

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.

Интерактивные формы организации образовательного процесса



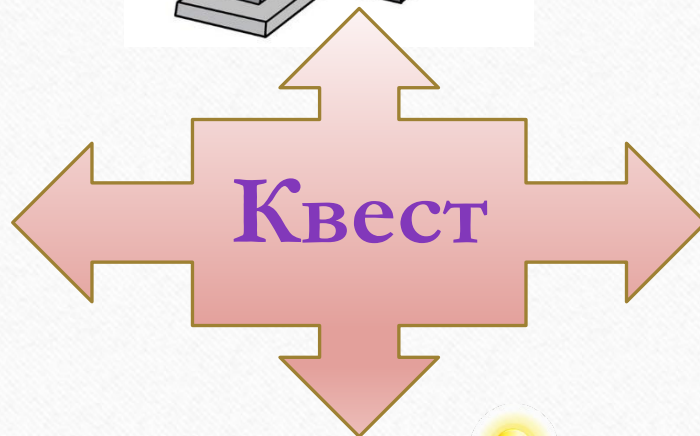
- ✓ интерактивная игра;
- ✓ мастер-класс;
- ✓ проектная деятельность;
- ✓ создание проблемных ситуаций;
- ✓ экспериментирование.

Квест

(англ. Quest)

поиск, предмет поисков,
поиск приключений.







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);



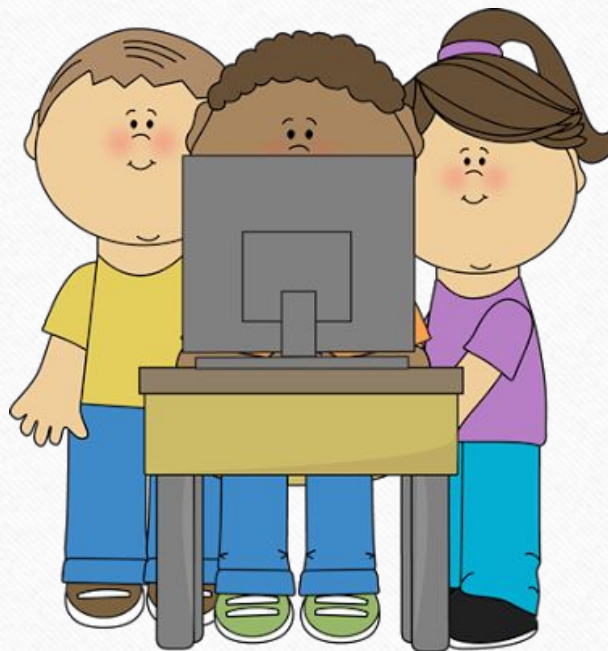
Классификация веб-квестов

(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

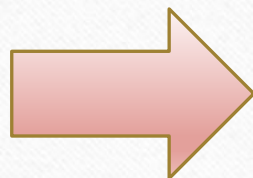
вовлекают в решение
проблемы

направляют внимание
на самые существенные
аспекты изучения

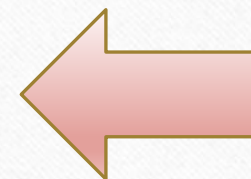
чётко сформулированное
задание



интригующее
введение



распределение
ролей



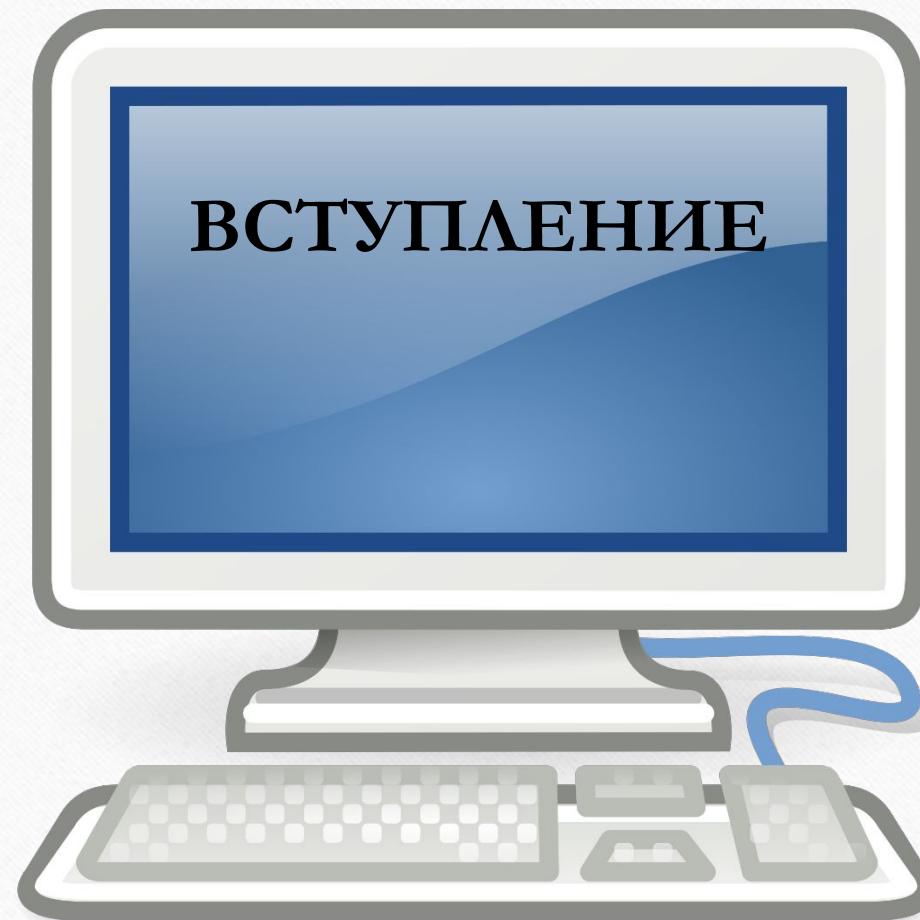
ИСПОЛЬЗОВАНИЕ
интернет-источников



Элементы веб-квеста

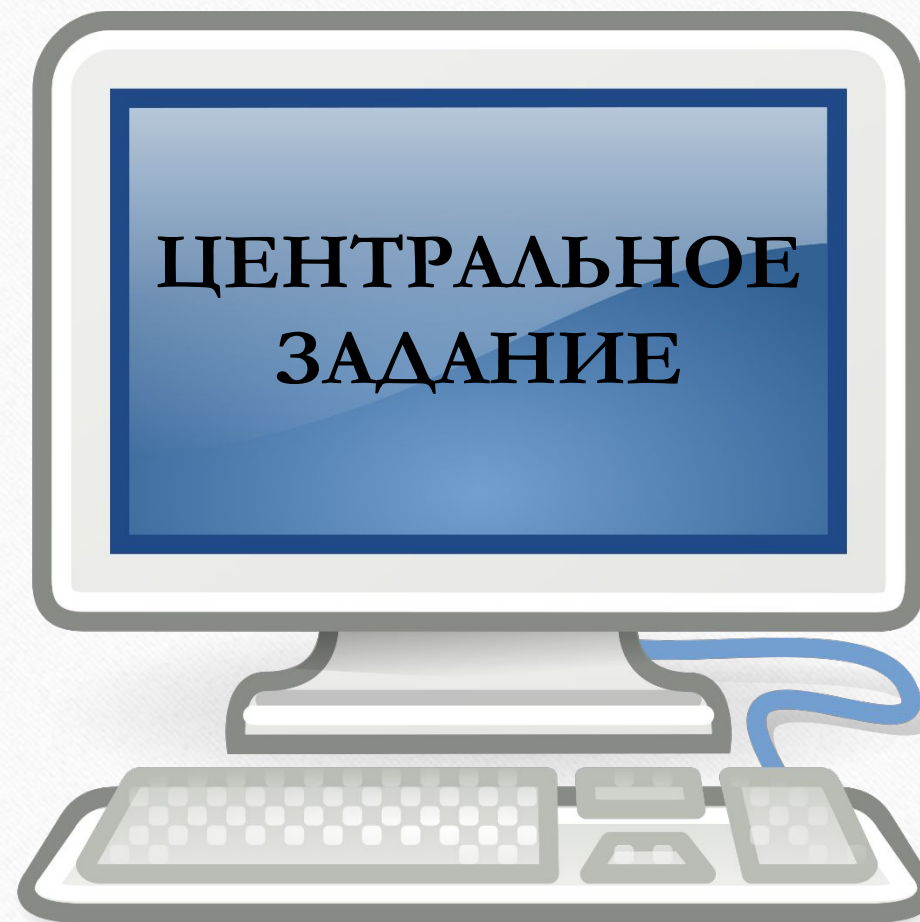
Во вступлении

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



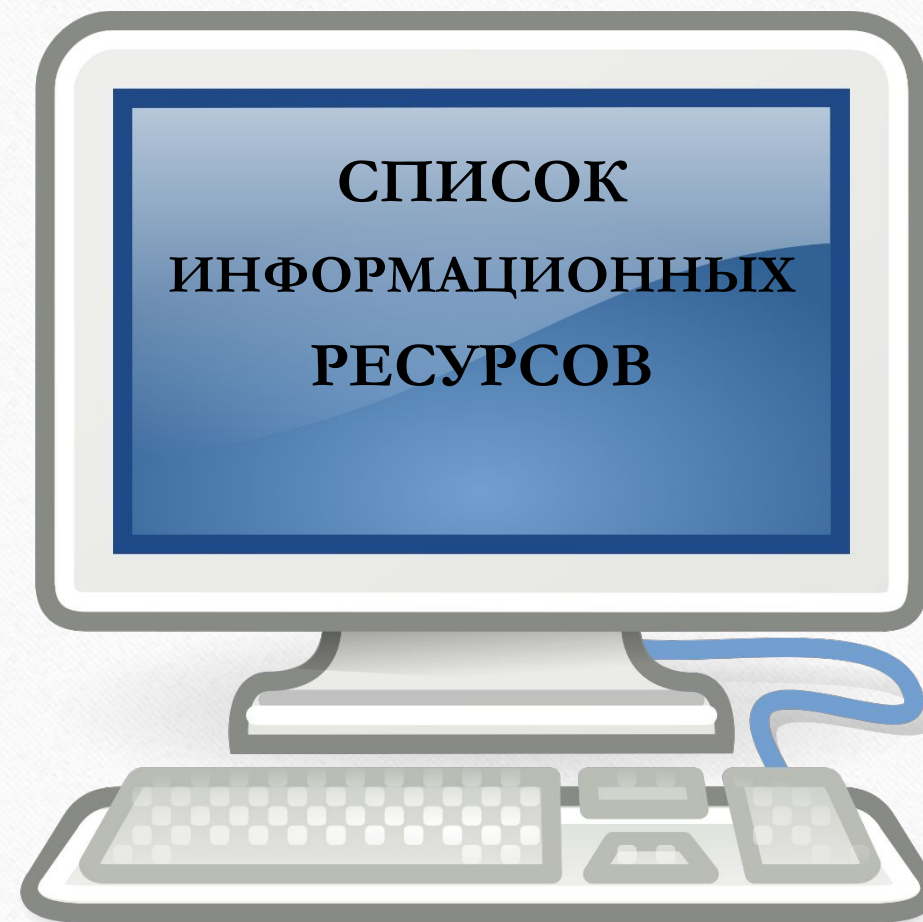
Элементы веб-квеста

- 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.



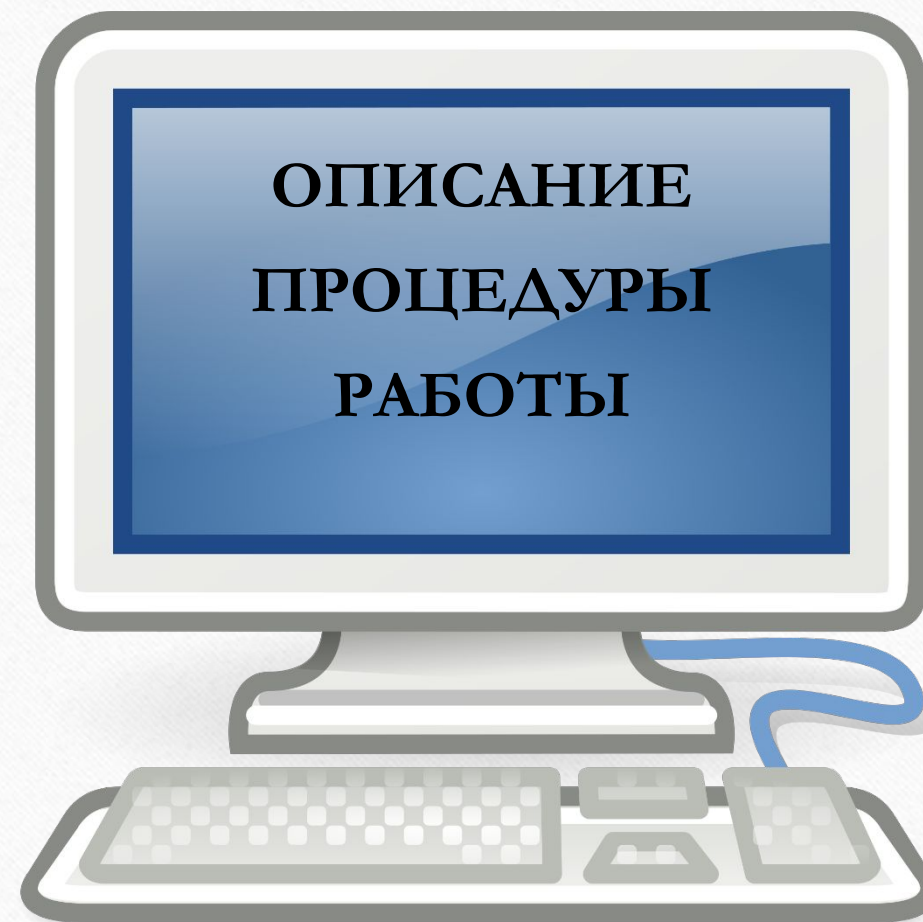
Элементы веб-квеста

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.



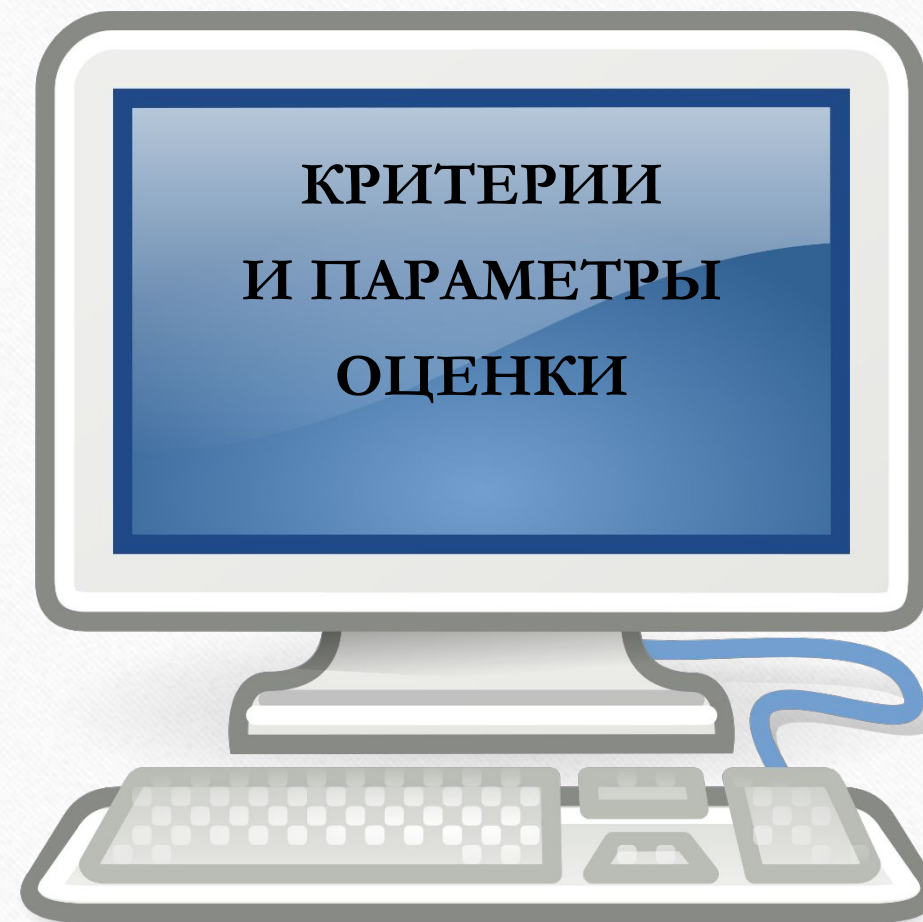
Элементы веб-квеста

Описание работы по этапам для
каждого участника.



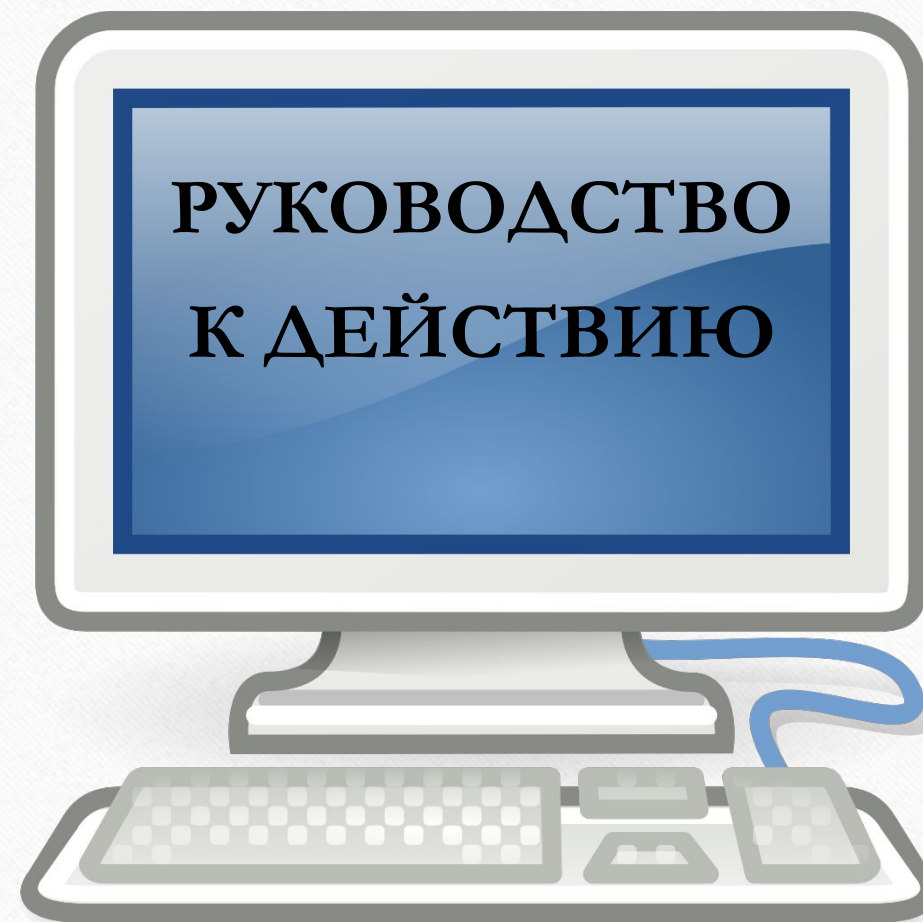
Элементы веб-квеста

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



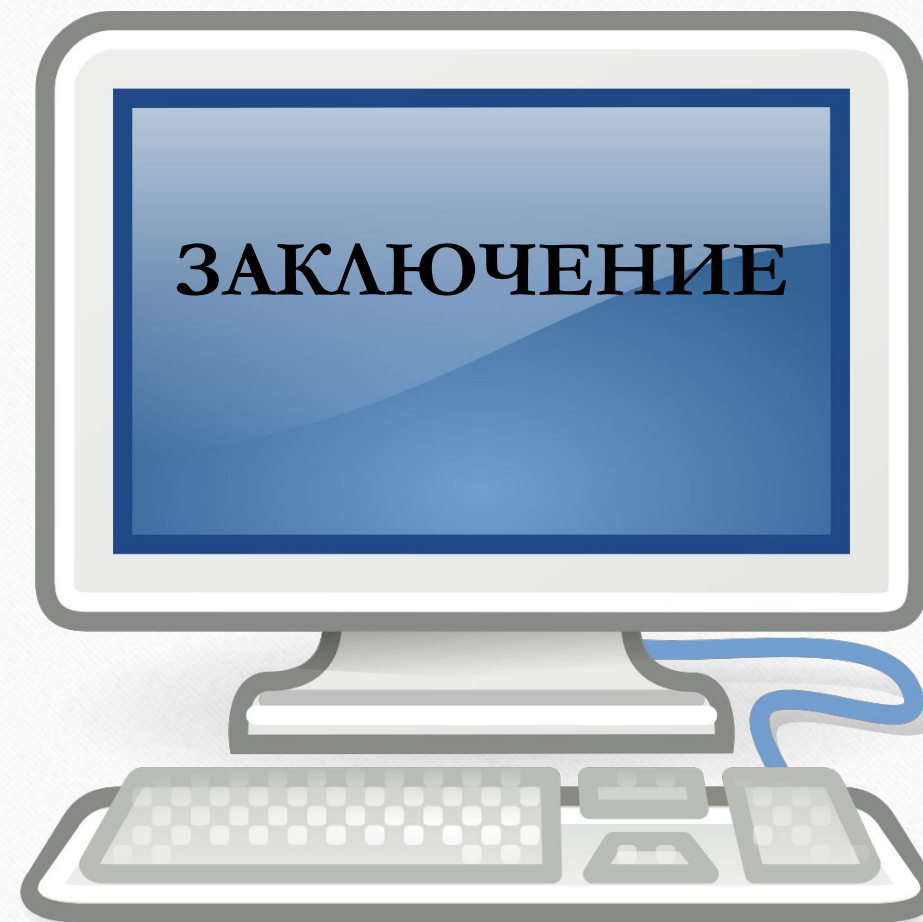
Элементы веб-квеста

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



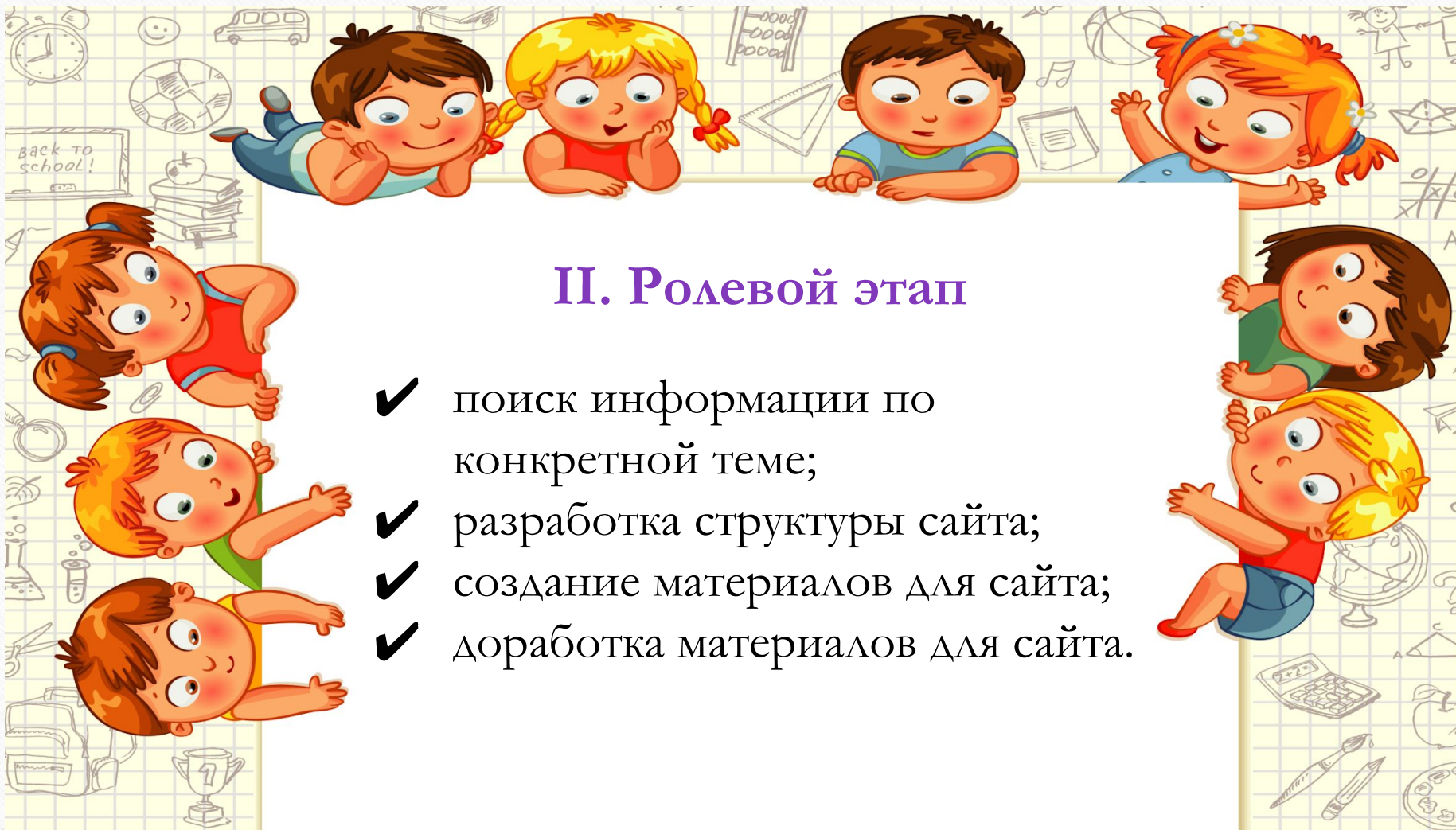
Этапы работы над веб-квестом



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