**Использование квест-технологии во внеурочной деятельности по истории**

В условиях модернизации системы современного российского образования инновационные образовательные технологии в обучении становятся важнейшим инструментом активизации образовательного процесса, формирования основных компетенций учащихся.

К числу инноваций в организации учебно-воспитательного процесса сегодня можно смело отнести набирающую популярность квест-технологию. Квест - «поиск, предмет поисков, поиск приключений», проблемное задание с элементами ролевой игры. Современный исследователь И.Н. Сокол определяет квест как технологию с четко поставленной дидактической задачей, игровым замыслом, ясно сформулированными правилами [4].

Квест -  сравнительно недавно сложившаяся  педагогическая технология, в которой совмещены элементы игры, мозгового штурма, тренинга [5]. У участников квеста всегда есть определенная цель, к которой движутся участники (центральное задание), события и испытания должны быть разнообразны и неожиданны. Квест предполагает последовательное движение по этапам, решая различные учебные задания (активные, логические, творческие, поисковые и пр.). Прохождение каждого этапа позволяет перейти на следующий. Команда может и сама определить свой маршрут, но без успешного прохождения определенного числа этапов, она не сможет достигнуть конечной цели. Участники могут быть объединены в игровые группы разной численности, при прохождении этапов команда действует сообща, получает необходимое снаряжение, информацию, подсказку для этапа (станции). Участников квеста сопровождает инструктор (учитель, подготовленный учащийся), задача которого - обеспечение безопасности, консультации, поддержка участников, помощь в решении организационных вопросов и, при необходимости, помощь в организации командного взаимодействия.

Автором статьи был разработан и проведен квест «О Родине, о мужестве, о славе», посвященный истории Великой Отечественной войны, в том числе - на территории ныне Яковлевского городского округа. Квест может проводится как во внеурочной деятельности, так и (в более сокращенном варианте) в качестве повторительно-обобщающего урока по теме «Великая Отечественная война 1941-1945 гг».

Игра-квест «О Родине, о мужестве, о славе» наглядно демонстрирует одну из особенностей квестовой технологии, она может включать самые разные игровые методы и приемы. В квесте было 2 локации (экспозиция школьного музея, кабинет истории) и 8 этапов (станций), которые позволили участникам почувствовать себя в роли краеведов, эрудитов, музейных специалистов, музыкантов, художников, картографов.

На организационном этапе участники разделились на две команды, придумали название и выбрали капитанов, были ознакомлены с правилами прохождения и темой квеста, затем им было озвучено центральное задание и выданы маршрутные листы. Команда, нашедшая правильный ответ, выполнившая задание, получала звёздочку с определенной буквой (из 8 букв, заработанных в ходе прохождения квеста, участники должны были собрать зашифрованное слово, связанное с историей Великой Отечественной войны на территории края).

Пройдем по маршруту одной из команд, первая станция - «Летописцы». В маршрутном листе участников была представлена лента времени, на которой указаны важнейшие этапы Великой Отечественной войны. Одно из сражений, связанных с историей нашего края, пропущено. Необходимо было найти в экспозиции музея информацию о нём и заполнить недостающие элементы в ленте времени. Задачи этого этапа квеста:

- «погружение» в тему, в ходе выполнения задания участники вспоминали основные сражения Великой Отечественной войны;

- привлечение внимание к экспозиции школьного музея;

- накопление информации для выполнения следующих заданий.

На станции «Картографы» ребятам предстояло найти на карте родного города улицы (не менее 7), названия которых связаны с событиями и героями Великой Отечественной войны. Ценность этого задания, кроме закрепления умения работать с картой-схемой, в активизации познавательного интереса к истории малой родины, в том, что привычные названия улиц «зазвучали» по-новому, учащиеся узнали, что в названиях улиц отражена история родного края.

Формированию интереса к школьной экспозиции, расширению кругозора учащихся способствовало выполнение заданий станций «**Музееведы» и «Наследники Победы».** В первом случае участникам был выдан подготовленный этикетаж, и предлагалось разложить его к представленным в экспозиции музея предметам, во втором – собрать вещевой мешок солдата Красной Армии. После прохождения четырех станций участники перемещались в другую локацию, где им предстояло ответить на вопросы исторической викторины (квиза) - станция «Военные историки». Снять эмоциональное напряжение после интеллектуального штурма позволило следующее задание маршрутного листа. На станции «Артисты на передовой» участникам предстояло прослушать несколько мелодий военных лет и угадать песню, сказав или пропев несколько строчек из неё.

В виртуальную экскурсию участники квеста отправились на станции «Краеведы». На экране были представлены достопримечательности Яковлевского городского округа, связанные с историей Курской битвы, участникам выданы карточки с описанием этих мест, необходимо было соотнести их с изображением на слайде и вспомнить название.

В завершающем испытании (станция «Художники-пропагандисты») участникам квеста предлагалось по изображению на агитационном плакате времен Великой Отечественной войны определить его художественный замысел, дать название, сформулировать призыв. По итогам квеста команды должны были собрать звездочки с буквами и определить название населённого пункта, где проходила вторая линия обороны, решалась судьба южного фаса Курского сражения, совершил свой подвиг Герой Советского Союза В. Шаландин (село (ныне поселок) Яковлево).

Динамичное развитие квеста, различные формы деятельности (интеллектуальные задания, творческие, поисковые, логические и др.), использование как традиционной, так и виртуальной образовательной среды позволили сохранить интерес учащихся на протяжении всей игры. Особое значение этой квест-игры в ее содержании, в том, что задания рассчитаны на работу в экспозиции школьного музея, на проверку не только общих знаний из курса истории России, но и краеведческого материала (событий войны на территории края, памятных мест округа), что способствует сохранению исторической памяти, воспитанию патриотизма.

Таким образом, применение инновационной квест-технологии во внеурочной деятельности позволяет повысить уровень положительной мотивации учения, активизировать познавательный интерес, развивать логическое мышление, умение действовать и применять знания в нестандартных ситуациях.

**ЛИТЕРАТУРА**

1. Каравка А.А. Урок-квест как педагогическая информационная технология и дидактическая игра, направленная на овладение определёнными компетенциями // Мир науки. - 2015. - №3. - С. 20
2. Кичерова М.Н., Ефимова Г.З. Образовательные квесты как креативная педагогическая технология для студентов нового поколения // Интернет-журнал «Мир науки». 2016, Том 4, номер 5 (сентябрь - октябрь) [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://mir-nauki.com/>
3. Лечкина Т.О. Технология «квест-проект» как инновационная форма воспитания // Наука и образование: новое время. 2015. – 1 (6). – С. 12-14.
4. Сокол И.Н. Классификация квестов // Молодий вчений. – 2014. – №6 (09). – С. 138-140. – [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://molodyvcheny.in.ua/files/journal/2014/6/89.pdf>.
5. Щелина Т. Т., Чудакова А. О. Потенциал квеста как педагогической технологии формирования у подростков установки ведения здорового образа жизни // Молодой ученый. – 2014. – № 21.1. – С. 146–149