

К. И. Бехалова, учитель МАОУ «Гимназия № 2», г. Соликамск, Пермский край

КВЕСТ КАК СРЕДСТВО ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ, ПЕДАГОГОВ И РОДИТЕЛЕЙ

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА К МАСТЕР-КЛАССУ «КВЕСТ КАК СРЕДСТВО ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ, ПЕДАГОГОВ И РОДИТЕЛЕЙ»

Изменения, происходящие в современном обществе, требуют развития новых способов образования, новых педагогических технологий, способствующих индивидуальному развитию личности, творческой инициативы, выработке у учащихся навыков самостоятельной навигации в информационных полях, формированию универсального умения разрешать проблемы, возникающие в жизни — как в профессиональной деятельности, так и в повседневной жизни [1].

В материалах Концепции духовно-нравственного развития и воспитания школьников, являющейся идеологической и методологической основой Федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования, определены цели и задачи современного образования: воспитание подлинно свободного, ответственного, компетентного, нравственного гражданина России. Решению данных задач должна способствовать хорошо организованная урочная и внеурочная деятельность.

Одним из способов решения данных задач является использование технологии «образовательный квест», которой можно охватывать отдельную проблему, учебный предмет, тему, а также можно реализовать межпредметные связи.

В рамках мастер-класса подробно и наглядно рассмотрены следующие вопросы: понятие живого квеста, роль квеста в образовании и воспитании, этапы работы над квестом, а также примеры заданий для квеста.

Оборудование: проектор, экран, компьютер, дидактические материалы для участников мастер-класса, презентация, видео.

Целью мастер-класса является передача коллегам личного профессионального опыта в сфере налаживания взаимоотношений между родителями, учителями и детьми посредством живого квеста, а также акцентирование роли живого квеста в образовании и воспитании.

Задачи:

- 1) вызвать у участников мастер-класса интерес к живому квесту;
- 2) сформировать представление о возможностях использования элементов технологии квеста во время организации образовательного и воспитательного процесса в соответствии с ФГОС;
- 3) обучать приемам квестовой технологии на практике;
- 4) развивать творческую активность педагогического коллектива.

Методы: эмпирические: наблюдение, изучение документов и результатов деятельности мастера и обучающихся, разработка дидактических материалов для опытно-экспериментальной работы в собственной педагогической деятельности; тренинг.

Ожидаемый результат: понимание его участниками сути живого квеста, практическое освоение педагогами важнейших навыков

Актуальность использования квестов сегодня осознаётся всеми. ФГОС нового поколения требует использования в образовательном процессе технологий деятельностного типа. Жизнь показывает, что современные дети лучше усваивают знания в процессе самостоятельного добывания и систематизации новой информации. Использование квестов способствует воспитанию и развитию качеств личности, отвечающих требованиям информационного общества, раскрытию способностей и поддержке одарённости детей.

в рамках транслируемого опыта, повышение уровня профессиональной компетенции в рамках транслируемого опыта, формирование готовности педагогов к применению технологии квестов в собственной педагогической практике.

Квестовую технологию можно использовать как в урочной, так и во внеурочной деятельности детей, достигая посредством нее личностных, метапредметных и предметных результатов образования.

Эффективность: в результате участия в мастер-классе каждый педагог получает четкое представление о живом квесте и о его роли в обучении и воспитании, а также о его возможностях при формировании УУД.

СЦЕНАРИЙ МАСТЕР-КЛАССА НА ТЕМУ «КВЕСТ КАК СРЕДСТВО ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ, ПЕДАГОГОВ И РОДИТЕЛЕЙ»

► 1. Оргмомент, постановка темы и цели мастер-класса

Мастер. Добрый день, уважаемые коллеги. Тема нашего мастер класса — «Квест как средство взаимодействия обучающихся, педагогов и родителей». Эпиграфом к моему выступлению могут послужить следующие строчки: «Лучшее развитие для ребенка — это общение с родителями. По-настоящему счастливыми дети становятся, проводя время именно с ними».

Сегодня я попытаюсь осветить следующие вопросы: что такое живой квест, роль квеста в образовании и воспитании, этапы работы над живым квестом, примеры заданий для квеста, а также мы все вместе попробуем пройти квест.

Огромная роль семьи в воспитании ребенка неоспорима. А объединение семьи и школы открывает путь к диалогу, способствует расширению границ межличностного общения.

Одним из уникальнейших, на мой взгляд, методов общения трио: родитель – ребенок – педагог — является квест. Причем именно «живой» квест — как противоположность широко распространенным сейчас веб-квестам.

► 2. Обобщение и углубление знаний

Мастер. Посмотрите, пожалуйста, небольшой видеофрагмент о том, что же такое живой квест.

Просмотр видео.

Мастер. Итак, как Вы могли понять после просмотра видео, квест — это приключенческая игра, в которой необходимо решать задачи для

продвижения по сюжету. Как правило, есть некая цель, дойти до которой можно, последовательно разгадывая загадки. Каждая загадка — это ключ к следующей точке и следующей задаче. Задачи могут быть самыми разными: активными, творческими, интеллектуальными. Принцип игры простой: собравшиеся получают записку или устное сообщение о первом месте, приходя в это место, они находят записку о следующем месте, в следующем месте их ждет сообщение о другом пункте их праздничного маршрута. В финале их будет ждать какой-то приз [2].

► 3. Роль квеста в формировании детско-родительско-учительских отношений

Мастер. Квест — это совершенно новая форма взаимодействия, которая позволяет участникам полностью погрузиться в происходящее, ведь что может быть увлекательнее хорошей игры? А теперь давайте представим ситуацию, когда в квесте принимают участие смешанные детско-родительско-учительские команды. Живой квест построен на коммуникационном взаимодействии между игроками. Не общаясь с другими игроками, невозможно достичь индивидуальных целей, что стимулирует общение и служит хорошим способом сплотить играющих. Отодвигаются на задний план все разногласия, которые существовали между учителями и родителями, детьми и учителями, родителями и детьми. Перед командой стоит общая цель, которая их объединяет и сплачивает.

Живые квесты несут в себе элемент соревновательности, они способствуют развитию аналитических способностей. А как при этом открываются некоторые учителя, причем зачастую с неожиданной стороны, доселе скрытой от детей за строгими очками и указкой. Как вырастают в глазах детей родители, которые, оказывается, умеют не только ругать за «двойки», работать и готовить супы, но и обладают недюжинной интуицией, имеют развитое логическое мышление и, оказывается, знают про Гарри Поттера больше, чем сам ребенок.

Сражаясь плечом к плечу в нетипичной ситуации, учитель, обучающийся и родитель учатся справляться с командообразованием, помогают наладить успешное взаимодействие в команде, прочувствовать и сформировать взаимовыручку, разделение обязанностей и взаимозаменяемость и при необходимости научиться без паники мобилизоваться и очень быстро решать нестандартные задачи.

В квесте происходит усиление способности родителей к пониманию внутреннего мира своего ребенка, через установление визуального контакта, физического контакта, наблюдение и совместную деятельность. Учителя получают обратную связь от родителей и детей, расширяют взгляды на собственный педагогический опыт. Многие родители меняют родительские позиции в воспитании своих детей. Между детьми и родителями формируется новый тип отношений — равноправия и партнерства, где функции «лидера» и «ведомого» разделены между родителем и ребенком. В процессе общения с родителями и другими участниками квеста идет стимулирование речи детей. Они учатся разговаривать с родителями и учителями, высказывать и отстаивать свою точку зрения. А учителя и родители, в свою очередь, учатся признавать право ребенка на выбор.

► 4. Выбор темы квеста

Мастер. Тема квеста может быть любой, касаться праздника, фильма, книги и т. д. Можно придумать свою историю — о похищении хомячка, которого нужно найти и спасти, о восстановлении справедливости или поиске сокровищ принцессы. Это может быть сказка или детективная история, выживание в небольшом городке на Диком Западе и т. д. Предложите свои темы для квеста.

Участники мастер-класса предлагают свои идеи темы квеста.

► 5. Основные этапы по подготовке к проведению квеста

Мастер. Давайте обсудим основные этапы по подготовке к проведению квеста. *Первый этап* — придумать легенду. Вам нужно создать интересную историю, которая станет предпосылкой к игре. Легенда квеста — очень важный этап. Она должна «зацепить» игроков, например: «Согласно легенде, много лет назад, именно в этом месте, где мы сейчас находимся, был потерян сундук с пиратскими сокровищами. Считалось, что там спрятаны невероятные богатства, но, несмотря на все усилия, сундук не был найден. Мифическая легенда гласит, что в сундуке с сокровищами находится именно то, о чем мечтает каждый человек». А какую бы легенду Вы предложили своим ученикам?

Участники мастер-класса придумывают в группах возможную легенду и затем предлагают ее аудитории.

Мастер. *Второй этап* — нужно определить, где будет начинаться игра и где заканчиваться. Это будет то место, в котором игроки найдут подарки или сувениры, конфеты или открытки. Как Вы думаете, где можно проводить живой квест?

Участники мастер-класса предлагают свои варианты места проведения квеста.

Мастер. Живой квест можно проводить практически где угодно: в классе, во всей школе, на пикнике, в каком-то ограниченном районе города, во всем городе.

Третий этап в разработке квеста — это определение того, как Вы будете передавать информацию о следующем месте: записки, письма в конвертах, салфетки, слово, выложенное кубиками, закладка в книге.

На четвертом этапе необходимо составить маршрут. Включите в него пункты, в которых будут разложены подсказки, например: полка, валенки, почтовый ящик, ямка под деревом, столовая в школе, кинотеатр, фонтан в городе. Постарайтесь, чтобы получилось не больше десяти пунктов вместе со стартом и финишем (при большем количестве пунктов внимание игроков рассеивается, многие чувствуют усталость).

Пятый этап в разработке квеста. Теперь нужно нанести название мест из п. 4 на материалы из п. 3, например: переписать на бумажные снежинки название пунктов.

На шестом этапе нужно разложить получившиеся по своим местам, учитывая, что подсказка должна указывать на следующее место.

И на последнем, седьмом, этапе подготовки разложите призы в финальном месте.

► 6. Задания для квестов

Мастер. Расположение места можно формулировать различным способом:

- ✗ в явной форме: «Загляните в стиральную машину»;
- ✗ в метафорической форме: «Дом Мороза на кухне»;
- ✗ в песенных строчках: «В лесу родилась».

Для детей более старшего возраста можно поэкспериментировать с настоящими шифровками: смещение букв в алфавите на одну или несколько, азбука Морзе, двоичный код (каждая буква русского алфавита шифруется двоичным кодом, например, буква А = 00000, Б = 00001, В = 00010, Г = 00011..., Я = 11111), вариант в лучших шпионских традициях — подсказки, написанные на бумаге с помощью растопленного воска. Чтобы узнать ответ, нужно закрасить листик карандашами. Задание пишут задом наперед, и его нужно прочесть правильно. Подсказку наносят на бумагу с помощью лимонного сока или молока. Вместе с листиком участникам дают свечку

и зажигалку, благодаря теплу от огня которых слова должны проявиться. Еще один интересный вариант — использование подсказок, записанных в форме зеркального отражения. Их расшифровка — занятие не из легких, зато оно очень увлекательное и интересное. Попробуйте расшифровать слова на слайде.

Участники мастер-класса в группах разгадывают слова, написанные на слайдах двоичным кодом и азбукой Морзе.

► 7. Практическая работа участников мастер класса

Мастер. Квест, который я провела в преддверии Нового Года для обучающихся своего 5-А класса и их родителей, показал его значимую роль в строительстве взаимоотношений детей, учителей и родителей. В квесте принимало участие 22 обучающихся, 10 родителей и 3 педагога. Все участники были разделены на 4 смешанные команды. Квест проходил в гимназии. Были задействованы несколько кабинетов, лестничная площадка и коридоры. Давайте сегодня вы попробуете побывать в роли моих деток и их родителей и также попробуете пройти квест.

Легенда квеста: «Дед Мороз решил наградить самых умных, добрых и смышленых ребят. Для этого он собрал вас сегодня вместе. Но внезапно он решил, что раз вы умные, то вы сами сможете найти свои подарки, а учителя и родители вам помогут. Дедушка Мороз написал письмо с загадками и отправил его в разные места, первая часть письма дошла. В этом письме есть подсказка, где найти следующие части письма. Итак, вам нужно выполнить задание в письме (отгадать загадку, решить ребус), чтобы найти следующее письмо, затем собрать буквы на снежинках, которые находятся рядом с каждым письмом, из этих букв собрать название места, где Дед Мороз спрятал подарки, из выделенных красным цветом слов, которые также находятся в письмах, собрать пароль и найти подарки».

Участники мастер-класса в командах начинают проходить квест.

Первое письмо каждая из четырех команд получает лично в руки. В письме: «Найди того, кто любит сыр, но высоко сидит, чтоб лиса не нашла» (*приложение 1*).

Я заранее расклеила 4 картинки с изображением ворон в разных местах гимназии (*приложение 2*). Рекомендую развешивать ворон выше, для создания дополнительных трудностей при прохождении квеста. Рядом с воронами буква «В». С оборотной стороны картинки с ворона-

ми задание для нахождения следующего пункта (*приложение 3*): зашифровано слово «библиотека» (*приложение 4*), там дети будут искать следующее задание. Буква «К» на снежинке рядом.

Следующее письмо команды находят у библиотеки. Там же они обнаруживают следующую букву «А». Задание: из предложенных букв сформировать слово. Букви: ЕАИЛТСНЦ (*приложение 5*). Ответ: лестница.

На лестничной площадке команды находят снежинку с буквой «Б» и задание. На листе с заданием изображен телефон, от него идет стрелочка к фотографии человека (которому нужно позвонить), от фотографии снова идет стрелочка к словам «кодовое слово». Ниже написано само кодовое выражение: «силярелянелявеньля-каляяглазолязыляколялуляпылявалятельля-ниляцаля» (*приложение 6*). Дети должны были догадаться, что нужно убрать из кодового слова слог «ля» и позвонить человеку на фотографии, сказать кодовое слово («сиреневенькая глазовы-колупывательница») и получить в ответ указание к следующему письму. Человек, отвечающий на телефонный звонок, должен потребовать от участников квеста быстрого и безошибочного произнесения кодовой фразы. В ответ участники получили следующую загадку: «Родилась в лесу». (Следующее письмо находится под ёлкой).

Под ёлкой находится буква «И» (*приложение 7*). Отгадка: около пятнадцатого кабинета.

Около кабинета № 15 команды обнаруживают снежинку «Н» и задание (*приложение 8*).

В результате вычислений у детей получился телефонный номер (89504642502), на который они позвонили и получили букву «Е» и подсказку, что следующий пункт назначения — входная дверь.

У входной двери висела снежинка «Т» и лежал шифр (*приложение 9*). В приложении X ячейки, выделенные цветом, вырезаны, и участникам нужно было догадаться, что, наложив определенным образом таблицу из *приложения 10* на таблицу с буквами из *приложения 9*, можно прочесть «кабинет 18».

В 18 кабинете лежала снежинка «Е» и газета, в которой было маркером выделено слово «желтый» и цифра 1. В результате рассуждения команды поняли, что цифра означает номер кабинета.

В первом кабинете, забрав снежинку с номером «1», члены команд долго совещались и не могли найти задание. В результате оказалось, что слово «желтый» относится к цвету воздушных шариков, лежащих в углу класса. А само задание

было внутри шарика, который пришлось лопнуть. В задании участники обнаружили слово «правосудие». В отдельной строке была выписана буква «П» (приложение 11). Как оказалось, в слове «правосудие» 10 букв. Каждой букве присвоено число: от 1 до 0, буква «П» — первая, соответственно, нужно отгадать цифру «1».

Итого, проходя станции, участники собрали «кабинет 11» и фразу «высоко шкафчик внутри в углу». Это позволило им догадаться, что подарки находятся в кабинете № 11 в сейфе, который высоко висит в углу. Команда, которая первая нашла подарки, честно поделилась с остальными участниками, а также получила поощрительный приз.

► 8. Рефлексия

Мастер. А теперь давайте побудем детьми. Предлагаю Вам поучаствовать в викторине «Знаток квеста». Я задаю вопрос, первый поднявший руку и правильно ответивший на вопрос получает балл. По итогам викторины мы оценим уровень овладения вами технологией «квест».

Вопросы для викторины

- Что такое живой квест? (Это приключенческая игра, в которой необходимо решать задачи для продвижения по сюжету).
- Приведите варианты шифровки заданий в квесте. (Двоичный код, зеркальное письмо...).
- Каких метапредметных результатов позволяет достичь использование квестовой технологии? (Умение самостоятельно определять цели, ставить и формулировать для себя новые задачи, развивать мотивы и интересы своей познавательной деятельности, осознанно выбирать наиболее эффективные способы решения учебных и познавательных задач, осуществлять контроль своей деятельности в процессе достижения результата, овладеть основами самоконтроля, самооценки, принятия решений и осуществления осознанного выбора в учебной и познавательной деятельности, развить умение создавать, применять и преобразовывать знаки и символы, модели и схемы для решения учебных и познавательных задач, умение организовывать учебное сотрудничество и совместную деятельность с учителем и сверстниками, работать индивидуально и в группе, формулировать, аргументировать и отстаивать свое мнение).

Участники мастер-класса отвечают на вопросы викторины.

Мастер. Молодцы. Древняя японская легенда рассказывает, что, если сложить из бумаги тысячу

журавликов, исполнится желание. Некоторые люди так и делают — покупают специальные наборы квадратиков бумаги и часами делают птичек. Нужно ли действительно их желания исполняются?

Секрет древней легенды заключается в том, чтобы складывать фигурки не для себя, а подарить их окружающим и получить в ответ тысячу улыбок. Тогда появятся новые друзья, а с их помощью действительно и желания часто исполняются [3]!

Я Вам всем сегодня подарила на память готовый новогодний квест, который может пригодиться вам в Вашей педагогической деятельности, а Вы мне — Ваши улыбки.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

- <http://aneks.spb.ru> [интернет-ресурс].
- <https://infourok.ru/konspekt-kvesti-dlya-detey-1176102.html> [интернет-ресурс].
- <http://7darov.livejournal.com/29182.html> [интернет-ресурс].

ПРИЛОЖЕНИЯ

► Приложение 1



► Приложение 2**► Приложение 3**

1. В южной стране мы живем, любим все бананы и без них не проживем, мы же...
2. Белый шкафчик я снаружи, а внутри бывает стужа.
3. Он стоит в углу у стенки. Ох, огромный он на вид, но он вовсе не наказан — мама вещи в нем хранит.
4. Фильмы, новости, рекламу, музыкальные программы, шутки, мультики, сюрпризы нам покажет...
5. Пищу греет каждый день, и включать ее не лень.
6. Зимой заклеим мы его, а летом открываем, закончим слово мы на «о» и также начинаем.
7. Вот подушка, одеяло, простыня и покрывало. Ляжем мы сюда поспать, что это? Ответь.
8. Часто я в него смотрюсь, перед ним верчусь, кручусь. (Зеркало.)
9. Он умен не по годам и похож на чемодан. Крутит мультики, кино, маме с папой помогает деньги считать. (Счетчик.)
10. Могу я в ней на дно нырнуть, но не могу я утонуть, а если станет глубоко — открою пробку я легко. (Ванна.)

Шифр:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
2	6	8	3	3	1	6	2	7	2

► Приложение 4

1. В южной стране мы живем, любим все бананы и без них не проживем, мы же... (обезьяны).
2. Белый шкафчик я снаружи, а внутри бывает стужа. (Холодильник.)
3. Он стоит в углу у стенки. Ох, огромный он на вид, но он вовсе не наказан — мама вещи в нем хранит. (Гардероб.)
4. Фильмы, новости, рекламу, музыкальные программы, шутки, мультики, сюрпризы нам покажет... (телевизор).
5. Пишу греет каждый день, и включать ее не лень. (Плита.)
6. Зимой заклеим мы его, а летом открываем, закончим слово мы на «о» и также начинаем. (Окно.)

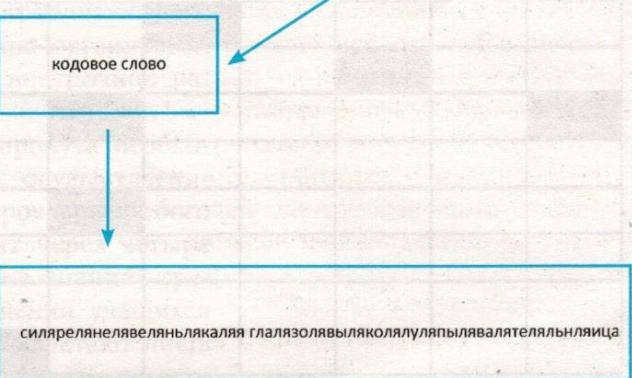
7. Вот подушка, одеяло, простыня и покрывало. Ляжем мы сюда спать, что это? Ответь. (Кровать.)
8. Часто я в него смотрюсь, перед ним верчусь, кручусь. (Зеркало.)
9. Он умен не по годам и похож на чемодан. Крутит мультики, кино, маме с папой помогает деньги считать. (Счетчик.)
10. Могу я в ней на дно нырнуть, но не могу я утонуть, а если станет глубоко — открою пробку я легко. (Ванна.)

Шифр:

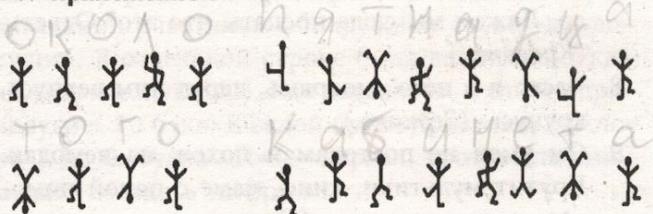
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
2	Б	И	8	Б	З	Л	З	И	10

► Приложение 5

Л	Е
С	Т
Н	И
Ц	А

► Приложение 6

► Приложение 7



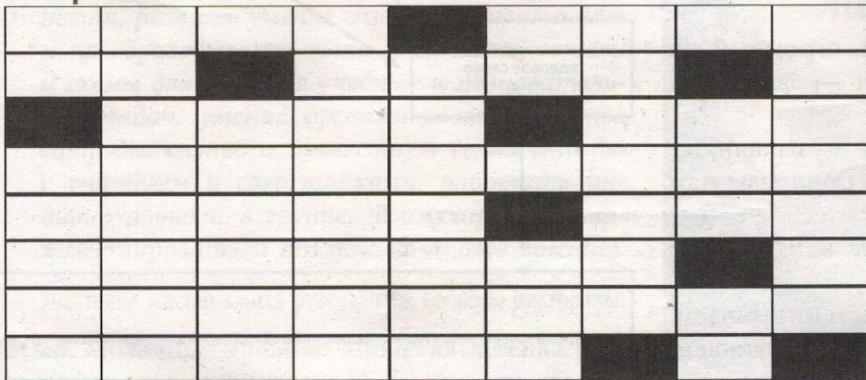
Шифр:

а	б	в	г	д	е	ё	ж
չ	հ	յ	չ	հ	յ	չ	հ
զ	ի	յ	զ	ի	յ	զ	ի
՛	՛	՛	՛	՛	՛	՛	՛
Ռ	Ռ	Ռ	Ռ	Ռ	Ռ	Ռ	Ռ
Ռ	Ռ	Ռ	Ռ	Ռ	Ռ	Ռ	Ռ
Ռ	Ռ	Ռ	Ռ	Ռ	Ռ	Ռ	Ռ
Ռ	Ռ	Ռ	Ռ	Ռ	Ռ	Ռ	Ռ
Ռ	Ռ	Ռ	Ռ	Ռ	Ռ	Ռ	Ռ
Ռ	Ռ	Ռ	Ռ	Ռ	Ռ	Ռ	Ռ

► Приложение 9

А	Г	2	Ч	Б	К	Д	Е	О
Л	В	А	1	Ш	Г	И	8	7
К	И	Б	Д	Л	И	М	3	10
Б	3	Н	П	5	В	Э	2	Н
2	М	Ц	Е	Р	Н	З	0	6
Р	3	4	О	Ч	Ж	Щ	1	8
К	А	С	Я	Ж	Ш	Е	Ю	Ж
В	Ш	Ы	К	2	4	Е	Л	Т

► Приложение 10



► Приложение 8

Four + four =

Ten – one =

One + two + two =

Ten – ten =

Five – one =

Three + three =

Six – two =

Twelve – ten =

Twenty-five – twenty =

One – one =

One hundred and two – one hundred =

► Приложение 11

ПРАВОСУДИЕ