

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ МУНИЦИПАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
ДИНСКОЙ РАЙОН «СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ШКОЛА №28 ИМЕНИ ИВАНА ИВАНОВИЧА ЯЦЕНКО»

название фестиваля-конкурса: «Передовой педагогический опыт»

секция: «Казачьи кадетские классы»

название опыта: «Квест –игра как образовательная технология для
повышения компетентности учащихся»

Автор опыта:
Анохина Галина Александровна
Учитель начальных классов
МБОУ МО Динской район
СОШ №28 имени И.И.Яценко

2020г.

«Человек тогда в полном смысле человек,
если он – человек играющий, а значит,
творящий, то есть создающий в игре свой мир».
Ф. ШИЛЛЕР:

Понятием квест (от английского «quest» - поиск, игра-загадка) обозначают различные виды on-line и off-line игр, которые разворачиваются в виртуальном и/или реальном пространстве. Это специфическая форма игровой деятельности, которая требует от участников поиска решения поставленных задач. В современных условиях квест становится новой практикой социальной коммуникации, новым видом активного отдыха для продвинутой интеллектуальной молодежи. Компьютерные игры в стиле квест достаточно широко распространены, однако в последнее время из виртуального мира квесты стремительно проникают в реальный мир.

Квест можно определить как интеллектуальный вид игры, процесс которой разворачивается в специально подготовленном помещении, из которого участники квеста должны выбраться, решив поставленные задачи.

Отличительными особенностями таких игровых практик является то, что участники должны быстро адаптироваться в новых условиях, принимать решения в самых неожиданных ситуациях. Поэтому квесты особенно интересны для школьников, студентов, молодежи. Вопросам использования квест-технологий посвящено множество теоретических и эмпирических исследований. Предметом исследования которых являются как уроки в начальных школах [2],

В настоящее время в школьном образовании активно используются разнообразные инновационные технологии.

Информатизация системы образования предъявляет новые требования к педагогу и его профессиональной компетентности. Это особенно актуально в условиях введения ФГОС и реализации Стратегии развития информационного общества.

По сравнению с традиционными формами обучения школьников компьютер обладает рядом преимуществ: предъявление информации на экране компьютера в игровой форме вызывает у детей огромный интерес; несет в себе образный тип информации, понятный школьникам; движения, звук, мультипликация надолго привлекает внимание ребенка;

проблемные задачи, поощрение ребенка при их правильном решении самим компьютером являются стимулом познавательной активности детей;

предоставляет возможность индивидуализации обучения; ребенок сам регулирует темп и количество решаемых игровых обучающих задач;

в процессе своей деятельности за компьютером дошкольник приобретает уверенность в себе, в том, что он многое может;

позволяет моделировать такие жизненные ситуации, которые нельзя увидеть в повседневной жизни (полет ракеты, половодье, неожиданные и необычные эффекты); компьютер очень "терпелив", никогда не ругает ребенка за ошибки, а ждет, пока он сам исправит их.

Игра для ребенка является наиболее привлекательной, естественной формой и средством познания мира, своих возможностей, самопроявления и саморазвития. Для воспитывающего взрослого содержательная, отвечающая интересам детей, правильно организованная игра – эффективное педагогическое средство, позволяющее комплексно решать разнообразные образовательные и развивающие задачи. Ребенок-младший школьник, человек играющий, поэтому и обучение входит в его жизнь через «ворота детской игры».

Вот тут–то мы и приходим к тому, что особенно интересным и эффективным видом современных технологий становится интерактивная игра, которая предлагает нам условия, где дети могут изменить формы поведения и деятельности во взаимодействии, и с интересом и увлеченностью решать поставленные задачи. Вот мы и подошли вплотную к квестам. Что это такое? В общих чертах, мы все это уже знаем, наши взрослые и не очень взрослые дети с увлеченностью в них «живут» в компьютерной сети, играют сами и с друзьями, и иногда оторвать их бывает очень трудно. Давайте же и мы не будем отставать от времени, и используем эти прекрасные возможности интерактивной игры в нашем образовательном процессе. Но сначала остановимся на том, что же такое КВЕСТ.

Квест (англ. *quest*), или приключенческая игра (англ. *adventure game*) — один из основных жанров компьютерных игр, представляющий собой интерактивную историю с главным героем, управляемым игроком. Важнейшими элементами игры в жанре квеста являются собственно повествование и обследование мира, а ключевую роль в игровом процессе играют решение головоломок и задач, требующих от игрока умственных усилий.

Квест - это игры, в которых игроку необходимо искать различные предметы, находить им применение, разговаривать с различными персонажами в игре, решать головоломки. Такую игру можно проводить как в помещении, или группе помещений. Квест – это командная игра. Идея игры проста – команда или команды, выполняя различные задания (интеллектуального, спортивного характера), перемещаются из одного места в другое, а на этапе завершения игры получают ответ на основную загадку. Но изюминка такой организации игровой деятельности состоит в том, что, выполнив одно задание, дети получают подсказку к выполнению следующего, что является эффективным средством повышения двигательной активности и мотивационной готовности к познанию и исследованию.

Классификация квест-технологий. На сегодняшний день, принято различать несколько видов. При планировании и подготовки квеста немаловажную роль играет сам сюжет и то образовательное пространство где

будет проходить игра. Будет ли это закрытое пространство или более широкое поле деятельности, сколько будет участников и организаторов, откуда будут стартовать участники, будут двигаться в определенной последовательности или самостоятельно выбирать маршрут. В зависимости от этого квесты можно условно разделить на три группы: линейные, штурмовые, кольцевые.

Идей для квестов может быть много, но самое главное – грамотно все реализовать. Сценарий должен быть понятным, детальным, продуманным до мелочей. А использование ИКТ позволяет: - предъявлять информацию на экране монитора в игровой форме; - ярко, образно, в доступной дошкольникам форме преподнести новый материал, что соответствует наглядно-образному мышлению детей дошкольного возраста; - привлечь внимание детей движением, звуком, мультипликацией; - развивать у дошкольников исследовательское поведение;

Ко всем сценариям для квестов в реальности предъявляются общие требования:

- первая задача не должна быть сложной, ее цель – вовлечь игрока в процесс, показать, что у него все получается;
- используемые артефакты и предметы должны строго соответствовать тематике игры и ее сюжету;
- задачи по сценарию для квеста должны быть понятными, не вызывать ощущение скуки и утомления;
- также необходимо продумать все риски, устранить повторы, позаботиться о безопасности игроков, учесть, что все ДЕТИ разные.

Теперь перейдем к тому, что принято называть мотивацией в достижении поставленной цели. Все просто. На финише должен быть приз! Квест дает возможность в качестве загадок включать деятельностные, проектные задания, что позволяет участникам самостоятельно осваивать новые знания.

В ходе квеста у детей происходит развитие по всем образовательным областям и реализуются разные виды деятельности.

В игре удовольствие приносит не только результат, но и процесс его достижения. В квестах присутствует элемент соревновательности, а также эффект неожиданности (неожиданная встреча, таинственность, атмосфера, декорации).

Преимущество данной технологии в том, что она не требует покупки дополнительного оборудования или вложения денежных средств. Роль педагога-наставника в квест - игре организационная.

Основными критериями качества квеста выступают его безопасность для участников, оригинальность, логичность, целостность, подчинённость определённому сюжету, а не только теме, создание атмосферы игрового пространства.

Алгоритм создания игры:

Определите, для какой целевой аудитории будет предназначена игра.

Сформулируйте цель игры - ради чего вы планируете ее провести и чего достичь в результате.

Продумайте инструкцию к игре, сначала приблизительно, в общих чертах, отвечая себе на вопрос: «Что необходимо делать участникам, чтобы цель игры оказалась достигнута?», а потом пропишите инструкцию дословно.

Подумайте, на что похоже предполагаемое инструкцией действие, какие образы у вас возникают, также учтите возраст и другие особенности целевой аудитории и основную идею программы. Обобщив эти данные, придумайте игровую метафору, интригу игры.

Исходя из получившейся метафоры, придумайте вашей игре красивое название.

Мысленно проиграйте полностью всю игру и пропишите методические особенности ее проведения (продолжительность, особенности организации игрового пространства, время и место проведения, необходимые материалы).

Еще раз представьте себе игру и оцените, каковы ее ресурсы как для самих участников, так и для ведущего, помимо очевидных (исходя из самой цели игры).

Понимая возможности игры, ее потенциал, продумайте вопросы для обсуждения, содержательного анализа после игры.

Подумайте над вариантами модификации игры.

Прохождение каждого этапа позволяет команде игроков перейти на следующий этап. Команда получает недостающую информацию, подсказку, снаряжение и т.п. Но изюминка такой организации игровой деятельности состоит в том, что, выполнив одно задание, дети получают подсказку к выполнению следующего, что является эффективным средством повышения двигательной активности и мотивационной готовности к познанию и исследованию

Хочется особо обратить внимание на последний этап. После каждой игры ребёнок анализирует свое место в команде. Ребёнок учится проводить самоанализ своих возможностей качеств, умений и навыков, понимая, что ему не хватило до достижения оптимального результата.

Учитель ориентируется на 4 вида рефлексии для оценки мероприятия:

Коммуникационная - обмен мнениями и новой информацией между детьми и педагогами;

Информационная - приобретение детьми нового знания;

Мотивационная - побуждение участников к дальнейшему расширению информационного поля;

Оценочная - соотнесение новой информации и уже имеющихся у детей знаний, высказывание собственного отношения, оценка процесса.

Механизмом стимулирования рефлексии могут быть вопросы для беседы: «Что нового узнали?», «Что было интересно?», «Что вас удивило?», «Что было трудно?», «Все ли у вас получилось так, как хотелось?».

Это тем более важно, потому что Квест, как универсальная игровая технология включает у ребёнка соревновательные механизмы, что также

создает условия для более активного включения в игру, для повышения качества выполнения заданий и достижения результата.

Квесты помогают нам активизировать и детей, и родителей, и педагогов. Это игра, в которой задействуется одновременно и интеллект участников, их физические способности, воображение и творчество. Здесь необходимо проявить и смекалку, и наблюдательность, и находчивость, и сообразительность, эта тренировка памяти и внимания, это развитие аналитических способностей и коммуникативных качеств. Участники учатся договариваться друг с другом, распределять обязанности, действовать вместе, переживать друг за друга, помогать. Все это способствует сплочению не только детского коллектива, но и родительского сообщества, а также улучшает детско-родительские отношения. А еще немаловажным является то, что родители становятся активными участниками образовательного процесса в ДОО, укрепляются и формируются доверительные взаимоотношения детский сад-семья.

В нашей школе уже были организованы и проведены ряд квест игр. В том числе особенно часто данную технологию мы применяем в начальной школе в частности с классами казачьей направленности. Данные игры помогают ребятам закрепить полученные на уроках кубановедения знания и навыки. Для составления маршрута мы используем разные варианты:

- Интерактивная карта (схематическое изображение маршрута);
- Маршрутный лист распечатан и вручается каждой команде (на нем могут быть просто написаны последовательно станции и где они расположены; а могут быть загадки, ребусы, зашифрованное слово, ответ на которые и будет то место, куда надо последовать);

Можно не сомневаясь утверждать, что, когда ребенок вырастет, он будет вести себя в своей профессиональной деятельности так же, как он в детстве вел себя в игре: планировать, прогнозировать, добиваться результата и совершенствовать свои физические и нравственные качества.

Используя технологию Образовательный квест, ребёнок:

- добывает знания, выстраивает работу по алгоритму;
- приобретает навыки, используя различные виды деятельности, такие как поиск и систематизация информации по теме, проведение исследования в образовательной среде;
- делает собственный выбор;
- пользуется разнообразными источниками информации.

Таким образом, Квест-игры одно из интересных средств, направленных на самовоспитание и саморазвитие ребёнка как личности творческой, физически здоровой, с активной познавательной позицией. Что и является основным требованием ФГОС. [Приложение 1]

Используемая литература:

1. Каравка А.А. Урок-квест как педагогическая информационная технология и дидактическая игра, направленная на овладение определёнными компетенциями // Мир науки. - 2015. - №3. - С. 20.
2. Левицкая А.Ф., Федоров А.В. Роль и значение веб-квестов в современном образовании // Школьные технологии 2010, №4. с. 73.
3. Лечкина Т.О. Технология «квест-проект» как инновационная форма воспитания // Наука и образование: новое время. 2015. – 1 (6). – С. 12-14.

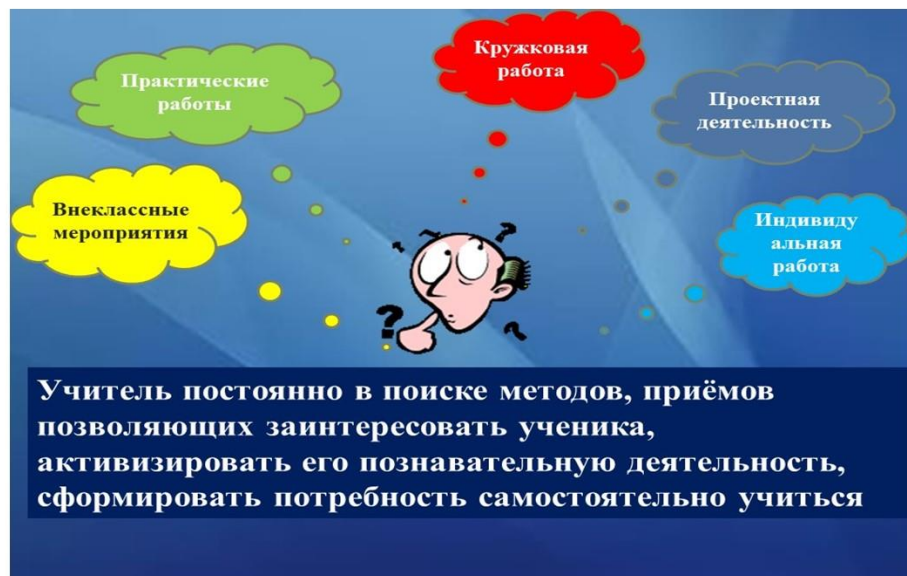
Приложение1

«Квест-игра»



«Квест – игра как образовательная технология для повышения компетентности учащихся»

Подготовила: Анохина Галина Александровна
Учитель начальных классов
МБОУ МО Динской район СОШ №28 имени И.И.Ценко



Образовательный квест

Проблемное задание, реализующее образовательные цели, с элементами сюжета, ролевой игры, связанное с поиском мест, объектов, людей, информации.



Что такое квест?

Понятие quest (квест) имеет несколько значений:

- **Приключенческая игра** (quest — поиски), требующая от игрока решения умственных задач для продвижения по сюжету. Сюжет игры может быть предопределённым или давать множество исходов, выбор которых зависит от действий игрока.
- **Квест — задание**, которое требуется выполнить персонажу (или персонажам) для достижения игровой цели. Чаще квесты представляют собой задание - пойти в определенное место (не всегда указанное) и выполнить очередное задание.
- **Квест — интеллектуально-экстремальный вид игр** на улицах города и за его пределами.



Виды квестов

К квестам могут быть отнесены игры разных жанров:

- **квесты в замкнутом помещении** (например, в классе, в музеях, внутри зданий);
- **квесты на местности** (в парках, городское ориентирование);
- **квесты на местности с поиском тайников** (геокэшинг), с элементами ориентирования (в т.ч. GPS) и краеведения;
- **смешанные варианты**, в которых сочетается и перемещение участников, и поиск, и использование информационных технологий, и сюжет, и опережающее задание – легенда.



Цели

- **Образовательная** — вовлечение каждого учащегося в активный познавательный процесс. Организация индивидуальной и групповой деятельности школьников, выявление умений и способностей работать самостоятельно по какой-либо теме.
- **Развивающая** — развитие интереса к предмету, творческих способностей, воображения учащихся; формирование навыков исследовательской деятельности, умений самостоятельной работы с информацией; расширение кругозора, эрудиции, мотивации.
- **Воспитательная** — воспитание личной ответственности за выполнение задания, воспитание уважения к культурным традициям, истории, краеведению.



Структура квеста

1. Введение:
 - сюжет,
 - роли.
2. Задания:
 - этаны,
 - вопросы,
 - ролевые задания.
3. Порядок выполнения (алгоритм).
4. Оценка и самооценка.



Схема создания квеста

1. Определить цели и задачи.
2. Определить количество участников.
3. Определить необходимое пространство и ресурсы.
4. Определить сюжет и форму квеста.
5. Написать сценарий.

Этапы урока

- **Подготовительный** – формулировка темы и создание всего контента мероприятия.
- **Основной (очный)** – формирование команд, выполнение заданий, прохождение маршрута.
- **Итоговый** – подведение итогов, презентация результатов квеста, рефлексия.



Действия учителя

- Создание квеста или использование уже имеющегося.
- Распределение учащихся по группам (6-10 человек).
- Инструктаж учащихся по технике безопасности, по использованию гаджетов в работе.
- Организация работы обучающихся в группах (отгадывается легенда игры и командам вручается маршрутный лист с заданиями).
- Подведение итогов.
- Оценка обучающихся.

Формирование УУД

- работа с информацией;
- самообучение и самоорганизация;
- работа в команде;
- умение находить способ решения проблемной ситуации;
- развитие навыков исследовательской деятельности.





12 декабря
2019 года
Квест- игра
«Казачата
встречают
гостей»

Цель:

- Знакомство с процессом воспитания в казачьих семьях.
- Что такое домострой?
- Что нас всех объединяет?

ТАРНО САЛЪЦЕ



СПРЯТУХА





Рукодельная ШКАТУЛКА



ПЯСУНЬКИ



ОРУЖЕЙНАЯ



СТОЛЯРНАЯ



СКАКУН



Используя технологию Образовательный квест ребёнок:

- добывает знания, выстраивает работу по алгоритму;
 - приобретает навыки, используя различные виды деятельности, такие как поиск и систематизация информации по теме, проведение исследования в образовательной среде;
 - делает собственный выбор;
 - пользуется разнообразными источниками информации.
- Таким образом, Квест-игры одно из интересных средств, направленных на самовоспитание и саморазвитие ребёнка как личности творческой, физически здоровой, с активной познавательной позицией. Что и является основным требованием ФГОС.



**«Квест – игра как образовательная
технология для повышения
компетентности учащихся»**