

## КВЕСТ КАК СОВРЕМЕННАЯ ПЕДАГОГИЧЕСКАЯ ТЕХНОЛОГИЯ В ДОПОЛНИТЕЛЬНОМ ОБРАЗОВАНИИ

*Романов Артем Валерьевич,*

педагог-организатор Регионального модельного центра дополнительного образования детей Тульской области – структурного подразделения ГОУ ДО ТО «Областной эколого-биологический центр учащихся»

На современном этапе развития дополнительного образования в России появляются новые технологии и формы взаимодействия с детьми. Одной из таких технологий является квест.

Образовательный квест чаще всего пользуется популярностью у подростков благодаря неординарной организации образовательной деятельности и захватывающего сюжета.

Так что же такое «квест»? Откуда он пришел к нам? И что мы подразумеваем, когда говорим об образовательном квесте, о квест-технологии?

Если мы обратимся к словарю, то само понятие «квест» собственно и будет обозначать игру, поиски, которые требуют от игроков решения тех или иных умственных задач для преодоления препятствий и движения по сюжету, который может быть определен или же иметь множество исходов, где выбор будет зависеть от действий самого игрока.

Прародителями «реальных» квестов являются компьютерные игры, в которых игрокам приходилось решать головоломки, преодолевать препятствия, чтобы их компьютерный герой дошел до конца игры.

Образовательный **квест** – это совершенно новая форма обучающих и развлекательных программ, с помощью которой дети полностью погружаются в происходящее, получают заряд положительных эмоций и активно включаются в деятельность, ведь что может быть увлекательнее хорошей игры? Живой квест не только позволяет каждому участнику проявить свои знания, способности, но и способствует развитию коммуникационных взаимодействий между игроками, что стимулирует общение и служит хорошим способом сплотить играющих.

В квестах присутствует элемент соревновательности, а также эффект неожиданности (неожиданная встреча, таинственность, атмосфера, декорации). Они способствуют развитию аналитических способностей, развивают фантазию и творчество, т.к. участники могут дополнять живые квесты по ходу их прохождения. Использование квестов позволяет уйти от традиционных форм обучения детей и значительно расширить рамки образовательного пространства.

Для того, чтобы квест действительно был увлекательным и в тоже время, обучающим, чтобы задействовать всех участников и дать возможность каждому проявить себя, от педагога требуется высокий профессионализм как в плане подготовки такой игры, так и в ходе ее проведения.

Идей для квестов может быть много, но самое главное – грамотно все реализовать. Сценарий должен быть **понятным, детальным, продуманным до мелочей.**

При подготовке и организации образовательных квестов необходимо определить цели и задачи, которые ставит перед собой организатор, учитывая ту категорию участников (дети, родители), то пространство, где будет проходить игра и написать сценарий. Самое главное и, наверное, самое трудное, это заинтересовать участников.

Теперь перейдем к тому, что принято называть **мотивацией** в достижении поставленной цели. Все просто. **На финише должен быть приз!** Возможно, итогом работы ребят станет составление какой-то контрольной фразы или слова, которое и станет ключом для разгадки финальной задачи всего квеста.

Как и любая технология образовательный квест имеет свою структуру и все начинается конечно же с организационного момента. Сюда относится как правило

вступительное слово ведущего с целью переключения внимания детей на предстоящую деятельность, повышение интереса, создание соответствующего эмоционального настроя:

- деление детей на группы;
- обсуждение правил квеста;
- раздача карт и путеводителей, на которых представлен порядок прохождения зон.

В процессе игры игроки последовательно движутся по этапам (или станциям), решая различные задания (активные, логические, поисковые, творческие и пр.).

Прохождение каждого этапа позволяет команде игроков **перейти на следующий этап (уровень, станцию. Можно назвать как угодно).**

Но изюминка такой организации игровой деятельности состоит в том, что, выполнив одно задание, дети получают подсказку к выполнению следующего, что является эффективным средством повышения двигательной активности и мотивационной готовности к познанию и исследованию. Также в ходе выполнения заданий дети получают бонусы (фишки), но допускаются и штрафы.

#### **Виды квестов.**

При планировании и подготовки квеста немаловажную роль играет сам сюжет и то образовательное пространство где будет проходить игра. Будет ли это закрытое пространство или более широкое поле деятельности, сколько будет участников и организаторов, откуда будут стартовать участники, будут двигаться в определенной последовательности или самостоятельно выбирать маршрут. В зависимости от этого квесты можно условно разделить на три группы.

Для составления маршрута можно использовать **разные варианты:**

– **Маршрутный лист** (на нем могут быть просто написаны последовательно станции и где они расположены; а могут быть загадки, ребусы, зашифрованное слово, ответ на которые и будет то место, куда надо последовать);

– **«Волшебный клубок»** (на клубке ниток последовательно прикреплены записки с названием того места, куда надо отправиться. Постепенно разматывая клубок, дети перемещаются от станции к станции);

– Карта (схематическое изображение маршрута);

– **«Волшебный экран»** (планшет или ноутбук, где последовательно расположены фотографии тех мест, куда должны последовать участники);

– Участники могут узнавать о том, куда дальше идти после того, как выполняют задание на станции (от организатора; ответ на задание и есть название следующей станции; нужно найти спрятанную подсказку на определенной территории) и т.п.

Чаще всего педагоги используют в своей работе линейные квесты, где участники идут от одной точки по определенному маршруту и встречаются в другой точке, на конечной станции.

#### **Принципы организации квестов.**

Для того чтобы эффективно организовать детские квесты, следует придерживаться определенных принципов и условий:

- все игры и задания должны быть безопасными (не следует просить детей перепрыгнуть через костер или залезть на дерево); задачи, поставленные перед детьми, должны соответствовать возрасту участников и их индивидуальным особенностям;

в содержание сценария требуется внедрить разные виды деятельности, так как выполнять однообразные задания дети указанного возраста, согласно психолого-возрастным особенностям, не могут; задания необходимо продумать таким образом, чтобы они были последовательными, логически взаимосвязанными; игра может быть эмоционально окрашена с помощью декораций, музыкального сопровождения, костюмов, инвентаря; также следует продумать временные интервалы, во время которых дети смогут выполнить задание, но при этом не потеряют к нему интерес; роль педагога в игре — направлять детей, «наталкивать» на правильное решение, но окончательные выводы дети должны делать самостоятельно.

Квест, с его почти безграничными возможностями, оказывает неоценимую помощь педагогу, предоставляя возможность разнообразить образовательный процесс, сделать его необычным, запоминающимся, увлекательным, веселым, игровым. **Преимущество** данной технологии в том, что она не требует какой-то специальной подготовки воспитателей, покупки дополнительного оборудования или вложения денежных средств. Главное – огромное желание педагога заложить основы полноценной социально успешной личности в период обучения детей.

А теперь мне хотелось бы рассказать несколько слов о том, какие квесты проводятся в Региональном модельном центре дополнительного образования детей Тульской области. С 2018 года сотрудниками РМЦ проводится квест "Загадки земли тульской". Его автором-составителем является педагог-организатор Регионального модельного центра дополнительного образования детей Тульской области Романов Артем Валерьевич.

Главной особенностью данного квеста является то, что он разработан и проводится в двух вариантах: в формате образовательного веб-квеста и в формате практического занятия.

1) Web-quest "Загадки земли тульской" подразумевает под собой интерактивное занятие для детей. В переводе с английского web (веб) - сеть, паутина, а quest (квест), как уже говорилось выше – поиск. Образовательный веб-квест – Интернет-поиск, целью которого является обучение, то есть получение новых и закрепление имеющихся знаний, выработка навыков пользования сетью Интернет. Участниками образовательного веб-квеста «Загадки земли тульской» могут быть обучающиеся 7-9 классов и все, кого интересует история родного края.

Проверить свои знания и ответить на вопросы квеста можно по ссылке на сайте Регионального модельного центра дополнительного образования детей Тульской области.

2) Квест в формате практического занятия может проводиться в рамках школьного учреждения или практики на улице (например, школьный лагерь).

Главной целью данного квеста является обобщение и закрепление знаний обучающихся по истории Тульского края, развитие эрудиции, внимания, содействие воспитанию любви к малой родине, ее истории и культуре.

Данный квест ставит задачи формирования логического мышления обучающихся, приобщение детей к великим традициям и богатой истории своей малой родины, а также воспитание интереса к истории Тульского края.

Главным отличием данного формата квеста от интерактивного является то, что в практическом занятии могут принимать участие сразу несколько человек, обсуждать между собой вопросы и задания квеста, предлагать различные варианты ответов, искать общими усилиями правильный ответ. Интерактивный же веб-квест как правило дети проходят в одиночку на компьютере и главным плюсом такой формы является то, что ребенок может проверить свои силы, опираясь только лишь на собственные знания без участия в обсуждениях и подсказок.

Подводя небольшой итог, можно сделать вывод, что квест - технология, которая имеет четко поставленную дидактическую задачу, игровой замысел, обязательно имеет руководителя (наставника), четкие правила, и реализуется с целью повышения у детей уровня знаний и умений.

**Роль педагога-наставника** в квест-игре **организационная**, т.е. педагог определяет образовательные цели квеста, составляет сюжетную линию игры, оценивает процесс деятельности детей и конечный результат, организует поисково-исследовательскую образовательную деятельность.

**Основными критериями качества** квеста выступают его безопасность для участников, оригинальность, логичность, целостность, подчиненность определенному сюжету, а не только теме, создание атмосферы игрового пространства.

Квест – это игра, в которой задействуется одновременно и интеллект участников, их физические способности, воображение и творчество. Здесь необходимо проявить и

смекалку, и наблюдательность, и находчивость, и сообразительность, эта тренировка памяти и внимания, это развитие аналитических способностей и коммуникативных качеств. Участники учатся договариваться друг с другом, распределять обязанности, действовать вместе, переживать друг за друга, помогать. Все это способствует сплочению детского коллектива.

Также стоит отметить, что как современная педагогическая технология квест решает следующие задачи:

**Образовательные** - вовлечение каждого в активный познавательный процесс. Организация индивидуальной и групповой деятельности участников, выявление умений и способностей работать самостоятельно по теме.

**Развивающие** - развитие интереса к предмету деятельности, творческих способностей, воображения участников; формирование навыков исследовательской деятельности, умений самостоятельной работы с информацией; расширение кругозора, эрудиции, мотивации.

**Воспитательные** - воспитание личной ответственности за выполнение задания, воспитание уважения к культурным традициям, истории, здоровье сбережение.

Эта технология пользуется огромной популярностью у современных школьников и способна не только расширить кругозор обучающихся, но и позволяет активно применить на практике свои знания и умения, а также прививает желание к учебе в целом.

Использование квестов позволяет уйти от традиционных форм обучения детей и значительно расширить рамки образовательного пространства. В ходе квеста у детей происходит развитие по всем образовательным областям и реализуются разные виды деятельности: игровая, коммуникативная, познавательно-исследовательская, двигательная, изобразительная, музыкальная, восприятие художественной литературы и фольклора.

Квест-игры одно из интересных средств, направленных на самовоспитание и саморазвитие ребенка как личности творческой, физически здоровой, с активной познавательной позицией. Что и является основным требованием Федерального Государственного Стандарта.