# Квест - как форма воспитательного мероприятия.

За последние несколько лет произошла глобальная перестройка в системе профессионального образования. Повышение качества подготовки квалифицированных рабочих кадров и специалистов среднего звена – одна из важнейших задач современного образования.

От сегодняшнего выпускника требуются мобильность, способность быстро адаптироваться к изменяющимся условиям в обществе, готовность эффективно взаимодействовать в социуме. Одним из педагогических факторов, способствующих качественной подготовке современного выпускника в системе СПО является  воспитательная работа со студентами.

На современном этапе развития образовательной системы существует огромное количество разнообразных форм и технологий, с помощью которых решаются воспитательные задачи.

На сегодняшний день, благодаря своей неординарной организации все большую популярность у молодежи набирает квест**-**технология или как ее еще называют образовательный квест.

Что же это такое? Если обратиться к словарю, то можно найти огромное количество определений. Но само слово квест (от англ.” quest”- поиск) - означает приключенческую игру, в которой есть сюжет и задания. Другими словами, **квест** – это вид активного отдыха, современная интерактивная технология, инновационная форма организации досуга молодежи. Это увлекательнейшее и захватывающее приключение, в котором студентам предстоит разгадывать головоломки, распутывать невероятные загадки, находить тайники, использовать всевозможные подсказки и необычные предметы, принимать командные решения и логически мыслить.

**Квест**– это своего рода игровой проект-путешествие, который студенты реализуют, действуя единой командой.

Сама квест-технология разработана профессором Университета Сан-Диего Доджем Берни в 1995 году как способ организации поисковой деятельности в учебном и воспитательном процессах. Он совмещает в себе элементы мозгового штурма, тренинга и командной игры.

 В воспитательном процессе  квест предполагает самостоятельный поиск участниками решения возникающих проблем, нацеливает их на поиск новых, творческих решений. Важно также обладать умением работать в коллективе, команде, видеть конечный результат работы команды.

**В зависимости от сюжета квесты могут быть:**

– линейные (задачи решаются по цепочке, одна за другой);

– штурмовые (участники получают задачу, подсказки для её решения, но пути решения выбирают сами);

– кольцевые (команды участников стартуют с разных точек, и каждая идет по своему пути к финишу).

**Структура квеста:**

1.  На первом этапе ставится общая игровая цель, которая определяет игровую «легенду», особенности и правила заданий, здесь же оговаривается  порядок выполнения (бонусы, штрафы).

2.  На втором этапе участники проходят маршрут и выполняют задания для достижение игровой цели.

3. На последнем этапе происходит подведение итогов и награждение победителей.

**Тематика квеста** определяется направлением и задачами воспитательной работы: гражданско-патриотические, экологические, профилактические, профессионально –ориентированные и т.д.

**Задания квеста** могут быть самыми разнообразными: решение ситуационных задач, создание агитационного плаката, поиск пропавших предметов, ребусы, лабиринты, мастер-класс, составление схем, составление целой картинки из частей, кодированное слово и т.д.

Главная особенность квеста состоит в следующем: вместо того, чтобы читать студентам скучные лекции, можно создать условия, в которых они становятся  непосредственными  участниками  познавательного процесса, активно вовлекаются в целенаправленный поиск поставленных перед ними задач, оттачивают память и смекалку. Ведь**квест**- это командная игра, направленная на получение новых знаний и развитие культуры личности, посредством преодоления трудностей для достижения цели, поставленной в начале игры. Практика показывает, что в таком виде работы студенты глубже осознают полезность полученной информации для себя лично, лучше ее усваивают. Кроме того, поскольку в квесте зачастую используются жизненные ситуации, молодые люди-участники этой игры, могут применять приобретенные навыки и знания  в дальнейшей самореализации, так как командное мышление и дух способствуют воспитанию взаимовыручки, достижению качественно новых результатов и освоению ценностей сотрудничества.

Кураторами станций выступают студенты старших курсов, они принимают непосредственное участие в подготовке заданий квеста и подведении итогов.

Квесты  могут  быть  организованы  в  разных  пространствах  как  образовательной организации,  так  и  вне  ее.  Например,  квесты  в  замкнутом помещении или в учебных кабинетах; квесты в библиотеках, домах культуры, музеях и в парках; квесты на местности  (спортивное ориентирование), квесты  на местности с поиском тайников (геокэшинг) и элементами краеведения и др.

Эта универсальная технология может использоваться не только в воспитательной работе, но и на уроках и во внеурочной деятельности, поскольку предоставляет студентам возможность практического участия в работе над материалом, реализует применение деятельностного подхода в обучении и при организации исследовательской работы, которая позволяет использовать сильные стороны каждого студента.

Организовать квест-игру не так уж и сложно, но чтобы игра получилась действительно интересной и увлекательной, потребуется время, хорошая команда организаторов и план действий. При разработке квеста вы должны определить его цели, количество и состав команд, продумать маршрут, распланировать время, продумать уровень сложности и тематический сценарий, подготовить задания, продумать инвентарь, позаботиться о призах и комфорте участников.

Подводя итог, можно сказать, что использование квеста при решение воспитательных задач может считаться обоснованным и успешным, так как он стимулирует познавательную активность и мотивацию студентов, способствует развитию коммуникативных навыков и установлению эмоциональных контактов между участниками; обеспечивает формирование умений самостоятельно оценивать и принимать решения, плодотворно общаться и взаимодействовать со сверстниками по совместной деятельности, учитывать позиции другого, результативно разрешать конфликты; способствует формированию компетенций, позволяющих оптимально пользоваться интегративными умениями для решения комплексных профессиональных и общепредметных проблем.

Исходя из всего вышесказанного можно сделать вывод, что квест одна из интересных технологий, направленных на самовоспитание и саморазвитие студента как личности творческой, физически здоровой, с активной познавательной позицией.  Данная форма организации воспитательного процесса приносит большую пользу как студентам, так и педагогам. Принимая участие в квестах, молодой человек открывает в себе новые черты характера и способности, получая при этом яркие эмоции и незабываемые впечатления. Квест помогает преодолевать неуверенность в себе, проявлять смекалку и логику, учит принимать решение, прислушиваться к другим, работать в команде.