



Квест-игра по профориентации для обучающихся 8-9 классов



Калаева А. В.
Педагог-психолог
ГБОУ СОШ № 2 «ОЦ» с. Борское

Историческая справка



«квест» - (квестор) –

от латинского слова

q u a e r o – ищу, разыскиваю, веду следствие.

С английского языка переводится как

«Поиск».

Термин - КВЕСТ

предложен профессором Университета Сан - Диего (США), Доджем Берни в 1995 году как способ организации поисковой деятельности в учебном процессе.

Профориентационный квест

Это совершенно новая форма профориентации, с помощью которой обучающиеся полностью погружаются в происходящее, получают заряд положительных эмоций и активно включаются в деятельность, ведь что может быть увлекательнее хорошей игры? Живой квест не только позволяет каждому участнику проявить свои знания, способности, но и способствует развитию коммуникационных взаимодействий между игроками, что стимулирует общение и служит формированию умения работать в команде.

«Квест» – это командная игра. Идея игры проста – команда, перемещаясь по точкам, выполняют различные задания. Но изюминка такой организации игровой деятельности состоит в том, что, выполнив одно задание, дети получают подсказку или сюрприз-одобрение к выполнению следующего, что является эффективным средством повышения двигательной активности и мотивационной готовности к познанию и исследованию.

Квест-игры одно из интересных средств, направленных на самовоспитание и саморазвитие ребёнка как личности творческой, физически здоровой, с активной познавательной позицией.

Задачи квест-технологии

Образовательные-вовлечение каждого ребенка в активный творческий процесс, усвоение новых знаний и закрепление имеющихся

Развивающие-развитие интереса, творческих способностей, воображения школьников, поисковой активности, стремление к новизне.

Воспитательные-воспитание доброжелательности, взаимопомощи, толерантности, личной ответственности за выполнение работы, формирование навыков взаимодействия со сверстниками.

ВИДЫ КВЕСТ-ИГР

По структуре сюжетов

- 1. Линейные** содержание построено по цепочке. Разгадаешь одно задание – получишь следующее, и так до финиша.
- 2. Штурмовые.** Каждый игрок решает свою цепочку загадок, чтобы в конце собрать их воедино.
- 3. Кольцевые.** Отправляется по кольцевой траектории: выполняя задания, возвращается в пункт А.



По форме проведения:

1. Соревнования
2. Проекты
3. Исследования
4. Эксперименты.

По содержанию:

1. Сюжетные
2. Несюжетные



По продолжительности:

1. Кратковременные
2. Долговременные



По числу участников:

1. Одиночные
2. Групповые

Виды квестов

- **Линейные.** Игра построена по цепочке. Разгадав одно задание, участники получают следующее. Так до тех пор пока участники не пройдут весь маршрут.
- **Штурмовые.** Игроки получают основное задание и перечень точек с подсказками, но при этом самостоятельно выбирают маршрут и пути решения задач.
- **Кольцевые.** Представляют собой тот же «линейный» квест, но замкнутый в круг. Команды стартуют из разных точек, которые будут для них финишными.

Проведение квеста

Создание
проблемно -
игровой
ситуации

мотивировать участников

Задание

Реализация цели

Процесс

Логически и
последовательно
построенная цепочка
заданий.

Завершение

Подведение итогов.
Презентация игры.

План подготовки квест-игры



1. Предварительная подготовка.

Предварительная подготовка включает в себя определение целей и задач квеста, целевой аудитории и количества участников, территории игры и сроков проведения.

2. Определение даты проведения квеста.

Информация о проведении мероприятия должна быть общедоступной, заранее известной не только участникам, но и болельщикам, другим заинтересованным лицам.

3. Составление сюжета и написание сценария. Разработка заданий.

В основе любого сценария лежит идея — легенда, вымышленная история о событиях, которые предшествовали началу игры. Затем формируется общая концепция: ключевое задание, развитие сюжета. Сюжет представляет собой ряд событий, т.е. последовательность этапов, для прохождения которых разрабатываются правила (условия, бонусы и штрафы).

Для продвижения по сюжету наряду с основным разрабатываются дополнительные задания различного характера, желательно, чтобы среди них предлагались проблемные.

В качестве заданий могут выступать всевозможные загадки, ребусы, головоломки, задания из учебников и сборников, которые можно преподнести в игровой форме.

Главное помнить: задание должно быть интригующим, должно провоцировать на активность мышления.



4. Проведение квеста.

Независимо от тематики и участников проведение квеста предполагает: общий сбор в назначенное время в назначенном месте, инструктаж для участников (правила игры, техника безопасности и т.д.), прохождение маршрута и выполнение заданий, общий сбор после прохождения маршрута.



5. Подведение итогов.

Подведение итогов и оглашение результатов является важной частью, т.к. позволяет участникам сопоставить свои знания и умения с возможностями других игроков, определить свои сильные и слабые стороны, а педагогам выявить интеллектуальный и творческий потенциал своих учеников.

7. Рефлексия.

- Рефлексия является неотъемлемой частью любого вида деятельности, показателем активности обучающегося. Суть ее заключается в уникальном опыте личностного переживания, осмысления и оценки своей деятельности. Рефлексия организуется в различных аспектах и с использованием разнообразных приемов и форм. Выбор варианта проведения рефлексии зависит от целей и задач квеста.

Рефлексия



Мне было не интересно. Мероприятие показалось мне скучным.

Мне было интересно, но меня оставили равнодушным вопросы мероприятия.

Мне было интересно. Я с удовольствием участвовал в мероприятии.

Виды задания для веб-квеста

Творческое задание



Творческая работа в определенном жанре - создание, стихотворения, песни, видеоролика

Аналитическая задача



Поиск и систематизация информации

Планирование и проектирование



Разработка плана или проекта на основе заданных условий

Убеждение



Склонение на свою сторону оппонентов или нейтрально настроенных лиц

Журналистское расследование



Объективное изложение информации (разделение мнений и фактов)

Пересказ



Демонстрация понимания темы на основе представления материалов из разных источников в **новом** формате: создание презентации, плаката, рассказа.

Заключение

Использование квест-технологии как новой технологии в может усовершенствовать процесс профориентации, повысить его эффективность и качество, осуществляя такие цели как:

- развитие личности обучаемого;
- подготовка ребёнка к комфортной жизни в условиях информационного общества;
- развитие коммуникативных способностей;
- формирование умений принимать оптимальное решение или предлагать варианты решения в сложной ситуации;
- развитие умений осуществлять экспериментально-исследовательскую деятельность.