходимо определить:

* + цели и задачи квеста;
	+ целевую аудиторию и количество участников;
	+ сюжет и форму квеста, написать сценарий;
	+ определить необходимое пространство и ресурсы;
	+ количество помощников, организаторов;
	+ назначить дату;
	+ как заинтриговать участников.

Таким образом, образовательный квест, как вид интерактивных технологий, позволяет решить следующие задачи: образовательную - вовлечение каждого ребёнка в активный познавательный процесс (организация индивидуальной и групповой деятельности школьников, выявление умений и способностей работать самостоятельно по какой-либо теме); развивающую - развитие интереса к предмету, творческих способностей, воображения учащихся; формирование навыков исследовательской деятельности, умений самостоятельной работы с информацией, расширение кругозора, эрудиции, мотивации; воспитательную - воспитание личной ответственности за выполнение задания, воспитание уважения к культурным традициям, истории, краеведению, здоровьесбережение и здоровьесозидание.

 Образовательный квест – это совершенно новая форма обучающих и развлекательных программ, с помощью которой дети полностью погружаются в происходящее, получают заряд положительных эмоций и активно включаются в деятельность, ведь что может быть увлекательнее хорошей игры? Живой квест не только позволяет каждому участнику проявить свои знания, способности, но и способствует развитию коммуникационных взаимодействий между игроками, что стимулирует общение и служит хорошим способом сплотить играющих. В квестах присутствует элемент соревнования, а также эффект неожиданности (неожиданная встреча, таинственность, атмосфера, декорации). Они способствуют развитию аналитических способностей, развивают фантазию и творчество, т.к. участники могут дополнять живые квесты по ходу их прохождения. Использование квестов позволяет уйти от традиционных форм обучения детей и значительно расширить рамки образовательного пространства.

Сейчас в учебных заведениях становится популярным такой вид деятельности как веб-квест, т.к. большинство учащихся свободно пользуются современными информационными технологиями, что упрощает для них процесс поиска информации, обработки ее и предоставления в различных формах. Особенностью образовательных веб-квестов является то, что часть или вся информация для самостоятельной или групповой работы учащихся с ним находится на различных сайтах. Кроме того, результатом работы с веб-квестом является публикация работ учащихся в виде веб-страниц и веб-сайтов (локально или в Интернет). 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.

Берни Додж выделяет три принципа классификации веб-квестов:

1. По длительности выполнения.

2. По предметному содержанию.

3. По типу заданий, выполняемых участниками.

По длитильности выполнения различают два типа веб-квестов: кратковременный (цель: углубление знаний и их интеграция, рассчитаны на 1-3 занятия) и длительный (цель: углубление и преобразование знаний учащихся, рассчитаны на длительный срок).

По предметному содержанию различают монопроекты (охватывают отдельную проблему, тему или учебный предмет) и межпредметные.

По типу заданий, которые выполняют участники веб-квесты делятся:

* + пересказ предполагает демонстрацию понимания темы на основе представления материалов из разных источников в новом формате: создание презентации, плаката, рассказа;
	+ планирование и проектирование включает разработку плана или проекта на основе заданных условий;
	+ самопознание направлено на исследование любых аспектов личности;
	+ компиляция подразумевает трансформацию формата информации, полученной из разных источников: создание книги кулинарных рецептов, виртуальной выставки, капсулы времени, капсулы культуры;
	+ творческое задание – это творческая работа в определенном жанре - создание пьесы, стихотворения, песни, видеоролика;
	+ аналитическая задача предполагает поиск и систематизацию информации;
	+ детектив, головоломка, таинственная история (тут участники делают выводы на основе противоречивых фактов);
	+ достижение консенсуса подразумевает выработку решения по острой проблеме;
	+ оценка включает обоснование определенной точки зрения;
	+ журналистское расследование – это объективное изложение информации (разделение мнений и фактов);
	+ убеждение заключается в склонении на свою сторону оппонентов или нейтрально настроенных лиц;
	+ научные исследования основаны на изучении различных явлений, открытий, фактов на основе уникальных онлайн источников.

Рассмотрим возможную структура веб-квеста и требования к его отдельным элементам. Элементами веб-квеста можно назвать:

Ясное ***вступление***, где четко описаны главные роли участников или сценарий квеста, составлен предварительный план работы, сделан обзор всего квеста.

***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).

***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.

***Описание процедуры работы***, которую необходимо выполнить каждому участнику квеста при самостоятельном выполнении задания.

***Описание критериев и параметров оценки веб-квеста***. Критерии оценки зависят от типа учебных задач, которые решаются в веб-квесте.

***Руководство к действиям*** определяет, как организовать и представить собранную информацию. Оно может быть представлено в виде направляющих вопросов, организующих учебную работу (например, связанных с определением временных рамок, общей концепцией, рекомендациями по использованию электронных источников, представлением «заготовок» веб-страниц и др.).

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 преподаватели, так и учащиеся путем обсуждения или интерактивного голосования.

Реальное размещение веб-квестов в сети позволяет значительно повысить мотивацию детей на достижение более высоких учебных результатов. Работа учащихся в таком варианте проектной деятельности, как веб-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 решения в проблемной ситуации, определять наиболее рациональный вариант, обосновывать свой выбор;
* навык публичных выступлений (обязательно проведение предзащит и защит проектов с выступлениями авторов, с вопросами, дискуссиями).

Отдельно стоит остановиться на таком предмете, как математика, который входит в общеобразовательную систему. Дети не любят эту науку больше всего. Квест-технологии в начальной школе или других учебных заведениях имеют достаточно много аналогов в мировой практике, причем даже среди взрослых людей, предпочитающих решать головоломки и практически невыполнимые задачи самостоятельно. Например, та же программа «Форт Баярд» вовсю использует именно такие технологии, которые относятся в линейным квестам. Но если говорить именно о математике, приведем пример. Скажем, класс условно делится на три группы. Каждая группа при выполнении очередного задания (например, решения какого-то неравенства), получает одно из неизвестных, которое применяется в следующем уравнении, а возможно, еще и подсказку для поиска решения конкретной задачи.

 *Использование урока-квеста как новой информационной технологии в может усовершенствовать процесс преподавания, повысить его эффективность и качество, осуществляя такие педагогические цели как:*

* развитие личности обучаемого, подготовка ребёнка к комфортной жизни в условиях информационного общества;
* развитие мышления, (например, наглядно-действенного, наглядно-образного, интуитивного, творческого);
* эстетическое воспитание (например, за счет использования возможностей компьютерной графики, технологии Мультимедиа);
* развитие коммуникативных способностей; формирование умений принимать оптимальное решение или предлагать варианты решения в сложной ситуации (например, за счет использования компьютерных игр, ориентированных на оптимизацию деятельности по принятию решения);
* развитие умений осуществлять экспериментально-исследовательскую деятельность (например, за счет реализации возможностей компьютерного моделирования или использования оборудования, сопрягаемого с компьютером);
* формирование информационной культуры, умений осуществлять обработку информации (например, за счет использования интегрированных пользовательских пакетов, различных графических и музыкальных редакторов).

Список источников:

1. 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

2. Быховский Я. С. Образовательные веб-квесты // Материалы международной конференции "Информационные технологии в образовании. ИТО-99". - http://ito.bitpro.ru/1999

3. Николаева Н. В. http://mir-nauki.com/PDF/45PDMN315.pdf2002, № 7. - http://vio.fio.ru/vio\_07

4. Василенко А. В. <https://www.predmetnik.ru/conference_notes/69>

5. Каравка А. А. [http://mir-nauki.com/PDF/45PD MN315.pdf](http://mir-nauki.com/PDF/45PD%20MN315.pdf)

6. Романцова Ю. В., http://festival.1september.ru/articles/513088/

7. 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.;

8. Полат Е.С., Бухаркина М.Ю., Моисеева М.В., Петров А.Е. Новые педагогические и информационные технологии в системе образования / Учеб. пособие для студ. пед. вузов и системы повыш. квалиф. пед. кадров / под ред. Е. С. Полат – М.: Издательский центр «Академия», 2001.

 9. <http://fb.ru/article/248308/kvest-tehnologiya-v-obrazovanii-i-vospitanii-rol-kvest-tehnologiy>