

«ТЕХНОЛОГИЯ КВЕСТА В ПРАКТИКЕ ПЕДАГОГА ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ»»

Выполнила:
Спичкина А.О.,
ПДО МБУДО «ГЦДТТ им. В.П. Чкалова»»

- Квест (от англ. Quest - «поиск, предмет поисков, поиск приключений»)
- Квест - это приключение с сюжетом (литературным, игровым), в котором путешествие к намеченной цели проходит через преодоление ряда трудностей. Это командная игра, в которой задействованы не только выносливость и эрудиция, но и сообразительность, креативность и нестандартное мышление.

КВЕСТ, КАК УНИВЕРСАЛЬНАЯ ТЕХНОЛОГИЯ ПОЗВОЛЯЕТ

- за короткое время ненавязчиво вовлечь игроков в разнообразные виды деятельности;
- создает условия для более активного включения в игру, для повышения качества выполнения заданий;
- дает возможность участникам осуществлять рефлекссию деятельности.

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

- образовательные - вовлечение каждого в активный познавательный процесс, формирование самостоятельности, навыков исследовательской деятельности, расширение кругозора, эрудиции, усиление мотивации;
- развивающие - развитие интереса к предмету, творческих способностей, воображения, поисковой активности участников;
- воспитательные - воспитание личной ответственности за выполнение задания, воспитание доброжелательности, толерантности.

ТИПЫ КВЕСТОВ

В зависимости от сюжета, квесты могут быть

линейными (игра построена по цепочке:

выполнив одно задание, участники получают следующее и так доходят до конечной точки, т. е. ответ на вопрос служит ключом к следующему пункту назначения);

штурмовыми (игроки сразу получают основное задание с подсказками и сами решают, в какой последовательности они будут их выполнять)

кольцевыми (команды стартуют с разных точек, в которые потом и возвращаются.

- Существует множество возможностей для применения квест - технологий в дополнительном образовании. Это могут быть квесты, разработанные к традиционным праздникам или учебным занятиям, это может быть квест, в котором участвуют дети вместе с родителями. Но в любом случае, успешность данного мероприятия зависит от качества его подготовки.

- Квест начинается с объявления цели, связанной, как правило, с поиском какого-либо предмета или его отгадыванием. Общая игровая цель известна участникам с самого начала и определяет игровую «легенду», особенности и правила заданий. Независимо от того, заложен элемент соревнования в игру или нет, конечная игровая цель - общая для всех команд. Общая цель является главным «внутренним мотиватором программы».

- Для того чтобы направлять движение игроков, можно использовать разные варианты: выдать общий конверт, где описаны действия участников квеста, раздать задания всем по отдельности, в результате игроки станут обладателями лишь фрагмента информации. Все задания должны обязательно соответствовать возрасту детей. Даже если нам задание кажется легким, подсказка должна быть готова обязательно, чтобы в случае затруднения команда могла воспользоваться помощью и не потерять интерес к процессу или начать выполнять другое задание, что в случае линейного квеста может привести к сбою всего маршрута.

- В процессе квеста участники последовательно движутся по этапам, решая различные задания (связанные с физической активностью, логические, поисковые, творческие и пр.). Прохождение каждого этапа позволяет команде игроков перейти на следующий.

- В заключении хочется отметить, что квест-технология заслуженно пользуется огромной популярностью у педагогов и современных школьников. Дети с удовольствием участвуют в квестах, ждут их. Действуя в условной ситуации, ребенок чувствует себя свободным, самостоятельным, умным и умелым, что расширяет круг его представлений о мире и обеспечивает 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 поможет осуществить задуманное.