**Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования**

**«Детская школа искусств «Центр культуры и искусства»**

**МЕТОДИЧЕСКАЯ РАБОТА**

**«КВЕСТ КАК СОВРЕМЕННАЯ ИГРОВАЯ ТЕХНОЛОГИЯ ОРГАНИЗАЦИИ ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ**

**МЛАДШИХ ШКОЛЬНИКОВ В ДШИ»**

**преподаватель хоровых дисциплин**

**Беневоленская Наталья Валерьевн**

II. **Содержание**

I. Титульный лист………………………………………1

II. Содержание…………………………..........................2

III. Пояснительная записка……………………………..3-5

IV. Структура, цели, задачи…………………………… 6-8

V. Вывод…………………………………........................ 8

VI. Используемая литература………………………….. 9

**III. Пояснительная записка**

Внеурочная деятельность детей в ДШИ является неотъемлемой частью программы деятельности педагога, расширяя воспитательное пространство, в котором формируются духовно-нравственные качества учеников, и организуется с учетом интересов и потребностей учащихся. Детская школа искусств – это мир творчества, проявления и раскрытия каждым ребенком своих интересов, своих увлечений, своего «я». В рамках внеурочной деятельности ребенок делает выбор, свободно проявляет свою волю, раскрывается как личность. Во внеурочной деятельности создается своеобразная эмоционально наполненная среда увлеченных детей, педагогов и родителей. Воспитание стало рассматриваться как составная часть целостного педагогического процесса.

Организация внеурочной деятельности протекает в атмосфере непосредственного взаимодействия педагога и детей. Педагог в свою очередь должен уметь организовывать взаимодействие с детьми, общаться с ними, руководить их деятельностью. Это требует от него управления своими психическими состояниями и творческим самочувствием. Поэтому педагог должен не только научиться мысленно решать педагогические задачи, но и воплощать это решение в процессе общения с детьми.

Большое внимание стало уделяться технологиям конструирования педагогического процесса, использованию различных педагогических технологий в учебно-воспитательном процессе, выявлению и использованию своего личностного творческого потенциала как системообразующего фактора авторской педагогической системы, восхождению от отдельных педагогических функций (действий, ситуаций) к их системе, от типовых технологий к креативным, личностно ориентированным, в основу которых должен быть положен диалогический подход, педагогический тренинг, сюжетно-ролевые игры, анализ педагогической ситуации, создание «ситуации успеха», сотворчество в проведении и подготовке творческих воспитательных дел.

Игровая деятельность является ведущим видом деятельности в становлении и развитии личности, что дает возможность использовать ее в образовательном и внеурочном процессе.

Эффективность использования игр достигается за счет более полного включения детей в игровую ситуацию, интенсификации межличностного общения, наличия ярких эмоциональных переживаний успеха или неудачи.

Одним из основных требований применения игровых технологий должно быть следующее – игра должна заинтересовать, быть актуальной, познавательной. Необходимо учесть и психологические особенности детей при использовании и выборе игровой технологии. Желание детей участвовать, должно быть основополагающим. Не должно быть никакого принуждения, насилия и авторитарности.

В настоящее время существует более десятка классификаций игровых технологий, и все они могут нести воспитательный потенциал и реализоваться во внеурочной деятельности.

Остановимся на конкретной игровой технологии КВЕСТ.

Quest, или приключенческая игра (англ. adventure game) ‒ один из основных жанров современных игр, представляющий собой интерактивную историю с главным героем, управляемым игроком. Важнейшими элементами игры в жанре quest являются собственно повествование и исследование вопроса-задания, а ключевую роль в игровом процессе играют решение головоломок и задач, требующих от игрока умственных усилий.

Quest-занятие выстраивается по принципу групповой работы с элементами перемещения по зданию или аудитории. Это удобная форма знакомства слушателей с видами организации образовательной деятельности в целом. Главной задачей современного общества является создание информационного пространства, решение которой определяет успех внедрения информационных технологий в образовании на всех его уровнях.

Разнообразные формы повышают активность, заинтересованность и работоспособность детей, способствуют психологической разрядке. Вот поэтому сегодня актуален вопрос выбора и применения таких технологий организации внеурочных занятий в ДШИ, которые не копируют урок, а создают условия для формирования личностных и метапредметных результатов, психологической и физической разгрузки обучающихся. Таким потенциалом обладает игровая технология - образовательный квест.

Образовательный квест - это разновидность игровых, интерактивных технологий, представляющая собой вид исследовательской деятельности, для выполнения которой обучающиеся осуществляют поиск информации, используя ресурсы территории, местности или другие информационные средства.

Признаками образовательного квеста являются наличие сюжета, команд, которые проходят этапы и выполняют задания за ограниченное время, для достижения определенной цели. Сегодня эта технология приобретает популярность у педагогов. В ней присутствуют соревновательные механизмы, повышающие мотивацию младших школьников, тем самым создавая условия для более активного и интересного получения новой информации. Это командная игра, требующая проявления сотрудничеств, личной ответственности за результат, соблюдения правил. В ней важна не только эрудиция, но и сообразительность, креативность и нестандартное мышление.

Рассмотрим пример проведения образовательного квеста «Волшебные ноты Деда Мороза», проведенный с обучающимися I, II классов Детской школы искусств г. Городца.

**IV. Структура, цели, задачи**

**Как и любая технология, квест-игра имеет свою структуру:**

1 Введение сюжет, роли;

2 Задания этапы, вопросы, ролевые задания;

3 Порядок выполнения;

4 Итог, призы.

**Цели:**

* Создание праздничной необычной сказочной обстановки для ребят;
* Создание благоприятных условий для знакомства и общения детей;
* Закрепление теоретических знаний и навыков, полученных на уроках;
* Приобщение детей к культуре проведения праздников;
* Адаптация обучающихся младших классов в музыкальной школе;

**Задачи:**

* Расширить кругозор детей;
* Сплотить коллектив детей и взрослых;
* Поднять эмоциональное настроение;
* Активизировать познавательную деятельность в форме веселых заданий;
* Формировать умение отвечать на вопросы;
* Развивать логическое мышление;
* Развивать воображение, умение размышлять;
* Развивать творческие и артистические навыки;
* Воспитывать любовь к музыке, как к искусству.

Я отнесла проведенный квест **к следующим видам:**

по форме проведения:

* приключенческий (игровой) квест;

по режиму проведения:

* в реальном режиме;

по сроку реализации:

* краткосрочный;

по форме работы:

* групповой;

по предметному содержанию:

* межпредметный;

по доминирующей деятельности учащихся:

* информационный, поисковый, игровой;

по характеру контактов:

* учащиеся I,II классов;

по способу перемещения:

* пешеходный;

по типу заданий:

* познавательный.

**Необходимое оборудование для проведения мероприятия:**

* Музыкальный центр или любое устройство, предназначенное для воспроизведения музыки;
* Компьютер;
* Костюмы;
* Оформление использованных кабинетов и концертного зала;
* Оборудование для конкурсов.

Выбор темы квеста был приурочен к новогодним праздникам.

В нашей школе это первый квест. Поэтому педагогической целью квеста являлась необходимость так организовать эту игру, чтобы она стимулировала творческие формы общения детей. Дети должны как можно больше взаимодействовать в коллективе сверстников и с взрослыми, помогать друг другу своими уже накопленными знаниями от музыкальных занятий и не бояться общения с взрослыми.

Игровая цель квеста – найти музыкальный (скрипичный) ключ, собрав все 7 нот звукоряда, который откроет волшебную дверь, чтобы освободить от злых чар главных персонажей Дедушку Мороза и Снегурочку.

Кроме определения целей квеста, на подготовительном этапе я выбрала место и маршрут проведения. Ученикам предстояло совершить путешествие по сказочным царствам-государствам.

Для этого были распределены разные кабинеты на двух этажах, коридор школы и концертный зал.

Участники квеста – команда, состоящая из обучающихся I, II классов ДШИ. (Были проведены два квеста для учеников I класса и учеников II класса).

А в роли сказочных персонажей принимали участие работники Детской школы искусств.

**V. Вывод**

Резюмируя вышесказанное, можно отметить, что эта работа в игровой форме была очень содержательной и интересной для ребят. Отмечу, что детям удалось справиться со всеми заданиями и уяснить нужную информацию, а также получить от всего мероприятия много положительных эмоций.  
 Командообразующий эффект quest в ДШИ привнес дополнительный элемент неформального общения, повысил принятие друг друга, развил доверие и чувство «мы», сформировал установку на достижение общей цели. Quest- тренирует поведение в условиях нестандартных, изменчивых, требующих креативности, а зачастую и стрессоустойчивости. Во время quest ребятам приходилось работать в команде, развивать свои навыки коммуникации, анализировать. Активная смена деятельности позволила «отдохнуть», но не расслабляться чрезмерно и сохранить тонус и установку на совместную работу.

Внеурочная деятельность в дополнительном образовании является эффективным средством формирования гармонично развитой личности.

**VI.** **Список использованной литературы**

1. Quest как форма проведения практико-ориентированного занятия со слушателями Е. Л. Тележинская Научно-теоретический журнал

73 Выпуск 2 (23) 2015

1. Веб-квест как педагогическая технология [Электронный ресурс]. – Режим доступа: // http://32ruo56.blogspot.ru/2012/05/blog-post\_26. html
2. Внеурочная деятельность обучающихся в условиях реализации Стратегии развития воспитания в Российской Федерации: материалы III Всероссийской научно-практической конференции / под ред. А. В. Кислякова, А. В. Щербакова. – Челябинск: ЧИППКРО, 2016. – 440 с.
3. Внеурочная деятельность школьников. Методический конструктор: пособие для учителя / Д. В. Григорьев, П. В. Степанов. –

М.: Просвещение, 2010. – (Стандарты второго поколения).

1. Радецкая И.В., Сорока И.Ю., Варфоломеева О.Г. Современные образовательные технологии в системе дополнительного образования детей [Текст] / И.В. Радецкая, И.Ю. Сорока, О.Г. Варфоломеева // Педагогический журнал Башкортостана. – 2015 – № 5 (60).
2. Сокол И.Н. Квест: метод или технология? / И.Н. Сокол // Компьютер в школе и семье. - 2014. – № 2.
3. Сокол И.Н. Классификация квестов / И.Н. Сокол // Молодий вчений. - 2014. - № 6 (09).