

«Квест-календарь в воспитательном пространстве»

**Шибанова Татьяна
Гадыльзяновна, педагог
дополнительного образования
МБУДО «Д(Ю)Т»
Лысьвенского городского округа**

Любите ли Вы игру? Да, каждый из нас увлекался игрой, а возможно любит играть и сейчас! Кому-то нравится процесс, другим ощущение единства с командой, а третьи получают удовлетворение от заработанных баллов или побед.

Дискуссия о пользе и вреде игр, особенно компьютерных, не прекращается. Однако мы можем извлечь преимущества из игр и перенести их в образование. Этот метод называется геймификацией.

Современные дети свободно используют в быту и учебе информационные технологии. Поэтому, перед педагогами всегда стоит задача поиска новых видов и форм, чтобы быть «в ногу со временем» и не отставать от наших детей.

Наибольшей популярностью сейчас пользуются: интерактивная игра, мастер-класс, проектная деятельность, создание проблемных ситуаций, эксперимент и прочее. Эти интерактивные формы дают возможность каждому участнику проявить себя, продемонстрировать свои таланты, знания и умения на практике. Сочетание этих форм (как элементов единой системы) особенно актуально для квест-технологии.

Проходя квест, учащиеся учатся решать сложные проблемы, критически мыслить, самостоятельно принимать продуманные решения, брать на себя ответственность за их реализацию.

Обращение к квест - технологии обусловлено следующими факторами:

- Квест является популярной игровой формой и ее использование создает дополнительную мотивацию для участников по включению в деятельность.
- Квест, как универсальная игровая технология включает соревновательные механизмы, что также создает условия для более активного включения в игру, для повышения качества выполнения заданий.
- Квест позволяет за короткое время ненавязчиво вовлечь игроков в разнообразные виды детской деятельности.
- Квест дает возможность участникам через систему загадок, подсказок, помощи отслеживать собственное продвижение, осуществлять рефлексию деятельности.
- Квест – это командная игра, построенная на общении между игроками, и с большинством заданий просто не справиться без помощи всей команды.

Именно эти причины и факторы послужили поводом для проведения внеклассных мероприятий в форме квеста.

Значений слова Квест много (см. QR – код).

Квест – это вид сюжета (литературного, компьютерного, игрового), в котором путешествие к намеченной цели проходит через преодоление ряда трудностей.

Квест – это особый мир, где приключения и реальность соединяются.

Календарь - это система организации дней.

Квест-календарь – организация воспитательных мероприятий в форме квестов в зависимости от календарных событий.



В образовательных организациях квест-технологию можно использовать в разных вариантах:

1. Квест-игра в виде презентации, которая является элементом занятия.
2. Текстовый формат (создаются задания и распечатывается).
3. Интерактивный квест (используются интерактивные задания, флеш-анимация, видео, игровые обучающие платформы, использование QR-кода, инфографика и т.д.).
4. Веб-квест, где используются только интернет-ресурсы.
5. Ролевой (подвижный) квест (создаётся сюжетная линия, участники играют от лица определённых героев).
6. Квест-игра, нетрадиционные уроки (урок-путешествие, урок-расследование, урок-конференция, обобщающий урок-игра).

Я в своей работе при создании и проведении квестов объединяю разные варианты. Ведь главная цель всего мероприятия – повысить интерес к обучению и, конечно, к самой игре. Важно, чтобы мероприятие несло положительный эмоциональный настрой.

В ходе организации работы над квестами реализуются следующие задачи:

Образовательная:

- ✓ вовлечение каждого ребенка в активный творческий процесс,
- ✓ организация индивидуальной и групповой деятельности детей,
- ✓ выявление умений и способностей работать самостоятельно по теме.

Развивающая:

- ✓ развитие интереса к предмету, творческих способностей, воображения, поисковой активности, стремления к новизне;
- ✓ формирование навыков исследовательской деятельности, публичных выступлений, умений самостоятельной работы;
- ✓ расширение кругозора, эрудиции.

Воспитательная:

- ✓ воспитание толерантности,
- ✓ личной ответственности за выполнение работы.

Суть любого квеста состоит в поиске и решении определённых задач. Поэтому мы в своих квестах используем разнообразные задания: викторины, загадки, ребусы, паззлы, кроссворды, лабиринты, исполни песню, используя эмодзи, игры разной направленности, интеллектуальные викторины,



задания творческого характера, шифровки и т.д. А также задания с использованием платформ для создания интерактивных заданий:

<https://learningapps.org/>,

<https://interacty.me/ru>, <https://fliktop.com/>,
Удоба, QR-код, Квестодел, создание и использование видеофильмов, аудиозаписей.



В зависимости от сюжета квесты делятся на:

- Линейные. Каждое последующее задание открывается только после решения предыдущего.
- Штурмовые. Предполагают наличие главного задания. В рамках игры участникам даются подсказки, но ученики сами решают, каким способом будут выполнять основную задачу.
- Кольцевые. Похожи на линейные. Участники решают задачи последовательно. Отличие в том, что эта система замкнута в круг. В начале игры команды находятся в разных отправных точках, в конце это же место окажется финишем.

Структура образовательного квеста:

1. Вводная часть. Она содержит в себе сюжет игры, роли игроков.
2. Перечень заданий, который необходимо выполнить.
3. Правила игры и последовательность выполнения заданий. Бонусная система и штрафы.
4. Оценка деятельности участников, призы за участие и победу.

Принципы организации квестов:

- Доступность заданий – не должны быть чересчур сложны для ребёнка.

- Системность – задания должны быть логически связаны друг с другом.
- Эмоциональная окрашенность заданий. Методические задачи должны быть спрятаны за игровыми формами и приёмами.
- Разумность по времени. Необходимо рассчитать время на выполнение заданий таким образом, чтобы дети не устали и сохранили интерес.
- Использование разных видов детской деятельности во время прохождения квеста.
- Наличие видимого конечного результата и обратной связи.

По окончании квеста каждый игрок анализирует свою роль в нем, выявляет сильные и слабые стороны, чтобы понять, какие навыки необходимы для достижения лучшего результата.

В результате выполнения заданий квеста, обучающиеся узнают много нового, учатся работать с различными Интернет-сервисами. У них есть возможность проявить свои творческие способности. Но самое главное – они учатся общаться, обсуждать проблемы и находить общее решение.



Квест очень привлекательная для детей деятельность, позволяющая им самореализоваться.

Втакой игре ребенок чувствует себя свободным, самостоятельным, умным и иумелым, расширяет свой кругозор иобеспечивает внутренний эмоциональный комфорт.



Если вы хотите вместе с детьми окунуться в волшебный мир загадок и тайн, помочь им сделать новые открытия и получить позитивные эмоции от достижения поставленных задач, то, безусловно, квест – игра поможет осуществить задуманное с легкостью и заинтересованностью.

В жизни много разных путей и маршрутов. Квесты – это лишь один из них, но очень увлекательный и насыщенный. Открывайте для себя новые горизонты, ищите приключения, и пусть каждый ваш день будет похож на увлекательный квест, где главный герой – вы!

Список литературы:

1. Никифорова Н. Н., Макаренко Т. А. Применение квест-проектов в воспитательной работе в школе // Научно-методический электронный

журнал «Концепт». – 2015. – Т. 19. – С. 146–150. – URL: <http://e-koncept.ru/2015/95202.htm>.

2. Макаренко Т.А. Применение проектов в воспитательной работе со школьниками с целью формирования нравственных качеств. // Гуманитарное образование как императив развития гражданского общества. Сборник научно-методических материалов международного научно-образовательного форума СВФУ «Educationforward! – II» - Киров, 2014, С.514-518
3. Быховский Я. С. Образовательные веб-квесты // Материалы международной конференции "Информационные технологии в образовании. ИТО-99".
4. <http://www.io.nios.ru/articles2/114/2/rol-i-znachenie-kvest-tehnologiy-v-vozpitanii-i-obrazovanii?ysclid=ln07jhykcb803696506>
5. <https://solncesvet.ru/blog/materialy-k-urokam/obrazovatelnyj-kvest/?ysclid=ln07jf1r39157551591>
6. <https://urok.1sept.ru/articles/671383?ysclid=ln086exk7e681319080>
7. https://xn--j1ahfl.xn--p1ai/library/kvest_igra_kak_effektivnaya_pedagogicheskaya_tehn_131155.html?ysclid=ln06v4424145324961
8. <https://cyberleninka.ru/article/n/osobennosti-veb-kvesta-kak-igrovoy-tehnologii-obucheniya-v-usloviyah-tsifrovoy-shkoly/viewer>