Квест как педагогическая технология. История возникновения квест-технологии.

Автор: Мясникова Ольга Андреевна

Организация: ГБДОУ детский сад № 35 Приморского района

Населенный пункт: Санкт - Петербург

Одной из основных задач современного педагога является предоставление возможности творческого переосмысления и систематизации приобретенных знаний и навыков, а также их практического применения, возможность реализации способностей обучающихся. В арсенале учителя много технологий, помогающих в реализации этой задачи. Одной из них является технология образовательных квестов.

Квест (англ. Quest) - «поиск, предмет поисков, поиск приключений». В мифологии и литературе понятие «квест» изначально обозначало один из способов построения сюжета - путешествие персонажей к определенной цели через преодоление трудностей.

Образовательный квест - педагогическая технология, включающая в себя набор проблемных заданий с элементами ролевой игры, для выполнения которых требуются какие - либо ресурсы, и в первую очередь ресурсы Интернета. Разрабатываются квесты для максимальной интеграции Интернета в различные учебные предметы на разных уровнях обучения в учебном процессе. Они могут охватывать отдельную проблему, учебный предмет, тему, также могут быть и межпредметными. Квесты можно использовать для работы с обучающимися, родителями, коллегами. Но, мало кому известно, каким же образом квесты пришли в образовательный процесс.

Можно считать, что первые квесты появились еще в эпоху древних цивилизация и сопровождают человечество всю его историю. Ведь, квест - это головоломка, а головоломки людям приходилось разгадывать во все времена. В разное время люди пытались отыскать клад, зарытый пиратами и оставившими зашифрованную карту или верили, что можно найти сказочное дерево или какой-либо предмет, которые могут принести счастье и т.п.

До определенного времени квесты и педагогика существовали параллельно и не были связаны между собой. Революция в этом вопросе произошла благодаря компьютерным технологиям. В педагогику квест-технология пришла из мира компьютерных игр в конце XX века. Компьютерная компания «Sierra» в 90-е годы прошлого века выпустила серию игр King's Quest, Space Quest, Police Quest и т.п., которые пришлись по вкусу геймерам.

Все начиналось с квестов, в которых главный герой должен был решить определенную задачу, к примеру, обезвредить дракона. Для достижения этой (или какой-либо другой) цели герою необходимо было выполнить ряд второстепенных заданий (скажем, найти меч или раздобыть снотворное, чтобы усыпить дракона), а выполнение этих задач было в свою очередь сопряжено с рядом следующих действий и т.д.

Также по всему миру начали появляться невиданные до этого развлекательные учреждения, где клиентам было предложено попытаться выйти из запертой комнаты, разрешив множество трудных задач. Такие заведения стали называться «эскейп-румами». Таким образом, квесты стали завоевывать сердца людей.

Эскейп-рум ( Real-life room escape) - это интеллектуальная игра, в которой игроков запирают в помещении, из которого они должны выбраться за время, ища предметы и решая головоломки. Некоторые представители жанра также включают в себя детективный или иной сюжет, чтобы погрузить игроков в уникальную атмосферу.

Игры такого типа возникли из идеи перенести в реальность браузерный квест типа escape the room, которые были популярны в начале 2000-х гг. (например, Crimson Room).

Впервые термин «квест» в качестве образовательной технологии был предложен летом 1995 года Берни Доджем (Bernie Dodge), профессором образовательных технологий Университета Сан-Диего (США).

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, которой 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.

Учителя всего мира стали использовать эту технологию как один из способов успешного использования Интернета на уроках. Наибольшее распространение модель получила в Бразилии, Испании, Китае, Австралии,

Голландии и Америке. В нашей стране данная технология только начинает своё распространение.

В работах отечественных ученых нет единого взгляда на сущность квеста, что и не удивительно, поскольку, являясь сравнительно новой технологией в педагогике, квест еще не прошел стадию теоретического обоснования. Эта работа только ведется. Проблемой квестов в нашей стране занимаются Андреева М.В., Быховский Я. С., Николаева Н.В. и другие.

Педагоги и общеобразовательных школ, и колледжей, и университетов все чаше обращают внимание на квест как инновационную технологию и модель обучения.

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. Быховский Я. С. Образовательные веб-квесты // Материалы международной конференции "Информационные технологии в образовании. ИТО-99". - http://ito.bitpro.ru/1999

3. Николаева Н. В. Образовательные квест-проекты как метод и средство развития навыков информационной деятельности учащихся //Вопросы Интернет-образования. 2002, № 7. - http://vio.fio.ru/vio\_07