
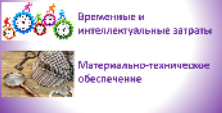




Образовательный квест как новое направление в развитии внеурочной деятельности обучающихся

Босых Артемий Викторович,
учитель информатики ГБОУ СОШ №450 Курортного района Санкт-Петербурга

1.		Школа – это пространство, где любой раскрывает свои возможности: от ученика до директора. Школа, как живой организм, постоянно меняется, развивается, обучается, отражая все изменения, происходящие в обществе. Стоит отметить, что в современной школе есть очень много возможностей для развития таланта как педагога, так и ученика.
2.		В текущем году на городском конкурсе педагогических достижений в номинации «Учитель года» я представлял опыт своей работы в урочной деятельности, говорил о возможностях формирования метапредметных и личностных результатов через систему различных заданий и упражнений, которые мы с коллегами разрабатываем самостоятельно.
3.		Сегодня одним из новых направлений в школьном образовании стала внеурочная деятельность. И мы хотим поделиться с вами идеей, которая, возможно, поможет разнообразить и обогатить внеурочную деятельность в школах, вдохновиться на очередной творческий поиск не только педагогам, но и ученикам.
4.		С 2013 года 450 школа является городской экспериментальной площадкой по введению ФГОС. Ежегодно с помощью научных руководителей коллектив наших учителей открывает и осваивает новые направления деятельности.
5.		И вот уже два учебных года 7 и 8 классы работают над созданием проектов, которые они затем публично представляют на сцене. В 2016-2017 учебном году, являясь учителем внеурочной деятельности, я курировал работу группы обучающихся 7-х классов, которые разрабатывали образовательный квест.
6.		Образовательный квест – это игра, которая состоит в последовательном решении поисковых и образовательных задач. Квест отличается от игры по станциям. Он начинается, как правило, с некоторой проблемы, решение которой разворачивается в виде логичного сюжета. Предлагаю сейчас посмотреть минутный трейлер, который был показан на защите проекта, чтобы сразу «в красках» показать, как выглядит игра.
	без слайда	(1 минута на видеоролик)
7.		Дети, которых вы видели на экране, – это были 6-классники, участвовавшие в игре в роли ученых-исследователей параллельных миров и пытавшиеся починить систему, поврежденную в результате катаклизма. Ребята погрузились в атмосферу научной фантастики и увлеченно искали выход из создавшейся ситуации. По сюжету игры до уничтожения станции оставалось полчаса, но ребятам удалось решить все головоломки, запустить телепорт и вернуться домой.

8.	<p>Процесс разработки квеста (3 месяца)</p> 	<p>Создателями головоломок были учащиеся 7 классов. Конечно, создавать квесты в школе могут и сами учителя, и это уже будет неплохим способом разнообразить занятия и какие-либо мероприятия. Но привлечение школьников к разработке квестов в рамках проектной деятельности позволяет достичь большего количества важных целей.</p>
9.	<p>Что дает квест?</p> <p>Для участника (игрока):</p> <ul style="list-style-type: none"> - удовольствие от игры - метапредметность в действии - познавательный процесс - самостоятельное нахождение решения 	<p>Что получают участники квеста (т.е. игроки)?</p> <p>В первую очередь, удовольствие от игры, т.к. квест – это именно увлекательная игра. Во-вторых, т.к. квест все-таки образовательный, они получают возможность оказаться в условиях, где могут комплексно применить свои навыки и знания из различных областей науки. В-третьих, получают мотивацию к развитию поискового мышления, учатся самостоятельно находить способы решения, а не действовать по шаблону.</p>
10.	<p>Что дает квест?</p> <p>Для разработчиков:</p> <ul style="list-style-type: none"> - приращение познания мира - учет способностей других людей - социальное общение - развитие творческих и деловых качеств, ответственности и коммуникабельности - игровой штурм - карта проекта - приращение опыта - презентация 	<p>Что получают разработчики квеста?</p> <p>Для них это прекрасная возможность развивать очень широкий спектр навыков. Ведь для разработки квеста требуется умение предвидеть, как будет действовать другой человек, какие задачи ему под силу решить. Требуется разработать логичный и интересный сценарий игры. Придумать головоломки и создать весь необходимый реквизит. Составить план работы, распределить ответственность. Дети знакомятся с технологией проведения мозгового штурма. Учатся составлять карту проекта, которая поможет контролировать ход выполнения работ и не сбиться с пути. Проведение социального опроса на тему «Кому и зачем нужен образовательный квест?» помогает определиться с характером будущей игры и заодно познакомиться с технологией статистического исследования. Завершается процесс составлением документации для защиты проекта. И еще много других задач позволяют раскрыться каждому участнику.</p>
11.	<p>Трудности разработки квеста</p> <p>Временные и интеллектуальные затраты</p> <p>Материально-техническое обеспечение</p> 	<p>С какими трудностями приходится сталкиваться при разработке квеста?</p> <p>Конечно, нужно быть готовым к немалым временным и интеллектуальным затратам. Наша группа усиленно трудилась все 3 месяца отведенные на проект. Но очень помогла мотивация участников, которые уже играли в квесты и мечтали создать свою собственную игру.</p> <p>Также мы столкнулись с проблемой материально-технического обеспечения, т.к. для изготовления реквизита, нужно много разных мелочей и материалов: начиная от шкатулки и заканчивая фанерой и досками для создания лабиринта. Тем не менее, заинтересованные дети с удовольствием сами находили возможности изготовить головоломки, в том числе в рамках уроков труда и кружков.</p>
12.	<p>Планы на будущее</p> <p>Разработка цикла квестов, который можно выделить в самостоятельное направление внеурочной деятельности.</p> 	<p>Не смотря на все трудности, работа над квестом принесла много удовольствия всем участникам, и успех вдохновил на дальнейшее творчество. Я бы очень хотел, чтобы занятия в форме образовательных квестов и игр, которые разрабатываются самими же школьниками, выделились в самостоятельное направление внеурочной деятельности.</p>
13.		<p>Современная школа и технологии позволяют реализовать очень многие задумки, идеи, проекты, отвечающие новым запросам общества.</p> <p>В наступающем учебном году хочется пожелать всем вдохновения и возможностей для реализации творческих планов!</p>