

*Гордюшова Оксана Николаевна*

учитель

МБОУ «НОШ №2»

г. Чебоксары, Чувашская Республика

## **ИСПОЛЬЗОВАНИЕ КВЕСТ-ТЕХНОЛОГИИ В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОМ ПРОЦЕССЕ**

*Аннотация:* в статье рассматривается актуальная проблема модернизации педагогического процесса в условиях быстро меняющегося мира. Современные реалии требуют от учителей постоянного освоения новых образовательных технологий и методов, позволяющих поддерживать высокий уровень образования и формировать необходимые компетенции у обучающихся. Особое внимание уделяется применению инновационных подходов, среди которых выделяется технология квест-игры. Квест-технология рассматривается как эффективный инструмент повышения учебной мотивации, развития творческих способностей и активизации познавательной деятельности учащихся. Описывается структура квеста, включающая разработку сценария, выбор проблемы, формирование последовательности заданий и создание системы помощи. Выделяются различные типы квестов, включая кратковременные и длительные проекты, а также классификации по структуре и сюжету.

*Ключевые слова:* педагогический процесс, инновационные технологии, образовательные технологии, учебная мотивация, творческие способности, самостоятельный поиск информации, командная работа.

Современное общество выдвигает перед учителями повышенные ожидания, что вполне закономерно. Ведь если раньше, в эпоху педагогов-классиков вроде Песталоцци и Монтессори, обновление знаний происходило примерно раз в полвека, то теперь этот цикл сократился всего лишь до двухлетнего периода. Это значит, что современные педагоги вынуждены оперативно адаптироваться к новым условиям, осваивать свежие методики и технологии, чтобы соответствовать высоким стандартам качества образовательного процесса.

Педагогическая практика обязывает каждого учителя постоянно искать пути обновления своего профессионального подхода. Важно пробуждать интерес учеников к изучаемому предмету и процессу учебы в целом, способствовать раскрытию индивидуальности школьников, стимулируя их самостоятельную творческую активность и исследовательские способности. Необходимо формировать ключевые компетенции и навыки учащихся, способствующие успешной социализации и развитию интеллектуальных способностей. Для достижения этих целей рекомендуется использование инноваций и современных образовательных технологий, направленных на повышение активности студентов, развитие логики и критического мышления, усиление внутренней мотивации к обучению. Одной из эффективных и востребованных методик современного образования выступает технология квест-игры.

*Квест-технология* (анг. «quest» – поиск) разработана профессором Университета Сан-Диего (США) Берни Доджем в 1995 году как способ организации поисковой деятельности в учебном процессе.

*Квест – это приключенческая игра, в которой необходимо решать задачи для продвижения по сюжету.* Суть в том, что, как правило, есть некая цель, дойти до которой можно последовательно разгадывая загадки. Каждая загадка – это ключ к следующей точке и следующей задаче. А задачи могут быть самыми разными: активными, творческими, интеллектуальными. Замечательно то, что квесты могут проводиться как в классе, так и в городе, на природе, то есть практически в любом окружении. Это действительно удобно и с точки зрения организации разноуровневой работы детей с разными стартовыми возможностями.

Фундаментальная структура квеста воплощается в форме технологического цикла. Во время разработки проекта важно выбрать тематику, сформулировать проблему, создать увлекательную сюжетную линию в жанре путешествия. Необходимо определить последовательность этапов прохождения маршрута, подобрать задания, направленные на достижение общей цели, а также разработать систему поддержки участников посредством подсказок и помощников.

Различают два типа квестов: *Кратковременный* (рассчитан на одно занятие). *Длительный* (рассчитан на несколько занятий), например, квест-проект.

Участие в квест-проекте помогает школьникам изучать реальные процессы, получать опыт разрешения практических задач, эффективно анализировать информацию и синтезировать новые знания. Подходит как для индивидуальной, так и для групповой работы. По структуре образовательные квесты классифицируются на:

- *последовательные квесты*, в них шаг за шагом предлагается головоломка, разгадав которую участники получают подсказку для прохождения следующего этапа;
- *квесты-проекты*, позволяющие организовать исследовательскую деятельность школьников в игровой форме;
- *квесты-бродилки*, где нужно не только проходить очередной этап, но и собирать подсказки, которые, возможно, пригодятся для выполнения заданий.

В зависимости от *сюжета* квесты могут быть:

- *линейными*, в которых игра построена по цепочке: выполнив одно задание, участники получают следующее, и так до тех пор, пока не пройдут весь маршрут;
- *штурмовыми*, где все игроки получают основное задание и перечень точек с подсказками, но при этом самостоятельно выбирают пути решения задач;
- *кольцевыми*, они представляют собой тот же «линейный» квест, но замкнутый в круг. Команды стартуют с разных точек, которые будут для них финишными.

Продемонстрируем, какие виды деятельности учащихся проявляются на каждом этапе урока-поиска.

На этапе *объявления темы урока* – игра-квест предполагает формулировку учащимися темы урока с помощью различных подсказок. *При мотивации и постановке цели и задач урока* учащиеся самостоятельно формулируют цели и задачи урока-игры на основе информационных сообщений напрямую от наблюдателя. В процессе *планирования способов достижения* намеченной цели, учащи-

ется самостоятельно выстраивают ход действий для достижения необходимого результата. На этапе *практической деятельности* в ходе игры, учащиеся выполняют ряд заданий, подготовленных заранее. Контроль осуществляется по правилам квест-игры при неверном решении одного задания, переход к следующему блокируется. Этап *осуществления коррекции* предполагает возврат учащихся к предыдущему заданию. При *оценивании* учащиеся самостоятельно комментируют результаты. В процессе *подведение итогов игры* осуществляется повторение запомнившейся информации, полученной во время поиска «ключей». Самое распространённое *задание на дом* после успешной квест-игры – разработка новой игры на определённую тему.

Квест-обучение увлекательно вводит детей в учебный процесс, развивает мышление, творчество и коммуникацию, мотивируя к познанию и совершенствованию навыков.

### ***Список литературы***

1. Гузеев В.В. Метод проектов как средство реализации образовательных стандартов нового поколения / В.В. Гузеев // Школьные технологии. – 2018. – №3. – С. 11–16.
2. Полат Е.С. Новые педагогические и информационные технологии в системе образования: учеб. пособие для студ. пед. вузов и сист. повыш. квалиф. работников образования / Е.С. Полат, М.Ю. Бухаркина; под ред. Е.С. Полат. – М. Академия 2017. – 272 с.
3. Сергиенко Н.А. Квест-технология как ресурс учебно-исследовательской деятельности старшеклассников / Н.А. Сергиенко // Научно-педагогическое обозрение. – 2019. – №2(22). – С. 118–124.
4. Марковская Л.С. Конспект и презентация мастер-класса «Квест-технология в образовательном процессе» [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://infourok.ru/konspekt-i-prezentaciya-master-klassa-kvest-tehnologiya-v-obrazovatelnom-processe-6624852.html> (дата обращения: 21.01.2026).