Костерина Марина Николаевна педагог дополнительного образования МУДО «Дворец детского творчества» г. Саранск Республика Мордовия

**Применения квест-технологий в работе педагогов, занимающихся туристско-краеведческой деятельностью в учреждении дополнительного образования детей**

В современной педагогической практике под квест-игрой понимают сюжетно игровую педагогическую технологию, предусматривающую достижение заданной цели за конечное число игровых этапов по предопределенным правилам. Прохождение каждого этапа (стадии) зависит от выполнения отдельных игровых заданий предметного, ориентировочно-поискового или спортивного характера.

Актуальность использования квестов сегодня осознаётся всеми. ФГОС нового поколения требует использования в образовательном процессе технологий деятельностного типа. Жизнь показывает, что современные дети лучше усваивают знания в процессе самостоятельного добывания и систематизирования новой информации. С помощью этой технологии, преподнесение любого образовательного материала перестает быть скучным и однообразным. Через выполнение определенных заданий, возрастает интерес, потому что движение к цели происходит путем поиска промежуточных решений и без присутствия и участия со стороны педагога. При прохождении квеста, обучающиеся учатся мыслить в критических ситуациях, решать проблемы, а также незамедлительно принимать взвешенные решения, брать на себя ответственность за их реализацию, работать командой. Результатом является то, что повышается эффективность и качество образовательного процесса в целом, так как его активными участниками становятся сами дети. Туристско-краеведческое направление как никакое другое имеет огромный потенциал для использования данной технологии.

Соревнования вида «перемещение команд учащихся от контрольного пункта к контрольному пункту», с разнообразными вопросами, головоломками и практическими заданиями последние десять лет активно использовались педагогами туристами-краеведами нашего учреждения в рамках системы палаточных лагерей «Школа приключений» (лагеря «Туристенок», «Первооткрыватель»). Затем в летних оздоровительных лагерях пришкольного типа – «Юный краевед», «Трансформер». В нашем случае это поиски клада (шоколадные монеты, просто шоколадки, призы, связанные с сюжетом игры и т.д.) в различных ролевых трактовках – «Золото пиратов», «Сокровища Дикого запада», «Сундук Кощея» и др. Это, часто эмоционально окрашенные с помощью костюмированных героев и инвентаря сюжетные игры, имеющие сплачивающий, познавательный и развлекательный характер. Для «Первооткрывателя» была разработана подобная игра даже с элементами ПСР (Поисково-спасательной работы). Квест-игра, применялась и как самостоятельное мероприятие и как часть более масштабного (например, празднование масленицы). Последняя из значимых разработок – краеведческий квест-экскурсия с дистанционной выдачей заданий.

Часто методически технологию проведения квеста называли, да и называют станционной игрой. Отсюда, есть смысл разобрать отличия этих методик проведения игрового мероприятия. Основное отличие квеста от игры по станциям в том, что в игре по станциям, игроки знают сразу пункт своего назначения - движение по маршрутному листу. В квесте же, играющие смогут понять, куда они должны двигаться дальше, только выполнив определенную задачу. Конечно, в своей работе мы используем и занятия, разработанные по технологии станционной игры. Эта технология до сих пор также актуальна. Но квест – это квест! В нем есть сюжет, есть интрига… Организация деятельности детей через проведение квест-игры имеет ряд преимуществ, что позволяет решать цели и задачи: всестороннее развитие детей по различным направлениям (физическому, познавательному, социально-коммуникативному); создание положительного эмоционального настроя; развитие социально-коммуникативных качеств путем коллективного решения общих задач; действовать в команде, а не поодиночке; помощь и взаимовыручка; побуждение к познавательно-исследовательской деятельности путем решения проблемных ситуаций; внимательность и смелость; обеспечение интеграции содержания разных образовательных областей. В нашем случае квест-игра являлась еще и образовательным пространством для кружковцев, посещающих кружки туристско-краеведческой направленности. Будучи куратором контрольной точки или куратором целой команды, они имели возможность приобрести опыт общения, подачи себя в условиях выполнения определенной задачи или роли.

Методика проведения квест-игры:

1.Разработать сценарий, который включает легенду игры и сюжет. По структуре сюжетов различают квест- игры: 1. Линейные (Основное содержание квеста выстроено по цепочке. Отгадаешь одно задание – получишь следующее, и так, пока не дойдешь до финиша). 2.Штурмовые (Каждый игрок решает свою цепочку загадок, чтобы в конце собрать их воедино) 3. Кольцевые (Представляют собой тот же линейный квест, но замкнутый в круг. Команды стартуют из разных точек, которые будут для них финишными).

2.Составить паспорт прохождения этапов или карту маршрута.

3.Продумать методику и организацию проведения игровых заданий.

Задания необходимо продумать таким образом, чтобы они были последовательными, логически взаимосвязанными. Все задачи должны соответствовать сюжету. Все игры и задания должны быть безопасными (не следует просить детей перепрыгнуть через костер или залезть на дерево). Задачи, поставленные перед детьми, должны соответствовать возрасту участников и их индивидуальным особенностям. В содержании сценария требуется внедрить разные виды деятельности.

4.Оформить наглядные материалы (карты, ключи, загадки и др.)

5.Подготовить необходимый реквизит для прохождения каждого испытания.

6.Нужно учитывать образовательное пространство, где будет проходить игра. В практике проведения квестов в МУДО «Дворец детского творчества» используется традиционная образовательная среда, а именно территория учреждения, парк, улицы города с учетом безопасности конечно. Мобильные устройства и интернет используется только для передачи загаданного объекта и то не детям, а куратору команды. Последнее хочется особенно отметить, так как одна из задач детского пребывания в объединениях нашей направленности – отвлечение ребенка от виртуальной среды, вовлечение в активные виды деятельности.

Немного о роли педагога в квесте. 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. Педагог должен сам внутренне принять условия игры, быть в игре. Где-то стать самому ребенком. Дети должны чувствовать, что данная игра –это реальность, принимаемая всеми организаторами и участниками. Это очень важно для успешного проведения мероприятия. Хорошо, что что-то вдруг в квесте пошло не так. Именно в непредсказуемой ситуации происходит развитие самого педагога. Отсюда следует, что абы кто, т.е. неподготовленный педагог квест-игру не организует. Для этого нужна серьезная подготовка. Из минусов же и то, что разработка и проведение подобных мероприятий требует большого количества времени на подготовку, определенного материального и человеческого ресурса.

Здесь особняком стоит краеведческий квест-экскурсия с дистанционной выдачей заданий. На данный момент – это самая универсальная методика проведения квест-игры нашего учреждения. Не затратна по ресурсам, проста в организации, максимально познавательна. Авторство методики принадлежит автору выступления – педагогу Костериной М.Н. Апробирована на разных уровнях – занятиях с кружковцами, в летних и осенних оздоровительных лагерях пришкольного типа, мероприятиях с участием кружковцев и их родителей и даже на региональном уровне – нами было мероприятие, приуроченное ко Дню защиты детей под эгидой Туристско-информационного центра РМ. Методику построения приводим ниже.

Цель - развитие познавательного интереса к истории города Саранска и Республики Мордовия; развитие умения работать в команде.

Задачи - проверить и углубить знания кружковцев по истории малой родины; развивать навыки учащихся к самостоятельному изучению истории родного края, повысить интерес к исследовательской деятельности; развить навыки решения интерактивных викторин.

Оборудование: смартфоны с доступом в Интернет, приложение на мобильном телефоне для передачи – приема данных, маршрутные листы, карты города, текстовые наводки.

Методика проведения краеведческого квеста - экскурсии, с дистанционной выдачей заданий: Краеведческий квест - экскурсия «Я люблю Саранск» задуман как линейный – игра построена по цепочке; разгадав одно задание, участники получают следующее и так до тех пор, пока не пройдут весь маршрут. Маршрут строиться в зависимости от целей мероприятия и местонахождения точек «старта» и «финиша». Проводится в виде соревнования между несколькими командами.Участники собираются в МУДО «Дворец детского творчества» и делятся на команды при помощи жеребьевки (выбора карточки с номером команды). Количество и численность команд зависит от количества участвующих детей. В запасе у организаторов всегда должен быть добавочный маршрутный лист. Оптимально 4 команды по 4 участника. Так как краеведческий квест проводится непосредственно в городе, каждая команда имеет своего куратора из старших участников клуба ЭХО. В их задачу входит: следить за соблюдением участниками команды правил безопасности, обеспечивать связь с ведущим квеста при помощи смартфона (отправка креативного фото с контрольной точки и получение нового задания). Ведущий квеста проводит инструктаж по технике безопасности и объясняет правила квеста. Кураторы команд получают текстовые наводки первых контрольных точек, после чего им дается 3 часа на поиски 7-и достопримечательностей. На финише подводятся итоги игры, проводятся ее обсуждение и награждения победителей.

Примерные текстовые наводки:

1.34-тонный исторический памятный камень, на котором высечена древняя карта Мордовии, на одной из сторон которого также изображена Подвеска рубежа Х – ХI вв. со знаком Рюриковичей с другой стороны, послание нашего президента – В. Путина и круглый знак на котором изображена ладья и надпись, связанная с торжеством, по случаю которого был установлен сей памятный знак.

2. Главная достопримечательность площади, которая с 2009 года носит имя героев, бесстрашно шагнувших в неизведанные просторы. Время появления - 1963 г.

3. Городская достопримечательность, появившаяся в центре города в августе 2009 года. Это парковый ансамбль, который представляет собой мост с декоративными перилами, расположенный в зоне отдыха, с одной стороны имеет скульптурную вставку в центре, напоминающую герб города. Изюминкой композиции являются установленные на постаментах и крутящиеся вокруг своей оси круглые фигуры и памятный камень у основания.

4. Главная достопримечательность городского сквера, основанного еще в 1951 году на пересечении двух улиц в нижней части города. Сюда, с Советской площади были перенесены и перезахоронены останки борцов за революцию. И в канун 60-летия Великого Октября, на земляном холмике установлен памятник в форме белого мраморного обелиска с серпом и молотом. По бокам от него 2 фигуры военных в одеждах времен Гражданской войны.

5. Памятная доска, установленная на доме, где середине прошлого века проживал первый профессиональный мордовский певец (бас), в г. Саранске, на Аллее Славы, установлен его бюст, его имя носит Государственный музыкальный театр Мордовии.

6. Памятник земляку, поэту 19в., имевшего демократические взгляды установленный в городе в 1967 году. Он представляет из себя человеческую фигуру в полный рост, на левое плечо накинута шинель, в правой руке книга.

7. Это место долгое время является зеленым массивом в черте города. В начале 20 века здесь была усадьба, а в 1924 году на ее базе был разбит большой парк. Сейчас это благоустроенная территория с детской площадкой, зоной отдыха.

Примерные маршрутные листы:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 1. Стратонавты | 1. Камень | 1. Детский парк | 1. Памятник Борцам за сов. власть |
| 2. Дом Яушева | 2. Лисий мостик | 2. Памятник Полежаеву | 2. Стратонавты |
| 3.Камень | 3.Памятник Полежаеву | 3. Лисий мостик | 3. Дом Яушева |
| 4. Лисий мостик | 4. Дом Яушева | 4. Камень | 4. Камень |
| 5.Памятник Полежаеву | 5. Стратонавты | 5. Дом Яушева | 5. Лисий мостик |
| 6. Памятник Борцам за сов. власть | 6. Памятник Борцам за сов. власть | 6. Стратонавты | 6. Памятник Полежаеву |
| 7. Детский парк | 7. Детский парк | 7. Памятник Борцам за сов. власть | 7. Детский парк |

Список использованной литературы:

1.«Некоторые аспекты классификации и применения квест-игр в школе» Фаритов А.Т.//Школьные технологии 4-2018 с.91-92

2. Мищенко Д. В. Использование технологии квеста в дополнительном образовании. [Электронный ресурс]. Режим доступа: [https://infourok.ru/ispolzovanie-tehnologii-kvesta-v-dopolnit)](https://infourok.ru/ispolzovanie-tehnologii-kvesta-v-dopolnit)%20)