

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ  
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ  
Федеральное государственное бюджетное образовательное  
учреждение высшего образования  
«ЮЖНО-УРАЛЬСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ  
ГУМАНИТАРНО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ  
(ФГБОУ ВО ЮУрГГПУ)  
ЮЖНО-УРАЛЬСКИЙ НАУЧНЫЙ ЦЕНТР  
РОССИЙСКОЙ АКАДЕМИИ ОБРАЗОВАНИЯ

**Н. А. Козлова**

**ТЕХНОЛОГИЯ  
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО КВЕСТА  
В НАЧАЛЬНОЙ ШКОЛЕ**

**Учебно-методическое пособие**

Челябинск  
2020

УДК 371.01 (021)

ББК 74.202.5я73

К 59

Козлова, Н. А. Технология образовательного квеста в начальном образовании : учебно-методическое пособие / Н. А. Козлова; Южно-Уральский государственный гуманитарно-педагогический университет. – [Челябинск] : Южно-Уральский научный центр РАО, 2020. – 54 с. – 500 экз. – ISBN 978-5-907284-98-2 – Текст : непосредственный + изображение (неподвижное)

ISBN 978-5-907284-98-2

В учебно-методическом пособии описаны теоретические аспекты проблемы использования технологии образовательного квеста в учебно-образовательном процессе начальной школы; представлены методические материалы по данной проблеме: технологическая карта программы внеурочной деятельности краеведческой направленности, конспекты урока и внеурочного занятия по теме. В учебно-методическом пособии использованы методические материалы В.В. Егорченко.

#### **Рецензенты:**

**Н.В. Лукиных**, доцент, кандидат педагогических наук, методист  
МАОУ «Академический лицей № 95 г. Челябинска»

**Л.П. Юздова**, профессор, доктор филологических наук, профессор кафедры русского языка, литературы и методики обучения русскому языку и литературе, ФГБОУ ВО «Южно-Уральский государственный гуманитарно-педагогический университет»

ISBN 978-5-907284-98-2

© Козлова, Н. А., 2020

## СОДЕРЖАНИЕ

<i>Пояснительная записка</i> .....	4
<b>1. Технология образовательного квеста в учебно-воспитательном процессе начальной школы как педагогическая проблема</b> .....	6
<b>2. Как работает Веб-квест</b> .....	19
<b>3. Методико-технологическое обеспечение использования технологии образовательного квеста в учебно-образовательном процессе</b> .....	26
<b>3.1 Технологическая карта образовательного квеста «Хранители легенд и богатств Урала»</b> .....	26
<b>3.2. Образовательный квест «Пестрое озеро»</b> .....	34
<b>3.3. Примерные задания для студентов</b> .....	40
<b>3.4 Использование квестов во внеурочной деятельности в начальной школе</b> .....	44
<b>4. Задания для студентов</b> .....	47
<i>Заключение</i> .....	49
<i>Список литературы</i> .....	50

---

## *Т*ояснительная записка

---

Одна из групп профессиональных задач педагога связана с умением проектировать учебно-воспитательный процесс с учётом современных образовательных технологий.

Учебно-методическое пособие предназначено для студентов, обучающихся по направлениям 44.03.01 «Педагогическое образование» направленности «Начальное образование»; 44.03.05 «Педагогическое образование» (с двумя профилями подготовки) направленностей «Начальное образование. Дошкольное образование», «Начальное образование. Английский язык», «Начальное образование. Управление начальным образованием» всех форм обучения, но также может быть рекомендовано студентам педагогических и управленческих специальностей. Пособие будет полезно педагогическим работникам при организации образовательного процесса.

В данном пособии авторы рассмотрели квест-технологию в образовании, которую часто называют «технология образовательных квестов». С нашей точки зрения, данная технология поможет сделать обучение и воспитание более разнообразными увлекательными для современного обучающегося в начальной школе. Как помним, Я. А. Коменский в Великой дидактике (1638) ставил проблему, каким образом поставить дело так, чтобы при одной работе выполнялось двойное или тройное дело и давал свои варианты решения.

Пособие полезно для молодых учителей начальных классов, так как знакомясь с инновационной практикой, с одной сторо-

ны, позволит Вам апробировать в своей практике предложенные квесты и адаптировать их с учётом Вашей образовательной организации. С другой стороны – авторы надеются, что знакомство с представленными методическими материалами станет отправным моментом творчества и новых педагогических открытий, поможет педагогам ответить на вызовы времени и строить свои уроки, внеурочную деятельность, взаимоотношения с детьми с использованием современных образовательных технологий на подлинно гуманистической основе в атмосфере творчества, радости и здоровьесбережения.

---

## *1. Использование технологии квест в практике начальной школы*

---

Образовательные стандарты поставили перед современной системой образования важную задачу – подготовить подрастающее поколение к жизни в быстро меняющемся информационном обществе. В настоящее время ускоряется процесс появления новых знаний, постоянно возникает потребность в непрерывном повышении качества образования. Ключевую роль в решении этих задач играет информационная компетентность. Современные дети родились, развиваются и обучаются в насыщенной информационно-коммуникационными технологиями и цифровыми устройствами среде. Именно по этой причине уже на первой ступени обучения необходимо в полной мере использовать новые возможности – информационный потенциал Интернета, различные дистанционные формы обучения. С первых дней необходимо учить детей работать с разными источниками информации, так как работа с текстовой, графической, звуковой, мультимедийной информацией в наше время становится необходимым метапредметным умением.

Современные условия организации учебно-воспитательного процесса требуют обновления технологий, посредством интеграции форм и методов, быстрому доступу к информации, применяя ресурсы Интернета, интерактивного взаимодействия обучающихся. Как же организовать образовательную деятельность так, чтобы она соответствовала современным реалиям?

Одной из такой образовательной педагогической технологии можно назвать технологию квест.

Образовательный квест для педагогов – это совершенно новая форма образовательной деятельности, с помощью которой обучающиеся могут проявить свои знания, способности. Участие в квесте способствует развитию коммуникационных взаимодействий между игроками, что стимулирует общение и служит хорошим способом сплотить участников. Использование квестов позволяет уйти от традиционных форм взаимодействия участников образовательного процесса и значительно расширить рамки образовательного пространства.

Истоки разработки технологии связаны с созданием и применением Web-квестов в образовательных целях Б. Додж и Т. Марча (США, 1995 г.). Термин «веб-квест» (WebQuest) был введен Б. Додж (профессор образовательных технологий Университета Сан-Диего), который определяет веб-квест как модель (технический ресурс или приложения в Интернет) вовлечения интернет-источников в образовательный процесс для решения учебных задач. Б. Додж на своем персональном сайте «QuestGarden» представил 30 000 интернет-разработок веб-квестов; данный ресурс переведен на десять языков (испанский, португальский, каталонский, французский, немецкий, итальянский, голландский, греческий, арабский и индонезийский).

Теоретическое и практическое обоснование использования технологии квест современного образовательного процесса принадлежит Я. С. Быховскому, Б. Додж, Г. З. Ефимовой, Г. С. Исаковой, Е. А. Игумновой, М. Н. Кичеровой, Т. А. Кузнецовой, Н. В. Николаевой, И. Н. Сокол и др.

Впервые понятие «квест» появилось в компьютерных играх в прошлом столетии. О. В. Панькова, М. Н. Кичерова, Г. З. Ефимова пишут, что данным понятием обозначают раз-

личные виды on-line и off-line компьютерных игр («бродилки»), где в представленной интерактивной истории с героем или героями игрок для достижения цели в любом моменте игры должен что-то искать, решать какую-то головоломку или находить единственно правильное решение в определенной ситуации для выхода на следующий этап.

В середине 90-х годов прошлого столетия Б. Доджем и Т. Марчем (США, Университет Сан-Диего) была разработана концепция веб-квестов для образовательных целей. Профессором университета Б. Доджем в 1995г. был введен термин «WebQuest» (веб-квест). Б. Додж предложил использовать в процессе обучения некую поисковую систему, в которой предполагалось находить решение поставленной задачи с прохождением промежуточных стадий, на каждой из которых требовалось выполнить какое-то действие или найти ключ для выхода на следующий уровень. Т. Марч. рассматривал веб-квест в аспекте когнитивной психологии, опираясь на труды Л. С. Выготского о «зоне ближайшего развития» и определил веб-квест как учебную структуру, использующую ссылки на важные ресурсы в Интернете и аутентичную задачу с тем, чтобы мотивировать учащихся к исследованию какой – либо проблемы с неоднозначным решением с целью развития у учащихся умения работать как индивидуально, так и в группе, в ходе поиска и преобразования информации.

Понятие «веб-квест» рассматривают:

– Я. С. Быховский, Г. С. Исакова, Е. М. Шульгина, Г. Л. Шаматонова – как сайт в Интернете, с которым работают обучающиеся, выполняя ту или иную учебную задачу.

– Е. А. Игумнова, И. В. Радецкая – как специальный веб-сайт, направленный на решение учебной задачи с поиском необходимой информации в сети Интернет, который должен обя-



зательно включать техническое обеспечение для подготовки и предоставления итогового продукта, а также включающий дидактические задачи проблемного характера.

– А. А. Власова, Ю. Н. Зарубина, А. А. Каравка, Г. Л. Шаматонова – как информационно-коммуникационную технологию, которая представляет собой дидактическую структуру, в рамках которой используются специальные компьютерные программы, информационные возможности сети Интернет как в ходе выполнения, так и представления результата квеста, обмена мнениями.

– Т. А. Кузнецова – как интерактивную образовательную среду, которую создает преподаватель.

Условием реализации основной образовательной программы выступают как раз информационно-коммуникационные, развивающие, проблемные, продуктивные технологии, которые служат основой для разработки учителем рабочей программы учебного предмета.

Е. А. Игумнова, И. В. Радецкая, М. В. Илюшина отмечают, что игры по станциям, разработанные И. П. Ивановым, очень часто относят к «живым» квестам, но игра по станциям отличается от квеста, где задания объединены общей целью и взаимосвязаны, для выполнения очередного задания невозможно без выполнения предыдущего. Квест ставит перед учеником проблему, которую надо решить.

Как интеллектуальный вид игровой деятельности квест определяют ученые Г. З. Ефимова, М. Н. Кичерова.

Квест как проблемное задание с элементами ролевой игры, для выполнения которой используются информационные ресурсы Интернет рассматривает А. В. Яковенко.

Квест может быть предназначен как для групповой (по 3-5 человек) и индивидуальной работы, что будет разви-

вать конкурентность и лидерство у школьников (Я. С. Быховский, Н. Г. Буданова, А. А. Власова, Ю. Н. Зарубина, Г. Л. Шаматонова).

В результате анализа научно-методической литературы мы выделили отличия командной и групповой работы. Сравнительный анализ групповой и индивидуальной работы представлен в таблице 1.

Таблица 1 – Сравнительный анализ групповой и командной работы

Группа	Команда
Члены группы считают, что их объединили для удобства, каждый работает независимо от других, иногда вразрез с остальными	Члены команды осознают свою взаимозависимость. Они не тратят время на борьбу за «место под солнцем» и не стараются преуспеть за счет других
Члены группы сосредоточены на себе, не вовлечены в планирование работы группы	Члены команды преданы целям, которые сами определили и сформулировали
Члены группы не понимают роли остальных	Члены команды работают в атмосфере доверия, поощряется открытое высказывание идей, мнений, несогласия
Членам группы указывают, что делать, не спрашивая их мнения о том, как лучше решить задачу	Каждый член команды вкладывает свои знания и талант в достижение общих целей

Интересны исследования специалистов в педагогического научного знания Н. Г. Будановой, В. В. Шмидт, Н. А. Николаевой, Е. А. Игумновой, И. В. Радецкой, А. В. Яковенко, которые описывают квест технологию как технологию проектного типа, потому что обучающемуся необходимо иметь навыки поиска и анализа информации, умения хранить, передавать, сравнивать, и на основе сравнения обосновывать новое знание, т. е. обучающиеся получают образовательные «продукты» (от решения поставленной проблемы в виде ответа на вопрос до созданных мультимедиа презентаций, роликов, сайтов, буклетов и др.).

Обратим внимание на то, что квест имеет четко поставленную дидактическую задачу, игровой замысел, обязательно имеет руководителя (наставника), четкие правила, и реализуется с целью повышения у обучающихся знаний и умений.

В работах О. В. Паньковой отмечает, что квест-технология прежде всего погружает ребенка в образовательный среду, позволяет заинтересовать ребенка, создав некий процесс, подобный игре с активным поиском в сети интернет или других источниках, таких как учебники, дидактические материалы, плакаты, презентации, разработки и т.д.

Е. А. Игумнова, И. В. Радецкая в своих исследованиях под образовательным квестом интегрированную технологию, объединяющую идеи проектного метода, проблемного и игрового обучения, взаимодействия в команде и ИКТ, сочетающую целенаправленный поиск при выполнении главного проблемного и серии вспомогательных заданий с приключениями и игрой по определённому сюжету».

Таблица 2 – Технологическая карта образовательного квеста (по исследованиям Е. А. Игумновой, И. В. Радецкой)

Элементы структуры	Требования к разработке квеста
1	2
Название	Должно быть кратким, привлекательным и оригинальным
Направленность квеста	Указывается учебный предмет или одно из направлений воспитательной деятельности как приоритетное – патриотическое, экологическое, эстетическое или др. (моноквест) или группа учебных предметов и комплекс воспитательных направлений (междисциплинарный или комплексный квест)
Цель и задачи	Цель носит обобщённый характер, должна быть диагностичной. При определении цели и задач ориентиром выступают образовательные стандарты
Продолжительность	Образовательный квест может быть разработан на один урок, серию уроков, неделю, лагерную смену или другой временной промежуток (краткосрочный или длительный)
Возраст учащихся/целевая группа	Учёт возрастных особенностей обучающихся (дошкольников, учащихся начальной, основной или старшей школы, молодёжи, взрослого населения) и их образовательных потребностей, включая специфику здоровья
Легенда	Легенда представляет собой вымышленную историю о событиях или личностях, предшествующую началу игры. При её разработке приветствуется творчество: преувеличение событий, изменение известных героев и т. п. Так, благодаря фантазии, в квесте можно оказаться в любом месте или создать планету

Продолжение таблицы 2

1	2
Квест-герои	<p>Авторы квеста предлагают список героев и их характеристики. Персонажи квеста могут быть как полностью вымышленными, так и реальными. Выбор ролей участников квеста прописывается правилами: жеребьёвка, деление по какому-либо признаку в зависимости от цели и содержания квеста</p>
Основное задание / основная идея	<p>Основное задание должно быть проблемного характера. При разработке основного задания можно учитывать типы заданий Дж. Э. Фэррени. Творческий подход и вдохновение помогут вам разнообразить типы заданий</p>
Сюжет и продвижение по нему	<p>Сюжет представляет собой ряд событий в игре (базовую схему), например, последовательность этапов, станций, для прохождения по которым разрабатываются правила продвижения, при этом могут применяться бонусы или штрафы (бонусы и штрафы для начальной школы, желательно, должны быть зрелищными). Желательно включить в сюжет традиционные элементы: экспозицию, завязку, развитие действия, кульминацию и развязку.</p> <p>Сюжет ограничен по времени как в историческом плане (игра может происходить в любую историческую эпоху), так и физически (смотрите пункт «Продолжительность»)</p>
Задания / препятствия	<p>Для продвижения участников по сюжету квеста наряду с основным заданием организаторами, как правило, разрабатываются дополнительные задания различного характера; желательно, чтобы среди них предлагались проблемные ситуации различных видов</p>

## Окончание таблицы 2

1	2
Навигаторы	Различные подсказки, метки, ориентиры, способствующие организации целенаправленного поиска детей, направленного на решение как основного, так и дополнительных заданий, которые выдали организаторы квеста
Ресурсы	Для выполнения квеста обучающимся организаторами могут быть предложены различные ресурсы: список литературы, включая интернет-источники, образовательные сайты; мультимедийные презентации; ролики, в том числе социальные; электронные гаджеты; видеоролики, приборы и материалы и др.
Критерии оценивания деятельности обучающихся	Критерии разрабатываются учителем в зависимости от разновидности предлагаемых заданий и выполняемого образовательного «продукта». Так, для разработанных мультимедиапрезентаций, исследований и др., в литературе можно найти требования и заранее познакомить с ними обучающихся
Итог квеста – образовательный «продукт» и рефлексия	<p>Результат должен соотноситься с выполнением основного задания, например: решена проблема, разгадана загадка, сделано открытие и т. п. Образовательным «продуктом» может быть социальный ролик, буклет, результаты исследования и т. д.</p> <p>Рефлексия организуется педагогом как в различных аспектах (когнитивном, эмоционально-ценностном, волевом и социальном), так и с использованием разнообразных приёмов (рефлексивный экран, самооценка работы, «смайлики» и др.). Выбор вариантов рефлексии зависит от целей и задач квеста</p>

Е. А. Игумнова, И. В. Радецкая разработали технологическую карту образовательного квеста, в содержание которого входит: название, направленность квеста, цель и задачи, продолжительность, возраст обучающихся (целевая группа), легенда, квест герои, основное задание (идея), сюжет и продвижение, задания препятствия, навигаторы, ресурсы, критерии оценивания, итог квеста, образовательный продукт и требования к разработке образовательного квеста

Таким образом, данные авторы выстраивают алгоритм создания квеста в логике технологии проблемного обучения (от постановки проблемы до путей её решения, представления результата и рефлексии,) и отмечают, что в современных квест технологиях должны быть учтены все виды знаний и их структурные компоненты, именно это обеспечит успешность реализации образовательных стандартов.

Заслуживает внимания уточнение И. А. Овчаренко, что квест может быть создан как в рамках урока, так и во внеурочной деятельности; может быть направлен на получение нового знания по предмету, а может обогатить или обобщить полученную обучающимися, позволяет рассматривать несколько взаимосвязанных учебных тем одновременно.

При проектировании образовательного квеста педагог должен учесть вид квеста. В зависимости от сюжета квесты могут быть:

– линейными, где игра построена по цепочке: выполнив одно задание, дети получают следующее, и так до тех пор, пока не пройдут весь маршрут;

– штурмовыми, в которых игроки получают основное задание с перечнем точек с подсказками, но при этом самостоятельно выбирают пути решения задач;

– кольцевыми, представляющими собой тот же «линейный» квест, но замкнутый в круг, где команды стартуют с разных точек, которые будут для них финишными.

В зависимости от сроков проведения квесты могут быть краткосрочные (одно-два занятия) и долгосрочные.

Необходимо выделить требования к образовательной технологии:

- должна опираться на определённую научную концепцию;
- должна обладать признаками системы и логики процесса;
- должна быть направлена на выполнение образовательного стандарта при оптимальных затратах;
- должна быть воспроизводимой другими представителями системы образования;
- должна быть возможность изменения средств и приемов для достижения цели.

Мы понимаем технологию квест как интерактивную интегрированную педагогическую технологию, позволяющую кооперировать развивающие, исследовательские, информационно-коммуникационные и игровые технологии, где учтены знания и их структурные компоненты в соответствии с ФГОС, с целью достижения определенных учебных целей и ориентированную учет индивидуальных способностей обучающихся, развитие их, как активных субъектов педагогического процесса.

Образовательный квест – это проблемная форма проведения занятия, объединяющая приемы разных моделей обучения, сочетающая целенаправленный поиск решения поэтапных проблемных заданий с приключениями и (или) игрой по определённому сюжету и позволяющий обеспечить самовоспитание и саморазвитие ребенка.

Таким образом, образовательный квест показывает соблюдение всех этапов урока, а, следовательно, урок-квест отвечает требованиям к структуре урока по ФГОС.



Очевидные плюсы применения квестов в образовании:

1. Повышение мотивации учащихся.
2. Развитие внимательности, необходимости подмечать детали.
3. Материал занятия запоминается лучше, благодаря большой эмоциональной окрашенности.
4. Работа в группе, команде.
5. Возможность регулировать сложность заданий и ориентироваться на любой возраст и тематику.
6. Не требуется высокой ресурсозатратности.

Таблица 3 – Построение урока с использованием компьютерной игры-квеста

Этапы урока	Содержание
1	2
Формулировка темы урока	Начальный этап, или командный. На этом этапе обучающиеся знакомятся с основными понятиями по выбранной теме. Происходит распределение по ролям в команде: по 1-4 человека на роль. Все члены команды обязаны помогать друг другу в решении проблем. Таким образом учащиеся формулируют тему с помощью различных подсказок.
Постановка целей и задач.	Учащиеся самостоятельно формулируют (находят) цели и задачи урока-игры на основе информационных сообщений напрямую от наблюдателя (учителя) или же подготовленных заранее. Цель работы в веб – квесте это не соревнование. В процессе работы над ним происходит взаимное обучение каждого члена команды. Команда совместно должна подвести итоги выполнения каждого задания, ее члены обмениваются найденными материалами. Задачи: 1) поиск информа-

## Окончание таблицы 3

1	2
	<p>ции по заданной теме;</p> <p>2) разработка структуры доклада;</p> <p>3) создание материалов;</p> <p>4) доработка материалов.</p>
3.Планирование	<p>В зависимости от темы и цели урока-игры, учащиеся самостоятельно выстраивают ход действий для достижения необходимого результата.</p> <p>Учитель–наблюдатель, помощник, контролер</p>
.Практическая деятельность учащихся	<p>Команды работают совместно, под руководством учителя, они ощущают свою ответственность за результаты исследования. По этим результатам формулируются предложения и выводы. В ходе игры, учащиеся выполняют ряд заданий, подготовленных заранее.</p> <p>Решения по поиску ключей принимаются командно.</p> <p>Учитель–наблюдатель, консультант.</p>
.Осуществление контроля	<p>По правилам квест-игры при неверном решении одного задания, переход к следующему невозможен.</p> <p>Это указывает команде на ошибку в предыдущем этапе.</p> <p>Осуществляется форма самоконтроля.</p>
6.Осуществление коррекции	<p>Учащиеся возвращаются к предыдущему заданию, вносят корректировку и успешно двигаются дальше.</p>
7.Рефлексия	<p>Проводится конкурс работ всех команд. Рекомендуется, чтобы не только учитель, но и учащиеся путем обсуждения или интерактивного голосования принимали участие в оценивании. Учащиеся комментируют результаты игры, даётся оценка действий всей команды в целом, а также оценивается индивидуальная работа.</p>
8.Итог урока	<p>Подведение итогов игры, повторение запомнившейся информации, полученной во время поиска «ключей».</p>

---

## *2. Как работает Веб-квест?*

---

Прежде чем разделить обучающихся на команды, дети знакомятся с общими сведениями по изучаемой теме, таким образом обучающиеся погружаются в проблему образовательного квеста.

Учитель подбирает ресурсы сети Интернет и формулирует задания, игровые ситуации, проблемные ситуации так, чтобы каждая команда ознакомилась лишь с одним проблемным аспектом темы.

После изучения, обсуждения и полного понимания конкретной проблемы в каждой команде обучающиеся перегруппировываются так, чтобы во вновь образованных командах было по одному представителю из каждой первичной команды.

В процессе обсуждения все участники квеста узнают друг от друга уже все аспекты обсуждаемой проблемы.

При таком обсуждении обучающиеся должны высказывать свое собственное мнение, делать выводы, прогнозировать дальнейший возможный ход действия (если это приемлемо).

В ходе веб-квеста через изучение материала и его обсуждение обучающиеся должны ответить на один общий вопрос дискуссионного характера.

Сегодня чаще применяются следующие виды заданий при проведении веб-квестов:

– пересказ – демонстрация понимания темы на основе представления материалов из источников, предложенных педагогом, в новом формате: создание видео-презентации, плаката, рассказа;

– планирование и проектирование – разработка плана или проекта на основе заданных условий.

– компиляция – изменение формата полученной информации: создание книжки-раскладушки, виртуальной выставки, капсулы времени, стендового доклада, сказки и др.;

– творческое задание – творческая работа в определенном жанре – создание стихотворения, картины, стихотворения, песни, видеоролика;

– головоломка, таинственная история, загадка, ребус;

– оценка – обоснование своей точки зрения;

– учебное исследование – изучение различных явлений, открытий, фактов на основе уникальных он-лайн источников.

**Последовательность действий по разработке квеста может быть следующей:**

Шаг 1. Определяем вид квеста, который будет создан (образовательный, «живой», веб-квест и пр.). Можно использовать не квест целиком, а отдельные элементы квест-технологии. От вида квеста зависит форма его проведения (на уроке или вне урока), количество времени и творческих усилий на его подготовку.

Шаг 2. Определяем тему и название квеста.

Тема квеста выбирается из учебной программы. Как правило, она соответствует теме урока по программе. К выбору названия квеста стоит подойти творчески. Оно должно вызывать любопытство, содержать интригу, пробуждать интерес и желание узнать: «Что дальше?» Название квеста учитель придумывает, как правило, самостоятельно.

Шаг 3. Готовим проблемное вступление.

Квест – это сюжет, включающий в себя проблемное задание, которое должно быть составлено с учетом возрастных и психологических особенностей обучающихся. Так, для обуча-

ющихся основной и старшей школы сюжет квеста может быть профориентационным. Сюжет может носить приключенческий и/или детективный характер, содержать загадку или тайну, которую необходимо разгадать. Это может быть путешествие, странный случай или история из современной жизни, но обязательно захватывающая, способная вызвать желание у обучающихся экспериментировать, размышлять, искать.

Шаг 4. Составляем основное проблемное и промежуточные задания.

Основное проблемное задание – это задание урока, которое можно взять из учебника. Промежуточные задания к этой теме вы найдете в УМК (рабочей тетради, методических рекомендациях, поурочных разработках). Задания для квеста можно дополнить заданиями из вашей методической копилки. В УМК авторы предлагают разные варианты творческих заданий. Каждый вариант может быть основным заданием для команд.

Шаг 5. Придумываем роли для участников квеста.

Нужно помнить, что роли нужны не всегда, их наличие зависит от вида квеста. Например, в «живом» или веб-квесте они необходимы, а на уроке с элементами квест-технологии роли не нужны. Роли придумываются исходя из той деятельности, которую должны совершать ученики, или заданий, которые вы подготовили. Роли назначаются в зависимости от способностей обучающихся. Например, рисующий ученик может быть в квесте художником, а тот, кто лепит, клеит, вырезает лучше, чем рисует, – мастером. Не умеющие рисовать участники квеста могут стать историками, искусствоведами, литературоведами, путешественниками и т.д., то есть теоретиками.

Шаг 6. Готовим конверт со справочным, иллюстративным, дидактическим раздаточным материалом – кейс (накопитель).

В зависимости от вида и темы образовательного квеста готовим вопросы (если предусмотрены роли, то вопросы для каждой роли), подбираем справочный материал и иллюстрации по теме квеста, составляем список информационных ресурсов и формируем справочные материалы и другие информационные источники (это могут быть ссылки на интернет-источники, закладки в справочниках или энциклопедиях на материал по теме квеста, рисунки, схемы, иллюстрации и др

Шаг 7. Составляем правила игры.

В квесте правило игры – это то, что нужно сделать обучающимся, чтобы узнать или найти решение задачи. Правила игры должны включать в себя этапы работы с подготовленным учителем материалом в кейсе.

К правилам могут относиться следующие действия: выбор роли (если это предусмотрено); составление плана самостоятельных действий; сбор необходимых материалов по заданиям квеста; исследование информационных ресурсов и других источников; работа со справочным материалом; решение задач и ответы на вопросы; выполнение творческого задания, задания с текстом, иллюстрациями; подготовка отчёта по результатам квеста.

Правила командной игры: объединиться в команду, поставить задачу коллективной работы в квесте; выбрать роль; исходя из выбранной роли, изучить материал источников и получить информацию из ссылок на интернет-источники, которые подготовил учитель; выполнить задание в соответствии с выбранной ролью; составить и представить отчет о выполненном задании квеста.

Все спланированные учителем действия (инструкции), которые должны совершить обучающиеся во время прохождения квеста, и есть правила игры.

## Шаг 8. Проводим квест.

Время проведения зависит от вида квеста (на уроке или во внеклассной деятельности).

Подготовка к проведению квеста включает: составление плана действий по проведению; продумывание и подготовка каждого пункта (этапа) плана; расчет времени на проведение всего квеста и отдельных его этапов; организация пространства для проведения игры.

Шаг 9. Подводим итоги и оцениваем работу обучающихся. Подведение итогов и оценивание работы осуществляется в следующей последовательности.

### **Этапы работы над веб-квестом**

#### 1. Начальный этап (командный)

Как заинтересовать ребенка или группу детей в том, чтобы они выполнили то или иное задание, решили головоломку или нашли наиболее простое решение в достижении конечного результата? Все просто. На финише должен быть приз! Это может быть хорошая оценка, поощрение или что-то еще. Пояснить такую ситуацию можно на самом простом примере. Если кто еще помнит, раньше в советских пионерских лагерях неотъемлемым мероприятием каждой смены являлась военизированная игра под названием «Зарница», в которой назначенный отряд отвечал то за разведку, то за проведение наступления и т. д. Это сродни американским играм бойскаутов, которые в конечном итоге должны захватить вымпел или флаг противостоящей стороны.

На данном этапе участники веб-квеста знакомятся с основными понятиями по выбранной теме, организатор предоставляет им материалы аналогичных проектов. Распределяются роли в команде: по 1-4 человека на 1 роль. Все члены ко-

манды должны помогать друг другу и учиться работе с компьютерными программами.

## 2. Ролевой этап.

Он предполагает индивидуальную работу в команде на общий результат. Участники одновременно, в соответствии с выбранными ролями, выполняют задания. Так как цель работы не соревновательная, то в процессе работы над веб-квестом происходит взаимное обучение членов команды умениям работы с компьютерными программами и Интернет. Команда совместно подводит итоги выполнения каждого задания, участники обмениваются материалами для достижения общей цели – создания сайта.

На данном этапе решаются следующие задачи:

- поиск информации по конкретной теме;
- разработка структуры сайта;
- создание материалов для сайта;
- доработка материалов для сайта.

## 3. Заключительный этап

Команда работает совместно, под руководством педагога, ощущает свою ответственность за опубликованные в Интернет результаты исследования.

По результатам исследования проблемы формулируются выводы и предложения. Проводится конкурс выполненных работ, где оцениваются понимание задания, достоверность используемой информации, ее отношение к заданной теме, критический анализ, логичность, структурированность информации, определенность позиций, подходы к решению проблемы, индивидуальность, профессионализм представления. В оценке результатов принимают участие как преподаватели, так и учащиеся путем обсуждения или интерактивного голосования.



Реальное размещение веб-квестов в сети позволяет значительно повысить мотивацию младших школьников на достижение более высоких учебных результатов.

Работа участников данной работы в таком варианте проектной деятельности, как веб-квест, разнообразит процесс обучения, делает его живым, интересным и более эффективным.

Таким образом, любая квест-технология призвана не только улучшить восприятие, скажем, учебного материала или способствовать моральному становлению ребенка как личности, но еще и может стимулировать умственное и нравственное формирование детей младшего школьного возраста. Кроме того, в своей основе такая методика несет двоякий смысл:

- поиск правильного логического мышления;
- использование нестандартных методов для решения поставленной задачи.

---

3. *Методико-технологическое обеспечение использования  
технологии образовательного квеста  
в учебно – образовательном процессе*

---

3.1 *Технологическая карта образовательного квеста  
«Хранители легенд и богатств Урала»*

---

Программа, технологическая карта которой представлена нами в данной работе, разработана в соответствии с требованиями ФГОС НОО, предназначена для организации внеурочной деятельности обучающихся третьих классов, по духовно-нравственному направлению воспитания младших школьников и носит краеведческую направленность деятельности.

Цель программы «Хранители легенд и богатств Урала» – формирование осознанного благоприятного отношения детей младшего школьного возраста к малой Родине и бережного отношения к природе Урала.

Программа рассчитана на детей, обучающихся в третьем классе по программе «Школа России».

Данная программа может быть интересна и организаторам летнего отдыха детей младшего школьного возраста.

Технологическая карта образовательного квеста  
«Хранители легенд и богатств Урала»

Название	Хранители легенд и богатств Урала
Направленность	Общеинтеллектуальное, экологическое, патриотическое
Цель	Развитие познавательного интереса
Задачи	Создать условия для развития любознательности, инициативности и самостоятельности в процессе познавательной деятельности
Продолжительность	Долгосрочный
Возраст обучающихся	Для обучающихся 3 классов
Легенда	Хранитель легенд, путешествуя во времени, сообщает, что в нашем крае есть место с невероятными сокровищами, но вход закрыт и на двери надпись: «Только те, кто сможет отыскать все части ключа, смогут открыть эту дверь. Если вы пройдете, все испытания и покажете себя умными, добрыми, дружными, то сможете найти их! Только достойные могут обладать этим богатством».
Основное задание	Собрать части легенд Южного Урала и создать книгу легенд. Собрать медальоны с изображением минералов Урала, которые участники получают за выполнение заданий. Квест состоит 21 занятия, которые разбиты на этапы. За прохождение этапов квеста участники получают части ключа.

Сюжет	<p><b>1 этап (1-2 занятие)</b></p> <p>Занятие 1. Хранитель легенд</p> <p>На 1 занятии обучающиеся знакомятся с хранителем легенд, создают транспортные средства, на которых будут путешествовать (виртуально), построение транспортного средства из фигур танграма по контуру.</p> <p>Упражнение «Приветствие», Игра «Мастера аплодисментов».</p> <p>Занятие 2. Пестрое озеро</p> <p>На 2 занятии необходимо найти 3 части легенды об озере Чебаркуль и сложить ее.</p> <p>Задание «Лепестки», задание «Найти редкое растение», задание-навигатор «Фигура в пустом квадрате».</p> <p>Команды получают первую часть ключа.</p> <p><b>2 этап (3-4 занятие)</b></p> <p>На 3-4 занятии необходимо найти части легенды «Как поссорились Тесьма с Киолимой».</p> <p>Занятие 3. Рисунок из прошлого</p> <p>Упражнение «Приветствие».</p> <p>Задание 1 «Веревка» разматывая веревку участники находят названия рек и озер.</p> <p>Задание-подсказка: Решить пример и таким образом узнать, сколько озер на Южном Урале.</p> <p>Выполнив задание, участники получают предмет: зеркало.</p> <p>Задание 2. Игра-соревнование. По памяти расставить предметы.</p> <p>После выполнения команды получают слово «Посмотри».</p> <p>Задание 3.Используя 2подсказки «Зеркало» и слово «посмотри» участники должны узнать, что изображено на геоглифе Южного Урала по зеркальному изображению надписи «Лось Зюраткуля».</p>
-------	---

Задание 4. Нарисовать геоглиф правильно.  
 Поиск конверта с изображением «Лося», в котором находятся части легенды.  
 Подводим итоги. Рассматриваем карту, предлагаем заполнить плакат «Реки Урала», даем задание по желанию, найти интересные факты о реках Урала, других геоглифах или других загадочных местах Урала (Остров Веры, Аркаим и т.д.).  
 Занятие 4. Спасательная операция «Подставка Луны»  
 Просмотр видео и презентации о проблемах загрязнения океана.  
 Выполнение задания по легенде «Тесьма и Киолима», с составлением схемы рек по легенде.  
 Игра-инсценировка «Спасательная операция», определение направления течения и берегов реки.  
 Команды получают вторую часть ключа.  
**Этап (5-7 занятие)**  
 Проводиться в парке или пришкольном участке  
 На 5-7 необходимо найти части легенды «О реке Юрюзань».  
 Занятие 5 Путешествие в дремучем лесу.  
 Упражнение «Приветствие».  
 Игра «Собираемся в лес». Беседа.  
 Сценка «Встреча с горелой поляной». Игра «Сортировка мусора».  
 Обсуждение рассказа В. А. Сухомлинского «Девочки в лесу».  
 Задание. Прочитать литературные произведения, ситуации и создать плакат «Правила поведения в лесу».  
 Демонстрация и пояснение командами рисунков.  
 Участники получают первую часть легенды о Юрюзань.  
 Занятие 6. В гостях у Бабы-яги  
 Встреча с бабой ягой, которая предлагает отведать ее

блюда, и необходимо определить какие съедобные ягоды и грибы, а какие нет. Упражнение «Узкий мост», игра «Съедобное-несъедобное», игра «Ягодный коктейль». Беседа об отравлениях и первой помощи при отравлениях

Участники получают вторую часть легенды о Юрюзань.

Занятие 7. Ночлег в лесу

Игра «Болото», «Французские солдаты»

Инсценировка ситуации «Ночь в лесу».

Задание. Построить шалаш и безопасный костер

Просмотр клипа «Дай мне знак» группы Тяни-толкай.

Беседа о создании добровольческого отряда «Лиза Алерт».

Участники получают третью часть легенды о Юрюзань.

Подведение итогов.

Участники получают часть ключа. Рефлексия.

**Этап 4.(занятие 8)**

Задача команд найти фото трех животных, которые занесены в Красную книгу.

Занятие 8. Крылья дракона

Игра «Скала»

Математический фокус «99»

Задание 1. «Все 33 буквы»

Задание 2. Решить ребусы (узнают каких животных надо найти)

Получают подсказку слово «Книга»

Задание 3. «Назови цвет» (на внимание).

Участники получают подсказку – красный квадрат.

Ознакомление с сайтом Красной книги Челябинской области.

Подведение итогов. Беседа. Вручение части ключа. Рефлексия.

### **Этап 5 (9-10 Занятие)**

#### **Занятие 9.Изобретения природы**

Задача команд ознакомиться со сказкой П. П. Бажова «Каменный цветок», найти информацию об изобретениях, идеи, которых позаимствованы у природы, и создать плакаты.

Задание «Лопни шарик», «Азбука Морзе», «Колумбово яйцо», пазл «Мона Лиза», задание «Мост Леонардо да Винчи».

#### **Занятие 10. Мой четвероногий друг**

Задача команд создать галерею рисунков «У меня есть четвероногий друг», «Я хотел бы, чтобы у меня был четвероногий друг», ознакомиться с легендой «Заклятие каменной горы», выполнить задания и узнать кличку собаки, создание адресников.

Беседа о подвигах животных во время ВОВ, о проблемах бездомности животных и пути решения. Просмотр презентации.

Подведение итогов. Вручение части ключа.

### **Этап 6 (11-12занятие)**

#### **Занятие 11. Встреча гостей Хранимиров**

(по книге Е. В. Журек «Хранимиры»)

Задача встретить гостей вовремя, определить лекарственные растения, найти части легенды «Солнечная пиала».

11 января в День заповедников и национальных парков встреча гостей Хранимиров.

Задание 1.Определить, в какое время необходимо встретить гостей.

По цветочным часам найти растения, затем подсказку, в какой заповедник нужно проводить гостей.

Задание 2. По Q-коду определить название растений и по первым буквам составить название дерева, прило-

жив к вискам, листья которого снимают головную боль.

Задание 3. Разгадать ребусы, найти лекарство от простуды и следующую подсказку.

Задание 4. Раскрасить бабочку «махаон».

По подсказкам найти карту и на ней бабочкой отмечен нужный заповедник.

Просмотр видео об Ильменском заповеднике, прочтение стихотворения А. Ф. Подогова об Ильменском заповеднике.

Занятие 12. Расследование века «Враг №1»

Задача команд проанализировать информацию о загрязнении природы, заполнить схему с помощью приема «Фиш-боум».

Подведение итогов. Рефлексия. Вручение части ключа.

### **Этап 7 (занятие 13)**

Занятие 13. Таганай и сыновья

Найти части легенды «Селямбай и братья»

Задание 1. Челябинская крепость «Ворота в Сибирь»

Деление отрезка на 2 части с помощью веревки.

Игра «Воины и охранники»

Задание 2. Посчитать сколько лет объектам культурного наследия федерального значения, разгадав математические ребусы.

Занятие 3. «А что здесь было раньше?»

Задание на экскурсию или д/з: сделать фото на фоне объектов культурного наследия федерального значения и узнать, что сейчас находится в этих зданиях.

Задание 4. Нарисовать свой эскиз стелы Челябинска.

Задание 5. Загадка с подвохом

Выполнив задания команды, получают все части легенды. Прочтение легенды.



	<p><b>Этап 8.(14-19 занятие)</b> Занятия проходят в форме экскурсий с программами квестов.</p> <p><b>Этап 9 (занятие 20)</b> Занятие 20. Профессор Зловрений или где спрятаны саженцы? Задача найти, где спрятал саженцы профессор Зловрентий и посадить их на пришкольном участке. Занятие 21. Заключительное. Проводится в школьном музее. Команды решают кроссворд, используя свои путевые листы. Подсчитываются количество набранных командами медальонов, и определяется команда победителей, которой предоставляется право первой войти в «хранилище с богатством». Поиск двери. Сбор ключа из частей, полученных на предыдущих занятиях. Вручение подарков и грамот.</p>
Квест-герои	В соответствии с сюжетом участники делятся на группы по 5-6 путешественников. Команды сами выбирают название и эмблему.
Навигаторы	Фотография места, где находится богатство и ключ разрезанные на пазлы.
Ресурсы квеста	Костюмы Хранителя Легенд, костюм, березки, костюм Бабы-яги, Хранимира, профессора Зловрентия, медальоны, с изображением драгоценных минералов, бумага формата А4, ватманы, части ключа, мультимедиапроектор, компьютер с выходом в Интернет, карандаши, фломастеры, ручки.
Итог квеста/ результат	Создадут бортовой журнал с путевыми заметками, книгу легенд Южного Урала и коллекцию минералов. Участники познакомятся с легендами Урала, природой Урала, историческими фактами г. Челябинска.

---

## 3.2 Конспект внеурочного занятия

---

### Тема. Пестрое озеро

Цель: формировать интерес к родному краю.

Задачи: расширить знания о растениях Красной книги, познакомить с легендой об озере Чебаркуль, научить находить объекты на карте.

Ход занятия

Хранитель легенд: «Здравствуйте, ребята! Сегодня мы продолжаем наше путешествие в поисках легенды о «пестром озере». Давайте поприветствуем друг друга».

Приветствуем друг друга способом, который выбрали на 1 занятии.

Задание-бонус: «Команда, которая вспомнит, как называются остальные команды, получит медальон за каждый правильный ответ».

Каждой команде выдается следующее задание.

#### Этап 1.

Задание. «Лепестки».

Материалы. Распечатка задания «Лепестки» для каждой команды, наличие конвертов для каждой команды, как с правильными, так и ложными ответами (приложение 2.1).

Участники получают рисунок с 2-мя цветами, с разным количеством лепестком и ряд чисел. Команде необходимо понять логическую связь между числами и цветами и по аналогии составить ряд чисел для других пар цветов. Участники об-

разовательного квеста должны найти конверт, на котором изображен правильный ряд чисел.

Хранитель легенд: «Следующее испытание для вас. Каждой команде необходимо найти очень редкое растение, которое занесено в красную книгу. Оно встречается в Челябинской области, но численность популяций очень низка. Чтобы узнать какое растение нужно найти, сначала выполните задание. На рисунке изображены цветы с разным количеством лепестков и записан ряд чисел. Вам необходимо понять логическую связь между числами и цветами и по аналогии составить ряд чисел для других пар цветов. После того выполните задание найдите конверт со своим ответом на столе. Если сделали задание правильно, то в нем найдете подсказку, как найти растение. Команда, которая первая выполнит, получает медальоны».

В конвертах с правильными ответами находится кодовое слово и карточка, на которой написано:

Кодовое слово «Барсук»
Кодовое слово «Медведь»
Кодовое слово «Олень»
Кодовое слово «Барс»
Молодцы! Задание выполнено правильно. Вы получаете кодовое слово. Один из членов команды должен подойти к учителю и назвать кодовое слово. Вы получите следующее задание и подсказку, где находится часть легенды, которую вам необходимо найти

Этап 2. После того, как названо кодовое слово, хранитель легенд дает задание для команд.

*Примечание.* При отсутствии возможности использования компьютеров, поиск можно организовать в книгах с указанием

страниц или распечатать информацию с сайта для каждой команды.

Задания для команд.

Чтобы узнать, что это за растение зайдите на сайт в Интернете. Каждая команда получает режим доступа к материалу, с которым будет работать команда

Для 1-й команды: ([http://igz.ilmeny.ac.ru/RED\\_BOOK/rast\\_pokritosemennie\\_orhidnie\\_liparis\\_leze\\_lya\\_01.html](http://igz.ilmeny.ac.ru/RED_BOOK/rast_pokritosemennie_orhidnie_liparis_leze_lya_01.html))

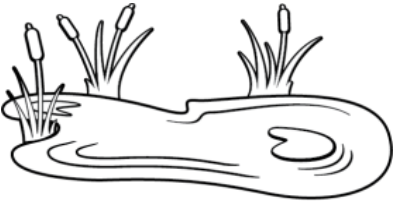

Для 2й команды: [http://igz.ilmeny.ac.ru/red\\_book/rast\\_pokritosemennie\\_orhidnie\\_venerin\\_bashmachok\\_nastoyashii\\_01.html](http://igz.ilmeny.ac.ru/red_book/rast_pokritosemennie_orhidnie_venerin_bashmachok_nastoyashii_01.html)

Для 3й команды: [http://igz.ilmeny.ac.ru/red\\_book/rast\\_pokritosemennie\\_orhidnie\\_palchatokorennik\\_russova\\_01.html](http://igz.ilmeny.ac.ru/red_book/rast_pokritosemennie_orhidnie_palchatokorennik_russova_01.html)

Для 4-й команды: [http://igz.ilmeny.ac.ru/red\\_book/rast\\_pokritosemennie\\_pionovie\\_pion\\_uklonyaiushiisya\\_01.html](http://igz.ilmeny.ac.ru/red_book/rast_pokritosemennie_pionovie_pion_uklonyaiushiisya_01.html)

Ведущий образовательного квеста раздает задания и форму для ответов, образцы которых приведены нами ниже.

### Форма для ответов

<p>Озера</p>  <p><small>Copyright HomeMade Products.com</small></p>	
<p>Реки</p>  <p><small>© 2004 Allcom</small></p>	

<p>Города</p> 	
<p>Деревни и села</p> 	
<p>Горы</p> 	
<p>Парки, памятники природы, заповедники</p> 	

Нарисуйте растение, обратите внимание на форму цветка, листьев, корней.

Ответьте на вопросы. За каждый ответ, получите по 1 медальона. Схематично изобразите на путевых заметках.

1. Где встречается это растение в Челябинской области, укажите озера, города и села, реки. Схематично изобразите в путевых заметках.

2. Как размножается это растение?
3. Где это растение произрастает?
4. Что является причинами исчезновения (лимитирующие факторы)?
5. В каких заповедниках (парках охраняется)?

Рассматриваем карту Челябинской области и находим места, где встречаются растения, прокладываем маршрут.

После выполнения этого задания команды представляют свои записи в путевых заметках и получают третью подсказку о месте нахождения части легенды.

В результате этапов участники команд получают по 3 подсказки – навигатора, где находятся части легенды.

На этом занятии выдаем медальоны с изображением малахита .

Участники, используя подсказки-навигаторы, находят все кусочки свитка с легендой. Каждая команда читает по очереди свою часть. Хранитель легенд отдает часть ключа

Вопросы бонусы для команд: «Что такое «урман?»», «Чем прославилось оз. Чебаркуль на весь мир?»»

Рассматриваем карту Челябинской и находим, где находится оз. Чебаркуль, прокладываем маршрут с помощью ресурсов интернета.

Режим доступа: <https://www.google.ru/maps;>

<http://1maps.ru/chelyabinskaya-oblast/> – Карта Челябинской области

[https://yandex.ru/maps/?source=wizgeo&utm\\_source=serp&utm\\_medium=maps-desktop&ll=59.820992%2C55.130334&z=14](https://yandex.ru/maps/?source=wizgeo&utm_source=serp&utm_medium=maps-desktop&ll=59.820992%2C55.130334&z=14) – Карта Челябинской области.

Дети сравнивают время в пути на машине, пешком.

Просмотр презентации к занятию 2: «Чебаркуль».

Хранитель легенд: «Давайте вспомним, что сегодня интересного вы узнали. Хотели ли вы еще узнать про какие-нибудь озера или растения в нашем крае?»

Предлагаем членам команд изобразить в путевых листах то, что для себя нового и интересного они узнали. Летописцы заполняют бортовой журнал. Представители от каждой команды представляют свои рисунки, комментируют их.

Оформляем выставку с рисунками.

Рефлексия. Вам понравилось занятие? Что бы вам хотелось изменить?

Какую особенность озера раскрывает легенда?

---

## 33 Конспекты уроков с использованием приемов образовательного квеста

---

### **Конспект образовательного квеста**

Тема: «Площадь прямоугольника».

Цель: закрепление умения вычислять площадь прямоугольника.

Оборудование: маршрутные листы, конверты с заданиями 4 шт., квадрат со стороной 1 см., метровая лента 4 шт., рулетка 4 шт., листы командам для записи результата.

Продолжительность: 40 минут

Легенда: Ребята, сегодня обычный урок нам придется отложить, а вот почему! В классе нужно было поменять линолеум, но документы с размерами потерялись, поэтому нас попросили измерить площадь нашего классного кабинета. Вы должны будете самостоятельно вычислить площадь.

Станции:

1. Прямоугольники вокруг нас.
2. Кто точнее.
3. Площадь класса.

### Ход урока

Класс делится на 4 команды по жетонам, выбирают капитанов. Учитель вручает каждой команде конверт с заданием.

1. «Прямоугольники вокруг нас»

В конвертах находятся разрезанные картинки с изображением прямоугольных предметов (шкаф, парта, стеклопакет, эн-



циклопедия) На обратной стороне которых краткое описание старинных меры измерения: фут, аршин, сажень, локоть.

## 2. «Кто точнее»

Каждая команда измеряет кабинет тем старинным методом, который попался в конверте и записывает себе результат. После того, как команда измерила площадь, приступает к следующему этапу.

## 3. «Площадь класса»

Учитель выдает каждой команде рулетку и сантиметровую ленту и просит еще раз измерить длину и ширину кабинета в метрах. Далее предлагается перевести результаты из старинных мер в метры.

Затем данные, которые получились, сравниваются с данными в документации в школе и определяется точность всех команд.

Рефлексия.

## Конспект образовательного квеста

### Тема: «Приемы письменных вычислений»

Цель и задачи: развивать умение применять полученные знания, умения и навыки при выполнении нестандартных заданий, формировать познавательный интерес к математике.

Продолжительность: 1 урок

Оборудование: маршрутные листы, конверты с примерами для 2 команд, слайд с геометрическими фигурами, жетоны из картона.

Легенда: Сегодня мы отправляемся в путешествие по океану математики. В нашем плавании могут встретиться разные препятствия, но мы справимся с ними при помощи наших знаний и умений.

Станции:

1. Бухта Считалия.
2. Остров Геометрии.

3. Шторм Алгебра.

4. Море логики.

### Ход урока

1. Бухта «Считалия»

Мы начинаем свое плавание в бухте «Считалии».

Но сначала мы должны разбиться на команды. Давайте выберем 2 капитанов, которые поведут нас в плавание. Капитаны набирают себе команды в количестве 14 человек.

Чтобы проверить, исправны ли корабли и готовы ли к испытаниям экипажи, необходимо разгадать шифровку. Для этого нужно выполнить задания в конвертах – решить примеры и расставить буквы в соответствии с ответами.

Капитаны получите шифровки. Конверты вскрываем по команде.

Команда, выполнившая задание первой получает три жетона, вторая – один жетон.

$(44+28):9$  (Б)  $600:10 \times 3:18$  (Б)

$90-32:4$  (Н)  $(76-40):18 \times 8$  (А)

$(80-35):15$  (И)

$650:5 \times 4:10$  (Т)

$27 \times 4-38$  (К)

$280 \times 2:80 \times 12$  (Ч)

$20 \times 9:30$  (Д)

$100-72:9 \times 11$  (Е)

$75:3 \times 2-18$  (О)

$15 \times (16-9):3$  (Ю)

$800:100 \times 9:3$  (Л)

52,32 32,82 10,24,3,82 52,32 32,82 70,24,3,82 82,32,84,8,35

82,16 82,12,10,12 32,6,3,82.

Ответ: то он блин, то он клин, ночью на небе один.

Ребята, как видите, шифровка не простая, внутри еще одно препятствие. Нам надо отгадать эту загадку.

(Месяц)

Теперь месяц освещает нам путь, и мы можем отправляться в плавание.

## 2. «Остров Геометрии»

Перед нами лежит остров Геометрии. Необходимо высадиться на него и пополнить запасы пресной воды, но наша шлюпка во время плавания получила повреждения. Ее необходимо починить – поставить заплатки.

Каждая команда получает листы с геометрическими фигурами, нужно вычислить их площадь. И тогда мы узнаем, какого размера нужно поставить заплатки.

## 3. «Шторм Алгебра»

Мы пополнили запасы воды и плывем дальше. Но похоже, теперь на нас надвигается шторм. Чтобы вывести корабли из шторма нужно высчитать курс.

## 4. «Море логики»

Обратный путь домой школьникам преграждает опасное море. Чтобы преодолеть это препятствие, обучающимся необходимо проявить смекалку, терпение и упорство. В этом им поможет задача. Опасное море отступить позволит нам вернуться домой, если мы узнаем, где хранит пират магические книги. В них есть заклинания, которые откроют путь домой и помогут переплыть это море.

Пират разложил свои сокровища в три сундука разного цвета, стоящие у стены: в один – драгоценные камни, в другой – золотые монеты, в третий – магические книги. Старый морской волк помнит, что красный сундук находится правее, чем сундук с камнями, и что сундук с книгами стоит правее красного сундука. В каком сундуке лежат книги, если зеленый сундук стоит левее синего, а зеленый и синий сундуки крайние.

Команды должны решить эту задачу на скорость.

Команда, выполнившая задание первой получает три жетона, команда, ставшая второй – один жетон.

Рефлексия.

---

## 3.4 *Использование квестов во внеурочной деятельности в начальной школе*

---

Во внеурочной деятельности квесты в начальной школе используются довольно широко: при организации предметных недель, проведении классных часов, экскурсий. В образовательных организациях можно встретить программы внеурочной деятельности на учебный год и др.

В качестве примера мы решили привести план предметной недели по окружающему миру в начальных классах (1-4 классы).

Задания для каждого класса подбираются в соответствии с возрастом. Среди учеников каждого класса выбираются капитаны, которым раздаются оценочные листы и путевые карты (листы). В оценочных листах после каждого выполненного задания будут выставляться баллы. Подсчет баллов производится в последний день недели. Путевые листы указывают маршрут класса на всю неделю. Тематический план экологической недели мы представили в таблице 4.

Предметная неделя по русскому языку может строиться в форме путешествия в «Страну грамматики». Вместо маршрутных листов детям выдается карта. Каждое пройденное испытание оценивается словом из высказывания о русском языке. После выполнения последнего задания дети должны были сложить из собранных ими слов свою фразу.

Раздел «Русские баснописцы. Творчество И.А. Крылова»,

Класс делится на три группы. Каждой даются определенные басни писателя. Внутри группы дети распределяют роли

(художники, языковеды, литераторы). После прочтения произведений, участники выполняют свои задания:

– художники соотносят иллюстрации произведения с отрывком, рисуют обложки; составляют картинный план произведения;

– языковеды находят неизвестные слова, объясняют их значение или соотносят с уже данными, составляют словарь, кроссворд по басне, подбирают пословицы и устойчивые выражения с этими словами;

– литераторы определяют мораль басни, устанавливают, какой персонаж говорил те или иные слова, дают определения литературным терминам.

Таблица 4. План тематической недели

День недели / название этапа	Содержание
1 день «Знатоки леса»	Открытие предметной недели. Игра – старт. Знакомство с планом мероприятий и правилами игры. Викторина.
2 день «Загадки природы»	Разгадывание кроссвордов, ребусов, загадок
3 день «Следопыты»	Составление пословиц о природе из зашифрованных заданий, разгадывание шарад, работа с иллюстрациями.
4 день «Друзья природы»	Конкурс рисунков и плакатов на экологическую тему
5 день «Как прекрасен этот мир»	Выступление агитбригад (домашнее задание), подсчет баллов, определение победителей. Награждение.

Задания для групп могут быть представлены в виде теста или викторины.

Конечным итогом становится обсуждение получившихся результатов, обмен мнениями и инсценировка понравившейся басни.

---

## *Задания для студентов*

---

### Задание 1.

Образовательные технологии – это система деятельности педагога и учащихся в образовательном процессе, построенная на конкретной идее в соответствии с определенными принципами организации и взаимосвязи целей, содержания, методов (Н. В. Бордовская). Является ли понятие образовательные технологии синонимом к понятию технологии обучения. Аргументируйте своё мнение.

### Задание 2.

Проанализируйте ФГОС начального общего образования на предмет отражения требований, связанных с формированием личностных УУД обучающихся в портрете выпускника. Какие современные образовательные технологии в наибольшей степени влияют на достижение школьниками этих результатов. Аргументируйте свое мнение.

### Задание 3.

При любой форме организации учебно-воспитательного процесса с обучающимися одним из обязательных этапов является рефлексия. В технологической карте образовательного квеста тоже выделен раздел – рефлексия. Выпишите определение рефлексии из психологического и педагогического словарей, познакомьтесь с различными классификациями. Подберите несколько вариантов проведения рефлексии к любому кон-

спекту образовательного квеста, представленных в данном пособии.

#### Задание 4.

Известно, что метод проектов был задуман как альтернатива классно-урочной системе. Почему современная педагогика вновь обращается к этой технологии. Ответ аргументируйте. Может ли быть использован данный метод при использовании образовательного квеста.

#### Задание 5.

Создайте кейс образовательных квестов для урочной деятельности в начальной школе.

#### Задание 6.

Создайте кейс образовательных квестов для внеурочной деятельности.



---

## ЗАКЛЮЧЕНИЕ

---

Учебно-методическое пособие представляет теоретическое описание и методическое сопровождение технологии образовательного квеста в начальном общем образовании и направлено на помощь студентам и учителям начальных классов в овладении профессиональными задачами, предъявляемыми к современному педагогу, выполнение профессионально – педагогических функций, которые нашли отражение как в новых образовательных стандартах для высшего педагогического образования, так и профессиональном стандарте педагога.

Мы предложили будущим учителям выполнить ряд заданий по теме, которая рассмотрена в пособии.

Свою работу мы хотим завершить словами К. Роджерс, который писал «...Путь, представленный нами, – это вызов. Он предполагает изменение нашего мышления, нашего способа бытия, наших отношений с учащимися. Он предполагает непростое принятие на себя обязательств демократического идеала. Всё это, в конечном счёте, сводится к вопросу, который мы должны задать индивидуально и все вместе – Осмелимся ли мы»

---

## Список литературы

---

1. Быховский, Я. С. Образовательные веб-квесты [Электронный ресурс]. – Режим доступа URL: [http://www.ito.edu.ru/1999/ III/1/30015.html](http://www.ito.edu.ru/1999/III/1/30015.html).

2. Василенко, А. В. [https://www.predmetnik.ru/ conference\\_ notes / 69](https://www.predmetnik.ru/conference_notes/69)

3. Дронова, М. В. Квест – одна из современных технологий обучения дошкольников в условиях ФГОС ДО [Электронный ресурс] / М. В. Дронова. Режим доступа URL: <https://nsportal.ru/detskii-sad/vospitatelnaya-rabota>

4. Егорченко, В. В. Технология квест как способ формирования активности и самостоятельности школьников. // Сборник статей международной научно-практической конференции «Проблема процесса саморазвития и самоорганизации в психологии и педагогике» (17 февраля 2018 г.). – Стерлитамак: АМИ, 2018. – С.100-102. – ISBN 978-5-907088-89-4 – Текст : непосредственный.

5. Игумнова Е. А. Квест-технология в образовании: учеб. Пособие / Е. А. Игумнова, И. В. Радецкая.– Чита : ЗабГУ – 2016. – 164 с. – ISBN 978-5-9293-1735-4 – Текст : непосредственный.

6. Игумнова, Е. А. Квест-технология в контексте требований ФГОС общего образования. [Электронный ресурс] / Е. А. Игумнова, И. В. Радецкая // Современные проблемы науки и образования. 2016. – Режим доступа URL: <https://science-education.ru/pdf/2016/6/25517.pdf>

7. Каравка, А. А. Урок-квест как педагогическая информационная технология и дидактическая игра, направленная на овладение определенными компетенциями [Электронный ресурс] / А. А. Каравка // Интернет-журнал «Мир науки» – Выпуск 3 (июль-

сентябрь)–2015.Режим доступа URL: <http://mir-nauki.com/PDF/45PDMN315.pdf>

8. Кичерова, М. Н. Образовательные квесты как креативная педагогическая технология для студентов нового поколения [Электронный ресурс] / М. Н. Кичерова, Г. З. Елфимова // Интернет-журнал «Мир науки» 2016, Том 4, номер 5 Режим доступа URL:<http://mir-nauki.com/PDF/28PDMN516.pdf>

9. Каравка, А. А. <http://mir-nauki.com/PDF/45PDMN315.pdf>

10. Купцова, О. В. Использование КВЕСТ – технологии в начальной школе [Электронный ресурс]Режим доступа – <https://docviewer.yandex.ru/>

11. Козлова, Н.А. Продуктивная деятельность как средство формирования познавательной активности младших школьников / Н.А. Козлова, Э. Ф. Вертякова С. Н. Фортыгина // Ученые записки университета им. П. Ф. Лесгафта. 2019. № 10 (176). С. 170-173.

12. Лечкина, Т. О. Технология «квест-проект» как инновационная форма воспитания // Наука и образование: новое время. 2015. – 1 (6). – С. 12-14

13. Малий, Е. Ю. Квест-игра – современные игровые технологии в ОУ [Электронный ресурс] / Е. Ю. Малий. Режим доступа URL: <https://multiurok.ru/files/priezientatsiia-k-sieminaru-praktikumukviestighr.html>

14. Технология образовательного квеста в начальной школе [Электронный ресурс]. Режим доступа: [b81c01a7ff099302e7186ddf948fa9aa](https://b81c01a7ff099302e7186ddf948fa9aa)

15. Овчаренко, И. А. Квест как современная педагогическая технология в дополнительном образовании [Электронный ресурс] / И. А. Овчаренко. Режим доступа URL: <https://infourok.ru/kvest-kak-sovremennaya->

16. Панькова, О. В. Квест-технология в образовании и воспитании. Роль квест-технологий [Электронный ресурс] / О. В. Панькова. Режим доступа URL: <http://fb.ru/article/248308/kvest-tehnologiya-v-obrazovanii-ivospitanii-rol-kvest-tehnologiy>

17. Полат Е. С., Бухаркина М. Ю., Моисеева М. В., Петров А. Е. Новые педагогические и информационные технологии в системе образования / Учеб. пособие для студ. пед. вузов и системы повыш. квалиф. пед. кадров / под ред. Е. С. Полат – М.: Издательский центр «Академия», 2001.

18. Педагогика: теории, системы, технологии: учебник для студ. высш. и сред. учеб. заведений / С. А. Смирнов, И. Б. Котова, Е. Н. Шиянов и др. ; под ред. С. А. Смирнова – 8-е изд., стер. – МОСКВА: Издательский центр «Академия», 2008. – 512 с

19. Петрищева, Л. П. Образовательные квесты как метод интерактивного обучения в современной школе [Текст] / Л. П. Петрищева, Е. Е. Попова // Тамбов на карте генеральной: социально-экономический, социокультурный, образовательный, духовно-нравственный аспекты развития региона. Сборник материалов Всероссийской научной конференции. Под общ. ред. В. Я. Никульшина. - Тамбов – 2016.- С. 295.

20. Работа в команде: особенности взаимодействия людей [Электронный ресурс]. – Режим доступа URL:[https:// hr-director.ru/article/67156-rabota-v-komande-osobennosti-18-m6](https://hr-director.ru/article/67156-rabota-v-komande-osobennosti-18-m6).

21. Сенченко, И. Н. Образовательные квесты : опыт проведения и научно-практический потенциал / И. Н. Сенченко // Гуманитарные и социальные науки. 2017.- № 6. -С. 293-299.

22. Сокол, И. Н. Классификация квестов [Электронный ресурс]. // Молодой ученый – № 6 (09) – 2014 г. – Режим доступа URL: <http://molodyvcheny.in.ua/files/journal/2014/6/89.pdf>

23. Федеральный государственный образовательный стандарт начального общего образования: текст с изм. и доп. на 2011 г. / Мино образования и науки Рос. Федерации. – Москва : Просвещение, 2011. – 33 с. – (Стандарты второго поколения).

24. Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ (ред. от 29.12.2017 г.) «Об образовании в Российской Федерации». – Москва : Омега-Л, 2013. – 144 с.

25. Щелина, Т. Т. Потенциал квеста как педагогической технологии формирования у подростков установки ведения здорового образа жизни [Текст] / Т. Т. Щелина, А. О. Чудакова // Молодой ученый. – 2014. – №21.1. – С. 146-149.

26. Щукина, Г. И. Активизация познавательной деятельности учащихся в учебном процессе / Г. И. Щукина. – Москва : Просвещение, 1979. – 160 с.

27. Щукина, Г. И. Педагогические проблемы формирования познавательных интересов учащихся / Г. И. Щукина. – Москва: Педагогика, 1988. – 208 с.

28. Шаматонова, Г. Л. Интернет-технологии в современном образовательном процессе: учебно-методическое пособие / Г. Л. Шаматонова, А. А. Власова, Ю. Н. Зарубина. – Ярославль : ЯрГУ, 2017. – 40 с.

29. Яковенко, А. В. Использование технологии Web-quest в языковом образовании [Электронный ресурс] / А. В. Яковенко. Режим доступа URL:[http://rusnauka.com/5\\_SWMN\\_2012/Pedagogica/1\\_100769.doc.html](http://rusnauka.com/5_SWMN_2012/Pedagogica/1_100769.doc.html)

*Учебное издание*

Наталья Александровна Козлова

ТЕХНОЛОГИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО КВЕСТА  
В НАЧАЛЬНОЙ ШКОЛЕ

Учебно-методическое пособие

Ответственный редактор

Е. Ю. Никитина

Компьютерная верстка

В. М. Жанко

План выпуска 2020г. Подписано в печать 12.12.2020.

Формат 60х90/16. Бумага для множительных аппаратов.

Печать на ризографе. Гарнитура TimesNewRoman.

Уч. –изд. л. 1,6, Усл.-печ.д. 3,14.

Тираж 500 экземпляров. Заказ №502.

Оригинал-макет изготовлен в Южно-Уральском научном центре

Российской академии образования.

454080 г. Челябинск, проспект Ленина, 69, к.502

Телефон: (351)216-56-65.

Отпечатано в типографии Южно-Уральского государственного

гуманитарно-педагогического университета

454080 г. Челябинск, проспект Ленина, 69.

Телефон: (351) 216-56-16

ISBN 978-5-907284-98-2

