*Выступление заместителя директора по учебно-воспитательной работе*

*Натальи Сергеевны Лыковой.*

*(Слайд 1)* **Образовательный квест – современная интерактивная технология**

Наиболее эффективными в плане активизации познавательной деятельности являются современные интерактивные технологии.

Интерактивные технологии обучения представляют собой процесс, основанный на системе правил организации взаимодействия обучающихся между собой и педагогом, гарантирующих педагогически продуктивное познавательное общение, в результате которого создаются ситуации переживания обучающимся успеха в учебной деятельности и развития профессионально значимых компетенций.

Особенно эффективным видом современных интерактивных технологий становится интерактивная игра, создающая наилучшие условия развития, самореализации членов учебно-воспитательного процесса. Интерактивные игры позволяют изменить и улучшить формы поведения и деятельности субъектов педагогического взаимодействия и способствуют осознанному усвоению этих форм.

*(Слайд 2)* Сегодня все большую популярность приобретают образовательные квесты. Собственно понятие «квест» (транслит. англ. quest *-* *поиски*) и обозначает игру, требующую от игрока решения умственных задач для продвижения по сюжету. Сюжет игры может быть предопределённым или же давать множество исходов, выбор которых зависит от действий игрока.

В образовательном процессе квест - специальным образом организованный вид исследовательской деятельности, для выполнения которой обучающиеся осуществляют поиск информации по указанным адресам (в реальности), включающий и поиск этих адресов или иных объектов, людей, заданий и пр.

Другими словами, образовательный квест - проблема, реализующая образовательные задачи, отличающаяся от учебной проблемы элементами сюжета, ролевой игры, связанная с поиском информации, для решения которой используются ресурсы какой-либо территории или информационные ресурсы.

В современной образовательной практике она представляет собой модель, в которой сочетается продолжительный целенаправленный поиск при выполнении проблемного задания с приключениями и/ или игрой. Данная технология позволяет учащимся погрузиться в проблему с позиции активного деятельностного подхода. Квест построен на коммуникативном взаимодействии команды участников. Достижение главной цели квеста обеспечивается благодаря выполнению нескольких второстепенных заданий, последовательно предъявляемых для продвижения сюжета.

**Классификация квестов**

*(слайд 3)* **По содержанию квесты бывают:**

1. Сюжетные.

2. Несюжетные.

**По числу участников:**

1. Одиночные.

2. Групповые.

*(Слайд 4)* **По продолжительности:**

1. Кратковременные.

2. Долговременные.

**В зависимости от сюжета квесты могут быть (по методу прохождения):**

1. линейными, в которых игра построена по цепочке: разгадав одно задание, участники получают следующее, и так до тех пор, пока не пройдут весь маршрут;
2. штурмовыми, где все игроки получают основное задание и перечень точек с подсказками, но при этом самостоятельно выбирают пути решения задач;
3. кольцевыми, они представляют собой тот же «линейный» квест, но замкнутый в круг. Команды стартуют с разных точек, которые будут для них финишными.

*(Слайд 5)* **По месту проведения:**

1. Веб-квест.

2. Живой квест:

– пешеходный;

– тематический выездной;

– квест в чужом городе;

– дневной или ночной.

**По назначению:**

1. Интеллектуальный.

2.. Социальный.

3. Развлекательный.

*(Слайд 6)* **Структура** образовательного квеста может быть следующей:

* Постановка проблемы, загадка;
* Прохождение маршрута (этапы, вопросы, ролевые задания, бонусы, штрафы);
* Подготовка итогового продута;
* Рефлексия, оценка (итоги, призы)

*(Слайд 7)* **Педагогу, разрабатывающему квест, необходимо**:

* определить цели и задачи квеста;
* целевую аудиторию и количество участников;
* сюжет и форму квеста, написать сценарий; о
* пределить необходимое пространство и ресурсы;
* количество помощников, организаторов;
* назначить дату и заинтриговать участников.

Любой вид образовательного квеста призван не только улучшить восприятие, скажем, учебного материала или способствовать моральному становлению ребенка как личности, но еще и может стимулировать умственное и нравственное развитие детей.

Планируя наш сегодняшний семинар, целью которого было представление опыта работы школы по реализации программы формирования экологической культуры, безопасного и здорового образа жизни школьников, ***мы не могли допустить превращения участников данного мероприятия в пассивных созерцателей.***

*(Слайд 8)* Поэтому в следующей части семинара, мы предлагаем Вам пройти игровой образовательный квест, в ходе которого вы познакомитесь с элементами содержания программы формирования экологической культуры, безопасного и здорового образа жизни школьников по модулям «Экология природы», «Экология здоровья», «Экология души». Это будет «живой», групповой, интеллектуальный и социальный одновременно, линейный квест.

*(Правила)*