

Технология квеста

Что такое квест?

Квест - калька с английского **Quest**- «поиск, предмет поисков, поиск приключений»

Происхождение названия квест (квестор): от лат. «quaero» – **ищу, разыскиваю, веду следствие**

В Италии – полицейский чин, в Древнем Риме – служитель, осуществляющий различные функции (финансовые, административные, служебные)

Разновидность настольных и компьютерных игр, требующих от игрока **решения умственных задач**

Проблемное задание с элементами ролевой игры

Что такое квест?

В мифологии и литературе изначально обозначало один из способов построения сюжета – **путешествие персонажей к определенной цели через преодоление трудностей** (рыцарские квесты, миф о Персее, 12 подвигов Геракла и др.)

Во время этого путешествия героям приходится **преодолевать многочисленные трудности и встречать множество персонажей**, которые помогают или мешают им.

Как устроен квест?

Есть определенная **цель**, к которой движутся участники (**Центральное задание**)

Поиск происходит «в реальном мире», а не на искусственно подготовленной площадке («живой квест»), **но может быть и иначе**

События и испытания – **разнообразны и неожиданны**

Каждый сделанный шаг либо **приближает**, либо **отдаляет** участников **от конечной цели**

Общая игровая цель

Известна участникам с самого начала и определяет **игровую «легенду»**, особенности и правила заданий

Независимо от того, заложен элемент соревновательности или нет, **конечная игровая цель – общая для всех команд**

Общая цель - главный внутренний мотиватор квеста

Внешняя среда

Она всегда реалистична, а значит, **изменчива, неопределенна, наполнена возможностями и рисками**

Если эта среда искусственно создается, то она максимально соответствует тому, с чем участникам приходится сталкиваться в **повседневной деятельности**

Этапность квеста

Последовательное движение по этапам, решая различные учебные задания (**активные, логические, творческие, поисковые и пр.**)

Прохождение каждого этапа позволяет перейти на следующий

Команда получает **необходимое снаряжение, информацию, подсказку и т.п. для этапа**

Команда может и сама определить свой маршрут, но без успешного прохождения **определенного числа этапов**, она не сможет достигнуть конечной цели

Командный характер действий

Участники могут быть объединены в игровые команды разной численности

При прохождении этапов команда не разделяется, а **действует сообща**

Игроков сопровождает учитель / ученик (инструктор)

Его задача – **обеспечение безопасности, консультации** по игровой логистике и особенностям задач, **поддержка** участников, **помощь** в решении организационных вопросов и, при необходимости, **помощь** в организации командного взаимодействия

Возможность межкомандного взаимодействия

Через **обмен информацией, объединение ресурсов** для решения сложных задач, построение общей игровой стратегии и т.п.

Команды снабжаются средствами связи и могут создавать и поддерживать **общее информационное пространство**

Какими бывают квесты?

Городские квесты – города, этнопоселения, музейные комплексы, предприятия, организации, территории отелей и пр.

Outdoor – **квесты** или квесты на «дикой природе», проводящиеся в парках, лесопарках, лесных массивах, озерах, сельской местности и др.

Пример заданий городского квеста

Литература: фотография площади с церквями и подпись под ней – **Рядом женился Бальзаминов. Укажите, на какой адрес он тогда рассылал пригласительные?**

История: участники получают **пакет информационных материалов**, содержащие в том числе **«письмо из архивов»**, в котором иносказательно зашифровано место конечного поиска. В письме упоминаются некоторые архитектурные объекты. Необходимо изучить эти объекты, сопоставив текст письма с тем, что узнали о городе ранее, и **понять, куда же им направиться на следующий день.**

Пример заданий для квестов на улице, природе

Участники получили карту местности, на которую нанесено **50 поисковых областей**. В каждой области нужно найти предмет с **буквой латинского алфавита**.

Участники распределили поисковые точки, нашли предметы и буквы

Встретились, **обменялись полученной информацией** и перенесли на общую карту местонахождение найденных букв

Получив кодовое слово, они смогли на пересечении букв **обнаружить вход в пещеру с призом**

Пример заданий «уличных» квестов

Игровая логистика с использованием знаний по географии и особенностей деятельности менторской компании

Был выбран лесной массив с большим количеством дорожек, тропинок, перекрестков

Составленная точная карта и маршрут

Подходя к перекрестку, команда получала карточку с изображением продукта компании и вводную: «если предмет на карточке – это X, модель Y, поверните направо, если X, модель Z – налево», или «если рабочее напряжение для продукта XYZ 200 вольт – поверните направо, если 360 – прямо и т.п.

Особенности квестовых программ

Квестовая программа всегда **настраивается под место проведения, особенности участников и повод, по которому мероприятие проводится**

В квестах всегда сочетаются **поисковая, логическая и командная активности**

Участники не просто перемещаются по территории, а **выстраивают определенную стратегию, взаимодействуют с другими командами** и координаторами, постоянно **корректируют собственные действия в ответ на изменение ситуации**

Виды заданий для квестов

Пересказ – демонстрация понимания темы на основе представления материалов из разных источников в новом формате: **презентация, плакат, брошюра, рекламный постер** и др.

Планирование и проектирование – разработка плана или проекта **на основе заданных условий**

Самопознание – любые аспекты исследования личности: анкета, рефлексивный портфолио, тесты и др.

Компиляция – трансформация формата информации, полученной из разных источников: **создание книги, популяризирующей что-либо, виртуальной выставки, капсулы времени, культуры**

Творческое задание – творческая работа в определенном жанре – **создание пьесы, песни, видеоролика, рекламной вставки, агитвыступления** и др.

Виды заданий для квестов

Аналитическая задача – поиск и систематизация информации

Детектив, головоломка, таинственная история – выводы на основе противоречивых фактов

Достижение консенсуса - выработка решения по острой проблеме

Оценка – обоснование определенной точки зрения

Виды заданий для квестов

Журналистское расследование – объективное изложение информации (**разделение мнений и фактов**)

Убеждение – склонение на свою сторону оппонентов или нейтрально настроенных лиц

Учебные исследования – изучение различных явлений, открытий, фактов на основе уникальных источников

Структура квеста, требования к отдельным элементам

Вступление, где четко описаны **главные роли участников** или **сценарий квеста**, предварительный **план работы, обзор всего квеста**

Цель, в которой четко определен итоговый результат работы (**Центральное задание**)

Список информационных ресурсов, необходимых для выполнения работы

Список ролей, от лица которых могут выполнить задания. Для каждой роли прописан план работы и задания

Структура квеста, требования к отдельным элементам и описание процедуры работы, этапы

Описание критериев и параметров оценки квеста

Руководство к действиям, где описывается, как организовать и представить собранную информацию

Заключение, где суммируется опыт, который был получен участниками при выполнении самостоятельной работы над квестом

Этапы работы над квестом

Начальный: учащиеся знакомятся с основными понятиями по выбранной теме. Распределяются роли в команде

Ролевой: индивидуальная работа (в малых группах) на общий результат, одновременное выполнение заданий и подведение итогов по каждому, обмен материалами для комплектования базы, чтобы создать сайт или собственную страницу на сайте

Заключительный: команда работает совместно, под руководством педагогов, создавая итоговый продукт

Что же в итоге?

По результатам исследования проблемы **формулируются выводы и предложения**

Проводится **конкурс выполненных работ**

Оцениваются: понимание заданий, достоверность используемой информации, ее отношение к заданной теме, критический анализ, логичность, структурированность информации, определенность позиций, подходы к решению проблемы, индивидуальность, профессионализм представления

В оценку включаются: навыки работы в микрогруппе, качество аргументации, устные выступления, мультимедийные презентации, письменные тексты, исследовательские и творческие работы и др.

Временные рамки

Краткосрочные квесты: приобретение знаний и их интеграция в свою систему. От одного до трех сеансов

Долгосрочные квесты: расширение и уточнение знаний и понятий. По завершении ученик должен уметь вести глубокий анализ полученных знаний, уметь их трансформировать, владеть материалом настолько, чтобы суметь создать задания для работы по теме. Работа длится от 1 недели до месяца (максимум двух)

Форматы результатов

Создание **базы данных** по проблеме

Создание **«микромира»**, в котором можно передвигаться с помощью гиперссылок, моделируя физическое пространство

Интерактивная история

Создание документа, дающего анализ какой-либо сложной проблемы (**Альманах проблем и решений**)

Интервью (руководитель, авторитетный человек, общественный деятель, передовик производства, представитель династии, жители муниципалитета и др)

Что нужно подготовить педагогу

Сформулировать проблемную ситуацию по тематике квеста, которая в ходе работы над ней, будет разрешена с разных точек зрения (по ролям)

Определить конечный результат выполнения каждого ролевого задания с указанием **конкретных параметров, форм, объемов и т.д.**

Подобрать необходимые ссылки на ресурсы сети Интернет

Написать пояснения для учеников по процессу работы: этапы, сроки выполнения заданий, форма представления результатов, требования к оформлению презентаций, порядок представления решений по каждому из заданий

Разработать критерии оценки заданий и всего квеста в целом

Подготовить вспомогательные материалы – таблицы, инструкции, примеры, реквизит и пр.

Эффекты

Командообразующие: дополнительное неформальное знакомство, повышение принятия друг друга, развитие доверия, чувства «мы», формирование установок на достижение общей цели, повышение авторитета лидеров и пр.

Учение с увлечением – мотивационный компонент – «всякое знание превращать в деяние».

Опыт поведения в нестандартных, изменчивых, требующих креативности и, зачастую, стрессоустойчивости, условиях.

Знакомство с местом проведения квеста – ландшафтный кластер (матрица) **возможностей самореализации и будущей карьеры**