

**Панфилова Виктория Валерьевна**

канд. искусствоведения, преподаватель

ГБУДО ДШИ «Родник»

г. Москва

## **КВЕСТ КАК ОДНА ИЗ ФОРМ АКТИВИЗАЦИИ ПОЗНАВАТЕЛЬНОГО И ТВОРЧЕСКОГО ПОТЕНЦИАЛА УЧАЩИХСЯ**

***Аннотация:** в статье рассматривается квест как одна из новых образовательных технологий, сочетающая несколько способов организации деятельности. Это позволяет активизировать не только познавательные способности учащихся, но и развить творческое начало, что позволяет закрепить пройденный материал в интересной форме и узнать что-то новое.*

***Ключевые слова:** образовательная технология, квест, образовательный квест, интерактивная игра.*

На сегодняшний день модернизация образования делает необходимым поиск новых технологий и эффективных форм взаимодействия с детьми. Среди подобных способов организации деятельности – создание проектов, мастер-классов, интерактивной игры, позволяющие охватить всех участников образовательного процесса, обеспечить применение знаний и навыков на практике. К таким способам организации относится и *квест* (англ. quest – поиск), сочетающий несколько способов организации деятельности.

«Образовательный квест» – это поиск, позволяющий учащимся нетрадиционно подойти к темам образовательных дисциплин, благодаря наличию сюжета, ролевой игры с задачами, требующими решения (родоначальник квестов – компьютерные игры). Это создает эффективные условия как для изучения какой-либо образовательной области, так и для личного «роста» учащихся. Участники игры должны быстро адаптироваться в новых условиях, принимать решения в самых неожиданных ситуациях. Т.Т. Щелина, А. Чудакова указывают на то, что квест совмещает в себе элементы мозгового штурма, тренинга, при применении квеста школьники проходят полный цикл мотивации: от внимания

до удовлетворения, знакомятся с аутентичным материалом, который позволяет им исследовать, обсуждать и осознанно строить новые концепции и отношения в контексте проблем реального мира, создавая проекты, имеющие практическую значимость [3; 4].

Квест позволяет не только проявить свои знания, способности, но и способствует развитию коммуникации между игроками: для решения задач нередко необходимо взаимодействие нескольких человек, что стимулирует большую сплоченность игроков [5]. Групповая работа учит выслушивать мнение другого, взвешивать и оценивать различные точки зрения, участвовать в дискуссии, выработать совместное решение.

*Структура* образовательного квеста состоит из следующих элементов:

1. *Введение*, где прописаны роли участников. Здесь возможен краткий обзор всего квеста, составляется предварительный план работы или кратко обговаривается маршрут прохождения. Среди вариантов красочного оформления маршрута:

– *маршрутный лист*, представляющий собой последовательную запись станций в необходимом порядке и их расположение. Здесь же могут быть расположены загадки, ребусы или зашифрованное слово, может быть место для вписывания ответа и набранных баллов;

– «*волшебный клубок*» (записки с названиями мест назначения прикреплены последовательно на клубке ниток; по мере разматывания, дети перемещаются от станции к станции);

– «*волшебный экран*» (планшет, в котором последовательно расположены фотографии мест, куда следуют участники);

– участники могут узнавать о том, куда дальше идти и на станции, в качестве ответа на задание или подсказку организатора.

2. *Задания* – безопасные, понятные, интересные и доступные для выполнения (соответствующих возрасту участников и их индивидуальным особенностям). Среди заданий могут быть:

– серия вопросов на определенную тему;

- разнообразные «загадки», например, изображение или предмет, вызывающие ассоциативные связи;
- проблема, требующая ответа или решения;
- защита своей позиции по какому-либо вопросу,
- сбор информации на тему, ее обработка и представление определенных результатов.

Задания должны быть последовательными, логически взаимосвязанными и одновременно содержать разные виды деятельности. Для наилучшего эмоционального отклика возможна ролевая окраска игры.

3. *Ресурсы* – список информации, разной по форме и содержанию, необходимой для выполнения заданий квеста. Ресурсы должны быть оговорены при подготовке участников или предлагаться в процессе прохождения (при этом даже в «живом» квесте возможно использование веб-ресурсов в виде рассылки необходимых ссылок на телефоны участников).

4. *Оценка* – описание критериев и параметров оценки выполнения участниками заданий квеста: прохождение этапов может дополняться баллами, получаемыми на каждом из них, что позволяет внести соревновательность при участии в квесте нескольких команд (особенно в кольцевом квесте, при их одновременном участии). Каждое выполнение задания должно способствовать приближению к «отгадке» генеральной проблемы или задания, добыванию все новых и новых «ключей».

5. *Заключение*, подведение итогов – раздел, в котором находится окончательная разгадка (решение проблемы). Здесь определяются победители и суммируется полученный участниками опыт. при выполнении самостоятельной работы над квестом.

Важно, чтобы роль педагога в игре была, прежде всего, связана с направлением учащихся к правильному решению и выводам (без подсказок). Чаще всего, проведение квеста может быть связано с определенной датой или событием. В целом, квест воспитывает личную и командную ответственность, уважение к предметам, формирует культуру межличностных отношений и толерантность,

стремление к самореализации и самосовершенствованию. Исследования показывают эффективность для учащихся не только в решении или прохождении квеста, но и в процессе создания – продуктивной деятельности, связанной с процессом проектирования. Квест вовлекает учащихся в активный познавательный процесс, способствуя не только работе с информацией и памятью, но и развитию творческих способностей, воображения. Это позволяет разнообразить образовательный процесс, сделав его запоминающимся, увлекательным и веселым.

### ***Список литературы***

1. Жебровская О.О. Международный вебинар «Живые» квесты в образовании (современные образовательные технологии)» [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://ext.spb.ru/index.php/webinars/2209–22012013-qqq-q.html> (дата обращения 30.10.2019).
2. Романцова Ю.В. Веб-квест как способ активизации учебной деятельности учащихся / Ю.В. Романцова // Фестиваль педагогических идей «Открытый урок» [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://festival.1september.ru/articles/513088/> (дата обращения 31.10.2019).
3. Щелина С.О. Квест как технология изучения детской литературы / С.О. Щелина, А.О. Чудакова // Мировая словесность для детей и о детях: материалы Международной научно-методической конференции (23 июня – 27 июня 2014 гг. Москва) [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://av.moi-portal.ru> (дата обращения 30.10.2019).
4. Щелина Т.Т. Потенциал квеста как педагогической технологии формирования у подростков установки ведения здорового образа жизни / Т.Т. Щелина, А.О. Чудакова // Молодой ученый. – 2014. – №21.1. – С. 146–149.
5. Sierykh L. V. Technology of cooperation of general and out-of-school educational establishments are in aesthetic education of teenagers [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://pptp.kubg.edu.ua/numbers/39-arkhivnomeriv-2014-roku/122–3-2014-roku.html> (дата обращения 31.10.2019).