

## **КВЕСТ-ТЕХНОЛОГИИ КАК ДЕЯТЕЛЬНОСТНАЯ ФОРМА ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА**

***Рубан О.В., преподаватель профессиональных модулей  
Шашкова Ю.Н., преподаватель информационных технологий***

*г. Магнитогорск, ГАПОУ ЧО «Политехнический колледж»*

*e-mail: [olcher@yandex.ru](mailto:olcher@yandex.ru), тел. 89068519140*

*e-mail: [Spirina77@bk.ru](mailto:Spirina77@bk.ru), тел. 89194075550*

*e-mail: [j.shashkova@magpk.ru](mailto:j.shashkova@magpk.ru), тел. 89048011574*

Федеральный государственный образовательный стандарт среднего профессионального образования третьего поколения предполагает реализацию компетентностного подхода к обучению, предусматривающего усиление практико-ориентированной составляющей процесса обучения и его направленность на развитие не только профессиональных, но и общекультурных компетенций будущего специалиста, а также широкое использование в образовательном процессе активных и интерактивных форм проведения занятий.

Под интерактивными формами обучения понимаются виды деятельности, направленные на развитие аналитического и творческого мышления и принятие самостоятельных решений.

Реформы в сфере образования и модернизации современного общества заставляют преподавателей совершенствовать свои знания, пересматривать взгляды и искать новые формы, приемы, технологии при организации образовательного процесса и взаимодействия со студентами.

Данная статья посвящена особенностям включения квест-технологий в образовательный процесс в качестве формы совместной деятельности преподавателя и студента. В переводе с английского квест (quest) – продолжительный целенаправленный поиск, который может быть связан с приключениями или игрой, и поэтому данный вид деятельности предполагает нахождение различных подсказок и их использование для достижения цели.

Если мы обратимся к словарю, то само понятие «квест» собственно и будет обозначать игру, поиски, которые требуют от игроков решения тех или иных умственных задач для преодоления препятствий и движения по сюжету, который может быть определен или же иметь множество исходов, где выбор будет зависеть от действий самого игрока.

Прародителями «реальных» квестов являются компьютерные игры, в которых игрокам приходилось решать головоломки, преодолевать препятствия, чтобы их компьютерный герой дошел до конца игры. Только все эти задания выполнялись в виртуальном мире. В отличие от компьютерных квестов, квесты в «реальности» еще только развиваются, и их история не насчитывает и десятилетия.

Впервые попытку перенести виртуальный компьютерный квест в реальности, предприняли в азиатских странах в 2007 году, вслед за ними его стали внедрять и в Европе, а затем и в России (2013г.). Это достаточно новое, молодое нововведение, но, несмотря на это, оно уверенно набирает обороты и становится популярным и востребованным направлением.

В образовательном процессе квест - это специально организованный вид исследовательской деятельности, своего рода проблема, которая ставится перед участниками, где они должны реализовать образовательные задачи. Но, в отличие от учебной проблемы, в образовательном квесте есть элементы сюжета, ролевой игры, связанные с поиском и обнаружением мест, объектов, людей, информации, и для решения образовательных задач используются ресурсы какой-либо территории (в кабинете, здании или на природе) или информационные ресурсы.

Тенденция к применению квеста в обучении ОГСЭ и ЕН дисциплин, обусловлена тем, что он позволяет развивать критическое мышление, умение сравнивать, анализировать, классифицировать информацию. У студентов повышается мотивация, поскольку они воспринимают задание как нечто «реальное» и «полезное», что ведет к повышению эффективности образовательного процесса.

Живой квест не только позволяет каждому участнику проявить свои знания, способности, но и снимает чрезмерное психологическое напряжение, помогая испытать чувство защищенности, взаимопонимания и собственной успешности, способствует развитию коммуникационных взаимодействий между игроками, что стимулирует общение и служит хорошим способом сплотить играющих. В квестах присутствует элемент соревновательности (в том случае, если вводится несколько команд-участниц), а также эффект неожиданности (неожиданная встреча, таинственность, атмосфера, декорации). Они способствуют развитию аналитических способностей, развивают фантазию и творчество, т.к. участники могут дополнять живые квесты по ходу их прохождения. Использование квестов позволяет уйти от традиционных форм обучения студентов и значительно расширить рамки образовательного пространства.

Существуют различные виды квестов: линейные (игра построена по цепочке, выполнив одно задание, участники получают следующее и так, до тех пор, пока не пройдут весь маршрут); штурмовые (игроки получают основное задание и перечень точек с подсказками, но при этом самостоятельно выбирают пути решения задачи); кольцевые (представляют собой «линейный» квест, но замкнутый в круг; команды стартуют с разных точек, которые будут для них финишными).

Как и любая технология, образовательный квест имеет свою структуру. При подготовке и организации образовательных квестов необходимо определить цели и задачи, которые ставит перед собой организатор, учитывая категорию участников, пространство, где будет проходить игра и написать сценарий. Структура обучающего квеста обычно включает в себя следующие компоненты:

- 1) введение (изложение темы, обоснование значимости проекта);
- 2) формулировку задания;
- 3) распределение ролей;
- 4) описание процесса работы;

- 5) руководство к действиям;
- 6) оценку полученных результатов;
- 7) заключение (суммирование познавательных навыков, акцентирование возможности их применения в других областях).

Квестовая форма обучения актуальна как в учебной работе, так и при организации внеаудиторной деятельности студентов. В зависимости от целей, поставленных преподавателем при организации квеста, создается образовательный продукт, отвечающий требованиям компетентного подхода к обучению. В частности, тематика, задачи и структура квеста могут затрагивать формирование как общих компетенции (принятие решений в нестандартных ситуациях (ОК3), работа в команде (ОК6), ответственность за командный результат (ОК7) и т.д.), так и профессиональных компетенции (планирование совместной деятельности (ПК3.1), организация работы коллектива (ПК3.2). Кроме того, квест несет и определенную воспитательную нагрузку.

Для того чтобы квест действительно был увлекательным и в тоже время, обучающим, чтобы задействовать всех участников и дать возможность каждому проявить себя, от педагога требуется высокий профессионализм, как в плане подготовки такой игры, так и в ходе ее проведения.

В ходе организации работы в квест-технологиях реализуются следующие задачи:

- образовательная - вовлечение каждого участника в активный творческий процесс;
- развивающая - развитие интереса, творческих способностей, воображения, поисковой активности, стремления к новизне;
- воспитательная - воспитание толерантности, личной ответственности за выполнение работы, командообразования.

Для того чтобы эти задачи решались наиболее успешно, при разработке квеста необходимо следовать следующим принципам:

- 1) доступность - задания должны быть соответствовать возрасту.

- 2) Системность - задания должны быть логически связаны друг с другом.
- 3) Эмоциональная окрашенность заданий.
- 4) Разумность по времени: необходимо рассчитать время на выполнение заданий таким образом, чтобы студент не устал и сохранил интерес.
- 5) Использование разных видов деятельности во время прохождения квеста.
- 6) Наличие видимого конечного результата и обратной связи.

В рамках предметной недели предметно-цикловой комиссии ОГСЭ и ЕН дисциплин, проходившей для студентов 2-3 курса были организован и проведен образовательный квест «Выход из комнаты».

Квест «Выход из комнаты» - представлял собой образовательный квест, синтезирующий знания по различным общеобразовательным дисциплинам: математика, география, физика, химия, история, литература, информатика. Участником квеста стала команда из 6 студентов, обучающихся в разных учебных группах. Перед ними была поставлена следующая цель: для того, чтобы выйти из комнаты (кабинета), необходимо решить ряд взаимосвязанных проблем; среди находящихся в комнате предметов мебели и вещей, необходимо извлечь нужные подсказки, которые являются ключом для решения следующей загадки. Для решения этого квеста участникам пришлось разгадать головоломки из разных области знаний: история – знание исторических фактов, география – умение находить географические координаты памятника, математика – умение выполнять арифметические действия, химия – знание таблицы Менделеева, русский язык – знание синтаксиса для составления предложения, литература – знание литературных текстов.

Большое значение имело умение выполнять функциональное чтение – это чтение с целью поиска информации для решения конкретной задачи или выполнения определенного задания. Оно строится на приемах просмотрового чтения (сканирования) и аналитического чтения (выделение ключевых слов, подбор цитат, составление схем, графиков, таблиц). Поиск информации предполагает формирование таких умений, как:

- находить нужную информацию с помощью различных источников, включая современные мультимедийные средства, личную беседу;
- определять степень ее достоверности / новизны / важности;
- обрабатывать в соответствии с ситуацией и поставленными задачами;
- использовать ее для решения широкого спектра задач.

Информационные процессы (поиск, обработка и оценка информации) являются более сложными, комплексными умениями, которыми далеко не все студенты обладают в достаточной мере и которые необходимо целенаправленно формировать.

Отличительной чертой данного квеста как механизма, позволяющего активизировать сформированные в академической среде навыки, является необходимость выполнения задачи, генерирования идеи, разработки стратегии, что позволяет сформировать такие умения и навыки, как оперативность, внимательность, находчивость, коммуникативные навыки. Воспитательный характер данного мероприятия заключается в развитии интереса и формировании познавательной активности, расширении общеобразовательного кругозора студентов, приобщении к духовным, национальным и общечеловеческим ценностям, развитию социальной и культурной компетентности личности.

Любой мыслящий человек рано или поздно начинает творить. Просто иногда, чтобы подвигнуть человека к творческой деятельности, нужен некий импульс, всплеск, возможность дать человеку почувствовать себя успешным и раскрыть свои скрытые способности и таланты, а квест в этом очень помогает.

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.

В целом, квесты являются многогранным образовательным мероприятием, поскольку сочетают в себе различные цели, задачи и приемы. Познавательный аспект таких мероприятий включает отработку навыков поиска информации (затрагивая практически все гуманитарные и естественнонаучные дисциплины), выполнение инструкций и заданий, практику элементарной диалогической речи в общении, а также применение конкретных лексических единиц по тематике. Развивающий аспект затрагивает деятельность мышления, памяти. Активизация духовно-нравственного потенциала студентов и формирование у студентов патриотических чувств составляют воспитательный потенциал квеста.

Подводя итог вышесказанному, можно сказать, что образовательный квест носит интерактивный характер и основан на принципах кооперации, активности обучаемых, опоре на групповой опыт. Совместная деятельность означает, что каждый вносит свой особый индивидуальный вклад, поскольку в ходе работы идет обмен знаниями и идеями. Организуются парный и групповой виды взаимодействия, осуществляется работа с различными источниками информации.

Таким образом, создается среда образовательного общения, которая характеризуется открытостью, равенством аргументов, накоплением совместного знания, возможностью взаимной оценки и контроля.

### ***Библиографический список***

1. Дмитриева Е.В. Квест – как одна из деятельностных форм организации образовательного процесса ДООУ в рамках реализации ФГОС ДОО  
URL: <http://imc-peterhof.spb.ru/stati/materialy/kvest-kak-odna-iz-deyatelnostnykh-form-organizatsii-obrazovatel'nogo-protssessa> (Дата обращения: 10.05.2017)
2. Калугина Ю. Образовательный квест как интерактивная форма обучения иностранному языку. URL: <https://e-koncept.ru/2015/85700.htm> (Дата обращения: 10.05.2017)

3. Корзникова Т.П., Просоедова Н.В., Степанова М.М. Квест-игра как эффективная форма организации образовательной деятельности дошкольника. Известия ВГПУ. Педагогические науки № 3 (272), 2016.



## Образовательный квест «Выход из комнаты»

**ФОРМА ПРОВЕДЕНИЯ:** Образовательный квест

### ЦЕЛЬ и ЗАДАЧИ:

- образовательная - вовлечение каждого участника в активный творческий процесс;
- развивающая - развитие интереса, творческих способностей, воображения, поисковой активности, стремления к новизне;
- воспитательная - воспитание толерантности, личной ответственности за выполнение работы, командообразования.

### ОСНАЩЕНИЕ:

1. Карточки с заданиями
2. Отвертка
3. Свеча
4. Ключи
5. Номера на стулья и столы (в разброс)
6. номера на полки – 1917, 1941, 1812

**ВРЕМЯ ПРОВЕДЕНИЯ** – 45 мин.

### ХОД ПРОВЕДЕНИЯ

#### 1. Организационный этап

- инструктаж
- задание

	Вопрос	Действия студентов	Результат
<b>БЛОК 1</b>			
1	Этот объект был подарком Франции к Всемирной выставке 1876 года и столетию американской независимости. О чем идет речь?	Найти информацию в сети Интернет (www.Google.ru)	Статуя Свободы
2	Укажите координаты	Найти	Ширина: 40,689

	расположения этого объекта	информацию в сети Интернет (Google Maps)	Долгота: -74
3	Найдите книгу, на страницах которой готовившийся к убийству Наполеона П. Безухов, связывал именно с этим «числом зверя» свою миссию. «Число зверя» указывает на номер страницы.	Найти книгу и номер страницы	«Война и мир» Л.Н. Толстого, стр.№ - Решётка Кардано
4	Выполните сложение цифр (до запятой) ширины, получите порядковый номер учебника по Истории	Сложение	$4+0=4$
5	Выполните умножение цифр (до запятой) долготы, получите номер нужной страницы	Умножение	$7*4=28$
По результатам 1-5 студенты читают слова		Используя синтаксис русского языка, составляют предложение	Посмотри в верхнем ящике стола
В ящике находится отвертка и вопросы для Блока 2			
<b>БЛОК 2</b>			
6	Под этим номером находится металл серебристо-белого цвета, называемый в народе крылатым металлом. Н.Г. Чернышевский в своем произведении «Что делать?» назвал его «металлом социализма»	Найти информацию в сети Интернет (www.Google.ru)	Аллюминий Номер 13
7	Именно с этого шага Карпова	Найти	e2 на e4

	начался самый продолжительный матч за всю историю шахмат	информацию в сети Интернет (www.Google.ru)	
По результатам Блока 1 (отвертка) и п.6-7 студенты		Применяют отвертку и в стуле е4 за столом 13 находят ключ	Ключ от препараторской, на столе лежит лист с заданием Блок 3
<b>БЛОК 3</b>			
8.	Именно этим способом Ленин писал тайные письма из тюрьмы	Нагревают лист бумаги над горящей свечкой и читают слово	Гиппиус
9.	Искомая книга стоит на полке, номер которой совпадает с датой начала Отечественной войны в России.	Находят книгу на полке с указанным автором, закладка в книге указывает стихотворение	полка с номером 1812 стихотворение - Часы стоят
10.	Путь к свободе – через время, следуйте за ним.	Обращают внимание на часы, которые стоят и стрелки указывают место нахождения ключа от двери	Находят ключ