



Квест-технології як засіб активізації навчальної діяльності учня



ЩО ТАКЕ КВЕСТ?

Квест (від англійського **GUEST** - «пошук») – це різновид активних інтелектуально-логічних ігор, завдання яких є «розшифрувати» певне місце на визначеній території (на вулицях міста, шкільному подвір'ї чи в музейній залі), виконати на цьому місці певні дії та одержати підказки (інструкції, код) до виконання наступного завдання.

Таким чином, **квест** – це відгадування непростих і несподіваних загадок (завдань), а тоді, відповідно, виконання загаданого.

З ЯКОЮ МЕТОЮ ПРОВОДИТЬСЯ КВЕСТ?

Основна мета квесту –
швидке і якісне виконання
певних завдань для
досягнення кінцевої цілі, у
результаті чого гравець
або команда отримує приз.

У ЧОМУ ПЕРЕВАГИ КВЕСТ-ТЕХНОЛОГІЇ?

- стимулює активний пізнавальний інтерес;
- реалізує навчання через самотійну діяльність, що має характер особливого виду практики, у процесі якої засвоюється значно більше інформації;
- забезпечує вільну діяльність, що дає можливість вибору, самовираження і саморозвитку для її учасників;
- приводить до певного результату, чим заохочує учасника досягнути мети (перемоги);
- результат залежить від самого гравця, рівня його підготовленості, здібностей, витримки, умінь і характеру;
- урівнює команди або окремих учасників на початку (немає поганих і гарних, а є тільки гравці)

КВЕСТИ МОЖНА ПОДІЛИТИ НА:

- Віртуальні ігри
- Спортивно-туристичні змагання
- Інтелектуальні ігри
- Костюмовані історичні реконструкції
- Історичні
- Літературні
- Математичні
- Природничо-технічні
- Мистецькі

СПІЛЬНІ РИСИ КВЕСТІВ:

Група людей виконує різноманітні завдання, шукаючи підказки, інструкції, користуючись спеціальною картою-маршрутом або відповідною схемою, ці завдання здебільшого несподівані та непрості

ЯК ОРГАНІЗУВАТИ КВЕСТ

1. Формулювання цілей квесту.

- визначити мету: навіщо? що це нам дасть?
- визначити варіант квесту: що і для кого зробимо? коли? хто буде брати участь? разом з ким будемо робити?

2. Планування квесту.

- сформулювати план гри:
- з яких частин складатиметься?
- які конкурси включатиме?
- які ролі будуть виконувати учні під час проведення квесту?
- визначитись з територією та місцями «СХОВКУ»
- визначитись з нагородами вкінці маршруту: подарунок, гарна новина, запрошення кудись

3. Організація квесту

- уточнити, конкретизувати план підготовки й проведення квесту
- організувати виконання цього плану
- облаштувати маршрут та станції
- сформулювати завдання та підказки для проходження маршруту:

Це можуть бути як прості вказівники (наприклад, «3 кроки туди»), візуальні підказки (малюнок чи фотографія сховку), сліди на підлозі (наприклад, нитки, по яких треба йти), загадки («там, де так приємно вранці пити чай») так і координати на карті. Можна приєднувати до підказок додаткові завдання: після успішного виконання завдання оголошується наступна підказка.

4. Безпосереднє проведення квесту.

- здійснюється конкретний план проходження квесту
- підводяться результати, визначаються переможці та нагороджуються призами

5. Підбиття підсумків.

- що відбулось добре?
 - що вдалось виконати із запланованого?
 - завдяки чому?
 - що не вийшло і чому?
-