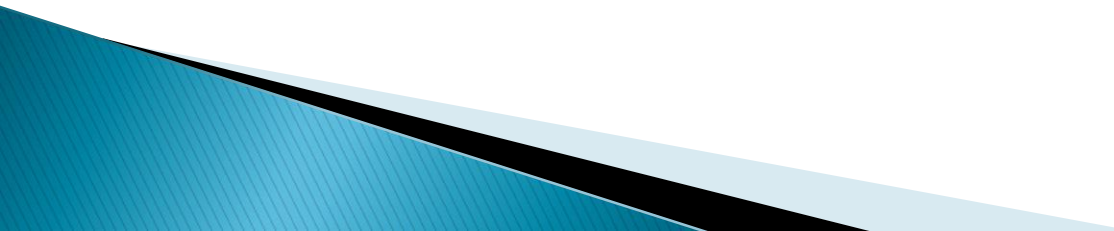


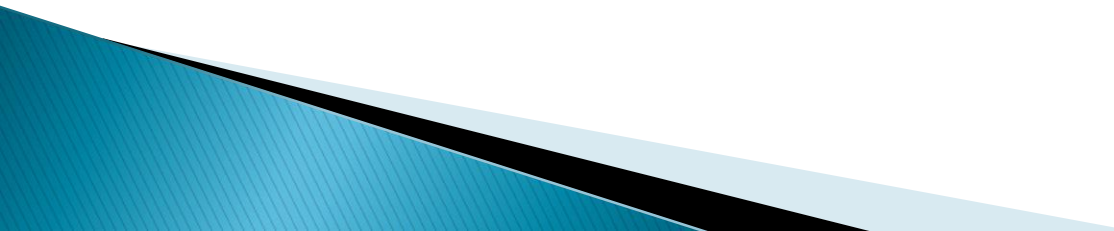
Квест–технологии

КГУ им. К.Э. Циолковского
кафедра лингвистики и иностранных языков
Доцент Т.И. Шакирова
Ст.преподаватель М.В. Амелькина

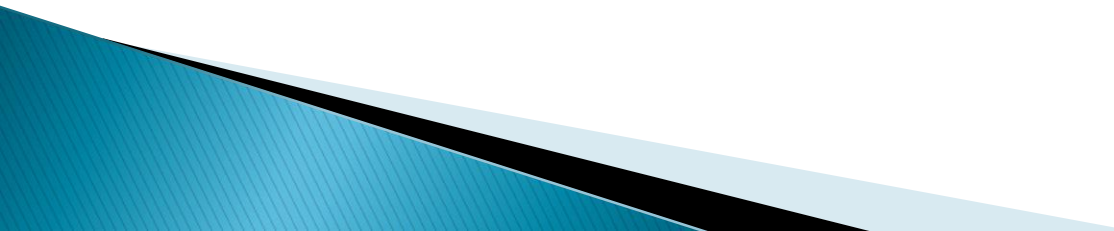
Что такое квест?

- ▶ Quest – «поиск».
 - ▶ Квест – это увлекательная «живая» игра для команды.
 - ▶ определенное задание/задания – ограниченный промежуток времени (60–90 минут) – необходимость что-то разыскать (предмет, подсказку, сообщение), чтобы можно было двигаться дальше.
 - ▶ применение смекалки, логического мышления, эрудиции, а также умение взаимодействовать в команде.
- 

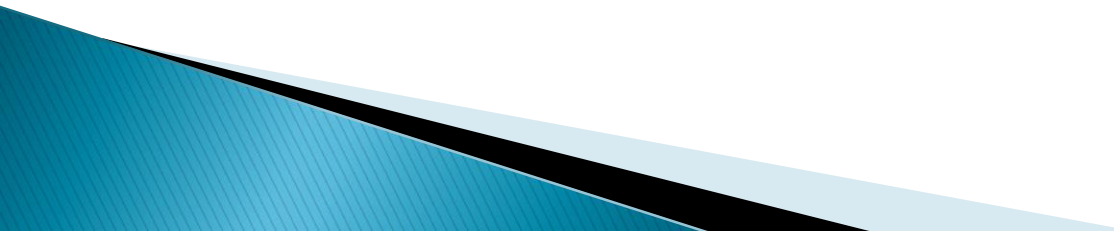
История квест-технологий

- ▶ 1995 год – профессор университета Сан-Диего Берни Додж предложил использовать в процессе обучения некую поисковую систему, в которой предлагалось находить решение поставленной задачи с прохождением промежуточных стадий, на каждой из которых требовалось выполнить какие-то действие или найти ключ для выхода на следующий уровень.
- 

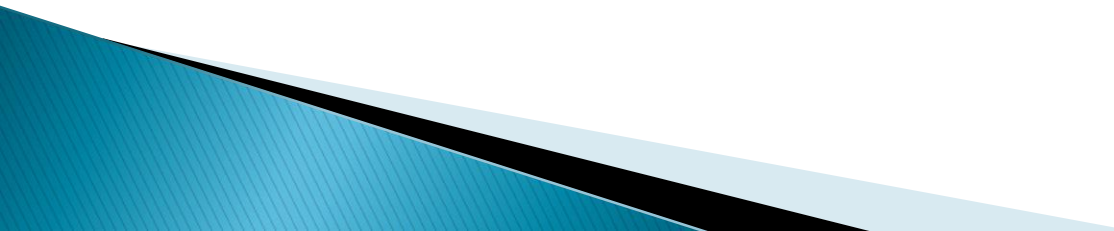
История квест-технологий

- ▶ Томас Марч
 - ▶ Квест (или веб-кевест), это построенная по типу опор учебная структура, использующая ссылки на существенно важные ресурсы в Интернете и аутентичную задачу с тем, чтобы мотивировать учащихся к исследованию какой-либо проблемы с неоднозначным решением, развивая тем самым их умение работать как индивидуально, так и в группе (на заключительном этапе) в ведении поиска информации и ее преобразовании в более сложное знание (понимание).
- 

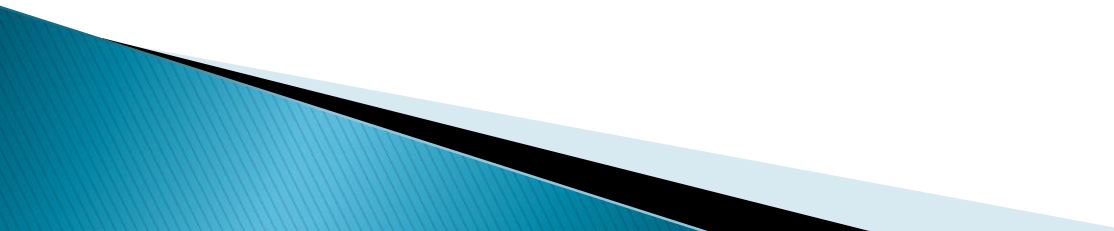
Виды заданий

- ▶ пересказ – демонстрация понимания темы на основе представления материалов из разных источников в новом формате: создание презентации, плаката, рассказа;
 - ▶ планирование и проектирование – разработка плана или проекта на основе заданных условий;
 - ▶ самопознание – любые аспекты исследования личности;
- 

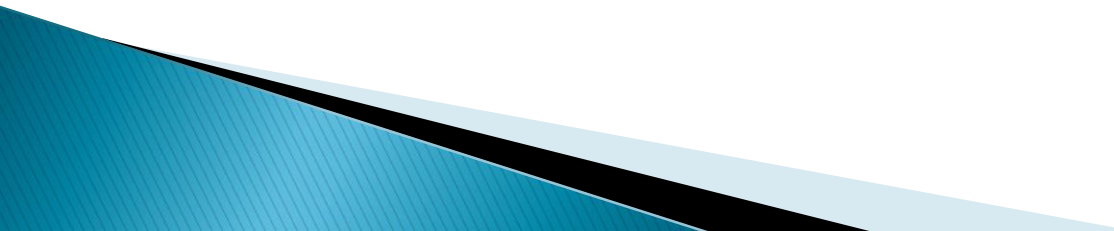
Виды заданий

- ▶ компиляция – трансформация формата информации, полученной из разных источников: создание книги кулинарных рецептов, виртуальной выставки, капсулы времени, капсулы культуры;
 - ▶ творческое задание – творческая работа в определенном жанре – создание пьесы, стихотворения, песни, видеоролика;
 - ▶ аналитическая задача – поиск и систематизация информации;
- 

Виды заданий

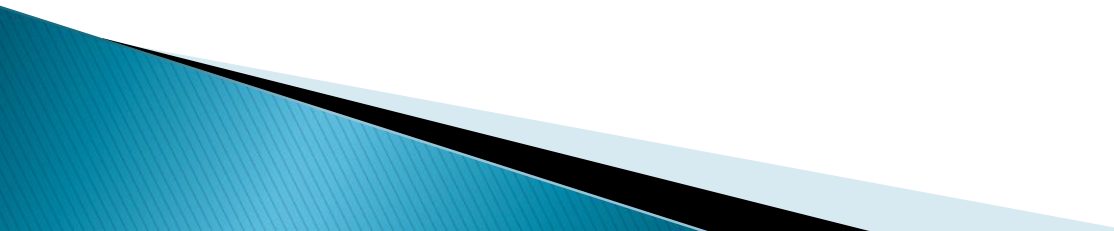
- ▶ детектив, головоломка, таинственная история – выводы на основе противоречивых фактов;
 - ▶ достижение консенсуса – выработка решения по острой проблеме;
 - ▶ оценка – обоснование определенной точки зрения;
 - ▶ журналистское расследование – объективное изложение информации (разделение мнений и фактов);
- 

Виды заданий

- ▶ убеждение – склонение на свою сторону оппонентов или нейтрально настроенных лиц;
 - ▶ научные исследования – изучение различных явлений, открытий, фактов на основе уникальных он-лайн источников.
- 

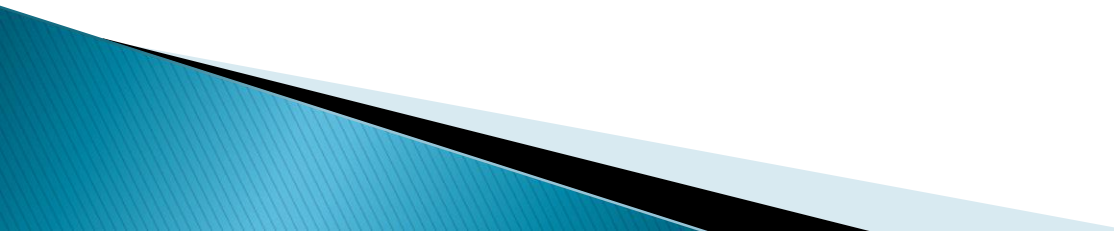
Критерии выполнения заданий (Б. Додж)

Додж:

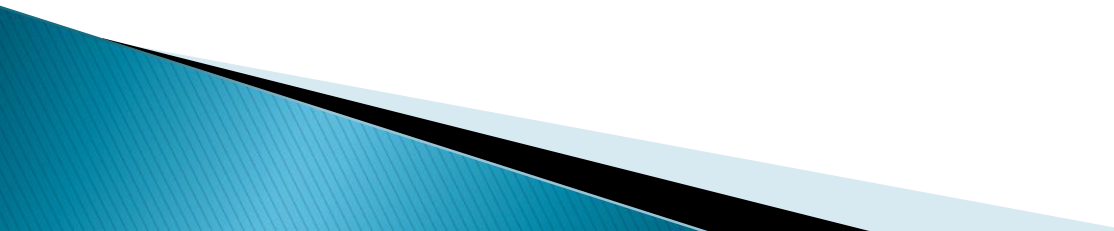
- ▶ исследовательской и творческой работы;
 - ▶ качество аргументации, оригинальности работы;
 - ▶ навыков работы в микрогруппе;
 - ▶ устного выступления;
 - ▶ мультимедийной презентации;
 - ▶ письменного текста и т.п.
- 

Критерии оценки качества квеста (Т. Марч)

Марч:

- ▶ интригующее введение,
 - ▶ четко сформулированное задание, которое провоцирует мышление высшего порядка,
 - ▶ распределение ролей, которое обеспечивает разные углы зрения на проблему,
 - ▶ обоснованное использование Интернет-источников.
- 

Квест–технологии в образовании

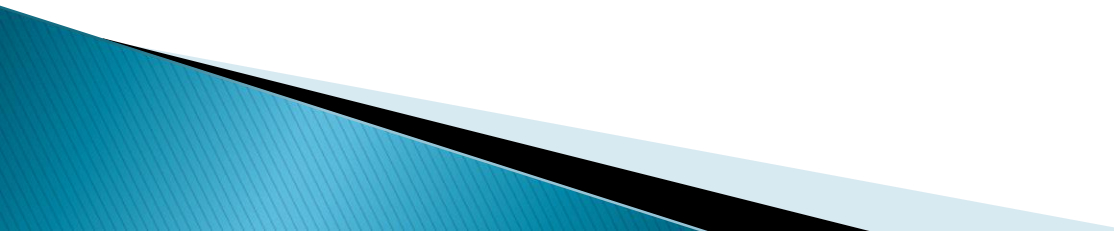
- ▶ Призваны не только улучшить восприятие учебного материала или способствовать моральному становлению ребенка как личности, но еще и может стимулировать умственное и нравственное развитие детей.
 - ▶ Кроме того, в основе своей квест–технология несет двойкий смысл из двух взаимоисключающих правил: поиск правильного логического решения и использование нестандартных методов для решения поставленной задачи.
- 

Квест–технологии в образовании

- ▶ Реализует образовательные задачи, с элементами сюжета, ролевой игры, связанная с поиском и обнаружением мест, объектов, людей, информации, для решения которой используются ресурсы какой–либо территории или информационные ресурсы.

Квест–технологии в образовании

Образовательные квесты могут быть организованы в разных пространствах как школы, так и вне ее:

- ▶ квесты в замкнутом помещении, в классе;
 - ▶ квесты в музеях, внутри зданий, в парках;
 - ▶ квесты на местности;
 - ▶ смешанные варианты, в которых сочетается и перемещение участников, и поиск, и использование информационных технологий, и сюжет, и опережающее задание – легенда
- 

Квест–технологии в образовании

- ▶ Квест–технология в рамках образовательной деятельности имеет особую воспитательную ценность:
- ▶ воспитание личной ответственности;
- ▶ формирование культуры межличностных отношений и толерантность;
- ▶ Формирование стремления к самореализации и самосовершенствованию.

Квест как социально-педагогическая технология

- ▶ квест, как форма проведения занятия, позволяет школьникам быть активными участниками действия, творчески взаимодействовать друг с другом, развивать общекультурные и профессиональные компетенции, а также важные качества личности, необходимые будущим профессионалам: способность быстро принимать решения, действовать в условиях неопределенности, навыков командной работы, креативность мышления и другие;

Квест как социально– педагогическая технология

- ▶ квест можно использовать в качестве элемента фонда оценочных средств, который позволяет проверить уровень сформированности компетенций (soft skills и hard skills).
- ▶ квест можно рассматривать как форму задания для методической разработки, так как квесты требуют навыков конструирования социальной реальности, создания сюжетов, проектирования заданий и условий их выполнения.

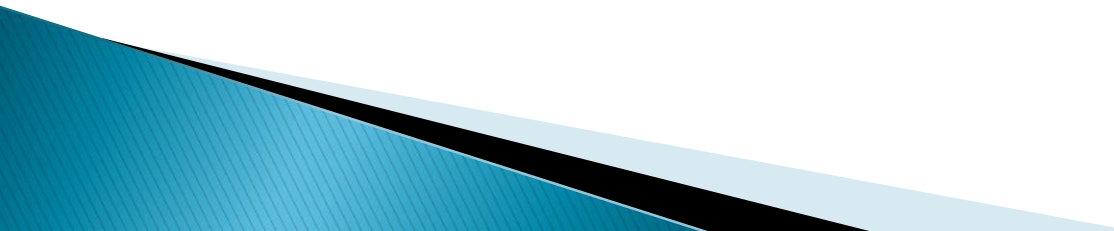
Классификация квестов

По сюжету :

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

Классификация квестов

По форме проведения

- ▶ компьютерные игры–квесты,
 - ▶ веб–квесты,
 - ▶ QR–квесты,
 - ▶ медиа–квесты,
 - ▶ квесты на природе,
 - ▶ комбинированные);
- 

Классификация квестов

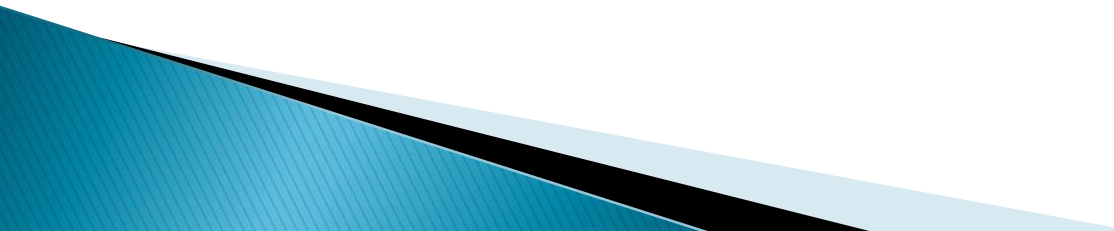
По режиму проведения

- ▶ в реальном режиме;
- ▶ в виртуальном режиме;
- ▶ в комбинированном режиме;

По сроку реализации

- ▶ краткосрочные;
- ▶ долгосрочные;

По форме реализации

- ▶ групповые,
 - ▶ индивидуальные;
- 

Классификация квестов

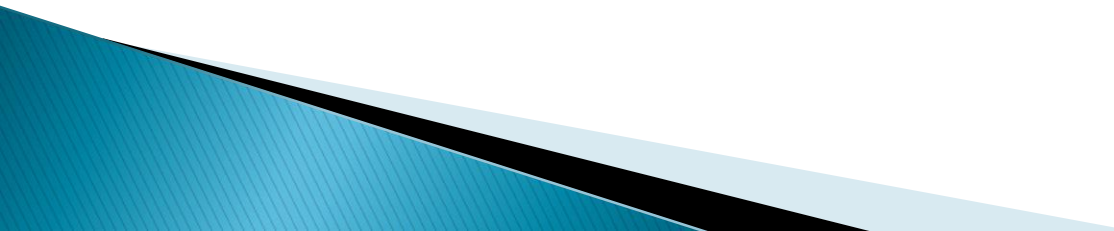
По предметному содержанию

- ▶ моноквест,
- ▶ межпредметный квест;

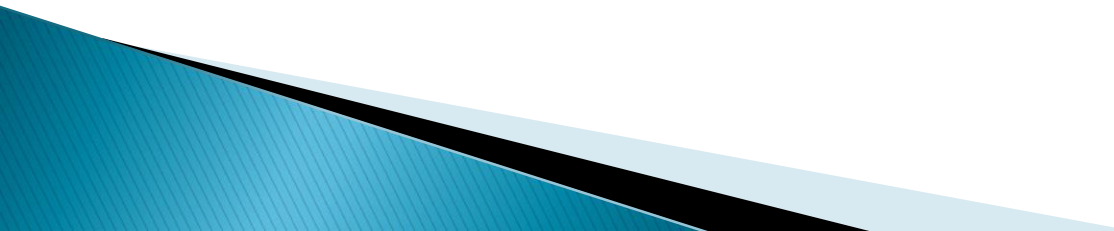
По информационной образовательной среде

- ▶ традиционная образовательная среда;
- ▶ виртуальная образовательная среда

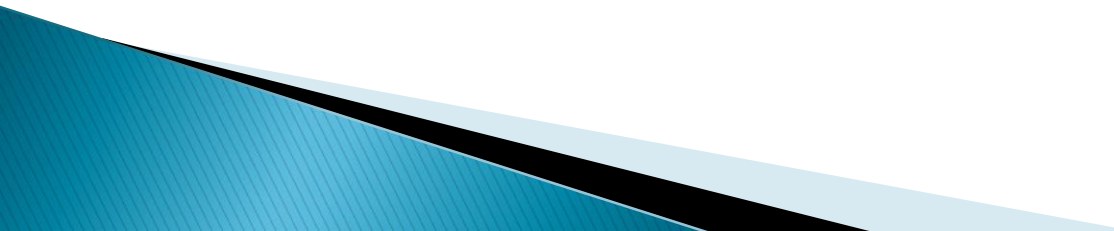
Структура квеста

- ▶ Введение (в котором прописываются цели, задачи, сценарий, сюжет, роли);
 - ▶ Задания (этапы прохождения, список вопросов, ролевые задания);
 - ▶ Порядок выполнения поставленной задачи (бонусы, штрафы);
 - ▶ Конечная цель (оценка, итоги, призы).
- 

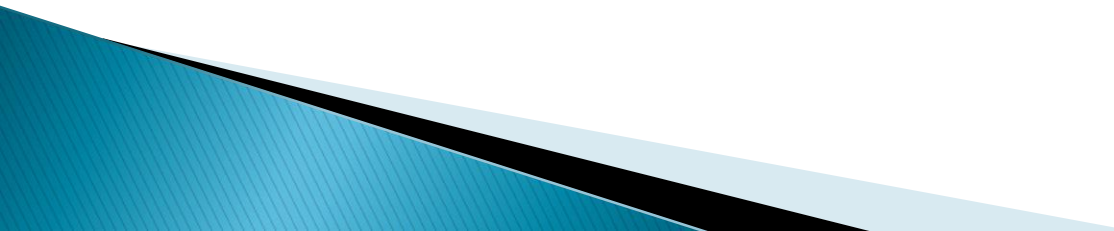
Принципы создания квестов

1. Определение цели: для чего проводится игра
 2. Придумывание сюжета
 3. Количество и возраст участников
 4. Территория проведения квеста
 5. Наличие поисковой деятельности и решение загадок, будь это математическая или логическая загадка
- 

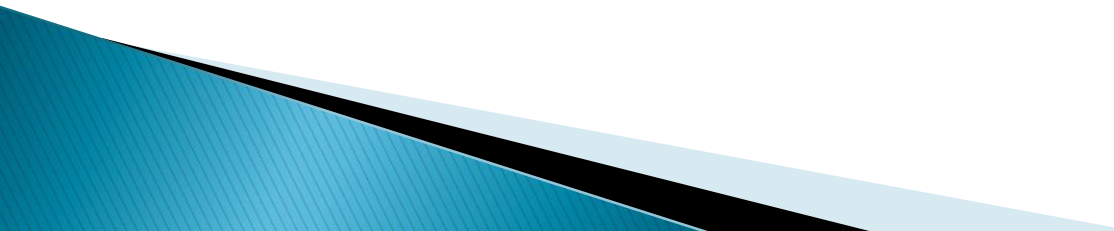
Принципы создания квестов

6. Подсказки, позволяющие участнику дойти до финала: в основном подсказки бывают 3 в разных промежутках времени
 7. Разнообразие этапов и заданий: то есть в квестах должна быть сменяющаяся деятельность, уровень сложности, которая заставляет участника совершать усилия и этим делает квест интересным
 8. Придумывание прохождения процесса: на время, на очки или на соревнование
- 

Принципы создания квестов

9. Наличие дополнительных заданий: при случае, если участник не сможет пройти задание из-за различных причин, в помощь приходят дополнительные задания
 10. Тестирование созданного квеста: нужно убедиться в решаемости и правильности загадок и головоломок.
- 

Советы

- ▶ Постройте игру так, чтобы она была событийной, чтобы в ней постоянно менялись задания в рамках достижения единой цели.
 - ▶ Ответьте для себя на вопросы: нужно ли участникам мыслить логически или достаточно просто сработать вместе как слаженная команда, нужно ли выявить лидера или проявлять навыки командообразования? Разработайте инструкцию к игре, где сформулируйте правила и ограничения, которые должны знать участники.
- 

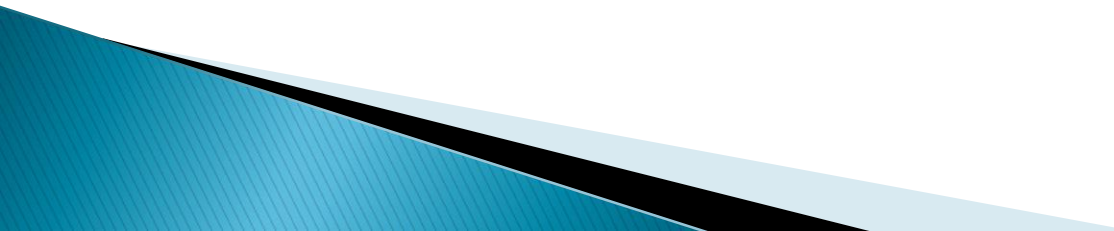
Советы

- ▶ Составьте логику уровней или заданий игры.
- ▶ Продумайте, каким образом участники узнают о следующем этапе: либо на каждом уровне должно быть указание, как найти следующий, либо участники должны, выполнив задание или разгадав загадку, сообщить результат ведущему и получить следующую.

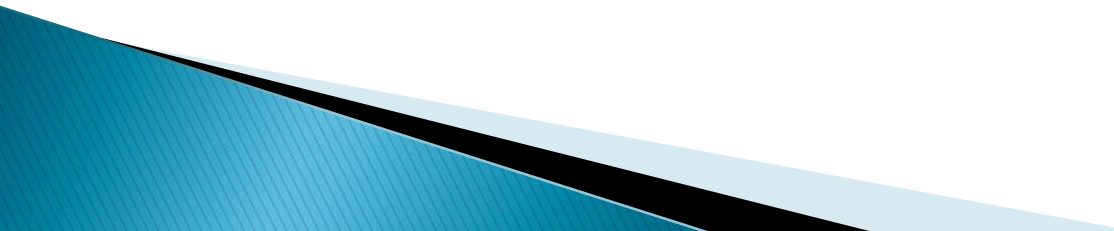
Советы

- ▶ Продумайте форму и формулировку разных уровней подсказок, где должна находиться каждая подсказка и что в ней должно быть написано.
- ▶ Выстройте начало и финал квеста – придумайте церемонию награждения и раздачи заданий, а также старта всей игры.
- ▶ На промежуточных заданиях рекомендуется придумать ритуальные моменты поддержки участников, мотивацию продолжать игру.

Советы

- ▶ Какой образ примет весь квест?
 - ▶ Как что работает?
 - ▶ Какова логика перехода от одного задания к другому, и как визуально это выражено?
 - ▶ Какие предметы и трофеи получают участники, куда их складывают и как поступают с ними по окончании квеста?
- 

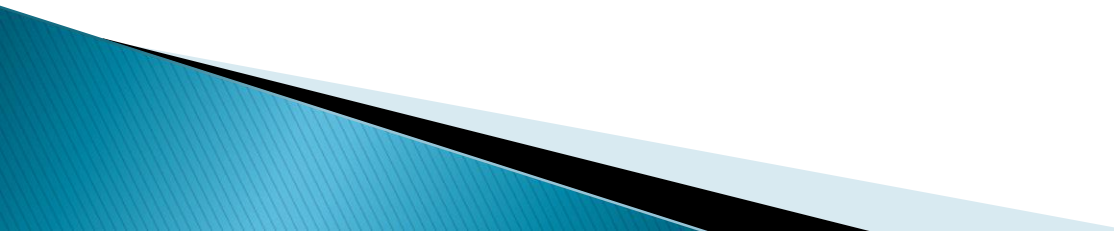
Советы

- ▶ Уровней игры должно быть достаточно для играющих – не слишком мало и не слишком много. Ориентируйтесь на их опыт и возраст – от 5 до 12 этапов и от 5 до 10 минут на этап.
 - ▶ Общее время квеста рекомендуется до 3 часов, опять-таки в зависимости от опыта и возраста участников.
- 

Советы

- ▶ Можно установить дресс-код игры: футболка, джинсы, кепка в одном стиле или какой-нибудь атрибут помогут создать соответствующую атмосферу.
- ▶ Если на этапах и станциях есть ваши помощники, то они также могут соответствовать какому-либо дресс-коду.

Советы

- ▶ Продумайте место проведения квеста, так как оформление имеет большое значение. При этом элементы оформления могут содержать подсказки.
 - ▶ При проведении квеста на открытом воздухе тщательно осмотрите все особенности территории. При этом можно использовать составленную карту, чтобы ограничить передвижение по территории и определить игровые точки. Следует учитывать погодные условия, чтобы вовремя заменить задание или реквизит.
- 

Советы

- ▶ Веб–квест:
- ▶ положительные стороны: готовые шаблоны, готовый список сайтов, повышение учебной активности,
- ▶ отрицательные: доступ к сети Интернет, наличие нескольких компьютеров и естественно компьютерная грамотность участников и самого педагога (организатора).

Межпредметный квест типа Бегущий город (локация + задание)

Локация может быть зашифрована через отдельный предмет:

Улица при этом может шифроваться обычным способом:

- ▶ принцип созвучия: Мексика – Максаковка, Тень от тюков – Теньтюковская
- ▶ использование клавиатуры мобильного телефона (в том числе принцип Т9): 2–3, 6–3, 6–1... то есть 2 клавиша и 3 буква на ней, 6 клавиша и 3 буква на ней

Межпредметный квест типа Бегущий город (локация + задание)

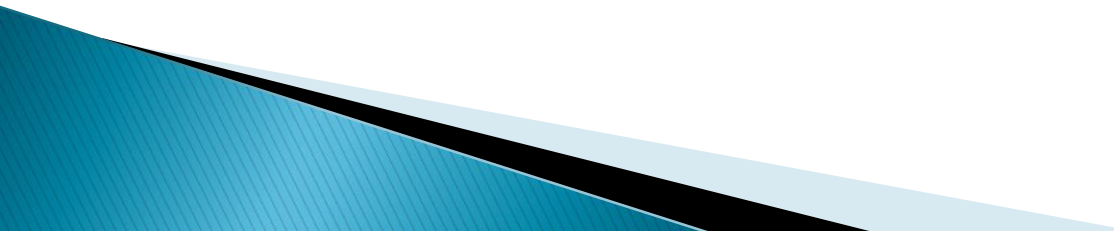
- ▶ использование клавиатуры компьютера (замена кириллицы латиницей на соответствующих клавишах). ПЕРВОМАЙСКАЯ = GTNDJVFQCRFZ. Возможно, если есть клавиатура, в том числе и на мобильном телефоне
- ▶ принцип догадки (ответа на поставленную задачу): «улица нашего недавнего прошлого» – советская,
- ▶ шифровка места по известному городскому объекту: «олимпийский огонь видный издалека»; «в центре ботинок» – магазин «центробувь»

Межпредметный квест типа Бегущий город (локация + задание)

- ▶ шифровка места с использованием карты (Google maps), в том числе чертеж на карте города (проведите окружность с центром в кольце и радиусом пять сантиметров)
- ▶ шифровка места по картинке (если существует возможность использовать интернет).

Межпредметный квест типа Бегущий город (локация + задание)

Номера домов:

- ▶ физика: номер дома зашифрован в виде ответа на расчетную задачу, улица зашифровалась
 - ▶ математика: номер дома зашифрован в виде ответа на расчетную задачу,
- 

Межпредметный квест типа Бегущий город (локация + задание)

Общая локация

- ▶ – история: номер дома зашифрован в виде дат исторических событий, улица шифруется по принципу кроссворда в старших классах – можно использовать портреты исторических деятелей из первых букв фамилий которых собирается адрес локации.
- ▶ иностранный язык: текст описания локации дан на иностранном языке
- ▶ – информатика: адрес локации зашифрован в виде простого шифра с циклическим смещением
- ▶ – химия: варианты шифровки были наиболее разнообразными, использовались разнообразные знания из химии за разные классы.

Межпредметный квест типа Бегущий город (локация + задание)

- ▶ краеведение: использованы дореволюционные названия улиц
- ▶ геометрия: использована геометрическая задача, где чертеж делается на карте города, и ответом является точка на чертеже – локация
- ▶ биология и экология: через географические координаты зашифрованы биозоны города
- ▶ – литература: использован принцип кроссворда – адрес собирается из первых букв зашифрованных понятий или фамилий.