



Образовательный Центр "Лучшее Решение"
www.лучшеерешение.рф www.lureshenie.ru www.высшийуровень.рф
www.лучшийпедагог.рф www.publ-online.ru www.t-obr.ru www.1-sept.ru

Квест-технологии в образовательной деятельности с детьми старшего дошкольного возраста

Авторы:

Дейнега Ольга Минжуровна

и Белкина Анжелика Анатольевна

МБДОУ "Детский сад "Рябинка"

г. Новый Уренгой

РЕАЛИЗАЦИЯ ПРОЕКТА:

Возраст детей: 5-7 лет.

Участники проекта: дети, родители, воспитатели.

Тип проекта: практико-ориентированный и познавательный.

Вид проекта: долгосрочный.

Длительность проекта: сентябрь – май.

Пояснительная записка

На этапе внедрения ФГОС ДО в систему дошкольного образования актуальной проблемой для педагогов становится поиск эффективных технологий взаимодействия участников образовательного процесса в соответствии с требованиями Стандарта. Построение образовательной деятельности происходит на основе индивидуальных особенностей каждого ребенка, при котором сам ребенок становится активным в выборе содержания своего образования, становится субъектом образовательного процесса.

В нашем учреждении образовательная деятельность осуществляется на основе «Примерной общеобразовательной программе дошкольного образования От рождения до школы» под редакцией Н. Е. Вераксы, Т. С. Комаровой, М. А. Васильевой (в соответствии с ФГОС ДО). Программа направлена на всестороннее развитие личности ребенка. Реализация целей и задач программы возможна только при целенаправленном влиянии педагога на ребенка.

Все мы знаем, что большинство современных дошкольников растет в мире компьютерной техники, электронных игрушек, гаджетов – это, накладывает определенный отпечаток на развитие личности ребенка, на формирование его психических особенностей. Педагогу порой сложно подобрать такие методы и технологии работы, которые бы соответствовали принципам и задачам Стандарта и в то же время были интересны детям.

В своей педагогической деятельности мы стараемся, идти в ногу со временем, поэтому при выборе эффективных форм взаимодействия с детьми, мы отталкиваемся в первую очередь от интересов, и предпочтений наших воспитанников. Один из принципов стандарта нам гласит: реализация программы осуществляется в формах, специфических для детей данной возрастной группы, прежде всего в форме игры, познавательно-исследовательской деятельности в форме творческой активности, обеспечивающей художественно эстетическое развитие.

У нас не раз возникал вопрос: «Как сделать так, чтобы ребенок, играя, развивался?»

Актуальность

Изучая методическую литературу, информацию в сети интернет мы натолкнулись на интересную идею – организация образовательной деятельности в виде игры – квест.

Проанализировав информационные источники, мы сделали несколько выводов:

1. Квест-технология в общеобразовательном процессе как понятие появилась относительно недавно. Важную роль в этом сыграли не только детские психологи, но и появившиеся много лет назад компьютерные игры жанра quest. Квест (от англ. Quest - «поиск, предмет поисков, поиск приключений») – это вид сюжета (литературного, компьютерного, игрового), в котором путешествие к намеченной цели проходит через преодоление ряда проблем, трудностей.
2. Квест – это игровая форма, с помощью которой дети полностью погружаются в происходящее, причем мотивация у ребенка сохраняется на протяжении всей игры.
3. Использование квестов позволяет уйти от традиционных форм обучения детей и значительно расширить рамки образовательного пространства.
4. Квест-технология направлена на развитие индивидуальности ребенка, его самостоятельности, инициативности, поисковой активности.

Новизна

Сегодня миссия дошкольного образования звучит как, создание условий развития ребенка, применяя наиболее эффективные методики и образовательные технологии. Одной из таких технологий и является Квест-игра. Эта технология дает педагогу возможность создать условия для развития всех видов детской деятельности. Форма проведения образовательной деятельности в виде игры-квеста нестандартна, интересна и увлекательна для детей.

Цель: Изучить и применить квест-технологию в работе с детьми дошкольного возраста в условиях реализации ФГОС ДО.

Задачи:

- Изучить историю возникновения «Квестов» как педагогической технологии.
- Изучить разнообразные виды квестов в работе с дошкольниками.
- Составить алгоритм организации и проведения квест-игры.
- Выстроить систему работы для детей старшего дошкольного возраста с применением квест-технологии.

Немного истории...

Впервые попытку перенести виртуальный компьютерный квест в реальность, предприняли в азиатских странах в 2007 году, вслед за ними его стали внедрять и в Европе, а

затем и в России (2013г.). Квесты чаще всего называют «бродилками», поскольку для достижения цели нужно ходить и что-то искать, решать какую-то головоломку в определенной ситуации для перехода на следующий этап. Квесты рассчитаны на широкую аудиторию всех возрастов:

- ✓ детские квесты;
- ✓ квесты для взрослых;
- ✓ квесты, для совместных игр взрослых и детей.

Проанализировав различные литературные источники по данной теме, мы отметили, что, как и любая педагогическая технология, квест имеет свою классификацию и принципы.

Классификация квестов

По форме проведения квесты бывают:

а) компьютерные – представляют собой интерактивную историю с главным героем; при этом важнейшими элементами игры является собственно повествование (сюжет) и обследование мира, а ключевую роль в игровом процессе играют решения головоломок и задач, требующих от игрока умственных усилий;

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

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

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

д) квесты на природе (улицах, парках ит.д.);

е) комбинированные.

По режиму проведения: в реальном режиме, в виртуальном режиме, в комбинированном режиме.

По сроку реализации квесты различают:

краткосрочные – цель: углубление знаний и их интеграция, рассчитаны на одно – три занятия;

долгосрочные – цель: углубление и преобразование знаний, рассчитаны на длительный срок.

По форме работы: групповые, индивидуальные.

По предметному содержанию: моно квест, межпредметный квест.

По структуре сюжетов различают: линейные, штурмовые, кольцевые.

По информационно образовательной среде традиционная образовательная среда, виртуальная образовательная среда.

По доминирующей деятельности воспитанников: исследовательский квест, информационный квест, творческий квест, поисковый квест, игровой квест.

Принципы построения квестов для детей дошкольного возраста

1. **Принцип навигации.** Педагог выступает как координатор процесса образования, направляет детей на правильное решение, но окончательные выводы дети делают самостоятельно. Задача педагога: мотивировать ребёнка на самостоятельный поиск информации.
2. **Принцип доступности заданий.** Задания соответствуют возрасту и индивидуальным особенностям дошкольников.
3. **Принцип системности.** Задания логически связаны друг с другом, а также с заданиями ранее пройденных квестов.
4. **Принцип эмоциональной окрашенности заданий.** Методические и образовательные задачи спрятаны за игровыми приёмами.
5. **Принцип интеграции.** Использование разных видов детской деятельности и интеграция образовательных областей при проведении квестов.
6. **Принцип разумности по времени.** Квесты в дошкольном возрасте могут быть краткосрочными, а могут носить длительный характер, когда на прохождение заданий уходит несколько дней.
7. **Принцип добровольности образовательных действий ребёнка.** Педагогу необходимо выстроить так образовательный процесс, чтобы мотивировать ребёнка настолько и в такой степени, которая позволит ему выполнять наши просьбы (задания) добровольно. Для этого задания должны быть интересны дошкольникам.
8. **Принцип присутствия выбора.** Иногда педагогу очень важно, чтобы ребёнок что-то сделал, тогда нужно это преподнести так, чтобы ребёнок воспринял задание, как результат собственного желания, ему надо дать огромный выбор средств – яркий способ формирования «иллюзии добровольности».
9. **Принцип присутствия импровизационной составляющей.** Не всегда дети чётко должны выполнять задания, которые даёт педагог, очень хорошо, что что-то вдруг пошло не так и именно в непредсказуемой ситуации происходит развитие самого педагога. Педагог на протяжении всего поиска может с лёгкостью менять, добавлять или убирать задания. Очень важна естественность происходящего в проведении квестов. Когда педагог очень жёстко выстраивает ход квеста, и он становится чётко структурным, естественность восприятия ребёнка нарушается, он попадает в рамки, а рамки противоречат свободе выбора, экспромту, спонтанности. Это игра, а когда

педагог смотрит на часы, игра перестаёт быть игрой. Оптимальное разнообразие непредсказуемости, эмоциональной позитивной окраски, не прогнозируемости того, что будет, всё это, безусловно, будет сильно влиять на появление и удержание детской мотивации.

10. Принцип «Шехерезады». Непрерывность проведения квеста по времени. Отсутствие необходимости в завершении квеста. Квест-игра медленно переходит в сюжетно-ролевую игру. Тематика квеста может быть использована в течение всего дня, недели, как сказка Шехерезады. Тогда чувство ожидания продолжения будет держать ребёнка в эмоциональном позитиве в течение определённого времени, а желание узнать ответы на интересующие вопросы приведёт к самостоятельному поиску информации.

Причем принципы данной технологии соответствуют принципам ФГОС ДО, что, подчеркивает значимость и актуальность данной технологии для применения в организации образовательной деятельности с детьми дошкольного возраста. При подготовке и организации квест – игры необходимо четко соблюдать структуру построения квеста. Алгоритм организации и проведения квест – игры это своего рода сценарий, который должен быть понятным, детальным, продуманным до мелочей.

Структура квеста:

1. Введение – ясное вступление, где чётко описаны главные роли участников и сценарий квеста, предварительный план работы, обзор всего квеста.
2. Задание, которое понятно, интересно и выполнимо детьми. Чётко определён игровой результат самостоятельной работы (задана серия вопросов, на которые нужно найти ответы; проговорена проблема, которую нужно решить).
3. Ресурсы – список информационных ресурсов (в электронном виде, в бумажном виде) необходимых для выполнения заданий.
4. Процесс работы – описание процедуры работы, которую необходимо выполнить каждому участнику квеста при самостоятельном выполнении задания (этапы).
5. Оценка – описание критериев и параметров оценки выполнения заданий. Критерии оценки зависят от типа образовательных задач, которые решаются в квесте.
6. Заключение – раздел, где суммируется опыт, который будет получен участниками при выполнении работы над квестом.

Алгоритм организации и проведения квест-игры:

1. Провести мониторинг потребностей воспитанников и своих педагогических возможностей. Что нужно и актуально сейчас детям? Какие темы? Есть ли у меня профессиональные и личностные ресурсы для данной работы?

2. Описать целевую группу программы
 - Кто, какой, какие они - дети моей группы?
3. Сформулировать проблему
 - Чего сейчас не хватает данной группе, что они не умеют, не знают?
4. Определить цель игры.
 - Ради чего проводится игра? Какого результата мы хотим достичь?
5. Определить задачи - шаги, позволяющие достичь цели
 - Как и за счет чего цель будет достигнута?
6. Создать тематический план
 - Какие темы, формы работы, техники мы используем для реализации каждой задачи?Сколько потребуется времени на проработку каждой темы
7. Разработать сценарий, выбрать место проведения игры
 - В какой последовательности, с учетом логики тренинга, групповой динамики и времени проведения, будут расположены выбранные формы работы?
8. Определиться с материалами и условиями, подготовить дидактические и раздаточные материалы, реквизиты для игры.
9. Назначить дату, заинтересовать участников игры.
10. Проведение игры.
11. Обобщение и презентация результатов игры (рассказ, коллаж, газета, информационный листок и пр.)
12. Провести анализ полученных результатов (слабые, сильные стороны, возможности и угрозы).

Квест – игра имеет ряд особенностей:

- Образовательная задача осуществляется через игровую деятельность и носит поисковый характер;
- Целенаправленно мотивируется эмоциональная и интеллектуальная активности ребёнка;
- Образовательный процесс может быть организован в форме обучающей игры, творческой деятельности, познавательной и поисковой деятельности детей; может быть как индивидуальным, так и коллективным;
- Роль педагога-наставника в квест-игре организационная, т.е. педагог определяет цели квеста, составляет сюжетную линию игры, оценивает процесс деятельности детей и конечный результат, организует поисково-исследовательскую образовательную деятельность.

При организации квест-игры для дошкольников необходимо соблюдать следующие условия:

- безопасность для участников,
- задания и вопросы должны соответствовать возрасту игроков,
- оригинальность,
- логичность,
- целостность,
- подчинённость определённому сюжету
- создание атмосферы игрового пространства.

Квест - игра требует хорошо продуманной РППС, поскольку необходимо учитывать, что это пространство, которое дает детям возможность экспериментировать, фантазировать, творить. Создание среды - первый шаг к достижению поставленной цели.

Стратегия реализуемых мероприятий

ТЕМА МЕРОПРИЯТИЯ	ФОРМА ПРОВЕДЕНИЯ	УЧАСТНИКИ	СРОКИ
Работа с литературой и с интернет источниками		Педагоги	Сентябрь
Диагностика развития регулятивных действий	Диагностика	Педагоги Воспитанники	Октябрь
«Причуды осени»	Квест - игра	Педагоги Воспитанники	Ноябрь
«Использование квест-технологий в организации образовательной деятельности в ДОУ»	Мастер-класс для педагогов	Педагоги	Декабрь
«В поисках пиратских сокровищ» (зимний период)	Квест - игра	Педагоги Воспитанники	Январь
«Загадки Тетушки-Непогодушки»	Квест - игра	Педагоги Воспитанники	Февраль
«Навстречу весне»	Квест - игра	Педагоги Воспитанники	Март

«В здоровом теле, здоровый дух»	Квест - игра	Педагоги Воспитанники	Апрель
Создание картотеки квест – игр «Квест – современная игровая технология обучения дошкольников ФГОС»	Показ презентации	Педагоги Воспитанники	Май

Свою практическую деятельность по реализации квест-технологии мы начали с изучения потребностей воспитанников. Чтобы понять, что интересно детям и о чем они хотят узнать. Затем был составлен план мероприятий проведения образовательной деятельности в форме квест –игры. За 2019-2020 уч. год мы разработали и реализовала 6 игр: «Причуды осени», «В поисках пиратских сокровищ (зимний период)», «Загадки Тетушки-Непогодушки», «В здоровом теле, здоровый дух» «В здоровом теле, здоровый дух», «Навстречу Весне».

Первая квест - игра у нас состоялась в осенний период. На память о нашей первой игре мы с ребятами создали красочный фото альбом, с самыми яркими событиями прошедшей игры.

В начале зимы, просматривая осенний фотоальбом, ребята вспоминали самые интересные моменты, делились впечатлениями, и вновь захотели еще раз побывать в роли искателей, но уже совершить путешествие по снежным просторам. Так появился еще один квест, который получил название: «В поисках сокровищ в зимний период». Это приключенческая игра, где необходимо было выполнять различные задания, для продвижения к цели. Погружение в атмосферу приключения было бы неполным без неожиданных встреч с различными героями, животными и пр. Для этого была организована соответствующая предметно-развивающая среда. С успехом преодолевая каждое испытание, дети двигались к цели, проявляя находчивость, смекалку, сообразительность, активно взаимодействовали друг с другом и взрослыми.

Дошколята отлично справились с финальным испытанием, проявляя взаимодействие в команде и взаимовыручку.

Анализ результатов.

Для выявления эффективности применения квест-технологии мы провели диагностику развития регулятивных действий. Мы сделали акцент на данном виде УУД, т.к. именно от правильной организации зависит повышение мотивации воспитанников в различных видах деятельности, а в дальнейшем успешность социализации в обществе.

При анализе диагностического материала мы особо выделили критерий «умение участвовать в обсуждении». Так как этот критерий подразумевает умение ребенка слышать и слушать

друг друга, разумно и доброжелательно возражать взрослым, умение отстаивать свою позицию. Для нас это было важно и с точки зрения межличностных отношений между воспитанниками, поскольку в группе есть значительное количество детей, которые занимают лидерские позиции среди детского коллектива. Поэтому взаимоотношения среди детей не всегда складываются легко и гармонично. С применением новой технологии у нас появилась еще одна возможность дать каждому ребенку почувствовать себя успешным, раскрыть его способности, таланты и в то же время это помогло сплочению детского коллектива. Ребята в нашей группе стали чаще замечать достижения других воспитанников, при выборе игры могут бесконфликтно распределить роли, например, используя считалку.

Главное преимущество квест-технологии в том, что такая форма организации образовательной деятельности помогает педагогам строить свою работу в соответствии с принципами и задачами ФГОС ДО.

Технология способствует созданию условий развития ребенка для позитивной социализации, личностного развития, развития инициативы и творческих способностей на основе сотрудничества со взрослыми и сверстниками и соответствующим возрасту видам деятельности. Очень надемся, что наш опыт пригодится педагогическим коллективам для создания интересных и познавательных квестов.

Диагностика развития регулятивных действий.

Функции УУД

- Личностные УУД определяют мотивационную ориентацию.
- Коммуникативные обеспечивают социальную компетентность.
- Познавательные связаны с решением проблемы
- Регулятивные обеспечивают организацию собственной деятельности.

Для оценки предпосылок регулятивных ууд (это понимание инструкции, соблюдение правил, произвольное поведение) мы использовали методику «Рисование по точкам» (Венгер А.Л.)

Регулятивные универсальные учебные действия - это умение учиться и способность к организации своей деятельности (планирование, контроль, самооценка); формирование целеустремленности и настойчивости в достижении целей, жизненного оптимизма, готовности к преодолению трудностей:

- способность принимать, сохранять цели и следовать им в учебной деятельности;
- умение действовать по плану и планировать свою деятельность;
- сохранять цель;
- действовать по образцу и заданному правилу;

- видеть указанную ошибку и исправлять ее;
- контролировать свою деятельность;
- понимает оценку взрослого и сверстника;
- умение взаимодействовать с взрослыми и со сверстниками в учебной деятельности;
- целеустремленность и настойчивость в достижении целей;
- готовность к преодолению трудностей, формирование установки на поиск способов разрешения трудностей (стратегия овладения);
- формирование основ оптимистического восприятия мира.

Регулятивные УУД

1. Целеполагание – умение сохранять заданную цель;
2. Планирование – умение планировать свое действие в соответствии с конкретной задачей.
3. Прогнозирование – умение видеть результат своей деятельности;
4. Контроль – умение контролировать свою деятельность
5. по результату деятельности и по процессу;
6. Коррекция – умение видеть указанную ошибку и исправлять ее по указанию взрослого;
7. Оценка – умение оценивать правильность выбранного действия или поступка, адекватно понимать оценку
8. взрослого и сверстника.

Регулятивные действия

Выкладывание узора из кубиков

Цель: выявление развития регулятивных действий при выполнении задания выкладывания узора по образцу.

Оцениваемые УУД: умение принимать и сохранять задачу воспроизведения образца, планировать свое действие в соответствии с особенностями образца, осуществлять контроль по результату и по процессу, оценивать правильность выполнения действия и вносить необходимые коррективы в исполнение; познавательные действия – умение осуществлять пространственный анализ и синтез.

Возраст: ступень дошкольного образования (6.5 – 7 лет).

Форма: индивидуальная работа

Задание: ребенку предлагается выложить фигуру по образцу с использованием 16 квадратов, каждая сторона которого может быть раскрашена в красный, белый и красно-белый (по диагонали квадрата) цвета, состоящую из 4 и 9 конструктивных элементов. Конструктивный элемент не совпадает с перцептивным элементом.

Критерии оценивания и уровни развития регулятивных действий:

Функциональный анализ направлен на оценивание ориентировочной, контрольной и исполнительной части действия (П.Я. Гальперин, 2002):

Ориентировочная часть:

✓ наличие ориентировки (анализирует ли ребенок образец, получаемый продукт, соотносит ли с образцом): 1 – отсутствует ориентация на образец; 2- соотнесение носит неорганизованный эпизодический характер, нет систематического соотнесения; 3 -началу выполнения действия предшествует тщательный анализ и соотнесение осуществляется на протяжении выполнения задания.

✓ характер ориентировки: 1 –развернутая с опорой на предмет; 2 – в отдельных частях развернута, в отдельных – свернута; 3 – свернутая ориентировка;

✓ хаотическая, 2 – ребенку не всегда удается организовать ориентировку; 3 – организованная;

✓ размер шага ориентировки: 1 - мелкий – 2 - пооперационный – 3 - блоками;

✓ предвосхищение:

✓ промежуточного результата: 1 – предвосхищения нет, 2 – в отдельных операциях, 3 – предвосхищение есть;

✓ конечного результата: 1–нет, 2–возникает к концу действия, 3 - есть;

✓ характер сотрудничества (со-регуляция действия в сотрудничестве со взрослым или самостоятельная ориентировка и планирование действия): 1 – сотрудничества нет, 2 – со-регуляция со взрослым, 3 – самостоятельная ориентировка и планирование.

✓ Исполнительная часть: степень произвольности: 1- хаотичные пробы и ошибки без учета и анализа результата и соотнесения с условиями выполнения действия, 2 – опора на план и средства, но не всегда адекватная, есть импульсивные реакции; 3 - произвольное выполнение действие в соответствии с планом.

✓ Контрольная часть: степень произвольности контроля: 1 – хаотичный, 2 – эпизодический, 3 - в соответствии с планом контроля;

✓ наличие средств контроля и характер их использования: 1 – средств контроля нет, 2 – средства есть, но не эффективны, 3 –средства есть, применяются адекватно;

✓ характер контроля: 1 – нет, 2 – развернутый, 3 – свернутый; 1- отсутствует, 2 – констатирующий, 3 – предвосхищающий.

Структурный анализ основан на следующих критериях:

Принятие задачи (адекватность принятие задачи как цели, данной в определенных условиях, сохранение задачи и отношение к ней): 1 – задача не принята, принята неадекватно; не сохранена; 2 – задача принята, сохранена, нет адекватной мотивации (интереса к заданию, желаниа выполнить), после безуспешных попыток ребенок теряет к ней интерес; 3 – задача принята, сохранена, вызывает интерес, мотивационно обеспечена.

план выполнения, регламентирующий пооперациональное выполнение действия в соотнесении с определенными условиями: 1 – нет планирования, 2 – план есть, но не совсем адекватен или не адекватно используется, 3 – план есть, адекватно используется:

контроль и коррекция: 1 – нет контроля и коррекции, контроль только по результату и ошибочен, 2 – есть адекватный контроль по результату, эпизодический предвосхищающий, коррекция запаздывающая, не всегда адекватная; 3 – адекватный контроль по результату, эпизодический по способу, коррекция иногда запаздывающая, но адекватная.

оценка (констатация достижения поставленной цели или меры приближения к ней и причин неудачи, отношение успеху и неудаче): 1 – оценка либо отсутствует, либо ошибочна; 2- оценивается только достижение /недостижение результата; причины не всегда называются, часто - неадекватно называются; 3 – адекватная оценка результата, эпизодически – меры приближения к цели, называются причины, но не всегда адекватно.

отношение к успеху и неудаче: 1 – парадоксальная реакция, либо реакция отсутствует; 2- адекватная на успех, неадекватная – на неудачу; 3 – адекватная на успех и неудачу.

Другим важным критерием сформированности регулятивной структуры деятельности и уровня ее произвольности является вид помощи, необходимый учащемуся для успешного выполнения действия.

Проба на внимание (поиск различий в изображениях)

Цель: выявление умения находить различия в объектах.

Оцениваемые УУД: регулятивное действие контроля; познавательное действие сравнения с установлением сходства и различий.

Возраст: дошкольная ступень (6.5 – 7 лет).

Форма и ситуация оценивания: индивидуальная работа с ребенком.

Предъявляются две сходные картинки, имеющие 5 различий. Ребенка просят найти и показать (назвать) различия между картинками.

Критерии оценивания:

Подсчитывается общее суммарное количество ошибок в заданиях. Ошибки – не замеченные в предъявляемом материале различия.

Умственное действие контроля, направленное на выявление различий в двух подобных изображениях, имеет следующий операциональный состав:

- ознакомление с общей структурой анализа объекта;
- определение направления движения по объекту;
- вычленение «единиц» анализа по направлению от самых крупных до «неделимых»;
- поочередное сравнение «единиц» объекта на подобных изображениях в обратном порядке – от «неделимых» до самых крупных.

Уровни сформированности контроля (внимания):

1 – ребенок не принимает задание, 2 – ребенок находит 1 – 3 различия; 3 – ребенок находит все различия.

Список литературы:

1. Быховский, Я.С. Что такое образовательный веб-квест?
2. Каравка А.А. Урок-квест как педагогическая информационная технология и дидактическая игра, направленная на овладение определёнными компетенциями // Мир науки. - 2015. - №3. - С. 20.
3. Комарова Т.С., Зацепина М.Б. «Интеграция в системе воспитательно-образовательной работы детского сада», Мозаика-Синтез Москва, 2010, стр.44.
4. Осяк С.А., Султанбекова С.С., Захарова Т.В., Яковлева Е.Н., Лобанова О.Б., Образовательный квест – современная интерактивная технология // Современные проблемы науки и образования. – 2015. – № 1-2.;
5. 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.
6. Сокол И.Н. Классификация квестов // Молодой ученый. – 2014. – №6 (09). – С.138-140.