Муниципальное бюджетное учреждение

дополнительного образования

Центр творчества «Радуга»

муниципального образования Тимашевский район



Подготовила педагог-организатор

Кучинская Е.Н.

Ст-ца Роговская, 2022

**Содержание**

|  |  |
| --- | --- |
| Наименование | Стр. |
| Аннотация | 3 |
| Квест-технология | 3 |
| Задачи приемов квест-игры | 4 |
| Виды квест-игр | 4 |
| Формы проведения квестов | 5 |
| Принципы организации квестов | 5 |
| Структура квест-игры | 6 |
| Заключение | 7 |
| Список литературы | 7 |
| Приложения | 8 |

**Аннотация**

Современное общество основано на коммуникации. От межличностных связей зависит карьера, досуг, семья — все самые важные сферы человека. Развитие навыка успешного и продуктивного общения – одна из важнейших целей дополнительного образования.  Ведь общаясь, ребенок не только учится вместе достигать намеченной задачи, но и получает обратную связь, которая формирует его представление о самом себе.

В настоящее время наблюдается рост интереса к интеллектуальному досугу, который помогает человеку усваивать знания и выполнять нестандартные задания, находя способы их решения. Поэтому можно утверждать, что квест - актуальная форма проведения мероприятий, способствующая воспитанию и развитию качеств личности, которые отвечают реалиям современного общества.

**Квест-технология**

**Интерактивная игра** — это активный метод обучения, который организует процесс социального взаимодействия, на основании которого у участников возникает некое «новое» знание, родившееся непосредственно в ходе этого процесса.

Иными словами, игры в интерактивном формате — это коллективная деятельность учащихся, которая проходит под контролем педагога и направлена на достижение поставленной цели, а в конечном итоге на познание окружающего мира. В задачу педагога входит подготовить детей к занятию, поставить перед ними цель и только чуть-чуть в случае необходимости направлять их в ходе игры.

Одна из таких универсальных игровых технологий — **квест-технология**, построенная на синтезе обучающих и развлекательных заданий, активизирующая соревновательные механизмы в психике ребёнка, самостоятельность действий и способствующая полному погружению в происходящее.

**Квест** – это командная игра (от английского guest - поиск, приключенческая игра). Это эффективное педагогическое средство, позволяющее комплексно решать разнообразные образовательные и развивающие задачи. Иными словами, квест — это цепочка заданий, связанная между собой какой-либо тематикой, общей целью, игры, в которых игроку необходимо искать различные предметы, находить им применение, разговаривать с различными персонажами в игре, решать головоломки и т. д. Разгадывая загадки, дети учатся взаимодействовать с ровесниками, принимать решения, использовать логику.

Квест-технологии в образовании и воспитании детей широко начали применяться с 1995 года, когда профессор университета Сан-Диего Берни Додж предложил использовать в процессе обучения некую поисковую систему, в которой предполагалось находить решение поставленной задачи с прохождением промежуточных стадий, на каждой из которых требовалось выполнить какое-то действие или найти ключ для выхода на следующий уровень.

**Задачи приемов квест - игры:**

- активизировать воспитанников;

- повышать познавательный интерес;

- помочь детям усвоить новые знания и закрепить ранее полученные;

- вызывать эмоциональный подъѐм;

- способствовать развитию творческих способностей;

-способствовать развитию мышления, связной речи;

-воспитывать чувство команды, взаимовыручки, умение договариваться;

- стимулировать инициативность и самостоятельность, исследовательскую и экспериментальную деятельность.

Через игру педагог помогает ребѐнку обрести необходимую мотивацию. Квест - игры одно из интересных средств, направленных на самовоспитание и саморазвитие ребенка как личности творческой, физически здоровой, с активной познавательной позицией.

Таким образом, детские квесты помогают педагогу реализовать следующие **задачи**:

- Образовательные - участники усваивают новые знания и закрепляют имеющиеся;

- Развивающие – в процессе игры у детей происходит повышение образовательной мотивации, развитие инициативы и самостоятельности, творческих способностей и индивидуальных положительных психологических качеств, формирование исследовательских навыков, самореализация детей;

- Воспитательные – формируются навыки взаимодействия со сверстниками, доброжелательность, взаимопомощь и другие.

**Виды квест - игр.**

***По числу участников:***

* Индивидуальные.
* Групповые.

***По структуре сюжета:***

1. **Линейные –**игра построена по цепочке; разгадав одно задание, участники получают следующее и так до тех пор, пока не пройдут весь маршрут;
2. **Штурмовые –** игроки получают основное задание и перечень точек с подсказками, но при этом самостоятельно выбирают пути решения задач;
3. **Кольцевые –** представляют собой тот же линейный квест, но замкнутый в круг, команды стартуют с разных точек, которые будут для них финишными.

***По способу проведения:***

* «Живые» квесты, которые проводятся, как правило, на определенной, специально подготовленной территории.
* Виртуальные, которые могут проводиться в одном помещении, для их прохождения достаточно наличия интернета. Достоинства веб-квеста – готовые шаблоны для работы, готовый список сайтов, повышение образовательной активности. Но есть и недостатки: доступ в Сеть и компьютерная грамотность.

***По продолжительности:***

* Краткосрочные
* Долгосрочные

**Формы проведения квестов:**

Квест-игра представляет собой синтез всех образовательных областей, так как во время выполнения заданий происходит практическое соединение всех видов деятельности:

- игровой;

- художественно-изобразительной;

- социально-коммуникативной;

- познавательно-исследовательской;

- театральной;

- музыкальной.

***Наиболее распространенные формы проведения квестов:***

* + соревнования,
  + проекты,
  + исследования,
  + эксперименты,
  + поиск «сокровищ»,
  + расследование происшествий,
  + путешествие,
  + приключения по мотивам художественных произведений.

**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;

• ни при каких обстоятельствах нельзя каким-либо образом унижать достоинство ребенка;

• в содержание сценария требуется внедрить разные виды деятельности, так как выполнять однообразные задания дети, согласно психолого-возрастным особенностям, не могут;

• задания необходимо продумать таким образом, чтобы они были последовательными, логически взаимосвязанными;

• игра должна быть эмоционально окрашена с помощью декораций, музыкального сопровождения, костюмов, инвентаря;

• участники должны четко представлять цель игры, к которой они стремятся (например, найти клад или спасти доброго персонажа от злого);

• следует продумать временные интервалы, во время которых дети смогут выполнить задание, но при этом не потеряют к нему интерес;

• роль педагога и родителей в игре — направлять детей, «наталкивать» на правильное решение, но окончательные выводы дети должны делать самостоятельно.

Исходя из самой сути квест-игры, становится ясно, что для продвижения по сюжету к намеченной цели необходимо выстроить**маршрут**. Какие варианты составления маршрута можно выбрать?

- Маршрутный лист (на нем могут быть просто написаны последовательно станции и где они расположены; а могут быть загадки, ребусы, зашифрованное слово, разгадав которые, мы определяем 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 компьютер, где последовательно расположены фотографии тех мест, куда должны последовать участники);

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

Расположение зон и маршрут каждой команды (если это соревнование команд) организуются таким образом, чтобы избежать их пересечения друг с другом.

**Структура квест-игры:**

1. Вводная часть, в которой объясняется сюжет игры, роли игроков.

2. Перечень заданий, которые необходимо выполнить.

3. Правила игры и последовательность выполнения заданий.

4. Оценка итогов игры, призы за участие и победу.

По окончании квеста каждый игрок должен проанализировать свою роль в нем, выявить собственные сильные и слабые стороны, понять, какие навыки необходимы для достижения лучшего результата.

***Примеры заданий для квеста:***

* «Кроссворд». Дети отгадывают задания, вписывают слова в клеточки и получают слово-подсказку.
* «Пазл». Собранная из частей картинка указывает дальнейший маршрут.
* «Лабиринт». Участникам необходимо проползти между натянутыми веревками или преодолеть тоннель.
* «Зеркало». Буквы слова располагаются в зеркальном отражении.
* «Кто лишний?». Детям предлагается несколько картинок. Их задача – определить лишнюю, которая и будет подсказок.

**Заключение**

Таким образом, квест – это современная технология, направленная на самовоспитание и саморазвитие ребёнка как личности творческой, инициативной, физически развитой, с активной познавательной позицией.

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

Можно надеяться, что, когда ребенок вырастет, он будет вести себя в своей учебной, а в дальнейшем и профессиональной деятельности так же, как он в детстве вел себя в игре: планировать, прогнозировать, добиваться поставленной цели.

**Список литературы:**

1. Иванович Т.А. Доклад «Технология квеста в практике педагога дополнительного образования». [Электронный ресурс]. - Режим доступа: <https://kopilkaurokov.ru/vneurochka/prochee/doklad_tekhnologiia_kvesta_v_praktike_pedagoga_dopolnitelnogo_obrazovaniia>

2 Квест-технология в образовании и воспитании. Роль квест- технологий. [Электронный ресурс]. - Режим доступа: <https://fb.ru/article/248308/kvest-tehnologiya-v-obrazovanii-i-vospitanii-rol-kvest-tehnologiy>

3. Образовательный квест – современная интерактивная технология.

[Электронный ресурс]: Режим доступа: <http://www.ruirina.ru/2017/09/ObrazovatelniKvest.htm>

4. Овчаренко И.А. Квест как современная педагогическая технология в дополнительном образовании. [Электронный ресурс]. - Режим доступа: <https://infourok.ru/kvest-kak-sovremennaya-pedagogicheskaya-tehnologiya-v-dopolnitelnom-obrazovanii-2642426.html>

5. Османова Л. Квест как современная педагогическая технология в дополнительном образовании. [Электронный ресурс]. - Режим доступа: <https://znanio.ru/media/statya_kvest_kak_sovremennaya_pedagogicheskaya_tehnologiya_v_dopolnitelnom_obrazovanii-361171>

**Приложение 1**

**Квест-игра «Искатели приключений»**

**Ведущая:** Добрый день, дорогие друзья! Мы рады приветствовать всех, кто любит приключения!

**Ведущий:**

Сегодня клад мы отправляемся искать.   
Вам много трудностей придётся испытать.

**Ведущая:** Сегодня мы с вами отправимся в джунгли, навстречу приключениям. Опасности будут подстерегать вас на каждом шагу: дикие животные, пираты, аборигены. Чтобы выжить, вам нужно пройти много интересных испытаний и решить трудные задачи.

**Ведущий:** Сейчас вы получите маршрутный лист, согласно которому вы проходите все этапы поочередно. Вас ждёт 6 этапов. На  каждом этапе вам будут выдаваться фрагменты предложения, в котором указано, где спрятан клад. По итогу прохождения всех этапов, вы из полученных на последнем этапе фрагментов складываете предложение. *(Предложение – Отыщите клад, ребята, скрыт он под еловой лапой).*

**Ведущая:**Ну что, искатели приключений, вы готовы? Тогда вперед!

**1     станция. «Загадочные аномалии»**

*(2 картинки в виде пазлов с 10 отличиями)*

Путешествуя по джунглям, вы наткнулись на загадочные картинки. Как оказалось это части двух одинаковых картин. Загадка этих картин в том, что не такие уж они и одинаковые. Ваша задача собрать пазлы 2 картин и найти их отличия. ***Участники получают часть карты****.*

**2 станция. «Органы чувств»**

*(банки, лимон, чеснок, лук, кофе,  звуки природы)*

Каждый искатель приключений должен хорошо распознавать звуки и запахи. Ведь никогда не знаешь, что может произойти во время путешествия. Может быстро стемнеть или вы попадете в темную пещеру, а у вас не окажется при себе ни фонарика, ни спичек.

Ваша задача определить с закрытыми глазами при помощи обоняния содержимое банок и определить, кому принадлежат издаваемые звуки.

Звуки животных:

1. Бегемот
2. Волк
3. Гремучая змея
4. Коза
5. Лев
6. Лошадь
7. Медведь
8. Мышь
9. Слон
10. Утка
11. Шимпанзе
12. Заяц
13. Комар

***Участники получают часть карты.***

**3 станция. «Угадай-ка»**

*(загадки)*

1. Зимой — звезда, весной — вода.  
(Снежинка)

2. В доску спрячется бедняжка — чуть видна его фуражка.  
(Гвоздь)

3. Сперва блеск, за блеском — треск!  
(Гроза)

4. К нам приехали с бахчи полосатые мячи.  
(Арбуз)

5. Зубы в пасти в три ряда. Это целая беда. Этот хищник знаменит, тем, что он — морской бандит.  
(Акула)

6. По реке плывет бревно. Ох, и злющее оно!  
(Крокодил)

7. Сам пустой, голос густой, дробь отбивает, шагать и петь помогает.  
(Барабан)

8. Этот конь не ест овса, вместо ног — два колеса. Сядь верхом и мчись на нём, только лучше правь рулём.  
(Велосипед)

9. Полюбуйся, посмотри — полюс северный внутри! Там сверкает снег и лед, там сама зима живет.  
(Холодильник)

10. Конь стальной, хвост льняной.  
(Иголка с ниткой)

11. Тебе дано, а люди им пользуются.  
(Имя)

12. Ни зверь, ни птица, носок как спица. Летит — пищит, сядет — молчит.  
(Комар)

13. Через море-океан плывёт чудо-великан, прячет ус во рту, растянулся на версту.  
(Кит)

***Участники получают часть карты.***

**4 станция. «Джунгли»**

*(бельевая резинка, буквы)*

Представьте, что вы находитесь в непроходимых джунглях. Ваша задача, пробраться через джунгли (паутину), не задевая ничего на своем пути. Этап проходят все участники команды поочередно.***Участники получают часть карты.***

**5 станция. «Путешествие в темноте»**  
*Для этого конкурса потребуются кегли и повязки на глаза. Кегли расставляются «змейкой» перед каждой командой. Команда, взявшись за руки, с завязанными глазами пытаются пройти дистанцию, не задев кегли.* ***Участники получают часть карты.***

**6 станция. «Меткий стрелок»**

*(мячик, пластиковые бутылки)*

Меткость в путешествиях очень важна. Не только для охоты или при самозащите, но и в различных ситуациях. Ваша задача— мячиком попасть в пустую пластиковую бутылку, стоящую на некотором расстоянии от черты, проведенной на земле.

***Участники получают часть карты.***

*Дети находят клад.*

**Ведущий:** Ну что, дорогие искатели приключений! Вы узнали, где зарыт клад! Молодцы! Вы с мужеством прошли все испытания, показали свою логику и ловкость, работали в команде. И так как любой искатель приключений должен быть награжден, сегодня вы получаете свои сокровища.