**Квест как одна из форм внеурочной деятельности.**

**Общешкольный квест «Чудесный мир»**

**Учитель Кульман Е.Г.**

**МАОУ СОШ «Диалог»**

Одной из основных задач современного педагога является предоставление возможности творческого переосмысления и систематизации приобретенных знаний и навыков, а также их практического применения, возможность реализации способностей обучающихся. В арсенале учителя много технологий, помогающих в реализации этой задачи. Одной из них является технология образовательных квестов.

Квест (англ. Quest) - «поиск, предмет поисков, поиск приключений». В мифологии и литературе понятие «квест» изначально обозначало один из способов построения сюжета - путешествие персонажей к определенной цели через преодоление трудностей.

Образовательный квест - педагогическая технология, включающая в себя набор проблемных заданий с элементами ролевой игры, для выполнения которых требуются какие - либо ресурсы.

Для того, чтобы квест действительно был увлекательным и в тоже время, обучающим, чтобы задействовать всех участников и дать возможность каждому проявить себя, от педагогов требуется высокий уровень профессионализма, как в плане подготовки такой игры, так и в ходе ее проведения.

Как любая технология, игровой образовательный квест имеет свою структуру:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| № | Этапы | Содержание |
| 1 | Введение | сюжет  роли |
| 2 | Задания | этапы  вопросы  ролевые задания |
| 3 | Порядок выполнения | бонусы  штрафы |
| 4 | Оценка | итоги  призы |

Применение интерактивных технологий обучения призвано решить ряд задач, среди которых на первых план выдвигаются следующие:

* развитие коммуникативных УУД, установление эмоциональных контактов между учащимися;
* развитие познавательных УУД, общеучебных умений и навыков (анализ, синтез, постановка целей, поиск информации, структурирование знаний и пр.);
* обеспечение формирования умений самостоятельно оценивать и принимать решения, определяющие стратегию поведения; плодотворно общаться и взаимодействовать с коллегами по совместной деятельности, учитывать позиции другого (совместное целеполагание и планирование общих способов работы на основе прогнозирования, контроль и коррекция хода и результатов совместной деятельности), результативно разрешать конфликты;
* обеспечение релаксации участников образовательного процесса, устранение нервной нагрузки, переключения внимания, смена форм деятельности и т.д.

Квест-технология актуальна в контексте требований ФГОС ОО; способствует развитию активной, деятельностной позиции учащегося в ходе решения игровых поисковых задач. Она интегрируется в содержание различных образовательных областей, где используются возможности ИКТ и современных образовательных технологий.

При подготовке и организации образовательных квестов необходимо определить цели и задачи, учитывая ту категорию участников, то пространство, где будет проходить игра и написать сценарий.

Этапы организации:

1. цели и задачи квеста;
2. целевая аудитория и количество участников;
3. сюжет и форма квеста (сценарий);
4. пространство и ресурсы;
5. количество помощников, организаторов;
6. назначение даты;
7. заинтриговать участников.

Главная особенность квеста – есть некая цель, дойти до которой можно, последовательно разгадывая загадки. Каждая загадка – это ключ к следующей точке и следующей задаче. Задачи могут быть самыми разными: исследовательскими, творческими, познавательными, интеллектуальными.

В нашей школе был проведен квест «Чудесный мир»

**Особенности квеста «Чудесный мир»:**

Квест проводился для учащихся 5- 11 классов. Это мероприятие было задумано и проведено как интегрированная игра.

**Цель:** создание условий для интерактивного взаимодействия всех участников образовательного процесса через постановку поисковых задач в ходе организации деятельности посредством определённого сюжета.

**Развивающая цель** создание условий для совершенствования мыслительных операций, развитию эмоциональной сферы, монологической речи учащихся, диалога, коммуникативной культуры, осуществлению самоконтроля и самооценки, а в целом — становлению и развитию личности.

**Воспитательная цель**  создание условий для приобретения опыта адекватного поведения в любом обществе, развитию эмоциональной сферы, монологической речи учащихся, диалога, коммуникативной культуры, осуществлению самоконтроля и самооценки, а в целом — становлению и развитию личности.

**Время на игру и на обсуждение:** 2 часа.

Проведение квеста «Чудесный мир» началось с письма, которое пришло в школу.

**Письмо**

Всем жителям Солнечной системы!!!

Всем учащимся школы «Диалог»!!!

На нашей планете «Чудесный мир» произошла глобальная экологическая катастрофа.

Не хватает воды, пищи, лекарств, строительных материалов…

Чтобы выжить, нам необходима гуманитарная помощь.

Помогите нам, спасите нашу планету!!

Решено было организовать гуманитарную помощь для спасения планеты.

**Цель** игры

Создать условия для организации гуманитарной помощи.

**Задачи:**

1. Собрать команды кораблей. Командирами кораблей назначить учащихся 11 класса;
2. Облететь все планеты для сбора гуманитарной помощи.
3. Учителям разработать задания на каждой планете.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| № | предметы | Название планеты |
| 1 | Химия, биология | Development |
| 2 | Немецкий язык | Ausgezeichnet |
| 3 | География | Earth Planet |
| 4 | Русский язык | Lingvinija |
| 5 | История | History |
| 6 | Музыка, искусство | Music land |
| 7 | Французский язык | Bizarre |
| 8 | Английский язык | Hanfairwllgwyngyll |
| 9 | Математика | ∏ |
| 10 | Информатика, физика | IT |

Всего 10 планет.

Каждая планета имеет название и № (для составления маршрута).

Для каждой планеты были разработаны задания разной степени сложности. Задания были красочно оформлены. Каждое задание стоило определенное количество **ДЕНЬГА.** Максимальное количество баллов **– 100 ДЕНЬГА.** Каждая команда свою заработанную сумму **ДЕНЬГА** тратит самостоятельно. Для этого был предложен определенный набор предметов гуманитарной помощи.

На каждой планете можно находиться 5 минут (воздух кончается).

Наблюдатели – помощники помогают прохождению «планеты».

**Организация команд.**

Формируют команды и их названия учащиеся 11 класса. Выбор должен быть случайным, по жеребьевке. Нехватку команды можно компенсировать учащимся любого класса.

После проведения игры подводились итоги.

На школу пришло благодарственное письмо.

Жители Земли!!!

Ученики и ученицы

славной школы «Диалог»!!!!

Вас приветствуют жители планеты

«Чудесный мир»

Беспрецедентная

спасительно – спасательная экспедиция завершена!!!!!!!

Мы спасены!

Спасибо!!!!

Особые благодарности:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Команда, командир | Деньга | Благодарность |
| Команде корабля 3-4 | 833 | Благодаря предоставленной этой командой гуманитарной помощи мы смогли, используя противогазы, скафандры, акваланги, на надувной лодке в океане «Огромном» не только очистить воду но и опреснить ее!!! Для этого пригодились кислородная подушка и компас!  По радио мы смогли рассказать об этой победе всем и запустить фейерверк!!  Шоколад был очень кстати |
| Команде корабля 9 | 783 | Благодаря этой команде мы накормили всех голодных, используя установку «Вечный хлеб», армейский сухой паек и тюбик с гречневой кашей.  Полная энциклопедия выживания вместе с набором «Умелые руки» помогли пережить самое трудное время |
| Команде корабля 8 | 736 | Наши животноводы в комбинезонах, вооруженные фонариками, котелками и спальными мешками, используя концентрированные корма для животных, смогли восстановить поголовье коз! Спасибо!!! |
| Команде корабля 10 | 726 | Благодаря комплекту саженцев «Чудо - дерево», растущих в любых условиях была подготовлена почва под выращивание «Живого дома» для семей из 3-х человек за двое суток!  Мы решили жилищную проблему!!!  Спасибо!!! |
| Команде корабля 7 | 712 | 3D – принтер в умелых руках помог восстановить  «Новую школу».  Ручки и ластики помогут нашим детям освоить все предметы школьной программы!!! |
| Команде корабля 6 | 671 | Годовой запас мыла помог отмыть всех грязных!!  Тонна теплых пледов согрела всех замерзших!!! |
| Команде корабля 1 | 666 | Мы в костюмах химзащиты смогли смонтировать установку для переработки отходов!  Еще одна экологическая проблема решена  Спасибо!!!! |
| Команде корабля 2  Командир корабля | 636 | Почва чернозем, минералы, семена растений и овощей помогли вырастить небывалый урожай в «Чудесном мире»!!! |
| Команде корабля 5 | 630 | Благодаря межпланетной летательной капсуле, в костюмах космонавтов, используя атласы, мы смогли отправить вам наши подарки с благодарностью и любовью!! |

Классному руководителю квест дает возможность посмотреть на взаимодействие коллектива в нестандартных ситуациях, выявить лидеров и аутсайдеров, помочь последним проявить свои знания и создать для этих ребят ситуацию успеха.

**Выводы:**

* Большие игры учат быть свободным в игровом пространстве, осознавать свои особенности и выстраивать отношения с другими людьми.
* Творческая и непринужденная обстановка большой игры позволяет снять существующую психологическую напряженность.
* Участники игры получили возможность проявить себя и увидеть другого в деятельности.
* По итогам игры наблюдалось явное сплочение на уровнях взаимодействия «педагог-ребенок» и «ребенок-ребенок».
* Необходимо продолжить практику проведения таких школьных мероприятий.

Источники информации:

* Осяк С.А., Султанбекова С.С., Захарова Т.В., Яковлева Е.Н., Лобанова О.Б., Плеханова Е.М. ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЙ КВЕСТ – СОВРЕМЕННАЯ ИНТЕРАКТИВНАЯ ТЕХНОЛОГИЯ // Современные проблемы науки и образования. – 2015. – № 1-2.
* http://festival.1september.ru/articles/513088/
* http://pedportal.net/po-tipu-materiala/obschepedagogicheskie-tehnologii/quot-zhivye-quot-kvesty-v-obrazovanii-277821