**Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение Средняя общеобразовательная школа села Чишма муниципального района Бирский район Республики Башкортостан**

**Использование квест- технологии во внеурочной работе**

**( Из опыта работы)**

**Старостина Надежда Тимофеевна,**

**учитель истории, географии**

**2022год**

В современной школе существует проблема сохранения и развития учебной мотивации школьников. Педагогам, воспитателям, действительно, трудно найти правильный подход к детям, потому что их «ничем не удивишь», их сложно заинтересовать и мотивировать.

Одной из множества современных образовательных и воспитательных технологий, предоставляющих широкие возможности для развития интереса к образовательному процессу, является технология квестов. Слово «Квест» (Quest) в переводе с английского означает дословно «поиск, поиск приключений»; достижение определенной цели через преодоление трудностей. В работах отечественных ученых нет единого взгляда на сущность квеста, являясь сравнительно новой технологией в педагогике, квест еще не прошел стадию теоретического обоснования. Эта работа только ведется. Проблемой квестов в нашей стране занимаются Андреева М.В., Быховский Я. С., Николаева Н.В. и другие. Теоретически технология квеста разработана в трудах американских педагогов Т. Марча и Б. Доджа. Само понятие «квест» и обозначает игру, поиски, которые требуют от участников решения тех или иных умственных задач для преодоления препятствий и движения по сюжету, который может быть определен или же иметь множество исходов, где выбор будет зависеть от действий самого игрока. Образовательный квест - педагогическая технология, включающая в себя набор проблемных заданий с элементами ролевой игры. Они могут охватывать отдельную проблему, учебный предмет, тему, также могут быть и межпредметными. В зависимости от используемых методов проведения квесты можно разделить на «живые» квесты в реальности и веб-квесты - с использованием ресурсов Интернет. Структура квест-технологии: постановка задачи и распределение ролей; список заданий (этапы прохождения, список вопросов и т. д.); -порядок выполнения поставленной задачи (штрафы, бонусы); -конечная цель ( найти приз). При участии детей в квестах реализуются следующие цели: образовательная – вовлечение каждого учащегося в активный познавательный процесс; развивающая – развитие интереса к предмету, творческих способностей формирование навыков исследовательской деятельности, публичных выступлений, умений самостоятельной работы с литературой и Интернет - ресурсами; расширение кругозора, эрудиции; воспитательная – умение работать в группе, воспитание уважительного отношения к мнению товарищей, личной ответственности за выполнение выбранной работы.

Остановимся на Веб-квесте. Его можно рассматривать как организацию проектной деятельности учащихся по любой теме с использованием ресурсов сети Интернет. Веб-квест – это сайт в Интернете, с которым работают учащиеся, выполняя ту или иную учебную задачу. Веб-квест- это образовательная технология, в котором учитель выполняет роль консультанта, организатора и координатора проблемно ориентированной, исследовательской, учебно-познавательной деятельности обучаемых. Он создает условия для самостоятельной умственной деятельности учащихся и всячески поддерживает их инициативу. В свою очередь, учащиеся становятся полноценными «соучастниками» процесса обучения, разделяя с учителем ответственность за процесс и результаты обучения. Появление Интернета и его широкое распространение заставили педагогов искать пути эффективного использования этой технологии. Веб-квест, используя информационные ресурсы Интернет и интегрируя их в учебный процесс, помогает эффективно решать целый ряд практических задач, так как в процессе работы над веб-квестом развивается ряд компетенций:

-использование информационных технологий для решения профессиональных задач;

-самообучение и самоорганизация;

-умение работать в команде;

-умение находить несколько способов решений проблемной ситуации.

Веб-квесты представляется более целесообразным применять в урочной деятельности.

Не менее интересны «Живые» квесты. В образовательном процессе квест - это специально организованный вид исследовательской деятельности, где обучающиеся осуществляют поиск информации по указанным адресам (в реальности), включающий и поиск этих адресов или иных объектов, людей, заданий и пр.

В отличие от учебной проблемы в образовательном квесте есть элементы сюжета, ролевой игры, связанные с поиском и обнаружением мест, объектов, людей, информации, и для решения образовательных задач используются ресурсы какой-либо территории или информационные ресурсы. В силу этих особенностей «живые» квесты чаще используеются во внеклассной работе среди школьников среднего звена «Живой» квест не только позволяет каждому участнику проявить свои знания, способности, но и способствует развитию коммуникационных взаимодействий между игроками, что стимулирует общение и служит хорошим способом сплотить играющих. В таких квестах обычно присутствует элемент соревновательности, а также эффект неожиданности (декорации, оформление). Все это способствуют развитию аналитических способностей, развивают фантазию и творчество. Использование квестов позволяет уйти от традиционных форм обучения детей и значительно расширить рамки образовательного пространства. Задачи могут быть самые разные по своему содержанию и наполнению: активные, креативные, интеллектуальные и т.п. Особенно значимо, что квесты могут проходить как в закрытом пространстве (класс, помещение школы), так и на улице, на природе (территория, населенный пункт, парк и т.д.), охватывая все окружающее пространство. Среди них особенно интересен геокэшинг – квест на открытой местности с поиском клада, тайника и с элементами ориентирования на местности. В этом плане квест напоминает турслеты с полосой препятствий со времен советской школы.

При планировании и подготовке «живого» квеста важно продумать сюжет и то образовательное пространство, где будет проходить игра, сколько будет участников и организаторов, откуда будут стартовать участники, будут двигаться в определенной последовательности или самостоятельно выбирать маршрут.

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);

-карта (схематическое изображение маршрута);

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

-участники могут узнавать о том, куда дальше идти после того, как выполнят задание на станции (от организатора; ответ на задание и есть название следующей станции и т.д.).

Принципы организации квестов. Для того чтобы эффективно организовать детские квесты, следует придерживаться определенных принципов и условий:

- все игры и задания должны быть безопасными;

- задачи, поставленные перед детьми, должны соответствовать возрасту участников и их индивидуальным особенностям;

- в содержание сценария требуется внедрить разные виды деятельности;

-задания необходимо продумать таким образом, чтобы они были последовательными, логически взаимосвязанными;

-по возможности игра должна быть эмоционально окрашена с помощью декораций, музыкального сопровождения, костюмов, инвентаря;

-дети должны четко представлять цель игры, к которой они стремятся;

-следует продумать временные интервалы, во время которых дети смогут выполнить задание, но при этом не потеряют к нему интерес;

-роль педагога в игре — направлять детей, «наталкивать» на правильное решение, но окончательные выводы дети должны делать самостоятельно.

Основными критериями качества квеста выступают его безопасность для участников, оригинальность, логичность, целостность, подчинённость определённому сюжету, а не только теме, создание атмосферы игрового пространства.

В качестве примера представляю разработку мероприятия для обучающихся 5-7 классов с применением квест-технологии на тему «Страницы истории родного края».

Цели: -развитие интереса, уважительного отношения к истории, культуре, традициям народов, проживающих на территории Башкортостана; -формирование навыков работы с историческими документами, краеведческим материалом школьного музея; -развитие интереса к работе со справочным материалом;-формирование навыков работы в коллективе, уважительного отношения к мнению членов команды.

Для проведения мероприятия задействованы: кабинет истории (стенд «Знаменательные даты в истории нашей страны»), библиотека( подготовлена выставка литературы, карта, рисунки по теме «Мой Башкортостан»), школьный музей, рекреации школы. Ассистентами- помощниками привлечены учащиеся 10 класса, которые заранее провели подготовительную работу (тематические викторины, беседы с применением презентаций).Они также были на этапах, в жюри. В 5-7классах по 15-17 учащихся. Не все могут участвовать в игре. Для них организован показ отрывка из фильма «Сестренка» по мотивам произведения Мустая Карима. После просмотра тоже проведена викторина, а полученные баллы вошли в общую копилку класса. После прохождения маршрута и викторины жюри посчитывает баллы, выявляет команду- победительницу. Мероприятие начинается с построения классов, постановки задач. Кратко излагаются особенности проводимого мероприятия. Каждой команде вручается маршрутный лист с заданиями на каждом этапе.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 1  Т | 8  И | Г | Р |
| 2  О | Д | | И | С | С | Е | Й | | |
|  | 3  С | | Е | Т |  | | | |
| 4  Д | И | | О | Н | И | С | |  | | |
|  |
| 5  П | А | | Р | И | С |  | |
| 6  И | Н | Д | | И | Я |  | | | | |
|  | | | | 7  Я | Х | В | Е |

**Маршрутный лист команды 5класса**

I.ЭТАП.РЕШИТЕ КРОССВОРД 1. Река В Двуречье. 2.Царь Итаки, участник Троянской войны. 3.Злой бог пустыни в египетской мифологии. 4.Бог-покровитель виноделия. 5.Троянский царевич, похитивший Елену Прекрасную. 6.Страна- родина шахмат. 7.Бог еврейского народа. 8.Ключевое слово- подсказка : первая буква- начальная буква кабинета, где вас ожидает следующий этап маршрута ВПЕРЁД!!!

II ЭТАП. «ИСТОРИЯ СЛАВНЫХ ПОБЕД РУССКОГО ОРУЖИЯ»

ЗАДАНИЕ: 1)На стенде найдите морские сражения и их даты (напишите их названия и даты на обратной стороне маршрутного листа)

2) Сложите эти даты;

3) В сумме сложите числа;

В получившемся числе: № кабинета, где вас ожидают задания следующего этапа.

ВПЕРЁД, ДРУЗЬЯ!!!

III ЭТАП.

1).Среди экспонатов найдите знамя «Победителю социалистического соревнования». 2).Если дата образования Башкирской АССР- 1919 год, то в каком году вручено Знамя? 3) Сложите числа полученной даты; 4).Из полученной суммы отнимите число 3.

5).В полученном числе-этаж и № кабинета. ЭТО- ОРИЕНТИР!!!

IV ЭТАП. 1.Ответьте на вопросы, Ответы запишите на обратной стороне маршрутного листа:

А).Герой башкирского эпоса (Урал-Батыр);

Б).Жилище кочевых башкир ( юрта);

В).Башкирский национальный напиток ( кумыс);

Г).Национальный музыкальный инструмент башкирского народа ( курай);

Д).Национальное блюдо башкир ( баурсак).

2.Выпишите начальные буквы ответов;

3.Определите их порядковые номера в алфавите;

4.Сложите их.

5.Из полученной суммы отнимите число 76.Полученное число- № вашего задания в одной и рекреаций.

V ЭТАП. «КТО ЭТО? О ЧЁМ ЭТО?» 1.Определите на рисунках имена изображенных героев;

2. Напишите их имена.3.К порядковому номеру буквы имени девушки с клубком прибавьте число 1.3.Это номер конверта со следующим заданием.

VI. ЭТАП. “СОБЕРИТЕ ОСКОЛКИ». ВПЕРЁД,НА ФИНИШ ЗА ПРИЗОМ!!!

**Маршрутный лист команды 6 класса**

I ЭТАП. РЕШИТЕ КРОССВОРД.

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | | | 1  М | Е | Ч | Е | Т | Ь |
| 2  У | Р | Б | А | Н |  |
| 3  В | И | | З | А | Н | Т | И | Я |
|  | 4  Б | | Е | Д | У | И | Н |  |
|  | 5  Й | | О | Р | К |  |
| 6  Х | Л | | О | Д | В | И | Г |
| 7  Ж | А | | Н | Н | А |  | |

1. Мусульманский храм.

2.Римский Папа, призвавший к крестовому походу.

3.Империя с тысячелетней историей.

4.Кочевой араб.

5.Одна из династий в английской войне Алой и Белой розы.

6.Основатель государства франков.

7.Девушка, спасительница Франции в Столетней войне.

ИТАК, в ключевом слове- подсказка-ОРИЕНТИР!!! СЛЕДУЙТЕ, ДРУЗЬЯ!!!

II ЭТАП.

1.Найдите документ, где указана дата основания нашей школы.

2. На обратной стороне маршрутного листа напишите полное название нашей школы на момент открытия.

3.Под каким номером значится наша школа?

В ЭТОМ НОМЕРЕ- ПЕРЕХОД НА НОВЫЙ ЭТАП----№ КАБИНЕТА

III ЭТАП.

1.НА карте Башкортостана найдите город с начальной буквы алфавита.

2. На обратной стороне маршрутного листа напишите его название, а, также, название ближайшего к нему города республики.

3.В названии обоих городов- РЕКИ.

4.ВОПРОС: которая из них является притоком другой?

5.В названии притока третья буква-ваш ориентир- кабинет. ВПЕРЁД!!!

IV ЭТАП.

1. На стенде найдите ДЕНЬ ВОИНСКОЙ СЛАВЫ с XIII века.

2. На оборотной стороне маршрутного листа напишите точную дату, место, командующего войсками.

3.В дате(ГОД) –недостающее число между 2 и 4- ВАШ ОРИЕНТИР.ИЩИТЕ в одной из рекреаций школы свой номер.

V ЭТАП.

СООТНЕСИТЕ СОБЫТИЯ по схеме: КАРТА-СТРАНА- ПРАВИТЕЛЬ. Правильно расставьте и получите финальное задание на пути к ПОБЕДЕ!!!

VI ЭТАП. «СОБЕРИТЕ ОСКОЛКИ»

МОЛОДЦЫ!!! ВПЕРЕД к ПОБЕДЕ и ПРИЗУ!!!

**Маршрутный лист 7 класса**

1ЭТАП. РЕШИТЕ КРОССВОРД.

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | | 1  С | У | Д | Е | 11  Б | Н | И | К |  | | | | | | | | |
|  | | 2  Г | Л | И | Н | С | К | А | | | Я | | |  | | |
|  | | 3  Б | Е | Д | У | И | | | Н | | |
|  | | | | \4  Л | Е | О | Н | А | | | Р | | | Д | О |  |
| 5  К | А | Л | И | Т | А |  |  | | | | | | | | |
| 6  В | | А | Р | Ф | О | Л | О | М | Е | | Й | | |  | | | |
|  | |  | 7  Л | Ю | Т | Е | Р |  |  | |  | | |
|  | | | | | | | | |
|  | 8  Г | Е | Р | Б |
|  | | | 9  П | Р | И | К | А | З | Ы |
| 10  М | | А | Н | У | Ф | А | К | Т | У | Р | А | | |  | | | | |

1.Свод законов Ивана IV. 6.Ночь резни в Париже произошел в день святого…

2.Фамилия матери Ивана IV. 7.Основатель протестантской церкви

3.Кочевой араб. 8.Символ рода, государства

4. Автор картины «МОНА ЛИЗА». 9.Высший орган исполнительной власти при Иване IV. 5. ИванI по прозванию…

10. Капиталистическое предприятие с использованием ручного труда.

11.Получившееся ключевое слово- это переход на новый этап.

II этап.

1.Со второй буквы ключевого слова начинается название книги на выставке.

2.Найдите стр. 51 в этой книге и ответьте на вопросы:

А) какое событие изображено на рисунке?

Б)При каком царе могло произойти данное событие?

В) В каком году произошло событие?

Ответы найдите в тексте и по рисунку, напишите на оборотной стороне маршрутного листа.

В ответе на вопрос под буквой Б) начальная буква является подсказкой. С этой буквы начинается название кабинета со следующими заданиями. ВПЕРЁД!!!

III ЭТАП.

1. На стенде найдите сражения Великой Отечественной войны. Выпишите события и даты (годы) на оборотной стороне маршрутного листа.

2.Найдите сумму дат (годы).

3.В полученной сумме сложите числа.

4.Вопрос: какое событие начинается с этой даты?

5.С полученного ответа отнимите число 1. В ответе- № кабинета с заданиями следующего этапа. ВПЕРЕД, К ПОБЕДЕ!!!

IV ЭТАП.

1.Найдите информацию о Героях Советского Союза, уроженцах Бирского района Республики Башкортостан. Выпишите их имена на оборотной стороне маршрутного листа.

2.Определите среди них вернувшихся с войны живыми. Сколько их?

3. Это число-ваш номер в одной из рекреаций школы. Найдите номер с заданиями следующего этапа.

ВПЕРЁД, ДРУЗЬЯ!!!

V ЭТАП. «СООТНЕСИТЕ СОБЫТИЯ»

1.Составьте цепочки:

План- схема события --- командующий----картина.

2.Определите дату последнего события.

Первое число этой даты- порядковый номер конверта с заданиями последнего этапа.

VI ЭТАП. «СОБЕРИТЕ ОСКОЛКИ»

ВПЕРЁД, НА ФИНИШ!!! УРА!!!