# Новые педагогические технологии.

# Квест-как форма воспитательного мероприятия.

*Е.В.Хафизова,*

*МБУДО «ЦДОД «Пространство»*

*Кировского района г.Казани*

*dev\_1989@mail.ru*

Педагогическая технология – система функционирования всех компонентов педагогического процесса, построенная на научной основе, запрограммированная во времени и в пространстве и приводящая к намеченным результатам.

Педагогическая технология – продуманная во всех деталях модель педагогической деятельности по проектированию, организации и проведению учебного процесса с безусловным обеспечением комфортных условий для обучающихся и педагога.

Одной из важнейших задач, которая сейчас ставится перед педагогом – это отвлечь детей и подростков от гаджетов и вовлечь в учебную, творческую деятельность. Квест, как форма воспитательного мероприятия пользуется большой популярностью среди современных подростков. Ребята заинтересованы как в участии, так и в организации квест – игр. Дети зачастую увлечены сценарием квестов, ходом игры и в достижении поставленных целей. Отметим, что сценарии квестов могут быть приурочены к значимым событиям и памятным датам. Также они становятся частью массовых городских или районных мероприятий, а не только игр, проводимых на базе учреждений общего и дополнительного образования.

Квест – это приключенческая игра, которая приводит из точки А в точку Б путем решения поставленных задач. Конструкция настоящей квест – игры может быть большой и массивной, все зависит от количества команд – участников и этапов.

В начале квест – игры ребятам выдают карту (маршрутный лист) и задания, выполнив которые они должны понять – куда следовать.

Существует определенная **структура игровых квестов:**

* Наличие интересных героев;
* Наличие наград за проделанные задания;
* Наличие ведущего команды.

Под интересными героями подразумеваются люди – актеры с атрибутами тех героев, которых они изображают. За проделанные задания могут быть следующие поощрения: жетоны, либо получение части ответа на главный вопрос игры. В целом в конце игры каждую команду можно наградить грамотами за места, кубками и другим, здесь решение принимается членами жюри, состоящего из кураторов каждой станции. Обязательно должен присутствовать ведущий, выполняющий роль помощника, а не подсказчика в ходе игры.

Выделим **основные этапы создания квест – игр** с учащимися:

1. Выбор темы;
2. Определение целевой категории и распределение масштаба проведения квеста;
3. Определение количества этапов;
4. Работа ребят по командам.

Раскроем сущность каждого этапа:

Каждый педагог должен осознавать, что необходимо не просто рассказать ребятам о том, что они должны сделать, а постараться создать обстановку «желания», замотивировать учащихся. Можно рассказать ребятам о том, что такое квест, считают ли они, что сами здесь и сейчас могут стать создателями игры. Предложить им темы (несколько вариантов), путем голосования выбрать одну из них. Либо предложить создание игры к какому – либо школьному событию или ближайшему празднику.

1. **Определение целевой категории (количества команд, их возраст) и распределение масштаба проведения квеста (кабинет, школа, район, город и т.д.)**

Определить на кого будет направлена игра, для кого инициативная группа могла бы провести такое мероприятие, с кем группе было бы комфортно работать (от возраста участников зависит сложность заданий и герои, с которыми предстоит встретиться командам).

1. **Определение количества этапов:**

Разделить ребят на несколько групп (это можно сделать после определения этапов игры), например, 5 групп по 4 человека. Каждая команда перемещается по станциям в соответствии с маршрутным листом.

1. **Работа ребят по командам**

Придумать название команды. Каждой команде необходимо придумать название команды и заполнив маршрутный лист, по старту ведущего направится на первую станцию. Каждый сопровождающий куратор данной станции оценивает команду по 10 бальной шкале в зависимости от выполненного задания. По истечению времени станции команда переходит на следующую станцию.

Квест может длиться 1-3 часа. Чаще всего он носит не только развлекательный, но и воспитательно – обучающий характер, для этого задания должны быть подобраны в соответствии с тематикой и приурочено к какой либо знаменательной дате.

При использовании квест – технологий каждый ребенок приобретает новые знания, умения и навыки, учится работать в команде, осваивает различные технологии и методы решения поставленных перед ним задач, а также учится публичному выступлению. Все вышеперечисленное является положительным результатом работы по всестороннему развитию личности.

 Важно соблюдать структуру игры при организации и проведении, а также уметь подобрать актуальную тему.

Современные педагогические технологии обучения в системе дополнительного образования детей позволяют выбирать наиболее эффективные способы и приемы организации деятельности детей и создавать максимально комфортные условия для их общения, активности и саморазвития.

 Использование педагогических технологий при организации деятельности учреждения дополнительного образования детей способствуют развитию таких личностных новообразований как активность, самостоятельность и коммуникативность учащихся.

При внедрении современной (инновационной) педагогической технологии в образовательный процесс педагог должен уметь:

 -применять методы и приемы обучения, используемые в данной технологии; -проводить и анализировать учебные занятия, построенные по новой технологии;

-научить детей новым методам работы;

-оценивать результаты внедрения новой технологии в практику, используя методы педагогической диагностики.