

Игра - высшая форма исследования.

Альберт Эйнштейн



Занятие, в основе которого лежит квест подходит для группы детей разного возраста и для детей, которые обычно работают в разном темпе. В ситуации обычного занятия педагогу приходится подстраиваться под средний темп класса, для одних обучающихся этот темп слишком низкий, а для других — слишком высокий. Во время занятия-квеста, каждый из участников получает своё задание, и поэтому один работает быстро, другой медленно, но быстрому не приходится никого ждать, а медлительный не чувствует себя отстающим. Главное - не сравнивать в конце, кто сделал больше, а кто - меньше, а хвалить каждого.

Подручные средства для Квест-занятий:

- ✚ *Проектор, компьютер, планшет;*
- ✚ *Конверты;*
- ✚ *Пазлы;*
- ✚ *Карты;*
- ✚ *Музыкальные загадки;*
- ✚ *Сборники ребусов, загадок*

Достоинства занятия-квеста:

1. Обучающиеся видят перед собой конечный результат - вещь, которую они сделали своими руками.
2. Ведение занятий данным методом позволяет научить решать новые, нетиповые задачи, выявить деловые качества.

Адрес: 308501, Белгородская область,
Белгородский район, п. Дубовое, ул.
Ягодная д. За Телефон: 8(4722) 59-58-17

e-mail: razmuk@mail.ru

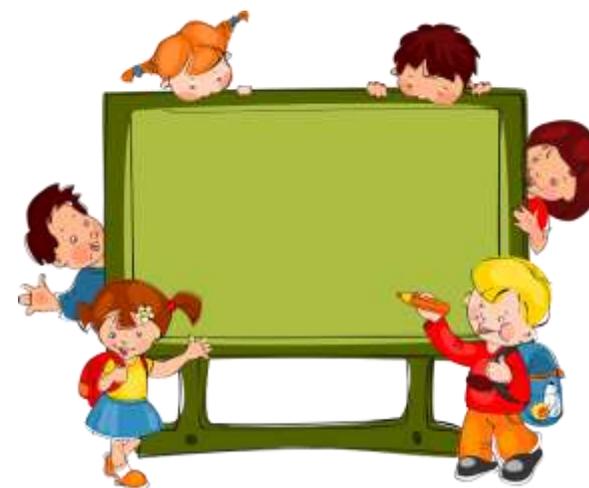
Муниципальное автономное
учреждение дополнительного образования
«Центр дополнительного образования
«Успех» Белгородского района
Белгородской области»

Рекомендации для педагогов

**Квест -одна из форм
педагогической технологии**

*Автор-составитель: Лилоашвили Надежда
Александровна, методист*

МАУ ДО «ЦДО «Успех»



2020 г.

Квест (англ. *Quest*) - «поиск, предмет поисков, поиск приключений».

Образовательные квесты - эффективный метод развития субъектности и навыков работы в группе, поиска информации, понимания текстов и поставленных задач. Квесты можно использовать в школьном и домашнем образовании, в реальности и онлайн, для учеников любого возраста.



Занятие, в основе которого лежит Квест-игра, заинтересует ребёнка и поможет освоить изучаемую тему.



Квесты могут быть организованы в разных пространствах как школы так и вне ее. Например, квесты в замкнутом помещении, в классе; квесты в музеях, внутри зданий, в парках; квесты на местности; квесты на местности с поиском тайников и элементами ориентирования и краеведения; смешанные варианты, в которых сочетается и перемещение участников, и поиск, и использование информационных технологий, и сюжет, и опережающее задание - легенда.

Как педагогу придумать занятие-квест

- 1. Понять, для кого и о чём будет квест** (сколько есть времени, сколько будет участвовать детей и какого возраста, где будет проходить квест- всё это нужно учесть.)
- 2. Сочинить или найти интересную историю** (история создаёт антураж, пространство рассказа и держит логику событий. В неё должны быть включены все участники.)
- 3. Продумать общую логику квеста** (спланируйте причинно-следственную цепочку событий: чтобы найти клад, необходимо найти карту. Чтобы найти карту, необходимо встретиться с Ильёй Муромцем. Чтобы встретиться, необходимо... Цепочку нужно строить с конца, с финального события.)
- 4. Придумать задания** (загадки, головоломки, таинственные истории, детективные или журналистские расследования, в которых надо самостоятельно делать выводы на основе собранных фактов; творческие задания; объединить информацию из разных источников: создать сборник рецептов, карту, виртуальную экспозицию; перевод - создать презентацию, написать рассказ или статью на коммуникацию: убедить и найти консенсус в команде.)

Примеры заданий для образовательного квеста:

