**Для педагогов в образовательном квесте есть не только положительные** стороны: готовые шаблоны, готовый список сайтов, повышение учебной активности, но и отрицательные: это доступ в сеть интернет, наличие нескольких компьютеров и естественно компьютерная грамотность учащихся и самого педагога.

**Впервые термин** «квест» в качестве образовательной технологии был предложен летом 1995 года Берни Доджем , профессором образовательных технологий Университета Сан-Диего. **Ученый разрабатывал**

инновационные приложения Internet для интеграции в учебный процесс при преподавании различных учебных предметов на разных уровнях обучения. Квестом он назвал сайт, содержащий проблемное задание и предполагающий самостоятельный поиск информации в сети Интернет.

**Берни Додж выделяет три принципа классификации веб-квестов:**

* По длительности выполнения.
* По предметному содержанию.
* По типу заданий, выполняемых участниками

**По длительности выполнения** различают два типа веб-квестов: кратковременный (цель: углубление знаний и их интеграция, рассчитаны на 1-3 занятия) и длительный (цель: углубление и преобразование знаний учащихся, рассчитаны на длительный срок).

**По предметному содержанию** различают монопроекты (охватывают отдельную проблему, тему или учебный предмет) и межпредметные.

**По типу заданий**, которые выполняют участники веб-квесты делятся:

* пересказ темы на основе представления материалов из разных источников в новом формате: создание презентации, плаката, рассказа;
* планирование и проектирование проекта на основе заданных условий;
* исследование любых аспектов личности;
* трансформацию формата информации, полученной из разных источников: создание книги кулинарных рецептов, виртуальной выставки, капсулы времени, капсулы культуры;
* творческое задание - это творческая работа в определенном жанре - создание пьесы, стихотворения, песни, видеоролика;
* аналитическая задача предполагает поиск и систематизацию информации;
* детектив, головоломка, таинственная история (тут участники делают выводы на основе противоречивых фактов);
* выработку решения по острой проблеме;
* оценка, обоснование определенной точки зрения;
* журналистское расследование - это объективное изложение информации (разделение мнений и фактов);
* убеждение, склонении на свою сторону оппонентов или нейтрально настроенных лиц;
* научные исследования основаны на изучении различных явлений, открытий, фактов на основе уникальных онлайн источников.

Департамент образования Администрации

г. Екатеринбурга

Управление образования администрации железнодорожного района

Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение – детский сад общеразвивающего вида с приоритетным осуществлением деятельностти по физическому развитию воспитанников № 254

 Единый методический день по обсуждению вопросов в рамках реализации федеральной программы воспитания

**«Воспитание у молодого поколения любви к родному краю, Родине, своему народу, уважения к другим народам России; историческое просвещение, формирование российского национального исторического сознания, российской культурной идентичности»**



**Квест – техногия**

27.02.2024

Уже давно не секрет, что **у учащихся снизился интерес** к обучению в школе.

Поэтому перед **российским образованием стоит задача вернуть интерес** к обучению и изучению школьных предметов, сформировать грамотного и духовно развитого человека, который сможет применить свои познания и в жизни.

**Нетрадиционные подходы к образовательному процессу** обучения, учитывающие возраст, интересы учащихся, которые полагаются на исследовательскую и творческую деятельность, развитие интереса к изучающему предмету.

Наиболее эффективными **в плане поощрения познавательной активности являются интерактивные технологии обучения.**

**Наиболее интересными становятся такие интерактивные формы**, которые позволят организовать всех участников образовательного процесса, использовать их творческие способности, осуществлять имеющиеся знания и навыки в практической деятельности: находить необходимую информацию, использовать различные информационные источники, запоминать, думать, судить, решать, организовывать себя в работе.

Таким образом, **новые интерактивные методы и формы** образовательных технологии, обеспечивают скорость преобразований и отвечают на запросы современного и будущего общества.

**Квест-технология** способствует формированию у обучающихся следующих универсальных учебных действий (УУД):

**в сфере личностных УУД:**

–мотивация учебной деятельности;

–интерес к способам решения учебных задач;

 – способность к принятию решения;

– уверенность в своих силах;

 – способность к самооценке;

**в сфере познавательных**, коммуникативных и регулятивных УУД:

– самостоятельно оценивать правильность выполнения и вносить коррективы;

 – принимать решения с учетом конкретных условий,;

 – рассуждать логически, включая установление причинно-следственных связей;

 – проводить сравнение и классификацию, выбирая критерии для указанных логических операций;

 – делать умозаключения и выводы, четко формулировать, высказывать и аргументировать свою позицию;

 –сотрудничать с партнерами при выработке общего решения;

– осуществлять рефлексию в отношении действий по решению учебных и познавательных задач.

**Образовательный квест** – это технология, сочетающая идеи проблемного и игрового обучения, где основой является проблемное задание с элементами ролевой игры. При проведении квеста в образовательном учреждении акцент ставится на знаниях, умениях и навыках обучающегося, которые он приобрел в процессе обучения

По структуре: последовательные квесты; квесты-проекты; квесты-бродилки.

Классификация квестов.

1. По длительности выполнения: краткосрочные и долгосрочные.

2. По предметному содержанию: моноквесты и межпредметные квесты.

3. По типу заданий, выполняемых обучающимися:

**Линейные**, в которых игра построена по цепочке: разгадав одно задание, участники получают следующее, и так до тех пор, пока не пройдут весь маршрут.

**Штурмовые**, где все игроки получают основное задание и перечень точек с подсказками, но при этом самостоятельно выбирают пути решения задач.

**Кольцевые** представляют собой тот же «линейный» квест, но замкнутый в круг. Команды стартуют с разных точек, которые будут для них финишными.

4. По форме реализации: образовательные веб-квесты; «живые» квесты; пешеходный; тематический выездной; автоквест; квест в чужом городе; квест в торговом центре и др. Особый интерес представляют «живые» квесты, направленные на выполнение определѐнного проблемного задания, реализующего воспитательно-образовательные цели, связанного с поиском мест, объектов, людей, информации.