

Городской семинар

в рамках работы окружного ресурсного центра
системы образования Северного территориального округа
муниципального образования «Город Архангельск»

«Использование образовательных квест-технологий для создания учебных ситуаций предметного содержания и надпредметного характера для развития универсальных учебных действий»

Орлова Нина Ивановна,

учитель истории и обществознания МБОУ СШ № 37 МО «Город Архангельск»

Использование квест-технологий для создания учебных ситуаций самооценки и взаимооценки

Квест – технология является молодой технологией, которая только начинает вживаться в образовательный процесс. Квест - новое средство использования технологии в целях создания урока ориентированного на учеников, вовлеченных в учебный процесс и поощряющих их критическое мышление. **Иначе говоря, квест – это технология, с проблемным заданием и элементами ролевой игры.**

Для проведения квестов требуется большая подготовительная работа и свободное владение предметным материалом.

Квесты лучше всего подходят для работы в мини-группах, однако существуют и квесты, предназначенные для работы отдельных учеников.

Дополнительную мотивацию при выполнении квеста можно создать, предложив **учащимся выбрать роли** (например, ученый, журналист, детектив, архитектор и т.п.) и **действовать в соответствии с ними**: например, если преподаватель предложил роль секретаря Объединенных Наций, то этот персонаж может послать письмо другому участнику (который играет роль президента России, например) о необходимости мирного урегулирования конфликта. Преимущество квест технологии – использование активных методов обучения.

Включение в образовательный процесс квест технологии позволит:

- развивать навыки информационной деятельности человека;
- формировать положительное эмоциональное отношение к процессу познания, повысить мотивацию обучения, качество усвоения знаний по изучаемому предмету;
- развивать творческий потенциал школьников;
- формировать общеучебные умения овладения стратегией усвоения учебного материала.

Этапы работы над квестом:

- **Начальный этап (командный)**

Учащиеся знакомятся с основными понятиями по выбранной теме. Распределяются роли в команде: по 1-4 человека на 1 роль. Все члены команды должны помогать друг другу и учить работе с компьютерными программами.

- **Ролевой этап**

Индивидуальная работа в команде на общий результат. Участники одновременно, в соответствии с выбранными ролями, выполняют задания. Так как цель работы не

соревновательная, то в процессе работы над веб-квестом происходит взаимное обучение членов команды умениям работы с компьютерными программами и Интернет. Команда совместно подводит итоги выполнения каждого задания, участники обмениваются материалами для достижения общей цели — создания сайта.

- **Заключительный этап**

Команда работает совместно, под руководством педагога, ощущает свою ответственность за опубликованные в Интернет результаты исследования.

По результатам исследования проблемы формулируются выводы и предложения. Проводится конкурс выполненных работ, где оцениваются понимание задания, достоверность используемой информации, ее отношение к заданной теме, критический анализ, логичность, структурированность информации, определенность позиций, подходы к решению проблемы, индивидуальность, профессионализм представления. В оценке результатов принимают участие как преподаватели, так и учащиеся путем обсуждения или интерактивного голосования.

Критерии оценки квеста

В квесте необходимо разработать подробную шкалу критериев оценки, опираясь на которую, участники проекта оценивают самих себя, товарищей по команде. Этими же критериями пользуется и учитель. Разработчики квест технологии (Берни Додж, профессор образовательных технологий Университета Сан-Диего (США)) рекомендует использовать от 4 до 8 критериев, которые могут включать оценку:

исследовательской и творческой работы,
качества аргументации, оригинальности работы,
навыков работы в микрогруппе,
устного выступления,
мультимедийной презентации,
письменного текста и т.п.

Квесты могут быть краткосрочными и долгосрочными.

Целью краткосрочных проектов является приобретение знаний и осуществление их интеграции в свою систему знаний. Работа над кратковременным квестом может занимать от одного до трех часов.

Долгосрочные квесты направлены на расширение и уточнение понятий. По завершении работы над долгосрочным квестом, ученик должен уметь вести глубокий анализ полученных знаний, уметь их трансформировать, владеть материалом настолько, чтобы суметь создать задания для работы по теме. Работа над долгосрочным квестом может длиться от одной недели до месяца (максимум двух).

В ходе организации работы школьников над веб-квестами реализуются следующие цели:

Образовательная — вовлечение каждого учащегося в активный познавательный процесс.

Организация индивидуальной и групповой деятельности школьников, выявление умений и способностей работать самостоятельно по теме.

Развивающая — развитие интереса к предмету, творческих способностей воображения учащихся; формирование навыков исследовательской деятельности, публичных выступлений, умений самостоятельной работы с литературой и Интернет - ресурсами; расширение кругозора, эрудиции.

Воспитательная — воспитание толерантности, личной ответственности за выполнение выбранной работы.

Структура квеста

1. **Ясное вступление**, где четко описаны главные роли участников (например, "Ты - детектив, пытающийся разгадать загадку таинственного происшествия" и пр.) или сценарий квеста, предварительный план работы, обзор всего квеста.
2. **Центральное задание**, которое понятно, интересно и выполнимо. Четко определен итоговый результат самостоятельной работы учащегося (например, задана серия вопросов, на которые нужно найти ответы, прописана проблема, которую нужно решить, и указана другая деятельность, которая направлена на переработку и представление результатов, исходя из собранной информации).
3. **Список информационных ресурсов** (в электронном виде - на компакт-дисках, видео и аудио носителях, в бумажном виде, ссылки на ресурсы в Интернет, адреса веб-сайтов по теме), необходимых для выполнения учащимся задания. Этот список должен быть аннотированным.
4. **Описание процедуры работы**, которую необходимо выполнить каждому учащемуся при самостоятельном выполнении задания (этапы).
5. **Руководство к действиям** (как организовать и представить собранную информацию), которое может быть представлено в виде направляющих вопросов, организующих учебную работу (например, связанных с определением временных рамок, общей концепцией, рекомендациями по использованию электронных источников, представлением «заготовок» отчетов), в виде вопросов с вариантами ответов (для кратковременных квестов).
6. **Заключение**, в котором суммируется опыт, полученный учащимися при выполнении самостоятельной работы над квест-проектом.

Виды занятий для квестов:

Веб – квест - проблемное задание с элементами ролевой игры, для выполнения которого используются информационные ресурсы Интернета. Особенностью веб-квестов является то, что часть или вся информация для самостоятельной или групповой работы учащихся с ним находится на различных веб-сайтах. Кроме того, результатом работы с веб-квестом является публикация работ учащихся в виде веб-страниц и веб-сайтов.

Примером может служить Первый областной веб-квест, организованный АО для учащихся школ города.

Пересказ – демонстрация понимания темы на основе представления материалов из разных источников в новом формате: создание презентации, плаката, рассказа.

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.

Операция на сердце – проблемное задание с элементами ролевой игры.

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.

Проектирование и исследование – разработка плана или проекта на основе заданных условий.

Сегодня более подробно остановимся на последнем виде заданий, проект и исследование – как один из основных методов квест технологии.

В рамках декады молодого педагога на базе школы №37 был организован образовательный квест «Исследователь». Квест состоял из теоретической части и практической. В теоретической

части молодые педагоги познакомились с понятием квесттехнология, целями и задачами, этапами работы, структурой и критериями оценки. В практической части педагоги работали над исследовательской деятельностью, как одним из видов образовательного квеста и смогли почувствовать себя и в роли учеников, и в роли экспертов. Сначала их познакомили со структурой написания исследовательской работы, затем разделили на минигруппы и по конкретным темам предложили сформулировать цель, задачи, гипотезу, предмет и объект.

Так как в минигруппах были учителя разных предметов, мы выбрали несложные, но в тоже время и актуальные темы, посвященные Великой Отечественной Войне («Истинный спаситель Отечества» и «Блокада Ленинграда глазами восемнадцатилетней девушки»).

Затем наши учителя из роли учеников перешли в роли экспертов: им были выданы исследовательские работы с неправильной постановкой цели, задач, предметом и объектом («Ценности и их роль в жизни человека»). После исправления ошибок одна группа представляла работу, другая анализировала, затем поменялись ролями. Продуктом данного мероприятия стало умение грамотно формулировать методологический аппарат исследовательской работы.

По результатам исследования проблемы формулируются выводы и предложения. (обращается внимание на выводы к исследовательской работе). Проводится конкурс выполненных работ, где оцениваются понимание задания, достоверность используемой информации, ее отношение к заданной теме, критический анализ, логичность, структурированность информации, определенность позиций, подходы к решению проблемы, индивидуальность, профессионализм представления. В оценке результатов принимают участие как преподаватели, так и учащиеся путем обсуждения или интерактивного голосования.