

# Образовательный квест как интерактивная образовательная среда и деятельностная форма организации процесса обучения в рамках реализации ФГОС





*Сегодня в образовании наиболее востребованными становятся интерактивные формы, позволяющие задействовать всех участников образовательного процесса, реализовать их творческие способности, воплощать имеющиеся знания и навыки в практической деятельности.*

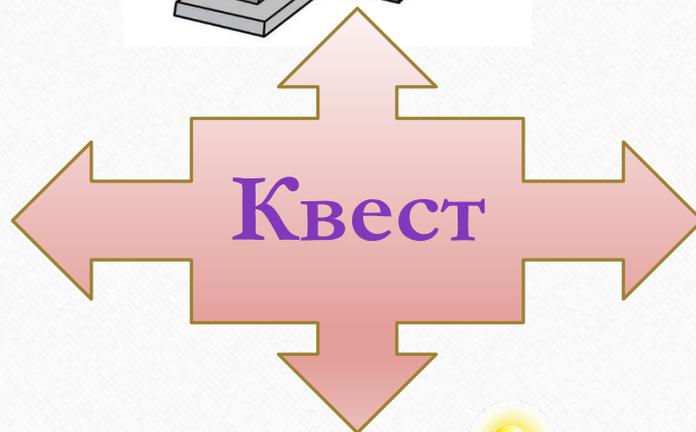


# Квест

(англ. Quest)

поиск, предмет поисков,  
поиск приключений.





# Образовательный квест



- ✓ индивидуализирует процесс обучения;
- ✓ задействует всё образовательное пространство;
- ✓ создаёт условия для развития и самореализации участников образовательных отношений.



*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.*

# Образовательный квест (место проведения)



- ✓ в замкнутом помещении;
- ✓ на местности с элементами ориентирования;
- ✓ на местности с элементами краеведения;
- ✓ смешанные квесты.



# Образовательный квест

## (структура)

### 1. Введение

- описывается сюжет
- распределяются роли

### 2. Задание

- этапы
- вопросы
- ролевые задания

### 3. Порядок выполнения

- бонусы
- штрафы

### 4. Оценка

- итоги
- призы

# Образовательный квест

(задачи для педагога)



цели и задачи

целевая аудитория

количество участников

сюжет

форма

сценарий

пространство

состав участников

время проведения

как заинтриговать участников

# Образовательный квест

## (задачи)

образовательная

вовлечение каждого ребёнка в активный познавательный процесс

развивающая

формирование навыков исследовательской деятельности, умений самостоятельной работы с информацией, расширение кругозора, эрудиции, мотивации

воспитательная

воспитание уважения к культурным традициям, истории, краеведению, здоровьесбережение и здоровьесозидание



*Использование квестов позволяет уйти от традиционных форм обучения детей и значительно расширить рамки образовательного пространства*



*Впервые термин «квест» в качестве образовательной технологии был предложен в 1995 году Берни Доджем, профессором образовательных технологий Университета Сан-Диего (США)*

## Образовательный веб-квест

---

Сайт, содержащий проблемное задание и предполагающий самостоятельный поиск информации в сети Интернет.





## Классификация веб-квестов

(по длительности выполнения)

- **кратковременный**  
(цель: углубление знаний и их интеграция, рассчитан на 1-3 занятия);
- **длительный** (цель: углубление и преобразование знаний учащихся, рассчитан на длительный срок).



## Классификация веб-квестов

(по предметному содержанию)

- **монопроекты**  
(охватывают отдельную проблему, тему или учебный предмет);
- **межпредметные.**



## Классификация веб-квестов

(по типу задания)

- **пересказ**  
(демонстрация понимания темы на основе представления материалов из разных источников в новом формате);
- **планирование и проектирование**  
(разработка плана или проекта на основе заданных условий);



## Классификация веб-квестов

(по типу задания)

- **самопознание**  
(любые аспекты исследования личности);
- **КОМПИЛЯЦИЯ**  
(трансформация формата информации, полученной из разных источников);



## Классификация веб-квестов

(по типу задания)

- **творческое задание**  
(творческая работа в определённом жанре);
- **аналитическая задача**  
(поиск и систематизация информации);



## Классификация веб-квестов

(по типу задания)

- **детектив, головоломка, таинственная история**  
(участники делают выводы на основе противоречивых фактов);
- **достижение консенсуса**  
(выработка решения по острой проблеме);



## Классификация веб-квестов

(по типу задания)

- **оценка**  
(обоснование определённой точки зрения);
- **журналистское расследование**  
(объективное изложение информации, разделение мнений и фактов);



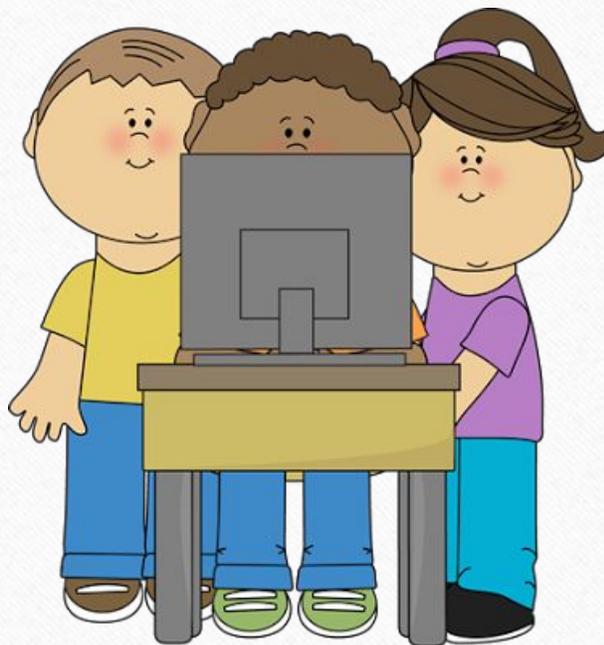
## Классификация веб-квестов

(по типу задания)

- **убеждение**  
(склонение на свою сторону оппонентов или нейтрально настроенных лиц);
- **научные исследования**  
(изучение различных явлений, открытий, фактов на основе уникальных онлайн источников).



# Образовательный веб-квест



помогают учащимся  
правильно строить план  
исследования

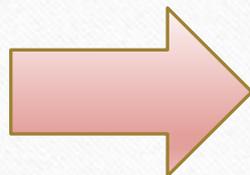
вовлекают в решение  
проблемы

направляют внимание  
на самые существенные  
аспекты изучения

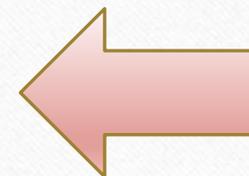
чётко сформулированное  
задание



интригующее  
введение



распределение  
ролей



ИСПОЛЬЗОВАНИЕ  
интернет-источников

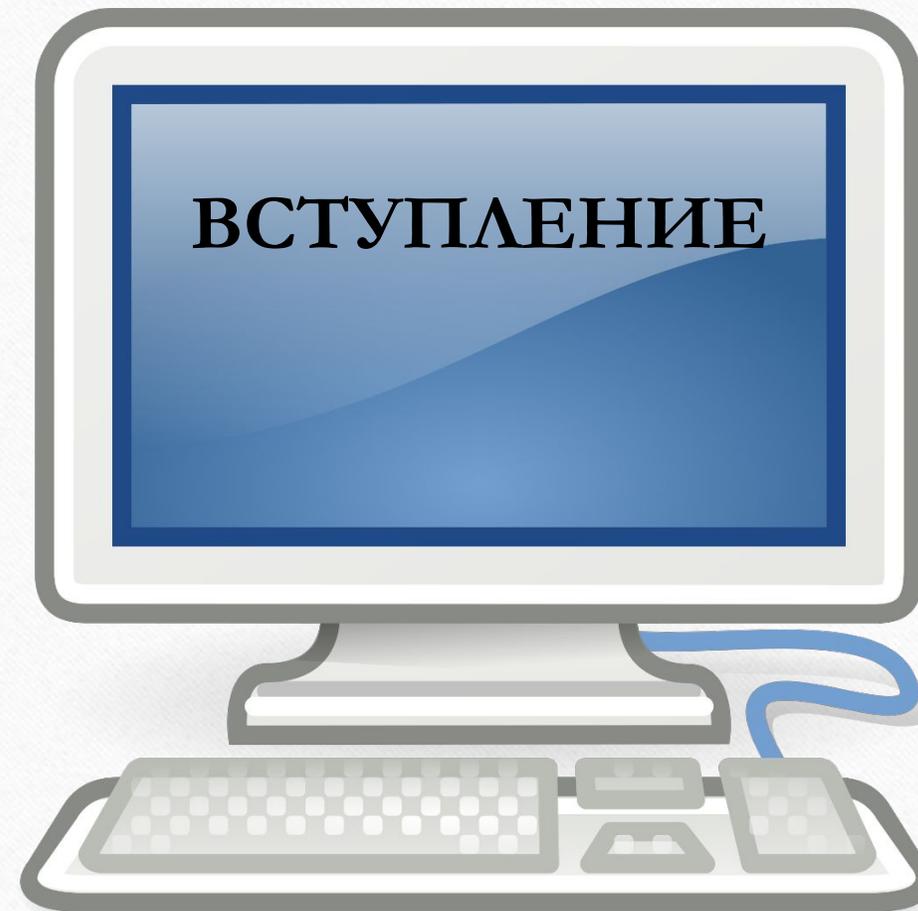


## Элементы веб-квеста

---

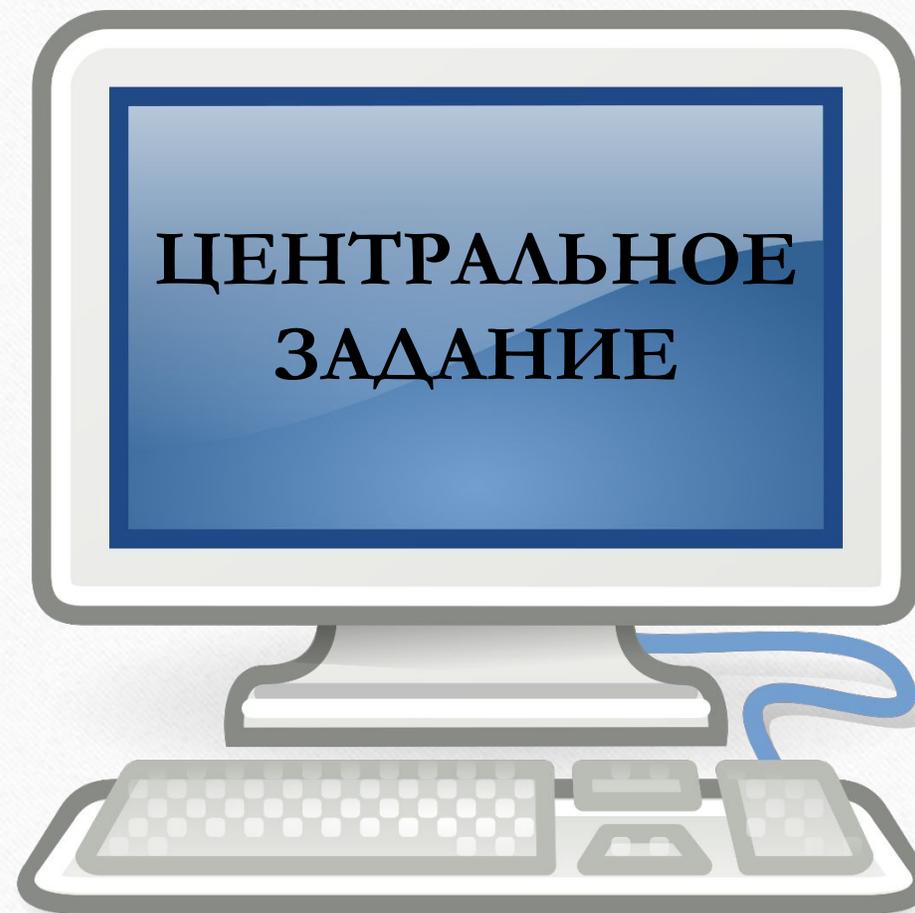
Во вступлении

- чётко описаны главные роли участников или сценарий квеста;
- составлен предварительный план работы;
- сделан обзор всего квеста.



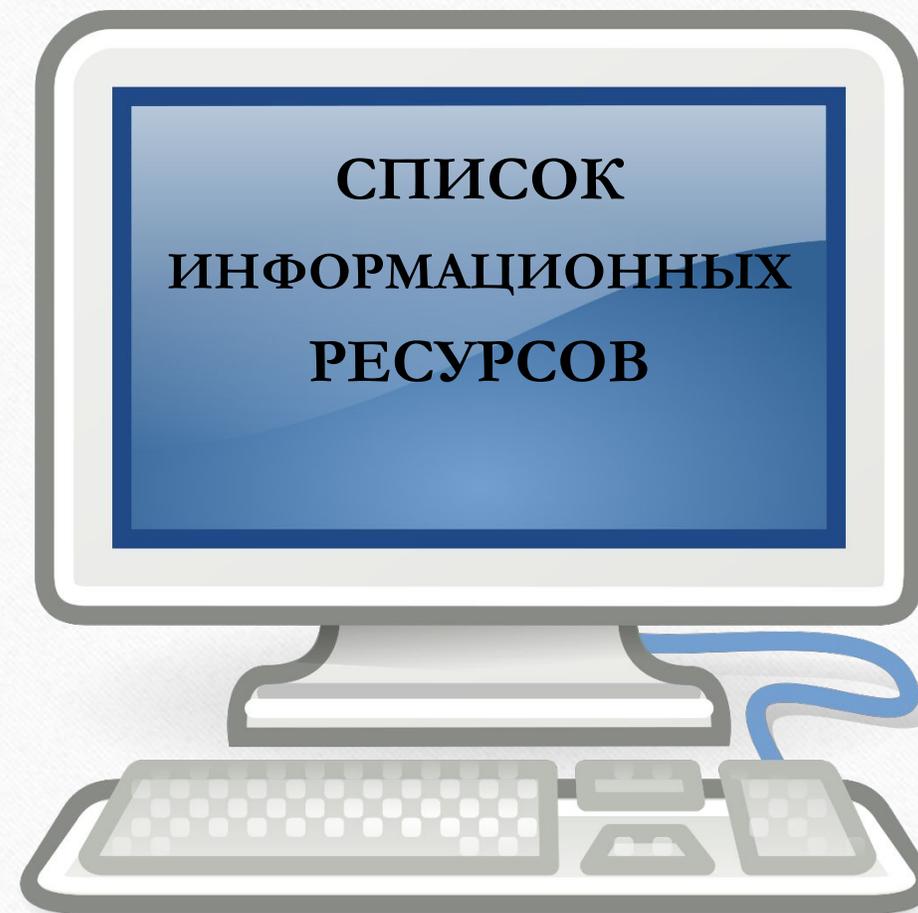
## Элементы веб-квеста

- задана серия вопросов, на которые нужно найти ответы;
- прописана проблема, которую нужно решить;
- определена позиция, которая должна быть защищена;
- указана другая деятельность, которая направлена на переработку и представление результатов.



## Элементы веб-квеста

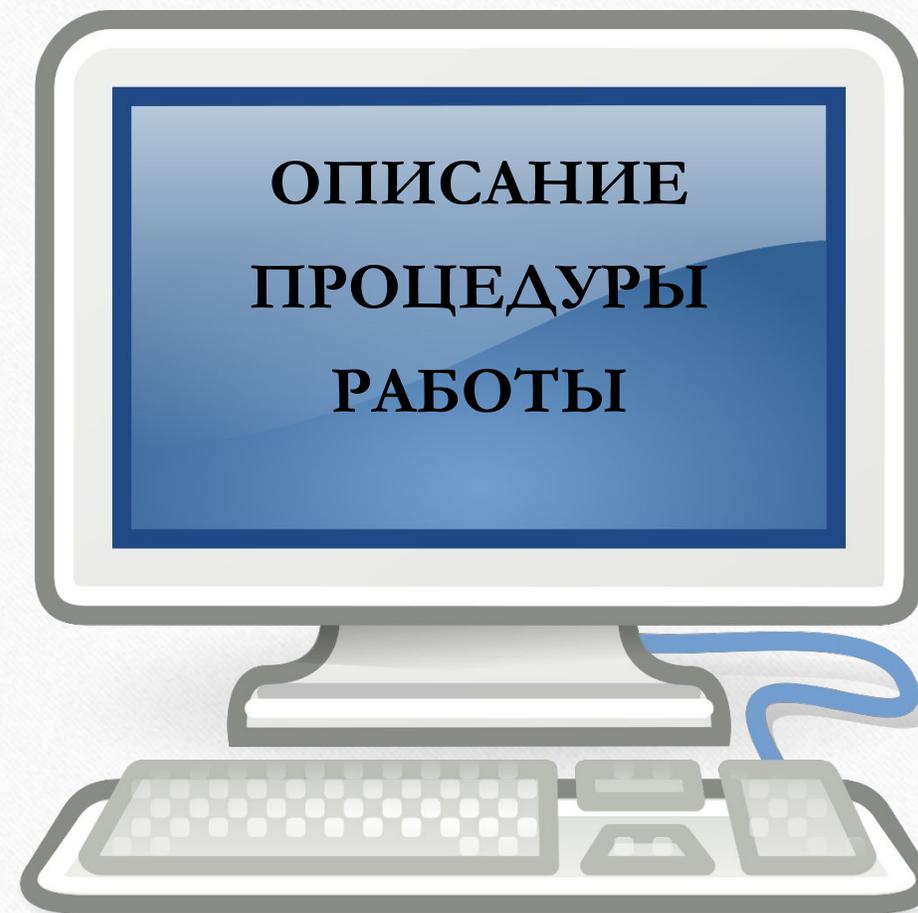
Список должен быть аннотированным. Он может быть в электронном виде на различных носителях, в бумажном виде, в виде ссылок на ресурсы в Интернет, адресов веб-сайтов по данной теме.



## Элементы веб-квеста

---

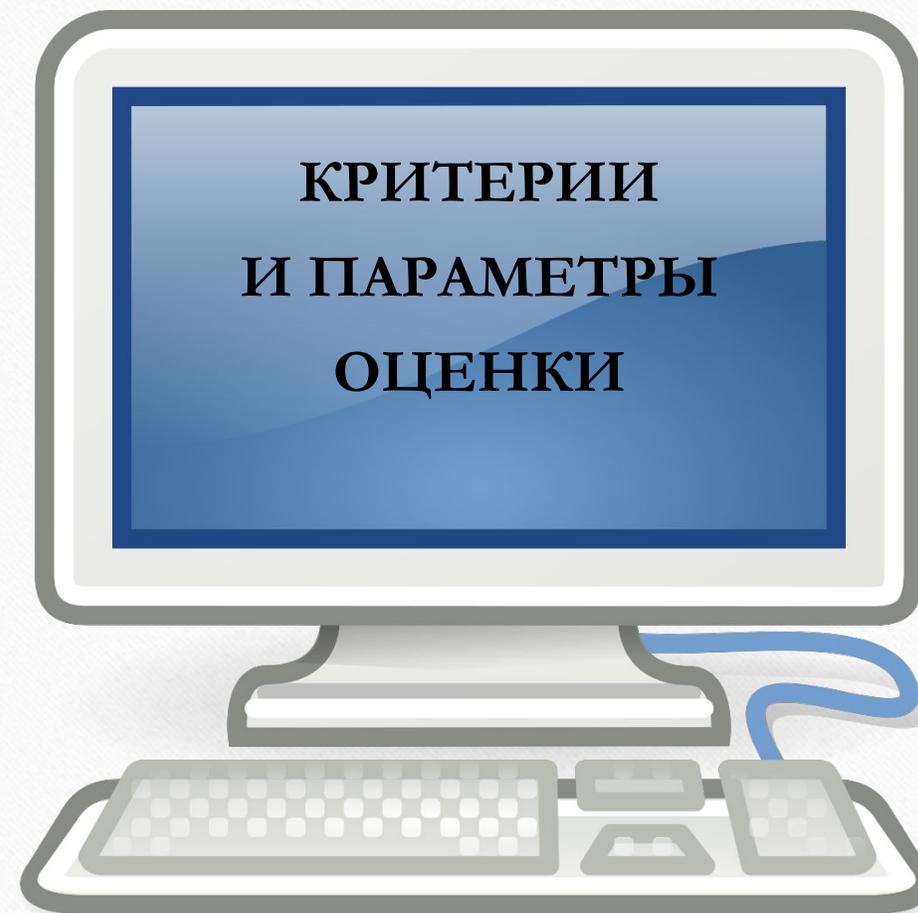
Описание работы по этапам для  
каждого участника.



## Элементы веб-квеста

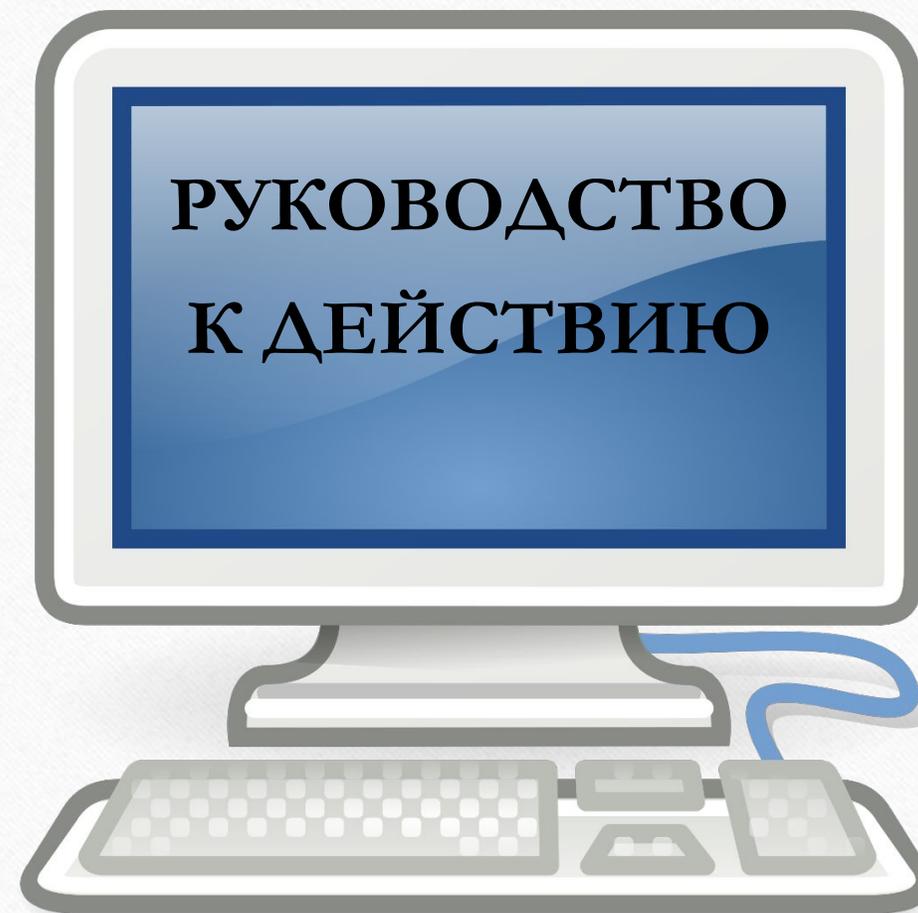
---

Критерии и параметры оценки зависят от типа учебных задач, которые решаются в ходе выполнения квеста.



## Элементы веб-квеста

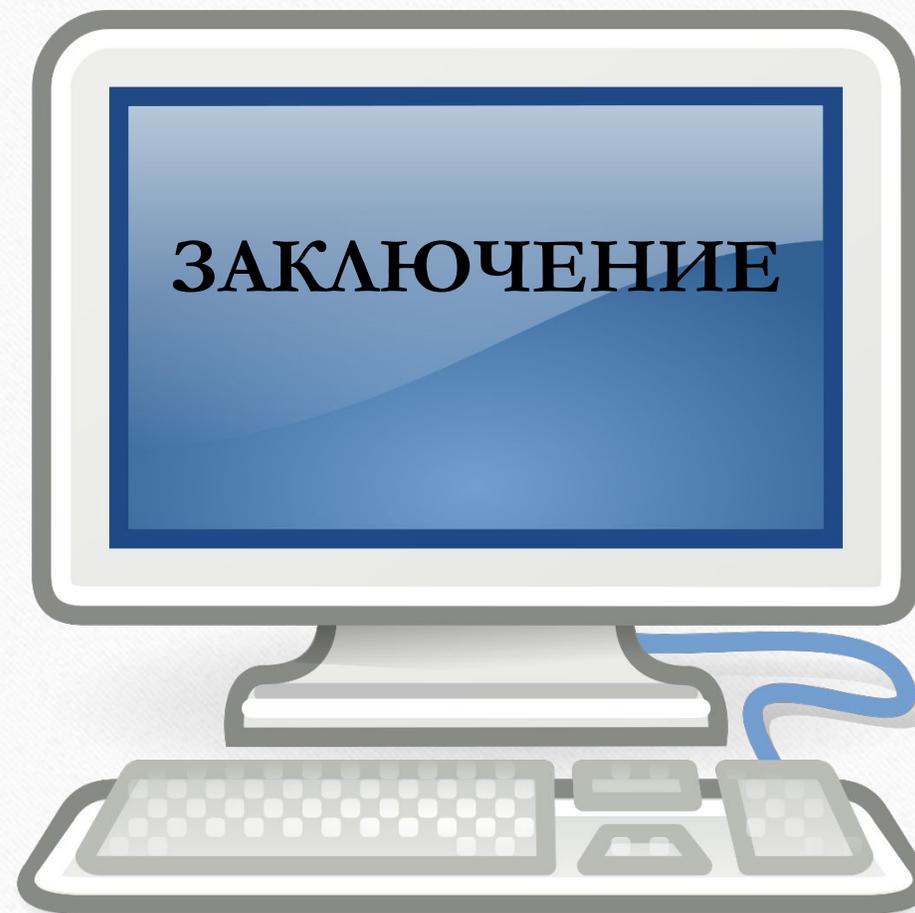
Руководство к действию определяет, как организовать и представить собранную информацию; оно может быть представлено в виде направляющих вопросов, организующих учебную работу.



## Элементы веб-квеста

---

В заключении суммируется опыт, который будет получен участниками при выполнении самостоятельной работы над веб-квестом. Полезно включить в заключение риторические вопросы, стимулирующие учащихся продолжить свои изыскания



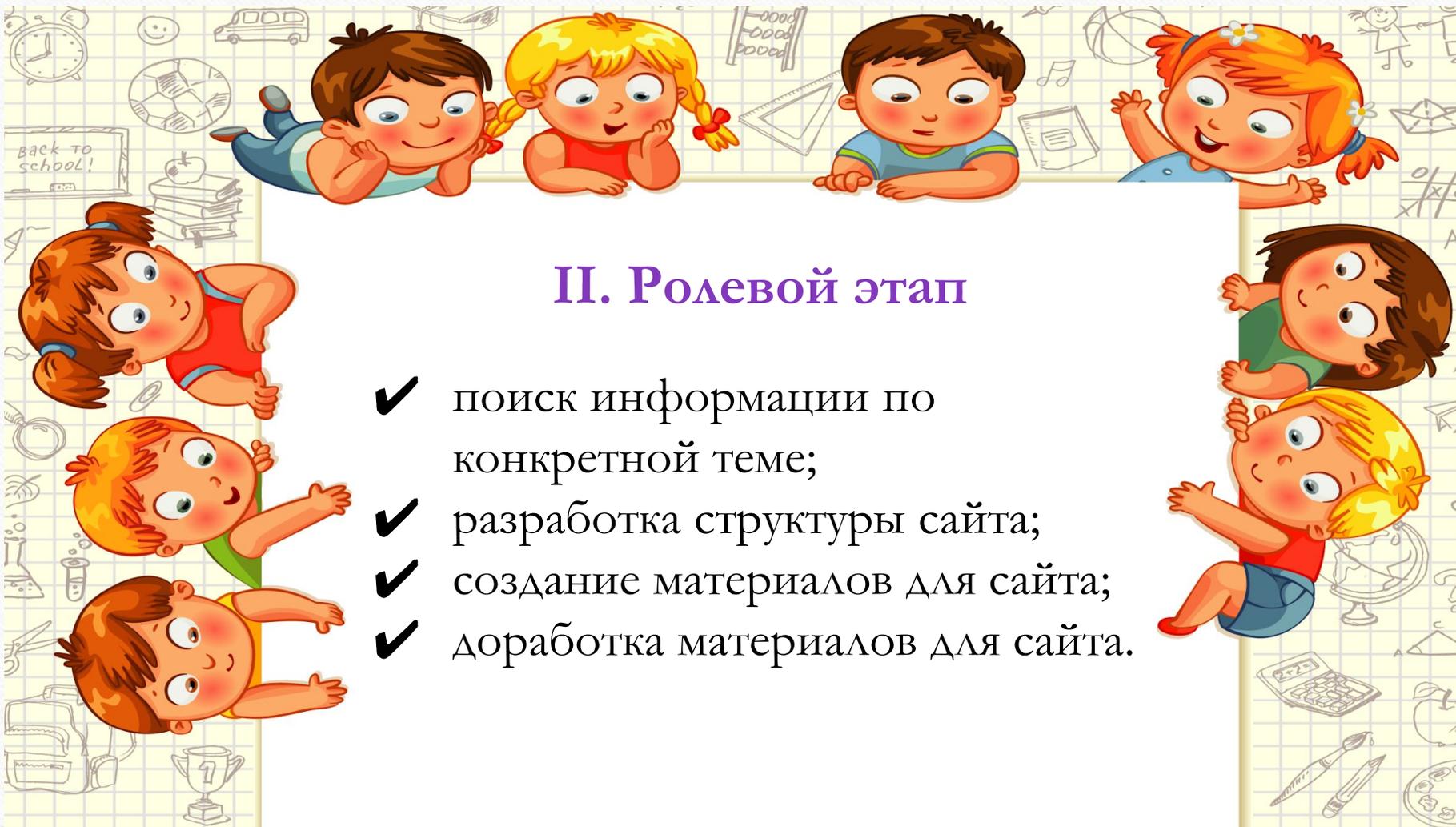
# Этапы работы над веб-квестом



## I. Начальный (командный) этап

- ✓ участники знакомятся с основными понятиями по выбранной теме;
- ✓ распределяют роли в команде.

# Этапы работы над веб-квестом



## II. Ролевой этап

- ✓ поиск информации по конкретной теме;
- ✓ разработка структуры сайта;
- ✓ создание материалов для сайта;
- ✓ доработка материалов для сайта.

# Этапы работы над веб-квестом



## III. Заключительный этап

- ✓ формулируются выводы и предложения;
- ✓ проводится конкурс выполненных работ;
- ✓ оцениваются результаты.



*Работа учащихся в таком варианте проектной деятельности, как веб-вест, разнообразит процесс обучения, сделает его живым и интересным.*

# Образовательный веб-квест



КОМПЕТЕНЦИИ

использование ИКТ для  
решения поставленных задач

самообучение и  
самоорганизация

работа в команде

решение проблемы  
несколькими способами

навык публичных  
выступлений



# УРОК-КВЕСТ

развитие личности

развитие мышления

развитие коммуникативных способностей

развитие исследовательской деятельности

подготовка к условиям жизни в информационном обществе

эстетическое воспитание

формирование умений находить оптимальное решение

формирование информационной культуры