

КЛАССИФИКАЦИЯ КВЕСТОВ

Сокол И.Н.

Коммунальное учреждение Запорожского областного совета
«Запорожский областной институт последипломного педагогического образования»

Опыт работы автора по подготовке учителей по внедрению квестов показывает, что в результате отсутствия единого определения и классификации квестов возникают проблемы в понимании сущности данной технологии, поэтому в данной статье представлена попытка квалификации квестов.

Ключевые слова: квест, технология, классификация.

Постановка проблемы. Одной из насущных проблем образовательного пространства является разнообразие учебного процесса, активизация познавательной деятельности учащихся, расширение сферы их интересов. Это требует внедрения новейших форм, методов и технологий обучения. Одной из таких современных технологий является квест-технология.

По мнению многих ученых (Быховский Я.С., Бовтенко М.А., Сысоев П.В., Б. Додж, Т. Марч и др.) при применении квест-технологии учащиеся проходят полный цикл мотивации: от внимания до удовлетворения, знакомятся с аутентичным материалом, который позволяет учащимся исследовать, обсуждать и осознанно строить новые концепции и отношения в контексте проблем реального мира, создавая проекты, имеющие практическую значимость.

Внедрение современных методик и технологий выдвигает новые требования к профессиональной подготовке учителей. Современный учитель должен постоянно совершенствовать свой профессиональный уровень, владеть современными образовательными технологиями, применять инновационные технологии в учебно-воспитательном процессе, владеть инновационными образовательными методиками и технологиями. Опыт работы автора статьи, в подготовке учителей по внедрению квестов показывает, что в результате отсутствия единого определения и классификации квестов возникают проблемы в понимании сущности данной технологии.

Анализ последних исследований и публикаций. Анализ научно-педагогических источников показывает, что специалисты в данном направлении, по-разному дают определение квеста. Так, авторы концепции веб-квестов Т. Марч и Б. Додж определяют квесты как «ориентировочную деятельность, где практически вся информация берется из сети Интернет» [11]. Быховский Я.С. определяет квесты как «сайт в Интернете, с которым работают ученики, выполняя ту или иную учебную задачу» [4].

Напалков С.В. в своих исследованиях рассматривает тематический веб-квест, который имеет информационный контент, определяющийся содержанием учебной темы, целями и задачами его изучения, и предусматривает выполнение учащимися поисково-познавательных задач по поиску и отбору информации с использованием Интернет-ресурсов, способствующие систематизации и обобщению изученного материала, его обогащение и представлением в виде целостной системы [8, с.12].

Как отмечает Шмидт В.В., квесты – это мини-проекты, основанные на поиске информации в Интернете. Благодаря такому конструктивному подходу к обучению, учащиеся не только подбирают и упорядочивают информацию, полученную

из Интернета, но и направляют свою деятельность на поставленную перед ними задачу, связанную с их будущей профессией [3]. Кузнецова Т.А. рассматривает квест как пример организации интерактивной образовательной среды [5]. Яковенко А. раскрывает понятие квеста как проблемное задание с элементами ролевой игры, для выполнения которой используются информационные ресурсы Интернета [10].

Если выделить ключевые слова определений, то можно увидеть, что квесты это: сайты, деятельность, проекты, проблемная задача, метод, технология и т.д. Т.е. отсутствует единое толкование понятия «квест», что вызывает проблемы при подготовке учителей.

Формулирование целей статьи. Целью статьи является попытка классификации квестов для обеспечения эффективности их использования в подготовке учителей.

Изложение основного материала. Раскроем понятие «классификации». Согласно словаря Ушакова Д. [9], классификация – это система распределения предметов или понятий какой-либо области на классы, отделы, разряды. Согласно словаря Лопатникова Л.И. [6], классификация – отнесение объектов, элементов некоторого множества к тому или иному классу (элементы которого характеризуются определенной существенным признаком или группой существенных признаков).

Автор статьи рассматривает квест как технологию, которая имеет четко поставленную дидактическую задачу, игровой замысел, обязательно имеет руководителя (наставника), четкие правила, и реализуется с целью повышения у учащихся знаний и умений 21 века [2, с. 28-32].

Анализ педагогических исследований свидетельствует, что в научной педагогической литературе термин «проект / метод проектов» часто отождествляют с понятием «квест». По мнению автора, это разные вещи, которые выполняют различные учебные цели. Но, некоторые схожие элементы между ними есть, поэтому при построении классификации квестов автор взял за основу исследования ученых по классификации проектов.

Классифицируем сначала квест как технологию. Наилучшей среди многих считают классификацию, по которой педагогические технологии сгруппированы согласно различным системных и инструментально-значимых признаках. На основе классификации педагогических технологий, которая рассматривает в своих исследованиях Дычківська И.М. [3, с. 72-76], представим характеристику квест-технологии (см. таблицу 1):

Кроме того, обобщая различные подходы к классификации проектов и анализируя научно-педагогическую литературу, автор разработал обобщающую классификацию квестов согласно раз-

Таблица 1
Классификация квест-технологии

Квест-технология	
по уровню применения	предметная
по научной концепции усвоения опыта	развивающая (основываются на теории развития способностей)
по отношению к ребенку	лично-ориентированная
по ориентации на личностные структуры	в зависимости от типа, целей и задач квеста: информационная; операционная; эмоционально-художественная и эмоционально-нравственная; технология саморазвития; эвристическая; прикладная.
по типу организации и управления познавательной деятельностью	игровая технология

личных системных и инструментально-значимых признакам:

1. По форме проведения квесты бывают:

а) компьютерные игры-квесты – один из основных жанров компьютерных игр, представляет собой интерактивную историю с главным героем; при этом важнейшими элементами игры является собственно повествование (сюжет) и обследование мира, а ключевую роль в игровом процессе играют решения головоломок и задач, требующих от игрока умственных усилий;

б) веб-квесты – направлены на поиск и анализ веб-ресурсов, и создание веб-продукта (сайт, блог, виртуальный словарь и т.п.);

в) QR-квесты – направлены на использование QR-кодов;

г) медиа-квесты – направлены на поиск и анализ медиаресурсов. К такому виду квестов можно отнести фото / видео квесты;

д) квесты на природе (улицы, парках и т.д.);

е) комбинированные.

2. По режиму проведения: в реальном режиме; в виртуальном режиме; в комбинированном режиме.

3. По сроку реализации квесты различают: краткосрочные – цель: углубление знаний и их интеграция, рассчитаны на одно – три занятия; долгосрочные – цель: углубление и преобразование знаний, рассчитаны на длительный срок – может быть, на семестр или учебный год.

4. По форме работы: групповые; индивидуальные.

5. По предметному содержанию: моно квест; межпредметный квест.

6. По структуре сюжетов различают: линейные; не линейные; кольцевые.

7. По информационной образовательной среде: традиционная образовательная среда; виртуальная образовательная среда.

8. По технической платформе: виртуальные дневники и журналы (блоги, ЖЖ и др.); сайты; форумы; Google – группы; Вики – страницы; социальные сети.

¹ Метод проектов - способ достижения дидактической цели через детальную разработку проблемы (технологии), которая должна завершиться вполне реальным, осязаемым практическим результатом, оформленным тем или иным образом [7]

² Соревнования - отношения, складывающиеся в процессе совместной деятельности людей, выражающиеся во взаимном стимулировании активности друг друга и в конечном увеличении полезных результатов совокупных действий и тех и других [Словарь по этике / Под редакцией И. Кона, 1981 г.]

9. По доминирующей деятельности учащихся: исследовательский квест; информационный квест; творческий квест; поисковый квест; игровой квест; ролевой квест.

10. За характером контактов: учащиеся одного класса или школы; ученики одного района; учащиеся одной страны; учащиеся из разных стран.

11. По типу задач (классификация Б.Доджа и Т.Марча):

а) перевод – демонстрация понимания темы на основе представления материалов из разных источников в новом формате: создание презентации, плаката, рассказа;

б) планирование и проектирование – разработка плана или проекта на основе заданных условий;

в) самопознание – любые аспекты исследования личности;

г) компиляция – трансформация формата информации, полученной из разных источников: создание книги кулинарных рецептов, виртуальной выставки, капсулы времени, капсулы культуры;

д) творческое задание – творческая работа в определенном жанре – создание пьесы, стихи, песни, видеоролика;

е) аналитическая задача – поиск и систематизация информации;

ж) детектив, головоломка, таинственная история – выводы на основе противоречивых фактов;

з) достижение консенсуса – выработка решения по острой проблеме;

и) оценка – обоснование определенной точки зрения;

к) журналистское расследование – объективное изложение информации (разделение мнений и фактов);

л) убеждение – склонение на свою сторону оппонентов или нейтрально настроенных лиц;

м) научные исследования – изучение различных явлений, открытий, фактов на основе уникальных он-лайн источников.

В литературе также существует два варианта понимания веб-квестов:

1. Веб-квест по типу «метода проектов¹» – прослеживаются основные этапы метода проектов: все участники объединяются в группы (исследователи, дизайнеры, литераторы); каждая группа получает свое проблемное задание, а также набор веб-ресурсов, с которыми они будут работать. Каждая группа, выполняя задания должна создать новый веб-продукт (сайт, блог, виртуальный словарь, кулинарную книгу). Основной акцент в таком виде веб-квеста: решение проблемного вопроса / задачи с помощью анализа веб-ресурсов и создания нового веб-продукта.

2. Веб-квест по типу «соревнования²» – учитель создает интересный сюжет; ученики (индивидуально или коллективно, согласно сюжету) проходят задачи (поиск информации, раскрытие тайны). Все задачи выполняются для получения цели (отгадать пароль, найти сокровища). Основной акцент в таком виде веб-квеста: поиск ответов с помощью анализа Интернет – источников.

Необходимо отметить, что один и тот же квест может быть классифицирован по нескольким параметрам одновременно.

Выводы и перспективы дальнейших исследований. Представленная классификация позволяет проводить подготовку учителей к внедрению квест-технологии более эффективно. Дальнейшими перспективами исследования является теоретическая разработка технологии подготовки учителей к внедрению квест-технологии в системе последипломного педагогического образования.

Список литературы:

1. Дичківська І.М. Інноваційні педагогічні технології: Навч. посібник. – К.: Академвидав, 2004. – 352 с.
2. Сокол І.М. Квест: метод чи технологія? //Науково-методичний журнал «Комп'ютер у школі та сім'ї». – 2014. – № 2(114). – С. 28-32
3. Шмідт В.В. Технологія веб-квеста при навчанні англійської мови студентів немовних спеціальностей [Електронний ресурс] / Шмідт В.В. // Академія наук. – 2010. – Режим доступу до ресурсу: http://sconference.org/publ/nauchno_prakticheskie_konferencii/pedagogicheskie_nauki/teoriya_i_metodika_professionalnogo_obrazovanija/12-1-0-174.
4. Быховский Я.С. Образовательные веб-квесты. Конгресс конференций. Сайт «Информационные технологии в образовании». [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://ito.edu.ru/1999/III/1/30015.html>
5. Кузнецова Т.А. Технология веб-квест как интерактивная образовательная среда // ИТО-Иваново-2011 / Секция 2. [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://ito.edu.ru/2011/Ivanovo/II/II-0-12.html>
6. Лопатников Л.И.: словарь. [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://slovar-lopaticnikov.ru/>
7. Полат Е.С. Метод проектов в интернет-образовании [Электронный ресурс] / Полат Е.С., Иоско Рао. – 2012. – Режим доступа к ресурсу: http://www.gmcit.murmansk.ru/text/information_science/workshop/seminars/training_personality/method_project.htm. Дата обращения: 28.04.2014
8. Напалков С.В. Тематические образовательные веб-квесты как средство развития познавательной самостоятельности учащихся при обучении алгебре в основной школе: автореф. дис. на получение наук. степени канд. : спец. 13.00.02 «Теория и методика обучения и воспитания (математика)» / Напалков С.В. – Саранск, 2013. – 28 с.
9. Ушаков Д.: словарь / [под ред.Ушаков Д.]. [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://ushakova-slovar.ru/>
10. Яковенко А.В. Использование технологии Web-quest в языковом образовании. [Электронный ресурс]. Режим доступа: http://www.rusnauka.com/5_SWMN_2012/Pedagogica/1_100769.doc.htm
11. Bernie Dodge. Some Thoughts About WebQuests. [E-resource]. Access mode: http://webquest.sdsu.edu/about_webquests.html

Сокол І.М.

Комунальний заклад Запорізької обласної ради
«Запорізький обласний інститут післядипломної педагогічної освіти»

КЛАСИФІКАЦІЯ КВЕСТІВ**Анотація**

Досвід роботи автора з підготовки вчителів щодо впровадження квестів показує, що в наслідок відсутності єдиного визначення та класифікації квестів виникають проблеми у розумінні сутності даної технології, тому в даній статті представлена спроба класифікації квестів.

Ключові слова: квест, технологія, класифікація.

Sokol I.M.

Municipal Institution Zaporizhzhya Regional Council
«Zaporizhzhya Regional Institute of Postgraduate Pedagogical Education»

CLASSIFICATION QUESTS**Summary**

The author's experience in the training of teachers for introduction quest technologies shows that due to lack single definition and classification of quests there are problems in understanding of essence of this technology, so attempt of qualification of quests is presented in this article.

Keywords: quest, technology, classification.