(cc) BY


***Мишенина Наталья Владимировна***
педагог дополнительного образования, заместитель директора
МУ ДО «Центр детского творчества»
п. Дубовое, Белгородская область
***Царева Светлана Владимировна***
заместитель директора
МУ ДО «Центр детского творчества»
п. Дубовое, Белгородская область
***Рындина Елена Сергеевна***
учитель географии
МОУ «Комсомольская СОШ»
п. Комсомольский, Белгородская область

# КВЕСТ КАК ИГРОВАЯ ПЕДАГОГИЧЕСКАЯ ТЕХНОЛОГИЯ В ОРГАНИЗАЦИИ ДЕТСКОГО ДОСУГА

***Аннотация:*** *статья посвящена актуальной педагогической технологии – квест-игре, знакомит со структурой и содержанием образовательной технологии, особенностями её организации и проведения. В работе выделены основные принципы в организации квеста.*

***Ключевые слова:*** *квест-технологии, проектная деятельность, игровая деятельность, наглядность, мультимедийность обучения, интерактивность обучения.*

Отличительной особенностью детского досуга является его театрализация, художественные образы, воздействуя через эмоциональную сферу, заставляют его переживать, страдать и радоваться, их воздействие часто намного острее жизненных коллизий. Иначе говоря, детский досуг благоприятен для формирования возвышенных идеалов и выработки системы ценностных предпочтений. Поэтому столь актуальным является проведение различных мероприятий, организуемых на базе школьного лагеря, в числе которых немалая роль отводится и командной игре – квесту.


Content is licensed under the Creative Commons Attribution 4.0 license (CC-BY 4.0)

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 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.

Цель квеста – реализовать проектную и игровую деятельность, познакомить с новой информацией, закрепить имеющиеся знания, отработать на практике умения детей.

Структура квеста включает в себя: введение (описание сюжета); творческие задания (этапы, вопросы, ролевые задания); порядок выполнения (бонусы, штрафы); оценка (итог).

Основные принципы в организации квеста:

– безопасность жизни и здоровья детей, защиты их прав и личного достоинства;

– приоритет индивидуальных интересов, свободы выбора деятельности, коллектива, педагога как необходимых условий творческого развития и самореализации ребёнка;

– личностное развитие и самореализация ребёнка в сочетании с соблюдением социальных норм и правил школьного лагеря;

– конфиденциальность в разрешении личных проблем и конфликтов детей;

– единоначалия в сочетании с детским и педагогическим самоуправлением.

Технология квестов 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 объединяет все вышеперечисленное и позволяет воздействовать на виртуальные объекты информационной среды, помогает внедрять


Содержимое доступно по лицензии Creative Commons Attribution 4.0 license (CC-BY 4.0)

элементы личностно ориентированного обучения, предоставляет возможность учащимся полнее раскрывать свои способности.

Во время игры дети укрепляют своё здоровье, развиваются физически, интеллектуально, творчески, у них улучшается координация движений, снимается усталость. Здесь необходимо проявить и смекалку, и наблюдательность, и находчивость, и сообразительность, эта 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. Все это способствует сплочению не только детского коллектива, но и родительского сообщества. Игры умные, увлекательные чаще оказываются более действенными в воспитании детей, чем слово.

Педагогу важно помнить возрастные особенности детей при организации и проведении игр. Так, организуя игру в младшем школьном возрасте, дети учатся действовать в коллективе. Поручения должны быть у каждого ребёнка, простые и понятные, чтобы их можно было выполнить и в то же время достаточно трудные, чтобы их хотелось выполнить.

Весьма эффективно в квест-игре используются здоровьесберегающие образовательные технологии: коррекционные (арт-терапия; технология музыкального воздействия, игра-приключение (сказкотерапия); образовательные (технологии воспитания культуры здоровья; личностно-ориентированного воспитания и обучения).

В заключение необходимо сказать о том, что успех проведения квеста зависит от многих взаимосвязанных факторов, а именно: умение профессионально грамотно спланировать, продумать всё до мелочей – отобрать весь необходимый материал и оборудование, включая технические средства, подготовить сценарий; учитывать возрастные и психологические особенности детей; быть готовым к импровизации.

***Список литературы***

1. Кузнецова Э.Г. Игры, викторины, праздники в школе и дома [Текст] / Под ред. Э.Г. Кузнецовой. – К.: ГИППВ, 1998. – 240 с.



Content is licensed under the Creative Commons Attribution 4.0 license (CC-BY 4.0)

2. Осяк С.А. Образовательный квест – современная интерактивная технология [Текст] // Современные проблемы науки и образования. – 2015. – №1. – С. 22–23.


Содержимое доступно по лицензии Creative Commons Attribution 4.0 license (CC-BY 4.0)