**Квест-проект в образовательном процессе**

Деятельность человека в современном мире немыслима без умения проектировать. В основу проекта закладывается конкретный результат в виде конкретного продукта.

У современного поколения учеников и учителей очень популярны сейчас образовательные Web--квесты, организованные средствами Web-технологий. Но ведь есть и другие информационные технологии. Если представить приключенческий или игровой проект, содержательно отвечающий требованиям, предъявляемым к Web -проектам, получается новый вид проектов – **квест-проект**. позволяющий организовать исследовательскую деятельность школьников в игровой форме.

**Квест-проект** объединяет в себе идеи проектного метода и игровых технологий, в частности,квестов. Под квестом (от англ. quest - путешествие) понимают игру, в которой игрок должен добиться какой-то конкретной цели (выполнить задание или собственно пройти "квест"), прибегая к помощи собственных знаний и опыта, а также общаясь с участниками квеста.

Использование проектного метода делает учащегося самостоятельным, приспособленным к жизни, умеющим ориентироваться в разнообразных ситуациях, способствует развитию познавательных, творческих навыков учащихся, умений самостоятельно конструировать свои знания, умений ориентироваться в информационном пространстве; развитию критического мышления, навыков информационной деятельности.

С использованием игровых технологий учитель получает действенный способ формирования мотивации учения, творческого осмысления материала, тщательного закрепления знаний. Игровые методы необходимы в рамках преподавания предметов, имеющих “практическую составляющую”. Включение в образовательный процесс квест-проектов позволит:

* развивать навыки информационной деятельности человека;
* формировать положительное эмоциональное отношение к процессу познания, повысить
* мотивацию обучения, качество усвоения знаний по изучаемому предмету;
* развивать творческий потенциал школьников;
* формировать общеучебные умения овладения стратегией усвоения учебного материала.

Термин **«квест-проект»** в смысловом значении выступает не только как метод, этим термином обозначают еще и среду, в которой действует учащийся.

**Квест-проекты** могут быть использованы для кратковременной и долговременной работы. Кратковременный квест-проект преследует простые образовательные цели – расширение, углубление знаний и их интеграцию. В долговременных **квест-проектах** образовательная цель другого уровня: учащиеся расширяют и преобразуют свои знания, получаемые из информационных источников, Интернет и реальной жизни. Они рассчитаны на длительный срок – может быть, на четверть или даже учебный год. Преимуществом квест-проектов является использование активных методов обучения. Квестпроект может быть предназначен как для групповой, так и для индивидуальной работы.

К основным требованиям к образовательному **квест-проекту**, предназначенному для самостоятельной работы с ним учащегося, можно отнести следующие.

1)ясное вступление, где четко описаны главные роли участников (например, "Ты - детектив, пытающийся разгадать загадку таинственного происшествия" и пр.) или сценарий квеста, предварительный план работы, обзор всего квеста.

2)центральное задание, которое понятно, интересно и выполнимо.

3)четко определен итоговый результат самостоятельной работы учащегося (например, задана серия вопросов, на которые нужно найти ответы, прописана проблема, которую нужно решить, и указана другая деятельность, которая направлена на переработку и представление результатов

4)список информационных ресурсов (в электронном виде - на компакт-дисках, видео и аудионосителях, в бумажном виде, ссылки на ресурсы в Интернет, адреса веб-сайтов по теме),необходимых для выполнения учащимся задания. Этот список должен быть аннотированным.

5)описание процедуры работы, которую необходимо выполнить каждому учащемуся при самостоятельном выполнении задания (этапы).

6) руководство к действиям (как организовать и представить собранную информацию),которое может быть представлено в виде направляющих вопросов, организующих учебную работу (например, связанных с определением временных рамок, общей концепцией.

**Литературный квест-проект «По следам Робинзона»**

**Вид:** кратковременной (рассчитан на 45 минут учебного времени)

Образовательные **цели** – расширение, углубление знаний и их интеграция.

**Обьект**: глава 6 романа Д Дефо (учебник- хрестоматия дл 5 класса ВКоровиной)

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Этап | Деятельность | Характеристика |
| Подготовитель-ный. | Продумываются роли, определяются задания для каждой ролевой группы. | В главе 6 романа выбраны эпизоды текста и сформулированы «тонкие» вопросы интегрированной направленности, составлена карта квест- проекта (см. приложение ) |
| Целевой. | Учащиеся мотивируются на работу, объясняется значимость  работы. | На интерактивной доске демонстрируется обложка романа с иллюстрацией, именем и фамилией автора и 12 пропусками полного названия произведения. Выбор цифры – задание пары |
| Организацион-ный | Учащиеся разбиваются на  группы (пары), распределяются роли. по желанию учащихся, по жеребьевке, методом случайности или четко  запланированным. Далее все группы получают свою роль и задание к ней. Объясняется  общий результат деятельности всех групп. | Работа в парах по желанию – эффективный вид данного квест - проекта, т.к.требуется внимательное погружение в текст.  Каждая пара должна найти фрагмент полного названия романа |
| Конструктив-ный | Включение групп в деятельность, составление плана  работы, сбор материала для выполнения заданий, оформление проекта. | Проанализировать вопрос и найти ответ- фрагмент текста, сверить ответ по карточке –сорбонке. Часть названия романа на доске прикрепить магнитами  к обложке - заготовке |
| Презента-тивный. | Защита группами своих заданий, включение учащихся  в дискуссию, самооценка своей деятельности. | Пара при выступлении зачитывает вопрос, фрагмент текста, называет ответ и прикрепляет название романа .На интерактивной доске появляется анимированная обложка романа Д.Дефо «*Жизнь и удивительные приключения Робинзона Крузо,* *моряка из Йорка,* *прожившего двадцать восемь лет* *в полном одиночестве на необитаемом острове у берегов Америки близ устьев реки Ориноко, куда он был выброшен кораблекрушением, во время которого весь экипаж корабля кроме него погиб; с изложением его неожиданного освобождения пиратами, написанные им самим.* |