

# КВЕСТ КАК СОВРЕМЕННАЯ ПЕДАГОГИЧЕСКАЯ ТЕХНОЛОГИЯ В ДОПОЛНИТЕЛЬНОМ ОБРАЗОВАНИИ

**Заббарова Д.А.**

*Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования  
города Ульяновска «Центр детского технического творчества №1»*

Что же такое квест? В переводе с английского квест означает: поиск, приключение. Квест - это игра, во время которой участникам необходимо пройти препятствия для достижения определённой цели и преодоления препятствий. Таким образом обучающиеся учатся формулировать проблему, самостоятельно добывать новую информацию, думать и решать сложные задачи. Использование квест-технологий особенно актуально в настоящее время.

Квест- это головоломка, и людям приходилось разгадывать головоломки во все времена. Люди пытались отыскать клад, или верили, что можно найти сказочное дерево или предмет, которые могут принести счастье.

Образовательный квест-это педагогическая технология, которая включает в себя проблемные задания с элементами ролевой игры. Квесты можно использовать для работы с обучающимися, родителями, коллегами.

Квест-технологии в дополнительном образовании и воспитании детей начали использовать с 1995года. Нужно было заинтересовать ребёнка, создав процесс, подобный игре. Именно игры и стали отправной точкой, которая и послужила развитию такого направления в педагогике. И это позволило привлечь ещё большее количество детей, т.к. в настоящее время особенно подростки проводят очень много времени за компьютерными играми. В процессе работы обучающиеся не получают готовые задания, а сами занимаются поисковой деятельностью.

Педагоги всего мира стали использовать новую технологию как один из способов успешного использования Интернета на внеурочных занятиях, на уроках. В нашей стране эта технология только начинает своё распространение.

Квесты делятся на две группы по месту проведения: «живые» квесты в реальности и веб-квесты – с использованием ресурсов Интернет. По типам игры-квесты могут быть разнообразными: квесты-бродилки, квесты-проекты, квесты- головоломки и т.д.

При участии детей в квестах ставятся следующие цели:

- 1) образовательная - вовлечение каждого учащегося в познавательный процесс, организация индивидуальной и групповой деятельности обучающихся, выявление умений работать самостоятельно по данной теме;
- 2) развивающая - развитие творческих способностей обучающихся, умений самостоятельно работать с Интернет ресурсами, расширение кругозора;
- 3) воспитательная - воспитание личной ответственности за выполнение выбранной работы.

Педагогам трудно найти правильный подход к детям, т.к. их трудно удивить, заинтересовать. Эту проблему помогает решать как раз использование технологии «веб-квест». Веб-квест- это организация проектной деятельности обучающихся по любой теме с использованием ресурсов сети Интернет в учебном процессе и во внеурочной деятельности.

Веб-квесты включают в себя следующие части:

1) Введение. Этот этап содержит вопрос, над которым и будут размышлять обучающиеся.

2) Задание. Ставится цель, проблема и пути решения.

3) Процесс. Это описание хода работы, порядок выполнения.

4) Оценка. Данный раздел содержит критерии оценки выполненного задания.

5) Заключение. Подведение итогов и поощрение обучающихся.

6) Страницы для педагога. Необходимая информация для помощи другим педагогам.

Квест - это увлекательная игра не только для обучающихся, но и для взрослых для достижения определённой цели. Квесты могут проходить в закрытом и открытом пространстве: в комнате, в классе, на улице, на природе и т.д.

Из опыта работы: Игра «Знатоки птиц». Игра приурочена к Международному Дню птиц.

Основная цель: углубление знаний о перелётных и зимующих птицах, их жизнедеятельности. Воспитывать чувство любви к родной природе, бережное отношение к окружающей среде.

### **Как выбраться из комнаты?**

В комнате много мебели. Среди них спрятаны вещи, которые надо найти. Затем по описанию обучающиеся должны отгадать названия птиц, ответить на вопросы или выбрать правильный ответ. Прослушать аудиозапись с голосами птиц и угадать, какая птица поёт. Если обучающиеся ответили правильно, написали КОД, то они выберутся из комнаты и в финале ожидает их подарок или сюрприз. В подарок звучит мелодия «Утро в лесу».

Суть любого квеста состоит в поиске как можно большего количества целей. Для этого участникам игры приходится взаимодействовать друг с другом, анализировать имеющуюся информацию, использовать ловкость и все свои умения. Подобные задания заставляют ребенка думать, искать выход из сложной ситуации, а это, в свою очередь, развивает логику, сообразительность, общаться с другими участниками.

Принимая участие в квестах, ребенок открывает в себе новые способности и черты характера, получая при этом яркие эмоции и незабываемые впечатления.

В награду за выполненное задание в конце ждёт подарок или сюрприз. Игра - важнейшее средство воспитания обучающихся.

Принципы организации квестов:

1) игры и задания должны быть безопасными;

2) задания должны соответствовать возрасту участников и индивидуальным особенностям;

3) в содержании должны быть разные виды деятельности;

4) задания должны быть составлены последовательно;

5) обучающиеся должны знать, к чему они стремятся;

6) интервалы этапов должны быть продуманы;

7) роль педагога в игре - направлять обучающихся на правильное решение. Выводы должны сделать дети самостоятельно.

Веб-квест является одним из средств использования информационно-коммуникационных технологий.

Технология web-квест позволяет в полной мере реализовать наглядность, мультимедийность и интерактивность обучения.

Наглядность включает в себя различные виды демонстраций, презентаций, видео, показ графического материала в любом количестве.

Мультимедийность добавляет к традиционным методам обучения использование звуковых, видео-, анимационных эффектов.

Интерактивность помогает внедрять элементы личностно ориентированного обучения, предоставляет возможность обучающимся полнее раскрывать свои способности.

## **Список литературы**

1. Анализ технологии «web-квест» как новой педагогической модели обучения.  
[Электронный ресурс] – режим доступа:  
[https://knowledge.allbest.ru/pedagogics/2c0b65635b2ac79a4d53a88521306d27\\_0.html](https://knowledge.allbest.ru/pedagogics/2c0b65635b2ac79a4d53a88521306d27_0.html)
2. Быховский Я. С. Образовательные веб-квесты // Материалы международной конференции «Информационные технологии в образовании. ИТО-99».
3. Василенко А.В. Квест как педагогическая технология. История возникновения квест-технологии. Международный электронный педагогический журнал «Предметник». [Электронный ресурс] – режим доступа: [https://www.predmetnik.ru/conference\\_notes/69](https://www.predmetnik.ru/conference_notes/69)
4. Гусарова Е.Н. Современные педагогические технологии. – М., 2006. – 176 с.
5. Кудяева Н.Б. Учебный курс: Образовательная технология веб-квест.