

Муниципальное бюджетное образовательное учреждение дополнительного образования
« Дворец творчества детей и молодежи» городского округа Тольятти



Квест технологии в дополнительном образовании

*Заместитель директора по ОМР
Байдицкая Любовь Ивановна*

Интерактивный –
inter (взаимный),
act (действовать) –
означает способность взаимодействовать или
находиться в режиме диалога.



Guest (квест)

Quest — поиск, предмет поисков, поиск приключений, исполнение рыцарского обета. В мифологии и литературе понятие «квест» изначально обозначало один из способов построения сюжета — путешествие персонажей к определенной цели через преодоление трудностей

Квест — игра-повествование, в которой герой продвигается по сюжету и взаимодействует с миром посредством применения предметов, общения с другими персонажами и решения логических задач.

Образовательный квест — содержит проблемное задание для учащихся с элементами ролевой игры. Для выполнения задания используются как библиотечный фонд, так и информационные ресурсы сети Интернет.



Виды квестов

ЛИНЕЙНЫЕ, в которых игра построена по цепочке: разгадав одно задание, участники получают следующее, и так до тех пор, пока не пройдут весь маршрут

ШТУРМОВЫЕ, где все игроки получают основное задание и перечень точек с подсказками, но при этом самостоятельно выбирают пути решения задач;

КОЛЬЦЕВЫЕ, команды стартуют с разных точек, которые будут для них финишными.



Как современная педагогическая технология квест решает следующие задачи:

Образовательные

- **вовлечение каждого учащегося в активный познавательный процесс. Организация индивидуальной и групповой деятельности школьников, выявление умений и способностей работать самостоятельно.**

Развивающие

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

Воспитательные

- **воспитание толерантности, личной ответственности за выполнение задания, воспитание уважения к культурным традициям, истории, здоровьесбережение.**

Постановка
проблем

Загадка

Рефлексия
и оценка

КВЕСТ

Прохождение
маршрута

Подготовка
итогового
продукта



КВЕСТ-НАВИГАТОР ПРОФЕССИЙ

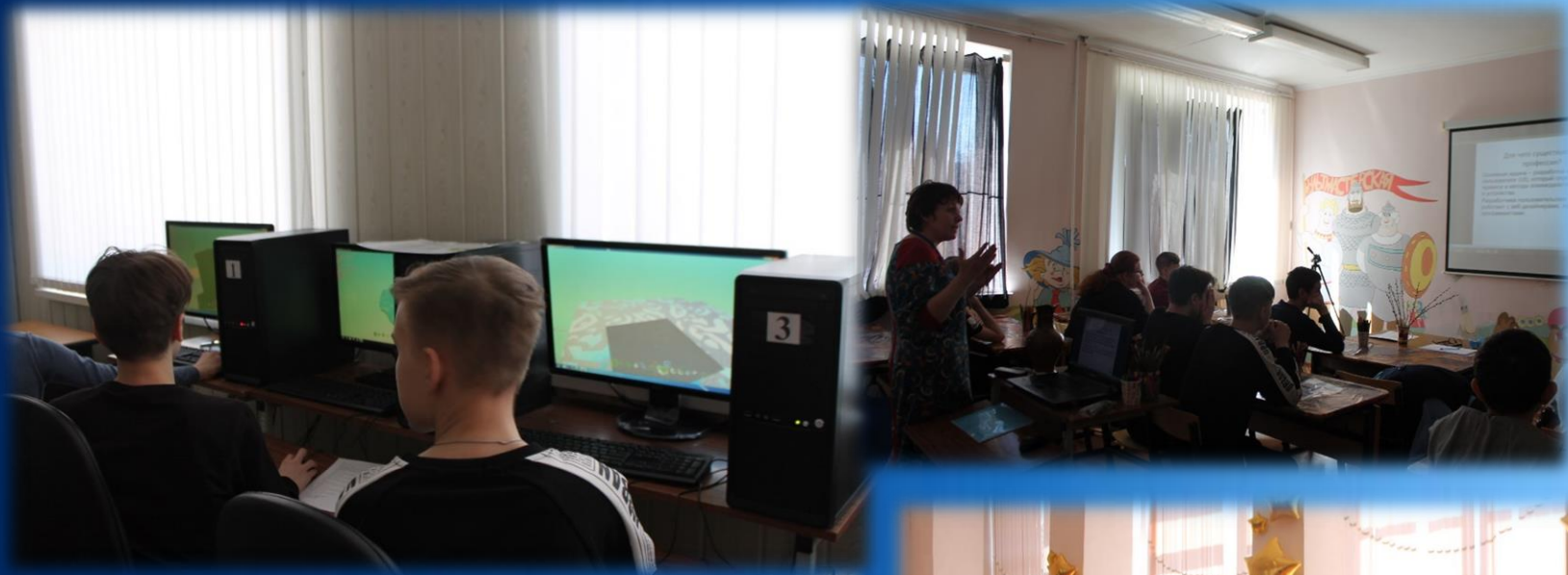


КВЕСТ

Я
-
П
Р
Е
Д
П
Р
И
Н
И
М
А
Т
Е
Л
Ь



КВЕСТ: ПРОФЕССИИ ЦИФРОВОГО БУДУЩЕГО



КВЕСТ: лаборатория здоровья



КВЕСТ: ПРОФЕССИИ МАШИНОСТРОИТЕЛЬНОГО КЛАСТЕРА



КВЕСТ: УЧИСЬ УЧИТЬ



КВЕСТ: В МИРЕ СЕРВИСА



ИНТЕРНЕТ - РЕСУРСЫ

- Андреева М. В. Технологии веб-квест в формировании коммуникативной и социокультурной компетенции // Тезисы докладов I Международной научно-практической конференции. М., 2004.
- Быховский Я.С. Образовательные ВЕБ-КВЕСТЫ, М.: Из-во МГУ, 2000
- 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
- Новикова А.А., Федоров А.В. Медиаобразовательные квесты // Инновации в образовании. 2008. № 10. С.71-93.
- 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.
- Вебинар "Живые" квесты в образовании-
<https://www.youtube.com/watch?v=P30Ew9tLws>

