

Квест как инновационная модель обучения: мастер-класс для педагогов

Сценарий: участники, цели, оборудование

Участники: администрация образовательной организации, учителя-предметники.

Цель: сформировать умения педагога проектировать квест и применять эту образовательную технологию на уроках.

Задачи:

- изучить основные виды квестов;
- научиться отличать уроки, спроектированные по квест-технологии, от уроков в форме проектной мастерской, интерактивной мастерской и пр.;
- понимать структуру сценария квеста;
- оценивать квест.

Материалы и оборудование:

- два компьютерных класса (или переносные компьютерные классы);
- разноцветные бейджи каждому участнику для распределения в команду;
- маршрутные листы для команд;
- таблица «Такие разные квесты» с пустыми графами для заполнения;
- конверты с QR-ссылками;
- форма паспорта для веб-квеста;
- ватман для составления портрета веб-квеста.

Место проведения: образовательная организация (5 кабинетов, в т. ч. 2 компьютерных).

Примерное время: 60 мин.

Татьяна Патрикова,
канд. техн. наук, ГОУ ДПО
ТО «Институт повышения квалификации и профессиональной переподготовки работников образования Тульской области», г. Тула

Елена Васильева,
канд. пед. наук, зам. директора
ГОУ СПО «Чернского профессионально-педагогического колледжа», Тульская обл.

Елена Фадеева,
канд. пед. наук, зам. директора
ГОУ СПО «Чернского профессионально-педагогического колледжа», Тульская обл.

Квест как образовательная технология основывается на целенаправленной поисковой деятельности обучающихся. Образовательный квест – это проблема с элементами сюжета, ролевой игры, обнаружением мест, объектов, людей, информации. Для решения проблемы используются ресурсы какой-либо территории или информационные ресурсы.

Чтобы правильно организовать квест, учителю необходимо понимать, что чувствует участник квеста, какие задания он выполняет, сколько времени ему требуется. Поэтому заместитель директора для учителей организует мастер-класс «Квест о квесте» как внутрикорпоративное повышение квалификации.

Часть 1. Начальный (командный) этап квеста



5 мин

До участия в квесте педагоги скачивают и устанавливают на телефоны программы для чтения QR-ссылок (по возможности).

Ведущий обращается к участникам со вступительным словом. Он создает позитивный настрой на работу, объявляет тему, знакомит с историей квеста. Затем распределяет участников в команды с помощью разноцветных бейджей. Количественный состав команд – от 5 до 8 чел.

Ведущий мастер-класса ставит перед всеми участниками задачу, дает краткое описание процедуры работы и раздает командам маршрутные листы. На этих листах при успешном выполнении задания ведущие станций делают отметку напротив названий станции.

Часть 2. Ролевой этап



45 мин

Допматериалы. Пример заполнения формы «Такие разные квесты» для станции «Теоретик» вы найдете на [с. 31](#).

Список онлайн-продуктов для станции «Программист» можно увидеть на [с. 33](#).

Участники проходят станции, выполняют задания и получают отметки в маршрутных листах. Для каждой команды на станциях «Программист» и «Методист» приготовлен компьютер (ноутбук).

Ролевой этап – это индивидуальная работа команды на результат. Участники выполняют задания одновременно. Цель работы не соревновательная, поэтому в процессе прохождения станций происходит

взаимообучение членов команд. На практике избежать конкуренции не удастся, если маршруты команд идентичны и все команды одновременно находятся на одной и той же станции.

Организаторы и ведущий изначально закладывают разные маршруты следования, чтобы участники не знали, сколько станций успели посетить другие. Это поможет избежать следующей ситуации: одна команда выполнила задание и начинает решать головоломку, с помощью которой закодировано место нахождения следующей станции, другие команды, которые делают задание медленнее, могут уже не разгадывать, а следовать за лидерами.

Станция 1. «Теоретик». Ведущий на этой станции предлагает командам прочитать и проанализировать материалы кейса и заполнить форму «Такие разные квесты».

После заполнения формы ведущий вручает команде конверт. В нем с помощью ребуса зашифрован номер кабинета, где находится станция 2 «Программист». Также ведущий делает отметку в маршрутном листе о прохождении станции.

Станция 2. «Программист». Для каждой команды на этой станции приготовлен компьютер (ноутбук).

Ведущий этой станции объясняет участникам, что на рабочих столах каждого компьютера или ноутбука находится папка «Программист», а в ней – 2 документа (*.doc). Один называется «Программные продукты», второй – «Продолжение маршрута». Последний документ открывается только с помощью пароля.

Чтобы узнать пароль, необходимо открыть файл, в котором перечислены программные продукты и приведены их скриншоты. Далее необходимо правильно посчитать, сколько из предложенных программ используются для визуализации материалов квеста.

Когда верное число найдено, его подставляют в числовой ряд (1, 2, 3...). После подстановки откроется файл с указанием местонахождения следующей станции.

Станция 3. «Практик». Ведущий станции раздает командам четыре методических разработки уроков. Необходимо выбрать урок с квест-технологией. Целесообразно взять конспекты с внедрением технологии нетрадиционного урока или внеклассных мероприятий.

Вариант заполнения формы «Такие разные квесты» для прохождения станции «Теоретики»

Какими бывают квесты по содержанию?

1. Сюжетные.
2. Несюжетные.

Какими бывают квесты по числу участников?

1. Одиночные.
2. Групповые.

Какими бывают квесты по продолжительности?

1. Кратковременные.
2. Долговременные.

Определите методы прохождения квеста

1. Линейный.
2. Штурмовой (не линейный).
3. Кольцевой.

Какими бывают квесты по месту проведения?

1. Веб-квест.
2. Живой квест:
 - пешеходный;
 - тематический выездной;
 - автоквест;
 - квест в чужом городе;
 - квест в торговом центре;
 - дневной или ночной.

Какими бывают квесты по назначению?

1. Интеллектуальный.
2. Образовательный.
3. Промо-квест.
4. Социальный.
5. Тимбилдинг.
6. Развлекательный.

Перечислите виды заданий для квестов

1. Пересказ.
2. Планирование и проектирование.
3. Компиляция.
4. Самопознание.
5. Творческое задание.
6. Аналитическая задача.
7. Убеждение.
8. Достижение консенсуса.
9. Оценка.
10. Журналистское расследование.
11. Детектив, головоломка, таинственная история.
12. Научные исследования.

Какой бывает структура квеста?

1. Вступление.
2. Центральное задание.
3. Список информационных ресурсов.
4. Описание процедуры работы.
5. Описание параметров и критериев оценки.
6. Руководство к действиям.
7. Заключение.

Определите этапы работы над квестом

1. Начальный (командный).
2. Ролевой.
3. Заключительный.

Критерии оценки

1. Понимание задачи и раскрытие темы.
2. Информационная база.
3. Выполнение задания.
4. Форма работы.
5. Творческий подход.

После выполнения задания команда получает конверт с напечатанной на листе QR-ссылкой. При наведении на нее на экране мобильного телефона высвечивается надпись «Методический кабинет».

QR-ссылка (код) – это двухмерный штрих-код (бар-код), предоставляющий информацию для быстрого ее распознавания с помощью камеры на мобильном телефоне. При помощи QR-кода можно закодировать текст, номер телефона, ссылку на сайт или визитную карточку.

Чтобы считать QR-ссылку, необходим мобильный телефон со встроенной фотокамерой и установленный QR-reader – программа для расшифровки двоичных кодов. Например, для операционной

системы Windows Mobile – QuickMark, I-Nigma. Для Android – QR-код, Barcode Scanner или QuickMark Lite QR Code Reader и др.

Станция 4. «Методист». Ведущий станции «Методист» дает задание составить паспорт веб-квеста. В качестве опоры участникам предлагаются критерии оценки квеста.

После составления паспорта веб-квеста ведущий предлагает раскодировать шифр Цезаря. Это вид шифра подстановки, в котором каждый символ в открытом тексте заменяется символом, находящимся на некотором постоянном числе позиций левее или правее него в алфавите. Например, в шифре со сдвигом вправо на 3 – А была бы заменена на Г, Б стала бы Д и т. д.

После расшифровки становится понятно, что игра окончена и командам следует вернуться в кабинет, из которого началось их путешествие.

ПРИМЕР. Паспорт для веб-квеста

№	Структурный элемент	Описание
1	Возраст учащихся	
2	Введение	
3	Задание	
4	Количество и название ролей	
5	Методы прохождения	



10 мин

Часть 3. Заключительный этап

На заключительном этапе ведущий мастер-класса организует совместную работу команд. Участники визуализируют полученные знания с помощью изображения на ватмане портрета квеста ●

Список программных продуктов для прохождения станции «Программист»

1. Текстовый процессор MS Word.
2. Табличный процессор MS Excel.
3. Программа для создания мультимедийных презентаций MS PowerPoint.
4. Программы архиваторы WinRAR.
5. Файловый менеджер FAR Manager — программа-оболочка для работы с операционной системой.
6. Издательская система MS Publisher.
7. Антивирусная программа Касперского.
8. Программа для создания «ментальных карт» или «карт ума» FreeMind.
9. Программа для создания коллажей Fotowall.
10. Графический редактор Paint.
11. Kivio: мощный и простой в использовании редактор блок-схем.
12. Программа для управления жестким диском персонального компьютера EaseUS Partition Master Free.
13. Причинные диаграммы (схема «Рыбий скелет») Xmind.
14. Сетевой сервис для диаграмм Исикавы classtools.net (classtools.net/education-games-php/fishbone).
15. Ashampoo Burning Studio Free — многофункциональная программа для работы с CD, DVD и Blu-Ray дисками.
16. Blender — программа для трехмерного моделирования.
17. Видеоредактор Kino.
18. Сервисы для создания комиксов:
 - Toondoo (toondoo.com) — наиболее известная среда для создания комиксов с массой возможностей;
 - Инструкция «Как сделать комиксы Toondoo»;
 - GoAnimate (goanimate.com) — онлайн-сервис для создания анимационных роликов и «живых» презентаций, позволяющий даже непрофессионалу создавать ролики по своему сценарию;
 - Stripcreator (stripcreator.com) — бесплатный онлайн-сервис, который позволяет пользователям создавать комиксы на основе уже готовых персонажей.
19. Конструкторы сайтов.
20. BATExpert — программа для просмотра информации о состоянии батареи ноутбука или нетбука.
21. AIDA64 — популярная программа для обзора и диагностики всех особенностей компьютера.