**Квест-игра как способ формирования навыков XXI века.**

XXI век стал вызовом для всего современного общества. Школа, будучи главным институтом, в котором формируются новое поколение, претерпевает немалые изменения на сегодняшний день. Вернее будет сказать, происходит ломка старых концепций преподавания под новыми. От поколения, получившего знания на всю жизнь мы на современном этапе плавно переходим к поколению, получающему знания через всю жизнь. Чтобы этот принцип реализовывался и не наталкивался на психологические барьеры, необходимо формировать у учащихся так называемые «навыки XXI века»:

- критическое мышление,

- креативность,

- сотрудничество,

- умение работать с технологиями.

В своей практике я использую такую форму обучения как квест-игра. «Понятием квест (от английского «quest» - поиск, игра-загадка) обозначают различные виды on-line и off-line игр, которые разворачиваются в виртуальном и/или реальном пространстве. Это специфическая форма игровой деятельности, которая требует от участников поиска решения поставленных задач»[[1]](#footnote-1). Поскольку современные дети проводят достаточно большое количество времени в Интернете, я не нахожу нужным прибегать к веб-квесту на своих уроках или внеклассных часах. Для меня очень важно, чтобы дети общались и взаимодействовали друг с другом.

Многие со мной согласятся, что нет способа более интересного и понятного для усвоения нового материала, как проиграть его на собственном опыте. Поэтому готовлю я квест-игру не самостоятельно, а совместно с учениками старших классов для учеников средних классов. При подготовке у учащихся 9-11 классов комплексно формируются все вышеназванные навыки XXI века. Так, критическое мышление формируется при отборе информации в соответствии с выбранной темой, а также при обдумывании, освоят ли дети младшего возраста эту информацию и как ее лучше преподнести. Другими словами, старшеклассниками соблюдается принцип природосообразности. Сама я как учитель, знающий возрастные психологические особенности детей, выступаю в роли консультанта. Помимо знаний старшеклассники формируют в себе чувство эмпатии, когда ставят себя на место тех ребят, которым посвящено мероприятие. На мой взгляд, этот подход очень важно использовать, поскольку ребенок иногда лучше взрослых знает, что детям больше всего подойдет.

При составлении и непосредственно проведении квест-игры у детей формируется навык сотрудничества. В ходе этой событийности дети начинают понимать, что чтобы получить желаемое или ответить кому-то на вопрос, необходимо правильно выразить просьбу или ответ. К тому же коммуникация не сводится только к вопросно-ответной форме, она также заключается в поддерживании длительного контакта на заданную тему с учителями или другими людьми разных возрастов, с которыми можно поговорить на тему квест-игры и получить нужную информацию.

О креативности много говорить не приходится, так как вполне очевидно, что хорошая игра может получиться только в том случае, если проявить максимум творчества и воображения. Навык креативности формируется в мельчайших деталях: от придумывания тематики игры до самого главного процесса – ее реализации.

Помимо всего прочего квест-игра будет более интересной и полезной, если информация преподнесется с помощью ИКТ. Технологии помогают активизировать все виды памяти, как у самих старшеклассников при подготовке игры, так и у школьников средних классов. Соответственно, доля вероятности возрастает, что дети запомнят не только ощущения от игры, но и сам материал.

После того, как все мероприятие будет завершено, старшеклассники проходят этап рефлексии. Очень важно оценить свой вклад в организованное событие, оглянуться назад и проанализировать пройденный путь, чтобы понимать, готов ли человек для будущих свершений и что еще необходимо подкорректировать, чтобы они случились.

Таким образом, квест-игра, как показала моя практика, обладает большим количеством положительных качеств и способствует формированию у детей компетенций XXI века, помогающих ориентироваться и приспосабливаться в этом быстро меняющемся мире.

1. Кичерева М.И. Образовательные квесты как креативная педагогическая технология для студентов нового поколения // Мир наука, №5, 2016 г. URL: <https://mir-nauki.com/PDF/28PDMN516.pdf>. [↑](#footnote-ref-1)