

Стуликова Наталья Алексеевна

педагог дополнительного образования

МБУДО «Юность»

г. Белгород, Белгородская область

Алексеева Маргарита Андреевна

педагог дополнительного образования

МБОУ «СОШ №46»

г. Белгород, Белгородская область

Андреева Наталья Александровна

педагог дополнительного образования

МБУДО «Юность»

г. Белгород, Белгородская область

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ КВЕСТ-ТЕХНОЛОГИЙ В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОМ ПРОСТРАНСТВЕ

***Аннотация:** статья раскрывает преимущества использования интерактивных и мультимедийных средств в образовательном пространстве. В статье даётся определение понятиям «интерактивность», «квест», «образовательный квест». Рассмотрено использование в образовательном квесте системно-деятельностного подхода и метапредметных связей, значение использования квест-технологий для педагога и ребёнка. Авторами также представлена структура образовательного квеста и пример создания квеста по изобразительной деятельности на основе регионального компонента.*

***Ключевые слова:** образовательное пространство, интерактивность, квест-технологии, образовательный квест, задания, навигация, критерии оценки, рефлексия, проблемная ситуация, творческое задание.*

В современном образовательном пространстве всё чаще используются технологии и формы взаимодействия педагога с обучающимися, которые повышают активность и самостоятельность детей в решении учебных задач. На занятиях педагоги внедряют интерактивные и мультимедийные средства обу-

чения для активного вовлечения всех участников образовательного процесса в учебную и творческую деятельность. Интерактивность – это способность взаимодействовать или находиться в режиме беседы, диалога с кем-либо (человеком) или чем-либо (например, компьютером) [1]. К интерактивным формам относятся: мастер-класс, экспериментирование, интерактивная игра и т. д. Такие формы могут использоваться как самостоятельно, так и в сочетании между собой для занятий или мероприятий образовательного и воспитательного характера. Объединение разных форм очень хорошо подходит для квест-технологий, которые так любят дети и педагоги за альтернативный подход к образовательной деятельности.

Quest в переводе с английского языка продолжительный целенаправленный поиск, который может быть связан с приключениями или игрой.

Квест в педагогике – это выполнение проблемного задания с элементами игры [2].

Главной особенностью квест-технологии является системно-деятельностный подход. Квест-технологии для педагога – это рациональное использование учебного времени; стимулирование познавательной мотивации, использование метопредметных связей, форма организации деятельности, способствующая эффективному усвоению учебного материала. Как говорил Конфуций: «Скажи мне – и я забуду, покажи мне – и я zapomню, дай мне сделать – и я пойму».

Для детей квест-технологии являются большим потенциалом для развития критического мышления, творческих способностей, навыков самообучения и самоорганизации, умений работать в команде.

Квест-технология, как и любая педагогическая технология имеет свою структуру [3]. Рассмотрим структуру образовательного квеста.

1. *Вступление* или легенда – это проблемная или игровая ситуация, предшествующая началу игры.

2. *Сюжетная линия* – это ряд последовательных событий, станций, этапов, для прохождения которых разрабатываются правила дальнейшего продвижения

по игре. Как правило, сюжет выстраивается по традиционным правилам литературного жанра: экспозиция, завязка, развитие действий, кульминация, развязка.

3. *Задания* могут быть разнообразными по типу и форме, но носить проблемный характер. Последовательность заданий можно выстроить, основываясь на типы заданий Дж. Э. Фэррени. Задания должны быть доступными для выполнения, соответствовать возрастным особенностям и индивидуальным возможностям детей, логически связаны друг с другом, возможен вариант интеграции заданий из разных образовательных областей.

4. *Навигация* – это условные обозначения (указатели, метки, подсказки) задающие направление движения для последовательного выполнения заданий.

5. *Ресурсы* – это оборудование, материалы, приспособления, приборы для решения заданий игры. Ресурсы могут быть различными в зависимости от условий заданий: текстовые, видео и аудио файлы, интернет источники...

6. *Критерии оценки* разрабатываются педагогом для каждого задания в отдельности устного или творческого и сообщаются перед выполнением задания. Игроки получают то количество баллов, фишек или других условных единиц в зависимости от правильности решения игрового задания.

7. *Итог квеста* или рефлексия проводится в конце игры, когда достигнута цель, выполнены все задания, создан образовательный «продукт» – презентация, видеоролик, демонстрация выполнения творческого задания. Проводится оценка работы в ходе прохождения квеста.

Рассмотрим пример образовательного квеста по изобразительной деятельности в системе дополнительного образования с использованием анимированной презентации и интерактивными заданиями. Квест основан на сюжете мультипликационного фильма «Вовка в тридевятом царстве» с использованием краеведческого материала по Борисовской керамике и Борисовской глиняной игрушке (п. Борисовка Белгородской области).

Тема квеста: «Приключение Вовки на Белгородской земле».

Вступление: В некотором царстве, в книжном государстве жил-был Вовка. Гулял он как-то по страницам сказок и встретил Василис Прекрасных, которые

собрались на слёт «Юных Василис» по обмену премудростями. Захотелось и Вовке научиться каким-нибудь премудростям. Да только ленивым был мальчик, не любил трудиться. А Василис недаром называли премудрыми. Решили они Вовку перехитрить, и отправили его на Белгородскую землю в посёлок Борисовка. Уж здесь-то его научат уму разуму Борисовские мастера!

Хотел было Вовка назад вернуться, да не тут-то было. Закрыта назад дорога в сказку на 7 засовов, и пока не выполнит он 7 заданий Борисовских мастеров, да не научится у них премудростям, будет закрыта дверь в сказку. За каждое задание получит Вовка ключ от засовов на сказочной двери.

Сюжетная линия и задания: Вовка и дети попадают к ремесленникам, которые спрятали у себя буквы от слова МАСТЕР. Нужно отыскать буквы по порядку и сложить слово МАСТЕР. Ведь кто как не мастер может научить премудростям ремесла. Это задание на внимание, так как научиться премудростям у Борисовских мастеров без внимания не получится. Выполнив задание, дети получают ключ. (В ходе выполнения задания обучающиеся закрепляют знания о старинных ремёслах Белгородской губернии: валяльщиком, корзинщиком, пряхой, скорняком, бондарем и ткачихой).

Далее Вовка с детьми попадает в мастерскую, где ему нужно отгадать ремесло по фрагменту картинки. Отвечая на вопросы, которые скрывали изображение, открывалась картинка, на которой было скрыто гончарное ремесло. И это не удивительно, ведь с давних времён посёлок Борисовка славился гончарами. Да и вопросы, на которые отвечали дети, тоже помогали в решении этого задания, ведь они тоже были связаны с гончарным делом:

Какой природный пластичный материал используют в своей работе представители этого ремесла? Почему на Руси предпочитали хранить молочные продукты именно в изделиях этих мастеров? Почему жён и детей представителей данной профессии называли «игрушечниками»? Как называлось специальное оборудование для изготовления изделий? Как в древней Руси называли приспособления для обжига готовых изделий? Так был заработан 2 ключ.

В третьем задании нужно было в лабиринте найти правильный путь к Борисовскому горшочку. Это задание больше похоже на гимнастику для глаз. Пройдя пути, которые вели к горшочкам разных народных промыслов, дети нашли верный путь и получили заветный третий ключ.

Следующее задание привело в музей, где нужно было помочь музейным работникам подготовить экспозицию Борисовской керамики. Из предметов декоративно-прикладного творчества выбрать только те, что сделали Борисовские мастера. Справившись с заданием, был получен четвёртый ключ.

И опять дети столкнулись с заданием на внимание. Им нужно было найти 5 отличий в росписи Борисовского кувшина. И в награду за выполненное задание они получили пятый ключ.

Следующее задание опять привело детей в залы музея. На этот раз нужно было помочь музейным работникам подготовить экспозицию по Борисовской глиняной игрушке. Это сложное задание дети выполнили на основе информации полученной через QR код и получили шестой ключ.

Последнее задание было самое сложное задание: сделать эскизы для Борисовской керамики; украсить вазочку наклепами по мотивам Борисовской керамики; слепить Борисовскую глиняную игрушку.

Ребята определились, какое задание они смогут выполнить, разделились на подгруппы и приступили к творчеству. Это было увлекательное занятие, где каждый мог почувствовать себя пусть маленьким, но мастером. У них всё получилось, последний ключ был получен.

Навигация и критерии оценки: 6 заданий квеста были выполнены в формате интерактивных игр, в которых ответы были анимированы, и дети наблюдали за правильностью или не правильностью своих решений. Выполнив задание, появлялся ключ, и, нажав на кнопку «готово», дети переходили к следующему заданию квеста.

Рефлексия: Пройдя с детьми весь путь, Вовка понял, что без труда и прилежания, знаний и умений в жизни не обойтись. Поблагодарив за помощь и по-

прощавшись, он отправился в сказку, где теперь сможет применять полученные знания, и помогать сказочным героям справляться с трудностями.

Список литературы

1. Интерактивные методы, формы и средства обучения (методические рекомендации) [Электронный ресурс]. – Режим доступа: https://rostov.rpamu.ru/Media/rostov/Svedenia_ob_OO/Obrazovanie/metodicheskie_rekomendacii/interaktiv.pdf

2. Использование технологии квест для активизации учебной деятельности обучающихся [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://multiurok.ru/files/obrazovatelny-kviest.html>

3. Козлова Н.А. Технология образовательного квеста в начальном образовании: учебно-методическое пособие / Южно-Уральский государственный гуманитарно-педагогический университет. – Челябинск: Южно-Уральский научный центр РАО, 2020. – 54 с.