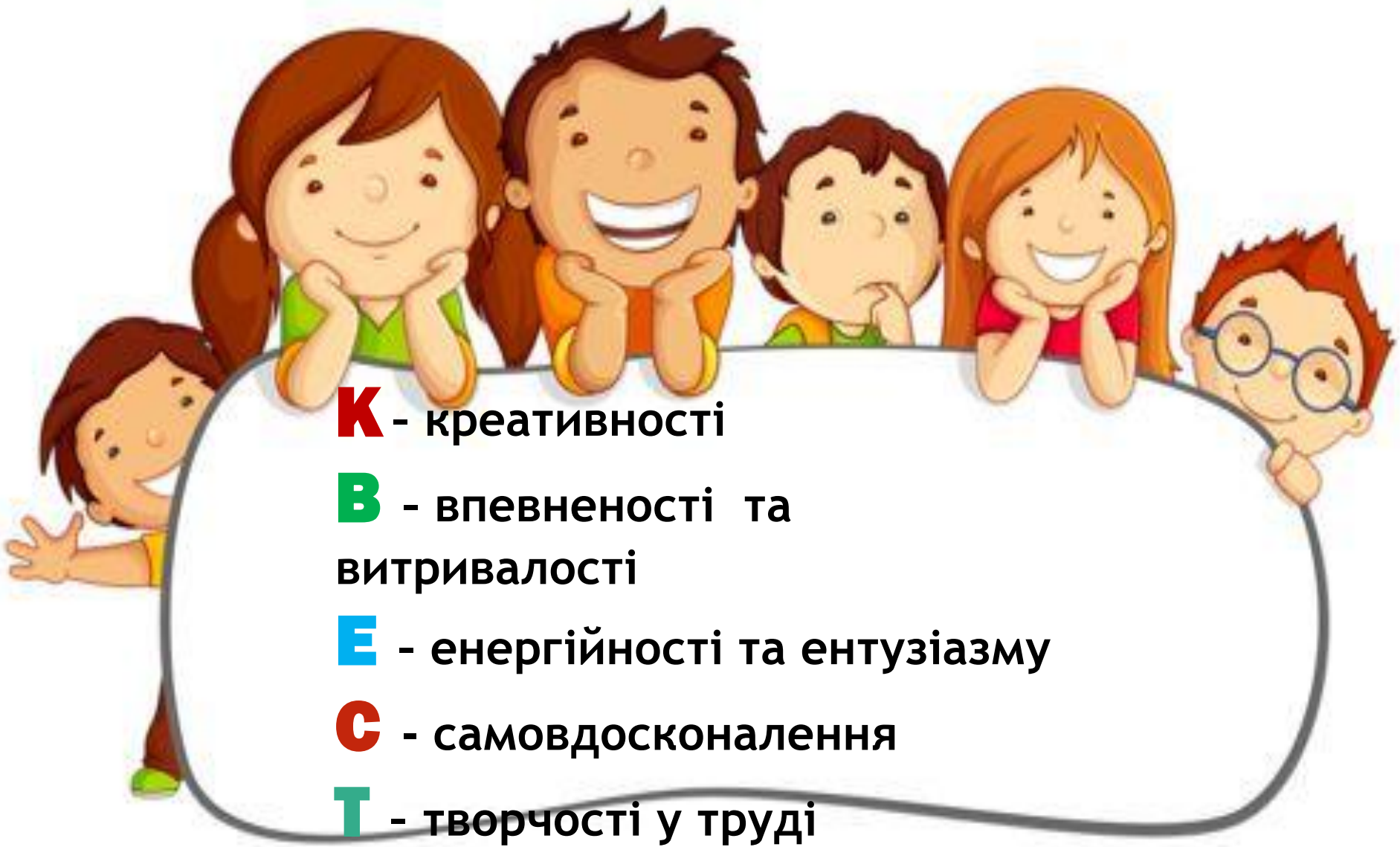


ВСП “Економіко-правничий фаховий коледж ЗНУ”

***Квест як сучасна
технологія та метод
навчання***

Викладач: Юлія ТИМОШЕНКО



К - креативності

В - впевненості та
витривалості

Е - енергійності та ентузіазму

С - самовдосконалення

Т - творчості у труді



Що таке квест ?

Quest (у перекладі з англійської) - це тривалий цілеспрямований пошук, який може бути пов'язаний із пригодою і грою, а також слугує для позначення одного з різновидів комп'ютерних ігор, що вимагають від гравця виконання завдань.

Квест (з англ. quest - «пошук», «пошуки пригод») - це аматорське спортивно-інтелектуальне змагання, основою якого є послідовне виконання заздалегідь підготовлених завдань командами або окремими гравцями.

Аналіз досліджень і публікацій:

- ❑ У міфології й літературі поняття «квест» спочатку позначало один із способів побудови сюжету – подорож персонажів до певної мети через подолання труднощів.
- ❑ У 1970 роки термін «квест» запозичили розробники комп'ютерних ігор, зокрема Вільям Кроутер, для позначення ігор, метою яких є рух по ігровому світу до якоїсь мети, шляхом подолання перешкод, вирішення завдань, пошуку і використання предметів, взаємодії з іншими персонажами.
- ❑ У 1995 році Берні Додж та Том Марч розробили концепцію «веб-квестів», де вся інформація береться в мережі Інтернет. Ці квести призначені для розвитку в учнів та вчителів вміння аналізувати, синтезувати та оцінювати інформацію.





Український досвід впровадження квест-технологій

Аналіз літературних та Інтернет джерел засвідчує, що певний досвід роботи, щодо впровадження квестів у навчальний процес, вчителі-практики України мають. Але ця технологія ще не набула достатнього розвитку. Деякі науковці працюють над даною темою, проте в літературі мало інформації про їх досвід.

Зараз в багатьох областях проводяться не лише веб-квести, а й «живі» квести, як для вчителів, так і для дітей та їх батьків.

На Всеукраїнському освітньому порталі «Щоденник.ua» за підтримки Міністерства освіти і науки України відбуваються цікаві конкурси-квести для дітей та юнацтва з різних освітніх предметів.

Квест-технологія – ігрова технологія, яка має чітко поставлену дидактичну задачу, ігровий задум, обов'язково має керівника (наставника), чіткі правила і реалізується з метою підвищення у вихованців знань та вмінь по заданій темі.

Основною ідеєю квесту є розвиток навчально-пізнавальної активності в умовах, коли всі психічні процеси учня, його увага, емоційно-вольова сфера готові до активного опрацювання навчального матеріалу. Діти мають можливість більше спілкуватися, висловлювати власну думку, в них розвивається вміння не тільки працювати самостійно, а й у команді.



Переваги квест-технології:

- Мотивація навчання;
- Отримання знань за межами навчального закладу;
- Самостійна та групова робота, якою вони самі керують;
- Власний темп роботи кожного, але і робота за загальним планом;
- Стимулювання до співпраці;
- Навчає самостійно приймати рішення;
- Розвиток творчого мислення;
- Розвиток критичного мислення;
- Розширення кругозору учнів;
- Розвиток пізнавальної активності учнів;
- Підвищення власної самооцінки;
- Переорієнтація учнів із соціальних мереж на освітні веб-сайти;
- Формування навичок 21 століття в цілому.



Чинники, що забезпечують успішний перебіг квесту:

- Уміння учнів (інтелектуальні, творчі, соціальні)
- Чітке формулювання мети
- Належна підготовка вчителя
- Відповідне обладнання
- Конструктивно-варіативний, пошуковий або творчий характер завдань
- Готовність учнів до подолання труднощів
- Використання цікавих форм роботи
- Чітке планування дій учителя
- Розроблення чітких завдань-інструкцій для учнів
- Наявність інтриги
- Уміння дітей використовувати додаткові джерела
- Уміння працювати в групі
- Розвинена толерантність



* Класифікація квестів

1. За формою проведення:

- ✓ комп'ютерні ігри,
- ✓ веб-квести,
- ✓ QR-квести,
- ✓ медіа-квести,
- ✓ квести на природі,
- ✓ комбіновані.

2. За режимом проведення:

- ✓ в реальному житті,
- ✓ у віртуальному режимі,
- ✓ у комбінованому режимі.

3. За терміном реалізації:

- ✓ короткострокові,
- ✓ довготривалі.





4. За кількістю учасників:



Індивідуальні:

кожна дитина отримує окреме завдання, про яке потім звітує, або всім дітям дається однакове завдання, але працюють вони над ним кожен окремо (такий квест може проводитись у формі змагання або з організацією наприкінці свята, конференції, концерту, спільного обговорення проблеми).

Групові:

діти об'єднуються у групи для виконання певного завдання. У цьому виді квесту особливу увагу слід приділити розподілу ролей, формуванню вмінь співпрацювати, слухати думку іншого, висловлювати власну.

Фронтальні:

весь клас працює над однією спільною проблемою.

5. За ступенем самостійності:

Співпраця:

дитина отримує індивідуальне завдання, для виконання якого необхідна допомога, консультація вчителя (окремі завдання виконуються разом з педагогом).

Групова взаємодія:

робота групи дітей разом з учителем (педагог роз'яснює особливості проходження окремих етапів квесту, виконує разом з дітьми певні завдання, допомагає у доборі та опрацюванні матеріалу).

Фронтальна взаємодія:

виконання завдань усім класом разом з учителем.





* 6. За метою проведення:

Квест-новина. Для успішного проходження квесту учням необхідно знати новий для них матеріал.

Квест-дослід. Під час проходження діти доводять або спростовують раніше поставлене питання, проблему, припущення.

Квест-відкриття. У ході квесту молодші школярі засвоюють нові теоретичні відомості.

Квест-вправління. У ході квесту діти вдосконалюють навички, вчаться практично застосовувати теоретичні знання.

Квест-цікавинка. Під час проходження квесту школярі систематизують отримані знання та вправляються у їх застосуванні; засвоюють цікаві факти, нову інформацію.

Квест-створення. Передбачається створення певного матеріального або ідеального об'єкта.





* 7. За формою проведення (за О. Мельником):

Розслідування. За допомогою знаходження певних підказок і їх розгадування учні переходять до наступного етапу, доходячи до головного питання (проблемного), яке ставить педагог перед проходженням квесту, або до «потаємного скарбу».

Пригода. Проходження квесту відбувається за «мапою».

Казка. Сюжет квесту має казкову форму.

Звіт. Кожна група отримує своє завдання пошукового характеру, про результати якого звітує.

Концерт (вистава). Діти отримують завдання творчого характеру, результат виконання якого презентують на заключному концерті (виставі).

Інтерв'ю. Одна група учнів працює над розробленням цікавих запитань на основі біографії письменника, історичної особистості; друга група, вивчивши біографію, готує відповіді.



8. За предметним змістом:

- ✓ моноквест,
- ✓ міжпредметний квест.

9. За структурою сюжетів:

- ✓ лінійні,
- ✓ нелінійні,
- ✓ кільцеві.

10. За інформаційним освітнім середовищем:

- ✓ традиційне освітнє середовище
- ✓ віртуальне освітнє середовище.

11. За технічною платформою:

- ✓ віртуальні щоденники та журнали (блоги і ін.),
- ✓ сайти,
- ✓ форуми,
- ✓ Google-групи,
- ✓ соціальні мережі.



12. За домінуючою діяльністю учнів:

- ✓ дослідницький,
- ✓ інформаційний,
- ✓ творчий,
- ✓ рольовий.

13. За масштабом проведення:

- ✓ класні (учні одного класу),
- ✓ міжкласні (учні деяких паралельних класів),
- ✓ внутрішньошкільні (різновікові групи дітей – з різних класів однієї школи),
- ✓ міжшкільні (проводяться між різними школами)





Структура квесту:

1. Тема квесту, його місце у навчальному процесі (за потреби)
2. Мета і завдання роботи
3. Обладнання для вчителя
4. Обладнання для учнів (за необхідності)
5. Хід роботи
6. Форма звіту груп(и) про результати проходження квесту
7. Спосіб оформлення бланку оцінювання
8. Результати квесту, продукти діяльності (для подальшого використання у навчально-виховному процесі)
9. Методичні рекомендації, що сприятимуть його ефективному проведенню
10. Інформаційні джерела та література



Алгоритм розроблення квесту:

1. Оберіть предмет(и), з якого((яких, для інтегрованого уроку) плануєте проводити квест, та місце уроку-квесту в системі уроків.
2. Проаналізуйте доцільність використання певного виду квесту, його відповідність типу обраного уроку.
3. Визначте тему уроку і відповідну тему квесту.
4. Визначте кількість учасників.
5. Сформулюйте проблему, яку будуть розв'язувати учасники квесту і визначте мету роботи.
6. Окресліть завдання для учнів.
7. Напишіть сценарій, алгоритм або складіть карту проходження квесту.
8. Доберіть додаткові джерела інформації, що допоможуть учням пройти квест.
9. Продумайте і складіть вимоги до кінцевого результату роботи.
10. Визначте форми оцінювання дітей.
11. Оберіть критерії оцінювання учнівських робіт.

Що потрібно приготувати вчителю для проведення квесту

СЮЖЕТ

ПРАВИЛА

МЕХАНІКА ГРИ

МАРШРУТ

ПІДКАЗКИ

ЗАВДАННЯ

СИСТЕМА ОЦІНЮВАННЯ

ПРИЗ

Сюжети квестів

Сюжет (з фр. sujet - «тема», «предмет», від лат. subjectum - «підмет, су'б'єкт») - це подія чи система подій, у якій розкриваються характери, які розв'язують суперечності між ними.

Найголовніше у квесті - сюжет, на якому базується гра.

Єдина вимога до сюжету, щоб він був цікавим, заплутаним і непередбачуваним.

Квести належать до ігор із правилами.



Механіка гри

Ігрові механіки - це ті правила, які «працюють» у грі та забезпечують причинно-наслідкові зв'язки. Поступово, певним чином ти отримувеш певний результат.

Під час укладання гри можна додавати рольові елементи. Такі методи будуть не лише сприяти засвоєнню предмета, а й поліпшувати соціальні навички.



Маршрут

Маршрут - це заздалегідь визначений шлях проходження визначеної відстані.

Лінійний квест - передбачає, що учасники повинні пройти визначений маршрут і виконати конкретні завдання в конкретній послідовності.

Нелінійний(штурмовий) квест - надає гравцеві більшу свободу вибору: учасники можуть пройти рівень різними способами, вибрати будь-який із кількох доступних шляхів руху до перемоги, або їм можуть запропонувати додаткові завдання.

Кільцевий квест - є різновидом лінійного. Його суть полягає в тому, що це звичайна «лінійка», але замкнена у єдине коло.

Підказки

Для того, щоб учасники квесту перейшли до наступного завдання, вони повинні отримати відмітку в маршрутному листі про правильне виконання попереднього завдання та знайти підказку.

Для створення підказок вам потрібна фантазія і бажання вигадати щось цікаве. Це можуть бути:

- *запитання-підказки;*
- *відповіді на додаткове запитання;*
- *відгадка загадки;*
- *слова на певній сторінці книжки тощо.*

Завдання

Головна умова квесту -

завдання мають бути цікавими!

Завдання

```
graph LR; A[Завдання] --> B[Задачі на кмітливість]; A --> C[Логічні вправи]; A --> D[Ребуси, шаради, кросворди, шифрограми]; A --> E[Цікаві запитання з теми, загадки]; A --> F[Ігрові вправи]; A --> G[Досліди]; A --> H[Завдання на створення об'єкта];
```

Задачі на кмітливість

Логічні вправи

Ребуси, шаради, кросворди, шифрограми

Цікаві запитання з теми, загадки

Ігрові вправи

Досліди

Завдання на створення об'єкта

Система оцінювання

Квест як змагання

На проходження

Хто дійде до фінішу?

На бали

Хто отримає найбільшу кількість балів?

На час

Хто дістанеться фінішу найшвидше?



Правилами може бути передбачений *штраф*.

Призи

Призи за участь у квесті мають бути обов'язково. Це має бути щось, що учень забере додому та покаже рідним і знайомим. Вид призів залежить від фантазії і фінансових можливостей.



Веб-квест

Одна із форм дистанційного навчання, яке має 3 основні елементи:

- Наявність проблеми, яку потрібно вирішити
- Командний пошук інформації відбувається в Інтернеті
- Колективне вирішення проблеми, досягнення згоди між учасниками





У літературі поняття «веб-квести»



Веб-квест по типу «методів проектів»:

- всі учасники квесту об'єднуються в групи (дослідники, дизайнери, літератори тощо);
- кожна група отримує своє завдання. А також набір веб-ресурсів, з якими буде працювати;
- кожна група, виконуючи завдання, повинна створити новий продукт (веб-сайт, віртуальний словник і ін.)

Акцент на групову роботу та аналіз веб-ресурсів.



Веб-квест по типу «змагання»:

- вчитель створює цікавий сюжет;
- учні (індивідуально або колективно, згідно сюжету) проходять завдання (пошук інформації, розкриття таємниці і ін.);
- всі завдання виконуються для отримання мети (відгадати пароль, знайти скарби тощо)

Акцент на цікавому сюжеті, грі, змаганнях між учнями.

Алгоритм побудови Веб-квеста





* Рекомендовані завдання для квестів:



Виготовлення саморобок



Уявні мандрівки морськими просторами



Виконання пісень, гра на музичних інструментах



Розігрування сценки



Складання діалогів



Пошук інформації
у довідковій літературі



Логічні задачі



Квести на природі



Подорожі космічним простором



Пошук інформації
у художній літературі



Завдання з використанням
знань про правила дорожнього руху



Пошук інформації
у науковій літературі



Цікаві досліди



Правила роботи в групах



Створення колажів



Пошук за маршрутним листом



Робота з геометричним матеріалом



Складання казок, віршів тощо



Пошук інформації в Інтернеті



Естафети



Складання пазлів



Подорожі просторами
рідного краю



Туристичні змагання



Розв'язування
математичних завдань

**Зробіть дітей щасливими -
проведіть квест**

