

УДК 378.14

ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЙ КВЕСТ**Панасина Т. В.**

Филиал КузГТУ в г. Прокопьевске

Аннотация: *Очень важно правильно подбирать методы и приемы для организации учебного процесса. Обучение должно вызывать положительные эмоции. Необходимо внедрение новых инновационных технологий, для формирования интереса к урокам. Один из необычных, развлекательных уроков является квест-игра. При использовании в образовательном процессе ребята приобретают огромное количество полезных навыков.*

Ключевые слова: *квест, инновационные технологии, образование.*

Annotation: *It is very important to choose the right methods and techniques for the educational process. Training should cause positive emotions. It is necessary to introduce new innovative technologies to generate interest in the lessons. One of the unusual, entertaining lessons is a quest game. When used in the educational process, children acquire a huge number of useful skills.*

Key words: *quest, innovative technology, education.*

В настоящее время Федеральным законом «Об образовании в Российской Федерации» предъявляется все больше требований к современным урокам. Самого ребенка, привлечь к предмету, удержать интерес, из за большого теоретического материала, с помощью традиционных уроков все сложнее. Изменить сложившуюся ситуацию в образовании возможно путем использования современных подходов. Ритм сегодняшней жизни, требует определенной успешности и конкурентоспособности. Требуются новые интерактивные методы и формы, позволяющие регулировать обучение, отвечающие на запросы современного общества.

Интерактивные технологии в образовании представляют процесс, основанный на взаимодействии между обучающимися и педагогом. Применение данных технологий обучения призвано решать ряд задач. Одной из которых является создать комфортные условия для обучения, при которых каждый учащийся чувствует свою успешность, интеллектуальную способность.

Сделать урок более интересным, увлечь детей так, чтобы они стремились поглощать знания, это значит быть с ними на «одной волне».

У подростков появилось масса новых увлечений связанных с информационными интернет - технологиями. Компьютерная зависимость ведет к изменению мировоззрения, появляются идеалы и каноны, которым ребята хотят подорвать.

Для проектирования нового образовательного процесса, не стандартного урока поможет квест. Впервые в качестве образовательной технологии термин квест предложил профессор образовательных технологий Берни Додж и его ученик Том Март в 1995 году. Квест это различные виды приключенческой игры, on-line, off-line, которые разворачиваются в реальном или виртуальном пространстве. Быть самому героем, своего любимого персонажа, преодолеть все препятствия и постичь новые чувства в реальном времени, является высокой мотивацией к обучению. Ведь именно в процессе игры формируются нестандартное мышление, способность быстро принимать решение, выносливость и эрудиция. Приключения и веселья для всех кто в ней участвует.

Основой любого квеста две составляющие: логическая и поисковая. Команды, перемещаясь, выполняют различные задания. Они подбираются таким образом, что бы быть максимально оригинальными, интересными, моделирование жизненных ситуаций, мотивирует анализировать, рассуждать, отделять главное от второстепенного.

При использовании в образовательной деятельности квест- технологий ребенок:

- приобретает знания, выстраивает работу по алгоритму;
- приобретает умение находить несколько способов решения проблемной ситуации, определять наиболее рациональный вариант, обосновывать свой выбор;
- закреплять и углублять знания по изучаемой дисциплине;
- осваивает информационные технологии для поиска необходимой информации;
- формирует активную жизненную позицию в учебе, будущей профессии;
- увеличивает любознательность, заинтересованность в изучении учебной дисциплине;
- развивает чувства взаимопомощи, учится работать в команде.

Сегодня использование квест-игры призваны для получения практических навыков обучаемыми, улучшить восприятие учебного материала по разным дисциплинам. Может усовершенствовать процесс преподавания, повысить его эффективность и качество.

Список литературы:

1. Федеральный закон РФ "Об образовании в Российской Федерации", №273-ФЗ от 01.01.2001
2. Осяк С. А., Султанбекова С. С., Захарова Т. В., Яковлева Е. Н., Лобанова О. Б., Плеханова Е. М. Образовательный квест – современная интерактивная технология // Современные проблемы науки и образования. – 2015. № 1–2.
3. Образовательный квест – современная интерактивная технология [Электронный ресурс] / Режим доступа: <http://www.science-education.ru/ru/article/view?id=20247>
4. Игумнова Е. А., Радецкая И. В. Квест-технология в контексте требований ФГОС общего образования// Современные проблемы науки и образования. – 2016. № 6.