

Методические материалы «КВЕСТ-ТЕХНОЛОГИИ В ПРОФИОРИЕНТАЦИОННОЙ РАБОТЕ»

Из истории квеста

Слово «Quest» переводится на русский язык как "поиск". Квест - это увлекательная «живая» игра для команды из нескольких человек. В игре этого жанра всегда предполагается выполнение какого-нибудь определенного задания (нескольких заданий), в котором в ограниченный промежуток времени (60—90 минут) необходимо что-то разыскать (предмет, подсказку, сообщение), чтобы можно было двигаться дальше. Как правило, в этом необычном и захватывающем приключении участникам предстоит применить смекалку, логическое мышление, эрудицию, а также умение взаимодействовать в команде.

Квест-технологии в образовании и воспитании детей широко начали применяться с 1995 года, когда профессор университета Сан-Диего Берни Додж предложил использовать в процессе обучения некую поисковую систему, в которой предполагалось находить решение поставленной задачи с прохождением промежуточных стадий, на каждой из которых требовалось выполнить какое-то действие или найти ключ для выхода на следующий уровень. Квест-технология была призвана заинтересовать ребенка, создав некий процесс, подобный игре. Ученый разрабатывал инновационные приложения Internet для интеграции в учебный процесс при преподавании различных учебных предметов на разных уровнях обучения. Квестом он назвал сайт, содержащий проблемное задание и предполагающий самостоятельный поиск информации в сети Интернет.

Им были определены следующие *виды заданий* для веб-квестов:

- пересказ - демонстрация понимания темы на основе представления материалов из разных источников в новом формате: создание презентации, плаката, рассказа;
- планирование и проектирование - разработка плана или проекта на основе заданных условий;
- самопознание - любые аспекты исследования личности;
- компиляция - трансформация формата информации, полученной из разных источников: создание книги кулинарных рецептов, виртуальной выставки, капсулы времени, капсулы культуры;
- творческое задание - творческая работа в определенном жанре - создание пьесы, стихотворения, песни, видеоролика;
- 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;
- журналистское расследование - объективное изложение информации (разделение мнений и фактов);
- убеждение - склонение на свою сторону оппонентов или нейтрально настроенных лиц;
- научные исследования - изучение различных явлений, открытий, фактов на основе уникальных он-лайн источников.

Также он предложил использовать ряд *критериев*, которые позволили бы дать оценку:

- исследовательской и творческой работы;
- качества аргументации, оригинальности работы;
- навыков работы в микрогруппе;
- устного выступления;

- мультимедийной презентации;
- письменного текста и т.п.

Попытки расширить и дополнить определение Берни Доджа были предприняты Томасом Марчем, который значительно детализировал понятие и представил ряд теоретических формулировок, помогающих глубже проникнуть в суть технологии квеста.

Квест (или веб-квест), - по мнению Т. Марча, - это построенная по типу опор учебная структура, использующая ссылки на существенно важные ресурсы в Интернете и аутентичную задачу с тем, чтобы мотивировать учащихся к исследованию какой-либо проблемы с неоднозначным решением, развивая тем самым их умение работать как индивидуально, так и в группе (на заключительном этапе) в ведении поиска информации и ее преобразовании в более сложное знание (понимание). Лучшие из квестов достигают это таким образом, что учащиеся начинают понимать богатство тематических связей, легче включаются в процесс обучения и учатся размышлять над собственным познавательным процессом.

Во многом опираясь на труды Л.С. Выготского Т. Марч утверждал, что этот вид поисковой деятельности нуждается в «опорах», которые должен предоставить учитель. Опоры - это помощь учащимся работать вне зоны их реальных умений. Примерами опор могут быть такие виды деятельности, которые помогают учащимся правильно строить план исследования, вовлекают их в решение проблемы, направляют внимание на самые существенные аспекты изучения.

Согласно критериям оценки качества квеста, разработанным Т. Марчем, хороший образовательный квест должен иметь интригующее введение, четко сформулированное задание, которое провоцирует мышление высшего порядка, распределение ролей, которое обеспечивает разные углы зрения на проблему, обоснованное использование интернет-источниками.

Квест-технологии в образовательной среде

Общеизвестно, что интерактивные технологии обучения представляют собой процесс, основанный на системе правил организации взаимодействия обучающихся между собой и педагогом, гарантирующих педагогически продуктивное познавательное общение, в результате которого создаются ситуации переживания обучающимся успеха в учебной деятельности и развития профессионально значимых компетенций.

Применение интерактивных технологий обучения позволяет решить ряд задач, среди которых на первый план выдвигаются следующие:

- развитие коммуникативных УУД, установление эмоциональных контактов между учащимися;
- развитие познавательных УУД, обще учебных умений и навыков (анализ, синтез, постановка целей, поиск информации, структурирование знаний и пр.);
- обеспечение формирования умений самостоятельно оценивать и принимать решения, определяющие стратегию поведения; плодотворно общаться и взаимодействовать с коллегами по совместной деятельности, учитывать позиции другого (совместное целеполагание и планирование общих способов работы на основе прогнозирования, контроль и коррекция хода и результатов совместной деятельности), результативно разрешать конфликты;
- обеспечение релаксации участников образовательного процесса, устранение нервной нагрузки, переключения внимания, смена форм деятельности и т.д.

Особенно эффективным видом современных интерактивных технологий становится интерактивная игра, создающая наилучшие условия развития, самореализации участников образовательной деятельности. Интерактивные игры позволяют изменить и улучшить формы поведения и деятельности субъектов педагогического взаимодействия и способствуют осознанному усвоению этих форм

В последнее время в качестве интерактивной технологии большую популярность обрели *квесты в виде командной игры*.

В образовательном процессе квест - специальным образом организованный вид исследовательской деятельности, для выполнения которой обучающиеся осуществляют поиск информации по указанным адресам. Квесты проводятся как среди детей разного возраста, так и ровесников. В процессе такой игры участники имеют возможность пообщаться, узнать много нового и интересного, реализовать заложенную в каждом человеке тягу к приключениям и загадкам. Команды следуют по заданному маршруту, выполняют задания, требующие сообразительности, эрудиции, выносливости и умения нестандартно мыслить. Иногда предполагается, что играющие заменяют одно задание на другое в специально устроенных «пунктах обмена».

На поиске решения для какой-то конкретно поставленной задачи основаны *квест-технологии в образовании*. Они призваны не только улучшить восприятие учебного материала или способствовать моральному становлению ребенка как личности, но еще и может стимулировать умственное и нравственное развитие детей. Кроме того, в основе своей квест-технология несет двоякий смысл из двух взаимоисключающих правил: поиск правильного логического решения и использование нестандартных методов для решения поставленной задачи.

Квест как педагогическая технология совмещает в себе элементы и мозгового штурма, и тренинга, и игры, а, соответственно, решает ряд задач, возложенных на вышеперечисленные технологии

Образовательный квест – технология, реализующая образовательные задачи, с элементами сюжета, ролевой игры, связанная с поиском и обнаружением мест, объектов, людей, информации, для решения которой используются ресурсы какой-либо территории или информационные ресурсы.

Образовательные квесты могут быть организованы в разных пространствах как школы так и вне ее. Например, квесты в замкнутом помещении, в классе; квесты в музеях, внутри зданий, в парках; квесты на местности; смешанные варианты, в которых сочетается и перемещение участников, и поиск, и использование информационных технологий, и сюжет, и опережающее задание - легенда.

Квест-технология в рамках образовательной деятельности имеет особую воспитательную ценность: воспитывает личную ответственность; формирует культуру межличностных отношений и толерантность; стремление к самореализации и самосовершенствованию.

Использование квест-технологии в профессиональной ориентации

В соответствии с ФГОС выпускник основной школы должен ориентироваться в мире профессий и своих профессиональных предпочтениях, иметь готовность к выбору направления профильного образования или осознанному выбору и построению дальнейшей индивидуальной траектории образования на базе образовательного учреждения среднего профессионального образования.

Профессиональное самоопределение каждого человека начинается с раннего детства, когда в игре он принимает на себя разные профессиональные роли, а также проигрывает поведение, связанное с ними. В ранней юности завершается профессиональное самоопределение выпускника, которое повлияет на всю его дальнейшую жизнь. Этим обуславливается необходимость проведения систематической работы с учащимися по вопросам профессиональной ориентации и жизненному самоопределению в течение всего периода обучения в школе.

Начиная с 5 класса, у учащихся начинается становление нового уровня самосознания, - «Я-концепции». У подростков формируется потребность быть взрослым,

осознавать себя личностью, отличной от других людей. Отсюда стремление к самоутверждению, самореализации, самоопределению.

Одной из эффективных интерактивных технологий профессионального самоопределения учащихся является квест. Это технология развивающего обучения, которая базируется на общей теории деятельности и фундаментальной психолого-педагогической концепции единства психического развития и деятельности, а именно на деятельностном подходе. В основе организации такой деятельности лежит потребность, которая возникает в результате данного детям задания.

Квест может объединять в себе элементы тренинга, дискуссии и сюжетно-ролевой игры, а следовательно, выполнять ряд развивающих задач методов активного обучения и воспитания.

Квест как социально-педагогическую технологию в учебном заведении можно использовать в различных аспектах:

- во-первых, квест, как форма проведения занятия, позволяет школьникам быть активными участниками действия, творчески взаимодействовать друг с другом, развивать общекультурные и профессиональные компетенции, а также важные качества личности, необходимые будущим профессионалам: способность быстро принимать решения, действовать в условиях неопределенности, навыки командной работы, креативность мышления и другие;

- во-вторых, квест можно использовать в качестве элемента фонда оценочных средств, который позволяет проверить уровень сформированности компетенций.

Цель квест-технологии в профориентации: формирование представления о мире профессий, профессиональном самоопределении, знакомство учащихся с принципом обоснованного выбора профессии с учетом интересов, способностей, образовательных возможностей города и особенностей современного рынка труда.

Виды квест-технологий

В зависимости от сюжета квесты могут быть:

- линейными, в которых игра построена по цепочке: разгадав одно задание, участники получают следующее, и так до тех пор, пока не пройдут весь маршрут;
- штурмовыми, где все игроки получают основное задание и перечень точек с подсказками, но при этом самостоятельно выбирают пути решения задач;
- кольцевыми, они представляют собой тот же «линейный» квест, но замкнутый в круг. Команды стартуют с разных точек, которые будут для них финишными.

Также распространены следующие классификации квестов:

- по форме проведения (компьютерные игры-квесты, веб-квесты, медиа-квесты, квесты на природе, комбинированные);
- по режиму проведения (в реальном режиме; в виртуальном режиме; в комбинированном режиме);
- по сроку реализации (краткосрочные; долгосрочные);
- по форме работы (групповые; индивидуальные);
- по предметному содержанию (моноквест; межпредметный квест);
- по информационной образовательной среде (традиционная образовательная среда; виртуальная образовательная среда).

Учащиеся проходят этапы, последовательно выполняя задания и находя спрятанные или зашифрованные учителем ключи (коды, ответы на вопросы). Во время этого путешествия учащимся, возможно, придется преодолевать многочисленные трудности и встречать множество персонажей, подсказок, которые помогают им. Побеждает команда учащихся, первыми выполнивших все задания и пришедших к конечной цели.

Структура квеста может быть следующей:

- введение (в котором прописывается цели, задач, сценарий, сюжет, роли);
- задания (этапы прохождения, список вопросов, ролевые задания);
- порядок выполнения поставленной задачи (бонусы, штрафы);
- конечная цель (оценка, итоги, призы).

Квест в своей структуре предполагает наличие требований к отдельным ее элементам.

Так, во вступлении должны быть четко описана легенда (сценарий квеста), обзор всего квеста, где обозначается цель, в которой четко определен итоговый результат работы (центральное задание). Независимо от того, заложен элемент соревновательности или нет, конечная игровая цель – общая для всех команд, это главный внутренний мотиватор квеста.

Затем происходит деление коллектива класса на определенное количество команд, каждой команде выдаются маршрутный лист, в котором обозначены роли (обязанности) участников (для каждой роли свой план работы), пошаговые инструкции прохождения заданий квеста и особенности их выполнения. Отдельно подготавливаются и выдаются информационные ресурсы или их список, необходимые для выполнения заданий (карты, схемы, тесты, справочники, интернет материалы, карточки).

События и испытания для команд разнообразные и неожиданные (учебные задания: активные, логические, творческие, поисковые и пр.).

Возможные названия подсказок и описание заданий приводятся в приложении 1.

В заключение квеста группой создается итоговый продукт, который получается при выполнении самостоятельной работы над заданиями квеста. Полученный продукт демонстрируется и озвучивается командой. При подведении итогов оценивается понимание заданий, достоверность используемой информации, ее отношение к заданной теме, критический анализ, логичность, структурированность информации, определенность позиций, подходы к решению проблемы, навыки представления информации.

В оценку включаются навыки работы в группе.

Использование технологии квеста с учащимися помогает формировать общее представление о различных типах профессий, об основных условиях успешного выбора профессии с учетом интересов, способностей учащихся, образовательных возможностей города и особенностей современного рынка труда, а также готовить учащихся к жизненному самоопределению.

Исходя из этого, нетрудно заметить, что квест-технология для детей разного возраста (от дошкольников до старших школьников) могут создаваться по одинаковому алгоритму. Разница может быть лишь в сложности поставленных заданий и методике поиска оптимального решения по достижению конечной цели.

Мотивация в достижении поставленной цели.

Как заинтересовать подростков или группу детей в том, чтобы они выполнили то или иное задание, решили головоломку или нашли наиболее простое решение в достижении конечного результата?

Педагогу, разрабатывающему квест, необходимо четко определить цели и задачи квеста; целевую аудиторию и количество участников; сюжет и форму квеста, написать сценарий; определить необходимое пространство и ресурсы; количество помощников, организаторов; назначить дату и заинтриговать участников, придумать приз (поощрение).

Важно объяснить участникам квеста, что конечный результат зависит от общих усилий. Если один член команды не справился, всем остальным придется начинать все заново или помогать ему, или выйти их игры.

В приложении 2 приводится методическая разработка профориентационного квеста для обучающихся 5-7 классов

ЛИТЕРАТУРА:

1. Андреева М. В. Технологии веб-квест в формировании коммуникативной и социокультурной компетенции // Информационно-коммуникационные технологии в обучении иностранным языкам. Тезисы докладов I Международной научно-практической конференции. М., 2004.
2. Атлас новых профессий. Президентское агенство стратегических инициатив (АСИ), Школа управления «СКОЛКОВО», М., 2015г., 2-е издание. <https://asi.ru/reports/34983/>
3. Бендюков М. А. Ступени карьеры: азбука профориентации. - Санкт-Петербург: Речь, 2006. – 236 с.
4. Быховский Я. С. Образовательные веб-квесты // Материалы международной конференции "Информационные технологии в образовании. ИТО-99". - <http://ito.bitpro.ru/1999>
5. Гурова Е. В. Профориентационная работа в школе: методическое пособие. - Москва: Просвещение, 2007. – 95 с.
6. Дмитриева К.А., Рябинина Т.Б. Выбор профессии. Москва: Просвещение, 2016.
7. Каравка А.А. Урок-квест как педагогическая информационная технология и дидактическая игра, направленная на овладение определёнными компетенциями// Мир науки. - 2015. - №3. - С. 20.
8. Левицкая А.Ф., Федоров А.В. Роль и значение веб-квестов в современном образовании // Школьные технологии 2010, №4. с. 73.
9. Лечкина Т.О. Технология «квест-проект» как инновационная форма воспитания. Наука и образование: новое время. 2015. – 1 (6). – С. 12-14.
10. Матвеева Н.В. Ролевая игра и веб-квест: новый взгляд на традиционный метод // Среднее профессиональное образование. - 2014. - №4. - С. 45-47
11. Николаева Н. В. Образовательный квест –проекты как метод и средство развития навыков информационной деятельности учащихся// Вопросы Интернет-образования, 2002, №7.
12. Осяк С.А., Султанбекова С.С., Захарова Т.В., Яковлева Е.Н., Лобанова О.Б., Плеханова Е.М. Образовательный квест – современная интерактивная технология // Современные проблемы науки и образования. – 2015. – № 1-2.
13. Павлова Т. Л. Профориентация старшеклассников: диагностика и развитие профессиональной зрелости. - Москва: Сфера, 2006. - 118 с.
14. Профориентационные игры: практикум по профориентационной работе. Составители: З.В. Горбачева, О.Н. Кащеева, Т.Н. Кузьмина, М.Н. Хахунова /Под ред. И.В. Кузнецовой, канд. пс. наук. Ярославль: Центр «Ресурс», 2004. 120 с.
15. Пряжников Н.С. Активизирующая профконсультация: теория, методы, программы. - Академия, 2014.
16. Серебряков А.Г., Кузнецов К.Г., Хохлов Н.А. и др. Моя будущая профессия. Тесты по профессиональной ориентации школьников. 8, 9 класс. Москва: Просвещение, 2017.
17. Шмидт В. Р. Классные часы и беседы по профориентации для старшеклассников: 8-11 класс/ В.Р. Шмидт. - Москва: Сфера, 2006. – 119с.

Возможные названия подсказок и описание заданий квеста

1. Подсказка «Зашифрованные слова». Задание: отгадать, какие известные пословицы русского языка зашифрованы картинками, вписать ответы в пустые клеточки, а затем с помощью выделенных букв составить ключевое слово.
2. Подсказка «Ребусы». Задание: разгадать ребусы, а затем из выделенных букв составить ключевое слово.
3. Подсказка «Символы стран мира» Задание: 1) отгадать, каким странам мира соответствуют данные символы; 2) расшифровать слово, обозначающее местонахождение следующей подсказки.
4. Подсказка «Ботанический филворд». Задание: 1) двигаясь от буквы к букве вверх или вниз, вправо или влево, найти в сетке названия 22 деревьев и кустарников, вычеркнуть их; 2) из оставшихся букв составить ключевое слово.
5. Подсказка «Шифр». Задание: Сначала с помощью ключа нужно расшифровать буквы, а затем составить из них слово.
6. Подсказка «Тест». Задание: чтобы узнать местонахождение следующей подсказки, нужно ответить на вопросы теста и вписать соответствующие правильным ответам буквы в пустые клеточки.
7. Подсказка «Цветная путаница». Задание: восстановить перепутанные названия цветов, вписать ответы в пустые клеточки, и тогда по вертикали можно будет прочитать ключевое слово.
8. Подсказка «Спортивная». Задание: разгадать кроссворд, вписав в него названия всех видов спорта, изображённых на картинках, а затем из выделенных букв составить ключевое слово.
9. Подсказка «Пазл». Организатору квеста нужно разрезать картинку по пунктирным линиям и спрятать кусочки пазла в выбранном месте (согласно придуманной цепочке поиска). Задача игроков – собрать пазл и по восстановленной картинке узнать место, где находится следующая подсказка.
10. Подсказка «Перевёртыши ТВ-передач». Задание: отгадать перевернутые названия известных ТВ-передач. Пример подсказки: «Кавказские чебуреки» («Уральские пельмени»)
11. Подсказка «Крылатые фразы из кинофильмов». Задание: вспомнить, из каких известных фильмов приведены фразы, вписать названия фильмов в пустые клеточки, а затем из выделенных букв составить ключевое слово.
12. Подсказка «Сказочные объявления». Задание: нужно отгадать, кому из известных сказочных персонажей принадлежат эти шуточные объявления; вписать имена сказочных героев в пустые клеточки; из выделенных букв составить два слова и узнать, где находится следующая подсказка. Пример из подсказки: *Предлагаю услуги по проведению огненного и пиротехнического шоу. Незаменимый работник! Пригласив меня, вы оцените поговорку: «Одна голова – хорошо, а несколько – лучше!» (Змей Горыныч).*
13. Подсказка «В мире животных». Задание: отгадать, кому из представителей животного мира наиболее всего подходят приведенные ниже поговорки в качестве девизов, вписать ответы в пустые клетки, а затем из выделенных букв составить ключевое слово.
Пример из подсказки: «Горбатого могила исправит!» (верблюд).