***Квест як вид інноваційного навчання***

***Модель сучасного педагога передбачає готовність до використання нових технологій, здатність постійно навчатись і бути в постійному творчому пошуку.***

### Створити квест просто, як 2+2

**Квест — це як велосипед: сам винахід старий, як світ, а користуватися й досі вміють не всі. Але крім того, що квест — це весела динамічна гра, він ще й має неосяжні освітні можливості. Квест як форма навчально-виховної взаємодії легко адаптується до будь-якої навчальної дисципліни та дає змогу інтегрувати гру в навчання, а навчання в життя. Проте аби справді коефіцієнт корисної дії навчального заняття був максимальним, квест має відповідати психолого-педагогічним особливостям учасників квесту. Навряд чи хтось знає навчальні особливості учнів краще, ніж учитель. Тому й квест краще створити власноруч. А ви вмієте створювати квести?**

Британський професор Стів Віллер, вивчаючи освітні потреби сучасного покоління цифрових дітей, або «покоління міленіалів», розробив піраміду цифрового залучення. Ця піраміда відображає фундаментальність освітніх потреб учнів.

Відповідно до піраміди, найбільша потреба учнів у процесі навчання полягає в пошуку / добуванні / розпізнаванні інформації. Наступним етапом є аналіз / фільтрування інформації. Далі йде переломлення та відображення інформації шляхом її обговорення та коментування. Адаптована до власних індивідуальних особливостей інформація збагачується/ доповнюється. Завершальним етапом навчання є застосування набутих знань. Квест — це інтелектуально-динамічна гра, яка полягає у проходженні командою вказаного маршруту за умови виконання спеціальних завдань. У процесі проходження квесту учні послідовно виконують усі етапи цифрового залучення, задовольняючи власні освітні потреби.

**Квест** є не лише формою навчання, а й містить потужний виховний потенціал. Участь у командних квестах сприяє соціалізації дитини та формує комунікативну компетентність школяра.

Квест дає змогу дітям оцінити та правильно розставити пріоритети під час взаємодії, адже авторитетним стає той член команди, який власним розумом, логікою та лідерством веде команду до перемоги.

Але як саме створити квест, щоб він був цікавим для учнів, результативним із точки зору навчальних програм та реальним в умовах школи? Усе дуже просто. Як і будь-яка діяльність, процес створення квесту має свій алгоритм (додаток). Спробуймо детальніше проаналізувати кожний етап.

**Організаційно-підготовчий**

**• Визначення навчальних потреб учнів**

Рекомендації. Придивіться до своїх школярів, зокрема: чим вони займаються під час перерви, про що говорять між собою? Можливо, вони постійно обговорюють новинки кінематографу, чи то обмінюються враженнями про секрети проходження нового рівня комп’ютерної гри. Тоді варто скористатися результатами спостережень і взяти цю тему за основу під час створення квесту (звичайно, вам теж доведеться «бути в темі»).

•**Окреслення теми, мети, типу квесту**

Рекомендації. Ви можете обрати тему, яка засвоюється учнями з труднощами. Так ви матимете можливість в ігровій формі мотивувати учнів до вивчення нового матеріалу. Під час вибору типу квесту беріть до уваги вік дітей: початкова школа — живий квест-руханка; середня школа — квест-змагання; старша школа — квест за типом наукових пошуків та розгадування таємниць.

**• Вибір сюжету і визначення кола завдань**

Рекомендації. Сюжет має бути ігровим, містити інтригу, пробуджувати цікавість. Завдання мають передбачати пошук, що здійснюється більш ніж за 2 кроки. Завдання пропонуються в незвичайній формі — загадки, зашифровані послання, які вимагають «приміряння» ролей. Після складання завдань попросіть колегу або близьких пройти їх. У такий спосіб ви зможете виявити прогалини чи проблеми, що можуть виникнути.

**• Визначення термінів реалізації і тривалості квесту**

Рекомендації. Не робіть квест надто довгим (надмірна тривалість квесту може призводити до втрати в учнів інтересу). Тим паче, якщо ви впроваджуєте квест як форму навчання, його активна фаза (етап виконання учнями завдань та проходження маршруту) має визначатися межами уроку.

**• Розробка і створення додаткових необхідних документів**

Рекомендації. Вам необхідно створити різноманітні підказки. Що доцільніше вони будуть поділені за тематикою, то більше учасників матимуть бажання долучитися до участі у квесті. Наприклад, якщо учасники квесту вирушили на пошуки старовинних артефактів, зробіть підказки у вигляді багатовікових пергаментів («зістарити» звичайний папір не важко, а виглядає дуже ефектно), а для шукачів піратських скарбів розробіть маршрут квесту у вигляді карти.

**• Розробка критеріїв оцінювання діяльності учнів**

Рекомендації. Квест, як і будь-яка навчальна діяльність, має бути належно оцінений. Критерії доцільно розробити відповідно до чинної системи оцінювання (для ЗНЗ — це 12-бальна система). До того ж за участь у квесті не варто ставити низькі бали, адже в такому разі учні не лише не засвоять матеріал, а й утратять інтерес до участі в ньому. Те ж саме стосується й школярів із низьким рівнем навчальних досягнень та заниженою самооцінкою.

### ****Реалізація****

**• Ознайомлення учнів із сюжетом, основними питаннями, організаційними моментами**

Рекомендації. Сюжет квесту має викликати в учнів захоплення. Тож ознайомлюючи їх із сюжетом, максимально створіть відповідну атмосферу: ввімкніть відповідну музику, приглушіть світло, вдягніть костюм чарівника тощо.

**• Об’єднання учнів у групи (за необхідності) і розподіл завдань**

Рекомендації. Часто учні не в змозі самостійно об’єднатися в команди, адже бояться когось образити або, навпаки, вередують через членство у команді конкурента. У такому разі ви можете застосувати розподіл на команди методом сліпого жеребкування (однак у такому випадку неможливо простежити за дотриманням інтелектуальної та гендерної рівності команд).

**• Ознайомлення учнів із платформою (місцем) для реалізації квесту**

Рекомендації. Квест можна проводити де завгодно: у межах класу, на шкільному подвір’ї, в усьому приміщенні школи чи лише в деяких кабінетах, однак ви маєте одразу попередити учнів про межі платформи квесту. Для цього, наприклад, ви можете зробити спеціальні наліпки на кабінетах, що задіяні у квесті, заходити ж у приміщення без спеціальних наліпок суворо заборонено (за це навіть можна передбачити штрафні бали).

**• Ознайомлення учнів із критеріями оцінювання**

Рекомендації. Учасники квесту мають бути ознайомлені із критеріями оцінювання на початку квесту. У такому випадку, наприклад, розуміючи, що прихід до фінішу іншими оцінюється лише на бал менше, ніж перемога, школярі виявлятимуть більше ентузіазму.

**• Ознайомлення з правилами квесту**

Рекомендації. Роздайте кожному учаснику квесту (якщо форма його проведення індивідуальна) чи на команду правила квесту (більшість учнів може бути візуалами та погано засвоювати інформацію на слух). Це дасть змогу уникнути ексцесів і непорозумінь.

**• Супровід проходження учнями квесту**

Рекомендації. На кожній локації квесту має бути відповідальна особа (контролер чи куратор), що видаватиме учасникам завдання, стежитиме за поведінкою учасників, фіксуватиме порушення тощо. Один учитель, звичайно, не зможе бути на усіх локаціях одночасно, тож варто залучити на допомогу колег чи учнів, які не задіяні у квесті.

**• Перевірка й оцінювання проміжних етапів**

Рекомендації. Зазвичай навчальний квест передбачає не лише проходження маршруту, а й виконання певних завдань, які формують чи перевіряють рівень знань учнів. У ході квесту учні можуть обмінюватися бланками із виконаним завданням на наступну підказку, тож подальший рух маршрутом можливий лише в разі правильного виконання завдань.

### ****Завершальний етап****

**• Оцінювання діяльності учнів за розробленими критеріями**

Рекомендації. Цей етап не потребує громіздких рекомендацій. У разі розробки об’єктивних критеріїв оцінювання та їх доступного роз’яснення учасникам квесту цей етап минає швидко й легко. У разі ж, якщо учасники квесту апелюють до результатів оцінювання, доведеться звернути увагу на їхні аргументи, адже не допустимо залишати учнів у стані напруженості чи невдоволення.

**• Оглошення результатів діяльності учнів**

Рекомендації. Якщо учасники квесту мандрували в пошуках скарбу (мається на увазі певна матеріальна річ), дозвольте тим, кому не пощастило стати переможцями, теж помилуватися чи ознайомитися з ним.

**• Формулювання висновків та рефлексія**

Рекомендацїії. Покажіть дітям, чого вони навчилися в процесі проходження квесту, з якими ресурсами вони навчилися працювати, які факти дізналися, адже знання за плечима не носити, і якщо цього разу їм не вдалося здобути перемогу, наступного — фортуна обов’язково їм усміхнеться.

**• Нагородження переможців**

Рекомендації. Нагороджуйте дітей не лише високими балами за квест, а підготуйте, наприклад, грамоти / дипломи, зробіть переможне фото, купіть солодкі призи тощо.

Послідовно дотримуючись вказаних рекомендацій, ви досконало опануєте технологію проходження квестів. Окрім виконання навчального плану, ви та ваші учні отримаєте надзвичайне задоволення від навчання.

Можна поставити малюнок: діяльність учителя — навчання, діяльність учня — засвоєння знань, під ними спільний результат — задоволення та позитивні враження (у вигляді діаграми вена).

Дидактичні можливості квесту є неосяжними, але насамперед усе залежить від вашого бажання як організатора, фантазії та тих зусиль, які ви готові докласти.

**Використані джерела**

1. Агапшук С. Хімія. Квести. 7—11 класи / Агапшук С., Філоненко І. — Київ : «Видавничий дім «Перше вересня», 2017. — 120 с. (Бібліотека «Шкільного світу»).

2. <http://sopinairina.wixsite.com/quests/--1-cf2i>

3. <http://sopinairina.wixsite.com/quests/sokol>

4.  <http://www.zhu.edu.ua/mk_school/mod/page/view.php?id=10827>

**ДОДАТОК 1**

**Етап 1. Організаційно-підготовчий**
 • Визначення навчальних потреб учнів.
 • Окреслення теми, мети, типу квесту.
 • Вибір сюжету і визначення кола завдань.
 • Визначення термінів реалізації та тривалості квесту.
 • Розробка і створення додаткових необхідних документів (пам’ятки, рекомендації тощо).
 • Розробка критеріїв оцінювання діяльності учнів.

**Етап 2. Реалізація**

• Ознайомлення учнів із сюжетом, основними питаннями, організаційними моментами.
 • Об’єднання учнів у групи (за необхідності) і розподіл завдань.
 • Ознайомлення учнів із платформою (місцем) для проведення квесту.
 • Ознайомлення учнів із критеріями оцінювання.
 • Ознайомлення з правилами квесту.
 • Супровід проходження учнями квесту.
 • Перевірка й оцінювання проміжних етапів.

**Етап 3. Завершальний**

• Оцінювання діяльності учнів відповідно до розроблених критеріїв.
• Представлення результатів діяльності учнів.
• Формулювання висновків та рефлексія.
• Нагородження переможців.

Рекомендації. Нагороджуйте дітей не лише високими балами за проходження квесту, а й підготуйте грамоти / дипломи, купіть солодкі призи.

**ДОДАТОК 2**

**Посилання на приклади веб-квестів:**

1. **moenglish.at.ua/index/quest/0-52**
2. **informatkwest.blogspot.com/2013/09/blog-post.html**

**ДОДАТОК 3**

**Англо-математичний квест для учнів 10-11 класів**

**Мета заходу:**

* активізація пізнавальної діяльності учнів;
* сприяти підвищенню інтересу учнів до вивчення математики та англійської мови ;
* розширення кругозору учнів;
* формування вміння переносити надбані знання в нові нестандартні
* ситуації;
* розвивати логічне мислення, спостережливість, кмітливість;
* підвищення загальної культури учнів;
* розвивати уміння учнів спілкуватися з іншими, прагнення до виявлення
* ініціативи;
* прагнення до розкриття й реалізації власного інтелектуального
* потенціалу;
* виховувати культуру математичного мислення
* вчити працювати в команді задля досягнення спільної мети.

**Обладнання:**

* номерки для кабінетів;
* картки із завданнями;
* маршрутні листи для команд;
* відповіді для перевіряючих на контрольних пунктах.

***Епіграф***

***«В математиці живе художник, архітектор і навіть поет.»***

***“Knowledge is of no value unless you put it into practice.” Anton Chekchov***

**Хід заняття**

***«Математику вже тому вчити треба, що вона розум до порядку приводить.»***

 ***М.В.Ломоносов***

**І. Організаційний момент.**

Доброго дня всім учасникам квесту.

Геніальний французький учений Блез Паскаль, який в молоді роки пізнав найвищий політ музи, писав: «Предмет математики настільки серйозний, що не можна втрачати момент, зробити його трохи цікавішим».

ІІ. Мотивація

Кожному з вас я хочу побажати сьогодні бути:

У- успішним

С- самовпевненим

П – працьовитим

І – інформованим

Х – хоробрим

У – уважним

**Правила проведення квесту:**

**1. Команди проходять всі станції паралельно.**

**2.Шляхом голосування в кожній команді обирається капітан, який буде відповідати за маршрутний лист. Лише капітан може мати при собі мобільний телефон.**

**3. Команда-переможець визначається за кількістю отриманих балів.**

**4. За чіт, тобто передавання відповідей іншій команді, на кожну команду накладається штраф.**

**5. Команди самостійно слідкують за часом, відведеним на виконання одного завдання.**

**6. Команди не обмежені у часі для проходження станцій.**

**7. Завдання для переходу видається тільки після розв’язання відповідного завдання станції.**

**8. Відповідаючи на станціях, учасники не лише дізнаються номер наступних станцій, але й отримують бали.**

**9. Команда-переможець визначається за кількістю отриманих балів.**

**10. За порушення правил чи грубе порушення дисципліни з команди знімається 2 бали.**

Учасники об’єднуються у три команди.

**І. «Привітання».** За 2 хвилини кожна команда має представити себе.

Перша станція є відправним пунктом квесту. Виконання завдань на даній станції не оцінюється. Але правильне вирішення завдань забезпечує звільнення з кімнати, тобто перехід до наступної станції.

**ІІ. «Втеча з кімнати» (Escape room)**

Три команди знаходяться у різних кімнатах. Їм необхідно розв’язати ланцюжок завдань, щоб отримати ключ від замкненої кімнати.

Шановні учасники квесту!

Щоб отримати ключ і звільнитися з кімнати, вам необхідно виконати ланцюжок завдань. Відповідь до кожного завдання позначена на конверті з наступним завданням.

1.      Всі знають, що два в квадраті - чотири, три в квадраті - дев'ять. А чому дорівнює кут в квадраті? ( 90)

2.      Кришка столу має 4 кути. Один кут відпиляли. Скільки кутів стало в столі? (5 кутів)

3.      На столі стояло три склянки з соком. Юрко випив одну склянку соку. Скільки склянок лишилося? (3)

4.     Скільки часу Шахеризада розповідала казки? (1001 ніч).

5.      Скільки зубів у людини? (32).

6.      У трикутнику відрізали три кути. Скільки кутів залишилось?(6 кутів)

7. What river is the British capital situated on?

8. When do British people celebrate Christmas?

9. Where did the most of the English Kings and Queens have their coronation ceremonies?

10.Where are famous people of Great Britain buried?

11. What birds live in the Tower of London?

12. What is Big Ben?

ІІІ. **Казкова станція.**

Назвати казки або вислови з казок з числами (кожна казка або вислів-1 бал) ***англійською мовою.***

**Розгадавши загадку, дізнаєтесь номер наступної станції.**

Ця цифра – просто диво.

В неї всюди є рідня.

Навіть в алфавіті нашім

В неї є сестра –близнюк.

123-45-67+89

(The wolf and seven goats, Three pigs, 12 months, 3 bears, Ali Baba and 40 robbers, Three wishes, 1001 nights, 3 nuts for Cinderella, 3 warriors, 3 fat men, Snow White and Seven Dwarfs, Flower-Sevencolour, 12 brothers (Grimm)

***(Наступний пункт-Кабінет №3)***

**IV. Станція «Поезія»**

 Останні сказано слова

 Ретельно кроків тридцять два

 Зарецький виміряв умілий;

 Плащі двобійники зняли

 І пістолети узяли.

«Зіходьтесь!» і вони поволі

пройшли спокійні, мовчазні,

Ще не підводячи пістоля,

Чотири кроки ті страшні,

Чотири сходини смертельні.

Як приписи велять дуельні,

Євгеній зброю підійняв

 І націлятися почав.

Ще кроків п’ять – одна хвилина –

І Ленський теж підводить бронь, -

Та раптом вибухнув огонь.

Онєгін вистрелив… Година

Прийшла рокована; поет

Безмовно ронить пістолет.

**З якого твору цей уривок? Хто його автор? Знайти суму всіх чисел, які зустрічаються в даному вірші. Отримане число збільшіть на 1, з отриманого результату добудьте квадратний корінь. Це вкаже на номер наступної станції.**

**(У кабінеті №7 наступне завдання.)**

«Євгеній Онегін» О. С. Пушкін

 **V. Станція «Роздуми»**

Ви уважно слухаєте роздуми малюків про якийсь математичний об’єкт. Якщо з першого роздуму зрозуміло про який об’єкт іде мова, відповідаєте і отримаєте 3 бали. Якщо ви не зрозуміли або відповіли неправильно, слухаєте другий роздум. Кажете відповідь і отримуєте 2 бали. А якщо ви відповіли на 3 роздум, то отримуєте 1 бал.

1 команда.

 1) Звичайно буває в центрі населеного пункту

     2) Вимірюється в квадратних одиницях

     3) У прямокутнику – добуток довжини на ширину.  ( Площа)

2 команда.

 1. Ним  стріляють  з рушниці.

       2.  Вивчають на уроках математики.

       3. Його  вистукують на барабані.                                (Дріб)

**Номер наступної станції відповідає розв’язку цього рівняння:**

lg(3x-17)=lg(x+1) Успіхів)))

***(Кабінет №9)***

***VI. Станція «Абітурієнт»***

**Гуртожиток**

Комендант переселяв студентів під час ремонту у гуртожитку. І зробити це було непросто. Поміркуйте самі. На одну кімнату було 8 претендентів, а поселити можна було тільки чотирьох. Вирішив комендант розпитати студентів, хто з ким хоче поселитися. І от що почув:

Андрій згодний жити з будь-якими сусідами;

Борис без Костянтина не переселиться;

Костянтин не хоче жити в одній кімнаті з Василем;

Василь згодний жити з ким завгодно;

Федір не буде без Гриця жити в одній кімнаті з Дмитром, а без Дмитра не буде жити в одній кімнаті з Костею;

Гриць не хоче, щоб його сусідами були Борис і Костянтин разом, а крім того, він не бажає жити в одній кімнаті ні з Андрієм, ні з Василем;

Юрій переїде до нової кімнати, якщо туди переселяться або Борис, або Федір. Крім того Юрій не буде жити в одній кімнаті з Костянтином, якщо туди не переїде Гриць, і не бажає жити в одній кімнаті ні з Андрієм, ні з Василем.

Шановні майбутні студенти, допоможіть коменданту поселити в кімнату чотирьох студентів так, щоб їх побажання були виконані.

**(Дмитро, Федір, Гриць, Юрій).**

**Щоб отримати записку з номером наступної станції, дайте відповідь на запитання:** Що вигукнув Архімед, вискакуючи з ванної? **(Еврика)**

**VII. Станція «Жартівлива»**



Будьте уважні! На фото твоє я уважно дивлюся, про вік твій одразу я дізнаюся. За правильну відповідь 5 балів. Скільки років цьому симпатичному чоловіку з трьома симпатичними волосинами? (50 років). Відповідь підкаже номер наступної станції.

**VIII. Станція “Numbers” (Цифрова)**

**Ваше завдання вказати скільки всього пташок залишилося сидіти. Це число вкаже на номер наступної станції.**

Ten little sparrows cheeping at the door,

Six flew away and then there were four,

Ten big magpies sitting in a tree,

Seven flew away and then there were three.

Ten shiny mynah birds sitting on the line,

One flew away and that left nine.

Ten white seagulls sitting in the sun,

Nine flew away and that left one.

**(Кабінет № 17)**

**IX. Станція «Фольклорна»**

**Прочитайте зашифрований вислів. Правильна відповідь – 3 бали.**



**(Вік живи, вік учись)**

**Відповідь до задачі підкаже вам шлях до наступної станції.**

Коли малюка Кузю подряпала кішка, він кричав 5 хвилин, коли його вкусила оса, він кричав на 3 хвилини довше, але коли його власна мама почала мити його з милом, Кузя кричав в два рази довше, ніж після укусу оси. Мама мила Кузю 11 хвилин. Скільки кричав уже вимитий Кузя?

***(Наступний кабінет №5)***

***X. Станція «Кінематографічна»***

Now you'll watch one trailer. Your task is to name the author of the story. Later you'll find the book written by her/him. In order to find out your next step decrypt the message. Somewhere in this room you'll find the crib.



**(Arthur Conan Doyle)**

**XII. “Poetry station”.**

Welcome to the Poetry station. To find another hint you should guess and write down the names and surnames of famous Ukrainian poets who wrote such lines:

Yes, I'll smile, indeed, through tears and weeping,

Sing my songs where evil holds its sway,

Hopeless, a steadfast hope forever keeping,

I shall live! You thoughts of grief, away!

\* \* \*

The silent words are frightening and mean ,

they hide at times to make the fears steady ,

and you don't know how to begin ,

for someone all these words has used already .

\* \* \*

Each person's destiny's his own,

His road before him lies:

This one builds up, that one tears down,

And that casts greedy eyes

O'er all the earth, to find somewhere

A land not yet enslaved,

Which he could conquer and then bear

With him into the grave.

\* \* \*

Deathless spirit of revolt -

Rousing man to mighty prowess,

Fight for happiness and progress -

Flames today as did of old!

Neither rack of Inquisition,

Nor the royal despot's prison,

Nor the troops in war instructed,

Nor the grimmest guns constructed,

Nor informer's dastard trade -

None can lay it in the grave!

Pay attention to the order of poems. You should write down the initial letters of the names and surnames in the order that you read the poems. Letters will be needed for decrypting the message.



As you see every letter stands for some number. Find out what numbers are used for every initial letter. Then sum every number you’ll have. Your answer will tell you the number of the next station.

**XIII. “Musical station”.**

Now you will listen to the "Balloon Song". Your task is to remember the colour of balloons and their order in the song. When you find your balloon you'll get to know the next step.

**XIV. “Computer station”**

**Your task is to play the searching game. Then you’ll get one word – the key. You should send it to the nov1\_71@ukr.net. The number of the next station would be sent on your address.**

**XV. “Detective station”**

**Well done! Many works written by this author are familiar to you. Your task is to decrypt the message using this book.**

**HINT – page 114**

**2/12, 2/13, 2/17, 2/18**

**3/14, 3/13, 3/18, 3/1, 3/2, 3/6**

**3/9, 3/8, 3/7.**

**XVI. “Decrypting station”**

**Now you’ll need the telephone. Use it to decrypt the word. The first numeral stands for the number on the phone keypad and the next one stands for the number of the letter.**

**ІІІ. Заключна частина.**

1. **Підрахунок балів.**
2. **Нагородження переможців.**