

Образовательный квест – современная интерактивная технология (консультация)

Воспитатель первой квалификационной категории
Марина Витальевна. Антонова

Насыщенная информационная среда окружает современного ребенка с самого рождения. Все большее место в его жизни занимают компьютер, игровые приставки, электронные игрушки. Современных детей все сложнее чем-либо удивить. Это, безусловно, накладывает определенный отпечаток на развитие личности ребенка.

Педагог обязан идти в ногу со временем и применять в своей работе современные средства обучения и развития, новые педагогические методики и технологии, оригинальные формы проведения образовательной деятельности. Одной из таких форм является квест. Квест – это путешествие в форме игры к определенной цели через преодоление трудностей. Это форма взаимодействия педагога и детей.

Прародителями «реальных» квестов являются компьютерные игры, в которых игрокам приходится решать головоломки, преодолевать препятствия, чтобы их компьютерный герой дошел до конца игры. Только все эти задания выполняются в виртуальном мире.

Роль педагога-наставника в квест-игре организационная, т. е. педагог определяет образовательные цели квеста, составляет сюжетную линию игры, оценивает процесс деятельности детей и конечный результат, организует поисково-исследовательскую образовательную деятельность.

В ходе квеста у детей реализуются разные виды деятельности.

В зависимости от сюжета квест может быть:

Линейный – это квест, в котором игра построена по цепочке: разгадав одно задание, участники получают следующее, и так до тех пор, пока не пройдут весь маршрут;

Штурмовой – это квест, в котором все игроки получают основное задание и перечень точек с подсказками, но при этом самостоятельно выбирают пути решения задач;

Кольцевой квест представляет собой тот же «линейный» квест, но замкнутый в круг. Участники стартуют из одной точки, которая и будет для них финишной.

Как и любая технология образовательный квест имеет свою структуру, которую вы можете увидеть на слайде:

1. Введение (*в котором прописывается сюжет, распределяются роли*) .
2. Задания (*этапы, вопросы, ролевые задания*) .
3. Порядок выполнения (*бонусы, штрафы*).
4. Оценка (*итоги, призы*).

Для составления маршрута можно использовать разные варианты:

Маршрутный лист (на нем могут быть просто написаны последовательно станции и где они расположены; а могут быть загадки, ребусы, зашифрованное слово, ответ на которые и будет то место, куда надо последовать);

«Волшебный клубок» (на клубке ниток последовательно прикреплены записки с названием того места, куда надо отправиться. Постепенно разматывая клубок, дети перемещаются от станции к станции) ;

Карта (*схематическое изображение маршрута*) ;

«Волшебный экран» (планшет или ноутбук, где последовательно расположены фотографии тех мест, куда должны последовать участники)

Принципы построения квестов для детей с ОВЗ

1. Принцип навигации. Педагог выступает как координатор процесса образования, направляет детей, *«наталкивает»* на правильное решение, но окончательные выводы дети делают самостоятельно. Задача педагога: мотивировать ребёнка на самостоятельный поиск информации.

2. Принцип системности. Задания должны быть логически связаны друг с другом.

3. Принцип доступности заданий. Задания соответствуют возрасту и индивидуальным особенностям детей.

4. Принцип эмоциональной окрашенности заданий. Методические образовательные задачи спрятаны за игровыми приёмами.

5. Принцип интеграции. Использование разных видов детской деятельности при проведении квестов.

6. Принцип разумности по времени. Квесты могут быть краткосрочными, а могут носить длительный характер, когда на прохождение заданий уходит несколько дней. При этом организаторы квестов должны учитывать особенности памяти детей с ОВЗ.

7. Принцип добровольности образовательных действий ребёнка. Момент обязательности снижает мотивацию детей с ОВЗ. Педагогу надо выстроить так образовательный процесс, чтобы смотивировать ребёнка настолько и в такой степени, которая позволит ему выполнять наши просьбы (*задания*) добровольно, без принуждения и авторитаризма.

8. Принцип присутствия выбора. Иногда педагогу очень важно, чтобы ребёнок что-то сделал, тогда нужно это преподнести так, чтобы ребёнок воспринял задание, как результат собственного желания, ему надо дать огромный выбор средств – яркий способ формирования *«иллюзии добровольности»*.

9. Принцип присутствия импровизационной экспромтной составляющей. Не всегда дети чётко должны выполнять задания, которые даёт педагог, очень хорошо, если что-то вдруг пошло не так и именно не в репетированной, непредсказуемой ситуации происходит развитие самого педагога. Педагог на протяжении всего поиска может с лёгкостью добавлять или убирать задания. Очень важна естественность происходящего в проведении квестов. Когда педагог очень жёстко выстраивает ход квеста и он становится чётко структурным, естественность

восприятия ребёнка нарушается, он попадает в рамки, а рамки противоречат свободе выбора, экспромту, спонтанности, креативности.

Достоинства квеста для детей с ОВЗ:

- Квест дает возможность для создания комфортных условий обучения, при которых каждый ребёнок чувствует свою успешность.
- Квест-игра является привлекательной для ребёнка, позволяет активизировать его внимание и развивать познавательный интерес в ходе выполнения заданий.
- Формирует у детей ощущение личной заинтересованности при выполнении задания.
- Формирует у детей унифицированную базу знаний и представлений, к которой можно обращаться во время работы в группе.
- В ходе выполнения групповых заданий дети учатся слушать собеседника, не перебивая. Дети учатся оценивать свою работу, работу товарища, помогать друг другу. Квест помогает реализовать принцип сотрудничества.

Квест-игры – одно из интересных средств, направленных на самовоспитание и саморазвитие ребёнка как личности творческой, с активной познавательной позицией.