

МАСТЕР-КЛАСС: КАК ПРОВЕСТИ КВЕСТ НА УРОКЕ

Сегодня у нас большой мастер-класс от Эйрене Теракойя. Будет и теория, и практика! Мы разберемся с тем, как подготовить квест, какой тип квеста выбрать, чем будет отличаться подготовка урока для младших школьников, дошкольников и подростков. А затем на примере конкретного урока посмотрим, как можно превратить в квест обычную тему из учебника. С поиском сокровищ и пиратскими приключениями всё понятно. А как построить урок-квест вокруг темы “Родительный падеж”? :) Все задания к уроку можно будет скачать по ссылке в конце поста. Передаю слово автору!

Организация уроков-квестов в школе имеет недолгую историю. Это произошло в момент, когда учителя начали внедрять в своих классах технологию **проблемного обучения**. Автором данного подхода является американский учитель Джон Дьюи, который был уверен, что школа обязана быть миниатюрной моделью общества, в доступной форме помогающая детям справляться со сложными задачами, ситуациями и явлениями. Он ввел в учебный процесс деловую игру, в которой детям для получения желаемого результата было необходимо проявлять упорство, трудолюбие и самостоятельность для обретения необходимых знаний.

Что же такое урок-квест?

Урок-квест – это урок, который проходит в игровой форме с применением технологии проблемного обучения. Все уроки данного типа построены на следующих принципах:

1. Наличие проблемы.

Усвоение материала происходит эффективнее, если ребенок удивлен и заинтригован.

2. Развлекательный характер.

Усвоение знаний должно приносить удовольствие.

3. Связь с жизнью и желаниями детей.

Усвоение знаний очень сильно зависит от активности и интереса ученика.

4. Сюжет, задания, правила и критерии победы.

Цель любого квеста – это выполнить последовательность заданий и, следуя правилам, достичь цели.

Точной классификации уроков-квестов в педагогике пока нет, но для себя я выделяю следующие форматы таких уроков:

1. Походы. Уроки, где ученикам предлагается путешествовать с места на место, от одного задания к другому. Дети ищут предметы, подсказки, улики

или элементы головоломки, которые нужно собрать воедино, чтобы победить. Эти уроки требуют просторного помещения или могут быть перенесены в условия парка или города.

Самый популярный пример – поиск пиратского клада.

2. Запертая комната. Это уроки, которые построены по принципу «выберись из комнаты/лабиринта». Детям нужно выполнить ряд заданий или последовательных действий, чтобы найти ключ и спастись. Эти уроки обычно требуют помещения с видеонаблюдением и возможностью общения с куратором игры, например, посредством громкой связи. Обязательным минимумом является наличие запирающих механизмов типа сейфа или чемодана с кодом.

Популярный пример квеста – попытка спасения из подземелья замка.

3. Конструкторы. Это уроки, где детям для получения желаемого нужно скрыть следы какого-нибудь проступка. Предметы обычно обладают достаточно крупными размерами и прочностью, чтобы их можно было просто унести, спрятать или уничтожить. Поэтому детям необходимо выполнить определенную последовательность заданий или действий, чтобы найти способы для достижения цели.

Классический квест данного типа: уборка комнаты перед приездом родителей из отпуска.

Этапы урока-квеста по сути не отличаются от общепринятых в классической педагогике. Организационный, мотивационный, усвоение новых знаний, закрепление, рефлексия... Но есть нюансы!

Первый этап урока — адаптация. Это момент, когда ребенок из своей повседневной жизни переходит в режим игры. Задания на этом этапе делаются очень легкими, чтобы дети сразу попали в ситуацию личного успеха и почувствовали вкус легкой победы.

Затем идет завязка. События становятся более динамичными, а задания более сложными. Дети должны активно действовать. Очень важно, чтобы задачи данного этапа были командными, чтобы игроки взаимодействовали друг с другом.

Третий этап – это кульминация. Самые сложные задачи, самый высокий темп в развитии сюжета. Именно в этот момент может включиться будильник – механизм самоуничтожения сокровищ, прозвучит радиооповещение об экстренной эвакуации с планеты, родители постучатся в дверь и т.д.

Последний этап — финал. Он должен быть четко прописан. Иначе все труды и старания полетят в помойку. Победа должна быть максимально эффектной!

Особенности:

Характеристики	Дошкольники	Ученики начальной школы	Подростки и старшеклассники
Максимальная продолжительность квеста	30 минут (45 минут для урока на природе)	45 минут (55 минут для урока на природе)	65 минут (80 минут для урока на природе)
Оптимальное количество игроков	3-6	6-7	6-7
Самый удачный формат квеста	Походы	Походы Конструкторы	Запертая комната Конструкторы
Приоритетные тематические направления	Сказки и герои книг, мультфильмов	Наука Техника Хобби Личные интересы ребенка	Повседневная жизнь Фантастика Компьютерные игры Популярная музыка Превращения из обычного школьника в супер крутого героя/бизнесмена/спортсмена/гения/певицу и т.д.
Включение в игру	Моментальное 1- 2 минуты	Быстрое 4-7 минут	Медленное 5-15 минут
Нужно ли готовить детей к квесту?	Да, нужно быть уверенным, что дети смогут выполнить задания, опираясь на свои знания. Им не нужны заранее давать похожие задания, но повторить счет, цвета или прочитать сказку, по которой играете, нужно!	На усмотрение организатора квеста. В случае сложной темы могут понадобиться умения пользоваться опорными материалами.	Нельзя! Лучше всего дети данной группы запоминает вещи, которые без квеста бы никогда не увидели или не попробовали. Им нужен «вау-эффект»
Свобода	Дошкольникам свойственно отвлекаться, поэтому им нужны четкие правила и карта (границы игрового пространства)	Правила должны быть обговорены, но контроль должен носить в основном наблюдательный характер	Договоритесь о правилах, но разрешите этим детям все, и они станут вашими лучшими учениками
Рекомендуемые виды заданий	- сенсорика - мелкая моторика - спортивные упражнения - мышление - память	- подвижная игра - смысловое чтение - творческое задание или конструирование	- логические задания - совместное выполнение каких-то манипуляций (Например, открытие шкатулки возможно только 4 руками и т.п.) - работа с нестандартными материалами (песок, шишки, электрические схемы) - абсурдные задания

Стандартные ошибки.

1. Большое количество участников.

Залог успешности квеста – вовлеченность всех детей в игру. С большой группой учителю крайне сложно контролировать активность каждого участника. Нельзя, чтобы над решениями думали только 1-2 человека, а остальная группа волочилась за активистами без дела. Эта проблема легко решается делением на команды и привлечением родителей.

2. Желание «успеть побольше».

Учителя хорошо знают цену времени, поэтому стараются дать детям максимум информации и полезных упражнений. Такая позиция в отношении квестов – это почти абсолютная гарантия затянутости и быстрой детской утомляемости. В вашем арсенале должно быть не больше 5-7 заданий. Лишнее время посвятите рефлексии и обмену впечатлений.

3. Сценарии со сложным техническим исполнением.

Технически сложные для реализации в жизни задания (механизмы, длинные последовательности действий, каскады головоломок) с большой вероятностью дадут сбой. Кроме того, они требуют много времени на подготовку и отладку. Задания должны быть простыми в исполнении.

Следует подчеркнуть, что в квест-технологии задействуется одновременно интеллект участников и их физические способности, воображение и творчество. Здесь необходимо проявлять и смекалку, и наблюдательность, и находчивость, и сообразительность, эта тренировка памяти и внимания, это развитие аналитических способностей и коммуникативных качеств. Участники квеста учатся распределять обязанности, договариваться друг с другом, действовать, сообщать, переживать друг за друга, помогать. Такая форма работы способствует проявлению активности у обучающихся и сплочению коллектива.

ПЕРЕХОДИМ К НАШЕМУ КВЕСТУ! Урок – 45 минут.

Ученики: младшие школьники (1-2 класс) с разным уровнем владения русским языком. Умеют читать, но не сильно любят. Даже текст из 10 предложений, записанных на одной странице, может вызвать страх или протест. Пишут печатными буквами. У детей есть опыт прохождения квестов.

Материалы:

- заготовки заданий (файл с заданиями скачать можно [здесь](#))
- 10 файлов и 9 белых листов (задание 1)
- пакет с предметами: пенал, линейка, ластик, точилка, карандаш, ручка (задание 2)
- конверт (задание 3)
- розовая сумка (задание 4)
- настоящие апельсины, изображения апельсинов, игрушечные апельсины, оранжевые мячики, веревка, бубен, колокольчики (задание 5)
- журнал, кот (задание 6)

Ход игры:

Дети входят в класс, в котором перевернуты несколько стульев, корзина с мусором, а на полу опрокинуты несколько предметов, пакет и валяется десять файлов с белыми листами. Учитель недоумевает, кто мог сотворить такое безобразие. Нужно обязательно все исправить, найти проказника и сурово наказать. Вероятно, нарушитель порядка еще не успел сбежать/ находиться среди нас/оставил какие-то следы. Вы абсолютно уверены, что разбросанные кругом бумаги обронил виновник беспорядка, поэтому они помогут отыскать наглеца. Дети помогают поднимать листы. На одном из них находят задание.

Задание 1 (7 минут). Перед вами лист с изображениями членов семьи. У каждого человека отсутствует какая-то вещь. На задании изображена лишь тень. Дети должны найти картинку и ее силуэт. Учитель задает вопросы: «Кто это? Что это за предмет? Чего не хватает у мамы/папы/тёти/дяди/брата/сестры?» Задача преподавателя мотивировать детей правильно целиком проговорить структуру: «У мамы нет карандаша». После выполнения задания вы говорите, что все эти предметы были у вас в пакете. Поднимаете с пола пакет и вынимаете все предметы.

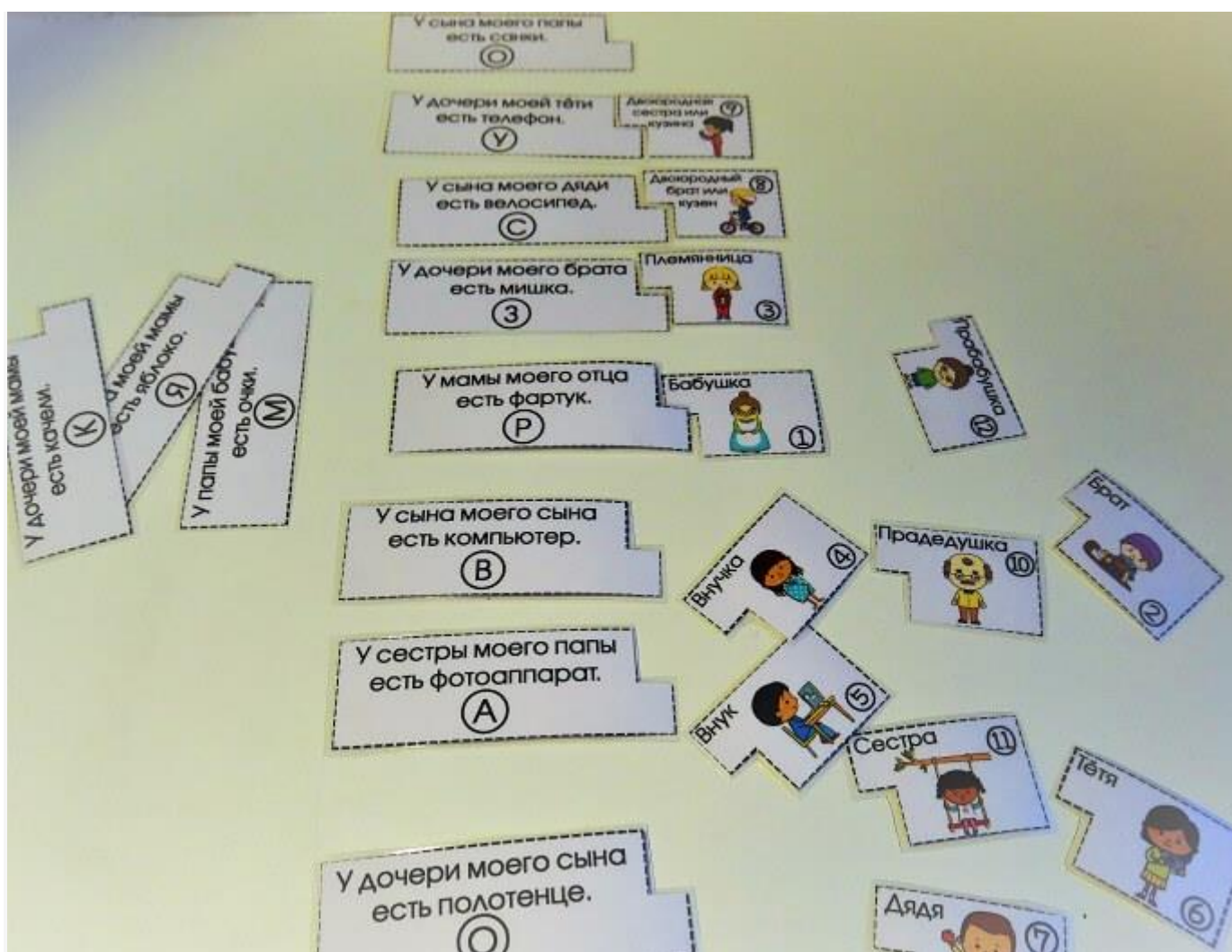


*** Я просила родителей детей выслать мне фотографии родственников, чтобы данная игра была более личной, понятной и более широкой в плане лексики. Мне хотелось сделать индивидуальные листы с предметами. Таким образом, у детей был бы стимул похвастаться и самостоятельно сказать: «А вот у моей мамы/папы/деда есть...», «А вот у твоего дяди/тёти нет...». Мои ученики это любят! Мы могли бы задействовать большее количество предметов, чтобы сразу включиться в коллективную работу. Но, увы, домашнюю работу не только дети игнорируют.

Задание 2 (3-5 минут). В пакете должны оказаться предметы из первого задания и рисунок. Этот рисунок должен быть ключом к разгадке тайны. На обратной стороне рисунка расположен текст. Преподаватель читает текст. Дети заполняют пропуски и определяют соответствие текста картинке. Ставим галочки рядом с верными предложениями и выписываем жирные буквы. Итак, слово «ПОЛ» – следующая подсказка.



Задание 3 (10 минут). Часть моего класса покрыта мягким полом. Это такие разноцветные плитки-пазлы из этиленвинилацетата. Если такого пола в классе нет, то вы можете спрятать подсказку под ковром или возле плинтуса. Мои ученики радостно бесятся и с удовольствием ломают пол. Так они находят конверт с пазлами. Дети вместе собирают пазлы. Чтобы их собрать, ребенок должен прочитать предложение и найти ответ. Для детей, которые путают родственников даны картинки. Вы просите разместить собранные строчки пазлов по порядку от 1 до 12. Я записываю на доске буквы, указанные в кружочках. И дети отправляются дальше на поиски розовой сумки.



Задание 4 (7 минут). В сумке ребята находят бирку с заданием. Обсуждаю с детьми возможные варианты. Правильный ответ: людей было только трое (дед, отец, внук). Можно взять другие похожие логические задачки, но я посчитала данное задание сложным. В рамках него дети обсудили не только решение, но и немного поболтали о родственных связях. И, конечно, дети стали искать место, где хранятся три апельсина.



Задание 5 (5-7 минут). Для того, чтобы игра была более захватывающей, я заменила в классе фотографии и картины с изображением апельсинов, принесла игрушечные апельсины из пластика и просто оранжевые мячики. Я дала детям минуту, чтобы насладиться разгромом класса. На самом деле, в тот момент, когда дети перестали на меня смотреть, я подошла к шкафу и незаметно дернула за веревочку. Со шкафа с грохотом (для эффекта я использовала бубен и колокольчики) упал пакет. Для правдивости пришлось отскочить, вскрикнуть и что-то промямлить про покушение. Детям в тот момент уже было не до меня. Из пакета вываливались те самые настоящие три апельсина и лист с заданием.

В этом задании дети отвечают на вопрос: «Чей?». (Этот домик пчелы/кролика/пса) Мы кратко коснулись вопроса о том, что животные тоже могут быть членами семьи. Дети записывают слово – они почти приблизились к разгадке. У одного ребенка даже возникла правильная мысль, но он не смог ее правильно сформулировать.



Задание 6 (8-9 минут). Я использовала для этого задания классный журнал. Можно было бы использовать любую периодику, но я решила, что картинки могут отвлечь детей.





В журнале лежала самодельная книга, которую дети должны были прочитать. Текст указывал на корзину. Я предложила детям выйти из класса и поискать корзину в холле. Я думаю, что вы догадались, кто сидел в корзине. Серый, усатый, слегка полосатый.... Конец.



P.S. Конечно, с последним заданием мне помогли мои коллеги, которые охотно согласились посторожить когтистое и пушистое животное. И, конечно, виновника наказывать никто не стал. Кот получил свои десять минут славы. Правда, от детского предложения «пусть поживет в классе» я вежливо отказалась.

Скачать файл со всеми заданиями вы можете [здесь](#). На подготовку данного урока ушло 4,5 часа. Сюда входит планирование, изготовление заданий, сбор реквизита, сговор с коллегами, родителями и котом, подготовка классной комнаты.

Повторение данного занятия возможно, но только в случае отсутствия у всех участников учебного процесса аллергии на кошек. Надеюсь, вы получили удовольствие от знакомства с уроками-квестами.

Пишите комментарии, если у вас есть вопросы к автору. Если что-то осталось непонятным или хотите получить рекомендацию!

И, конечно, рассказывайте о своём опыте. Интересных вам уроков!