

Дятлова Галина Юрьевна

Шавкун Ирина Владимировна

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение

«Полянская средняя общеобразовательная школа»

П. Поляны, Выборгский район, Ленинградская область

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ КВЕСТ-ТЕХНОЛОГИИ ВО ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ ОБУЧАЮЩИХСЯ

В настоящее время в образовании активно используются разнообразные инновационные технологии. Обращение учителей во внеурочной деятельности к игровым технологиям позволяет решить задачи равностороннего развития и воспитания обучающихся.

Как известно, игра для ребенка является наиболее привлекательной, естественной формой и средством познания мира, своих возможностей, самопроявления и саморазвития. Неслучайно детские игры были созданы для всесторонней подготовки ребенка к жизни, его своевременной социализации и развития. Поэтому, игры генетически связаны со всеми видами деятельности человека и выступают как специфически детская форма и познания, и труда, и общения, и искусства, и спорта.

Федеральные государственные стандарты нового поколения определяют цели образования как общекультурное, личностное и познавательное развитие обучающихся, обеспечивают приобретение такой ключевой компетенции образования как научить учиться. Важнейшей задачей современной системы образования является формирование совокупности универсальных учебных действий, обеспечивающих указанную ключевую компетенцию, а не только

освоение конкретных предметных знаний и навыков в рамках отдельных дисциплин, но и должно быть ориентировано на обеспечение развития каждого ребенка, сохранение его уникальности и самобытности, создание возможностей раскрытия способностей, склонностей.

В стандартах нового поколения возникает понятие – универсальные учебные действия (УУД). Это связано с изменением парадигмы образования: от цели усвоения знаний, умений и навыков к цели развития личности обучающегося.

В составе основных видов универсальных учебных действий можно выделить четыре следующих блока:

1. личностный;
2. регулятивный;
3. познавательный;
4. коммуникативный.

Анализ школьной практики показывает, что современная школа нуждается во внедрении инновационных подходов к обучению, которые отвечали бы современным условиям и способствовали оптимальному решению учебно-воспитательных проблем. Инновационный подход к организации обучения – одно из приоритетных направлений усовершенствования предметной методики. Одним из таких подходов является квест-технологии на уроках и во внеурочное время.

Данные технологии позволяют активизировать и детей, и родителей, и педагогов. Это игра, в которой задействуется одновременно и интеллект участников, их физические способности, воображение и творчество. В данных играх необходимо проявлять смекалку, наблюдательность, находчивость, сообразительность. Квест-технологии - это тренировка памяти и внимания, развитие аналитических способностей и коммуникативных качеств. Участники

учатся договариваться друг с другом, распределять обязанности, действовать вместе, переживать друг за друга, помогать.

Квест-игры – одно из интересных средств, направленных на самовоспитание и саморазвитие ребёнка как личности творческой, физически здоровой, с активной познавательной позицией. Что и является основным требованием ФГОС.

Представленная форма организации деятельности обучающихся имеет ряд преимуществ, что позволяет решать цели и задачи:

- всестороннее развитие обучающихся по различным направлениям (физическому, познавательному, социально-коммуникативному);
- создание положительного эмоционального настроения;
- развитие социально-коммуникативных качеств путем коллективного решения общих задач;
- действовать в команде, а не поодиночке;
- помощь и взаимовыручка;
- побуждение к познавательно-исследовательской деятельности путем решения проблемных ситуаций;
- внимательность и смелость;
- обеспечение интеграции содержания разных образовательных областей.

В ходе КВЕСТА у обучающихся происходит развитие по всем образовательным областям и реализуются разные виды деятельности: игровая, коммуникативная, познавательно-исследовательская, двигательная, изобразительная, музыкальная, восприятие художественной литературы и фольклора.

Любой квест требует тщательной подготовки педагога. Подготовка осуществляется в 3 этапа:

- Подготовка условий, оборудования, материала квеста.
- Разработка маршрута и карты, сценария квеста.

– Подготовка обучающихся (знакомство с темой, погружение в тему, обучение, игра).

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

Особенно следует отметить, что применение квест-технологии позволяют разнообразить занятия во внеурочной деятельности при проведении занятий по экологическому образованию и воспитанию.

Целью этих мероприятий является воспитание чувства любви к природе, уважения ко всему живому, формирование экологической культуры.

Задачи, которые позволяет решать данная технология:

- Закрепить знания детей о растениях и животных.
- Формировать правильную оценку своих поступков у окружающих в природе.
- Обобщить и пополнить детские представления о состоянии окружающей среды.
- Развивать наблюдательность, эстетическое отношение к природе.
- Развивать навыки работы в команде.
- Стимулировать познавательную активность учащихся.
- Воспитать заботу о природе и её обитателях.
- Закрепить знания и навыки поведения в природе.
- Помочь учащимся осознать свою моральную ответственность за судьбу родной земли.

В ходе квеста у обучающихся происходит развитие по всем образовательным областям, и реализуются разные виды деятельности.

В игре удовольствие приносит не только результат, но и процесс его достижения. В квестах присутствует элемент соревновательности, а также эффект неожиданности (неожиданная встреча, таинственность, атмосфера, декорации).

Преимущество данной технологии в том, что она не требует какой-то специальной подготовки учителей, покупки дополнительного оборудования или вложения денежных средств. Роль педагога-наставника в квест-игре организационная.

В заключении, можно сказать, что квест, как универсальная игровая технология позволяет за короткое время ненавязчиво вовлечь игроков в разнообразные виды детской деятельности.

Можно не сомневаясь утверждать, что, когда ребенок вырастет, он будет вести себя в своей профессиональной деятельности так же, как он в детстве вел себя в игре: планировать, прогнозировать, добиваться результата и совершенствовать свои физические и нравственные качества.

Т.е. Квест-игры одно из интересных средств, направленных на самовоспитание и саморазвитие ребёнка как личности творческой, физически здоровой, с активной познавательной позицией. Что и является основным требованием ФГОС.

Используемая литература

1. <https://www.pdou.ru/categories/9/articles/2247>
2. <https://dohcolonoc.ru/stati/10477-kvest-igra.html>
3. <http://io.nios.ru/articles2/87/10/sovremennye-igrovye-tehnologii-v-dou-kvest-igra>
4. http://vuzirossii.ru/publ/kvest_igra_kak_ehffektivnaja_forma_organizacii_obrazovatelnoj_dejatelnosti_doshkolnika/15-1-0-4817
5. <http://doshvozzrast.ru/metodich/konsultac158.htm>
6. <http://dc4-sb.nt33.ru/fgos-do/konsultacija-dlja-pedagogov-kvest-igra-novaja-obrazovatel'naja-tehnologija.html>
7. <https://www.science-education.ru/ru/article/view?id=20247>

8. <https://infourok.ru/novaya-obrazovatel'naya-tehnologiya-kvestigra-1208257.html>
9. <http://nsportal.ru/detskiy-sad/raznoe/2017/02/23/kvest-tehnologii-v-dou>

