



**Л.В. Соколова, А.В. Молчанова, О.П. Дроздова**

## **Квест как интерактивная образовательная технология в общеобразовательной организации при изучении дисциплин художественно-эстетического цикла**

*В статье представлен современный взгляд на процесс организационно-практико-ориентированного обучения школьников в общеобразовательной организации, приведен опыт использования интерактивной технологии «обучающе-игровой квест». Обоснованы возможности применения данной технологии для решения образовательных задач, формирование у школьников умений в области исследований, развитие у них творческих способностей, улучшение психоэмоционального состояния. Раскрыты возможности игрового квеста в развитии коммуникативных, умственных и эстетических качеств обучающихся. В статье заостранено внимание на креативном потенциале обучающе-игрового квеста, позволяющем при соблюдении педагогических условий и методики проведения развивать познавательные процессы школьников, умения командной работы, воспитание интереса к различным видам искусства.*

*Ключевые слова: интерактивные методы, виды интерактивных технологий, квест как образовательная технология, обучающе-игровой квест.*



ущественные преобразования во всех сферах жизнедеятельности, происходящие в последние годы, коснулись и сферы образования. В настоящее время современный школьник ориентирован в основном на себя, на свои образовательные запросы и мотивы. Это проявляется в активном поиске им смысла

изучения тех или иных предметов, желании или нежелании участвовать в различных формах педагогического взаимодействия, предлагаемых образовательной организацией, появлении новых образцов личностно-значимых моделей поведения и т.д. Так, «в современной системе образования постепенно происходит переход от пассивного обучения обучающихся к практико-ориентированной парадигме, при которой школьник рассматривается как активный субъект образовательного процесса» [6]. Такое обучение «ориентируется не только на получение определенной суммы теоретических знаний, но и на формирование практического опыта их использования при решении жизненно важных задач, а также понимания того, где и как полученные умения могут пригодиться на практике» [3].

Обязательное включение интерактивных образовательных технологий в учебный процесс, предусмотренное современными образовательными стандартами, тесное взаимодействие обучающихся между собой. Интерактивные методы – это особая форма организации образовательного процесса, предполагающая совместную деятельность школьников и учителей [2]. При данном подходе и ученик, и учитель рассматриваются как субъекты образовательного процесса, при этом учитель исполняет роль организатора, лидера, модератора процесса познания, создавая ученику условия для проявления инициативы. Интерактивные методы основаны на использовании обучающимся собственного опыта в области его подготовки к дальнейшей жизнедеятельности. Обучение с использованием интерактивных образовательных технологий, «предполагает отличную от привычной логику образовательного процесса; не от теории к практике, а от формирования нового опыта к его теоретическому осмыслению через применение на практике» [6].

Существуют достаточно разнообразные виды интерактивных технологий обучения. К ним можно отнести: деловые игры, анализ кейсов, круглые столы, дискуссии, просмотр и обсуждение видеоматериалов, «мозговой штурм», разработку индивидуального или группового проекта, выполнение различных творческих заданий и т. д. При сравнении интерактивных методов обучения с традиционными, следует отметить ряд существенных преимуществ:

- активное вовлечение школьников в процесс обучения, освоения нового материала в качестве активных участников образовательного процесса;
- развитие навыков анализа и критического мышления, усиление мотивации к изучению предмета;
- активизация познавательной и мыслительной деятельности обучающихся;
- создание творческой атмосферы на уроке;
- развитие коммуникативных компетенций у участников образовательных отношений;
- формирование и развитие умения самостоятельно находить информацию и определять уровень ее достоверности;
- развитие навыков владения современными техническими средствами и технологиями обработки информации [4].

Следовательно, для успешного усвоению учебного предмета (дисциплины) и формированию компетенций, необходимых для дальнейшей жизнедеятельности, необходимо применение интерактивных методов обучения.

В настоящее время особую популярность приобретает такая образовательная технология как квест. Квест (англ. quest – поиск, предмет поисков, поиск приключений) – задание в ролевых играх, которое требуется выполнить персонажу (или персонажам) для достижения игровой цели [4]. «Обучающе-игровой квест» – это обозначенная проблема, реализующая образовательные задачи, отличающаяся от цели элементами сюжета, ролевой игры, связанная с поиском и обнаружением мест, объектов, людей, информации, для решения которой используются ресурсы какой-либо территории или информационные ресурсы.

Предлагаемый формат учебного занятия был апробирован нами в МАОУ Гимназия № 1 мкр. Железнодорожный г.о. Балашиха при изучении учебной дисциплины «Мировая художественная культура» (тема занятия «Формирование культуры личности»). Для реализации интерактивного формата был разработан сценарий квеста. Ученикам было предложено сначала