Муниципальное казённое образовательное учреждение

дополнительного образования

"Катав-Ивановская детская школа искусств"

**Использование педагогической квест-технологии**

**в образовательной деятельности учащихся**

**по классу фортепиано в ДШИ.**

Методическая разработка

**выполнила: преподаватель**

**по классу фортепиано**

**Цыганова Екатерина Алексеевна**

Катав-Ивановск 2019год

Цыганова Е.А.

Использование педагогической квест-технологи в образовательной деятельности учащихся по классу фортепиано в ДШИ. Методическая разработка. Катав-Ивановск, 2019

Методическая разработка посвящёна актуальной на сегодняшний день проблеме-подготовке подрастающего поколения к самостоятельному принятию решений, посредством образовательной квест-технологии. В разработке особое внимание уделено теоретическим основам образовательной квест-технологии: рассматривается история образования квест-технологии, выделяются и описываются особенности образовательных квестов. Данное направление дополняется рассмотрением преимуществ проведения образовательного квеста в классе фортепиано ( на примере учебной деятельности-урока). Такой взгляд будет интересен преподавателям по фортепиано ДШИ и ДМШ.

Представлено на методической секции фортепианного отделения 30.10.2019.

**Оглавление**

Введение 4

Глава 1.Теоретические основы образовательной квест-технологии 5

1.1 История образования квест-технологии 5

1.2 Особенности образовательных квестов 6

Глава 2. Преимущества проведения образовательного квеста 11

2.1 Плюсы применения квестов в образовании 11

2.2 Квест-урок, эффективная форма учебной деятельности в классе фортепиано 12

Заключение 14

Библиография 15

**Введение**

Глобальная информатизация общества будет одной из доминирующих тенденций цивилизации XXI века. Ведь большинство учащихся свободно пользуются современными информационными технологиями, но это мало используется в учебном процессе. Перед системой образования встает проблема подготовки подрастающего поколения к самостоятельному принятию решений и ответственному действию, к жизни и профессиональной деятельности в высокоразвитой информационной среде, эффективному использованию ее возможностей и защиты от негативных воздействий.

Одной из основных задач современного преподавателя является предоставление возможности творческого переосмысления и систематизации приобретенных знаний и навыков, а также их практического применения, возможность реализации способностей обучающихся. В арсенале преподавателя много технологий, помогающих в реализации этой задачи. Одной из них является технология образовательных квестов.

В нашей стране данная технология только начинает своё распространение. В работах отечественных ученых нет единого взгляда на сущность квеста, что и не удивительно, поскольку, являясь сравнительно новой технологией в педагогике, квест еще не прошел стадию теоретического обоснования. Эта работа только ведется. Проблемой квестов в нашей стране занимаются Андреева М.В., Быховский Я. С., Николаева Н.В. и другие.

При организации и проведении квеста следует помнить, чтобы квест действительно был увлекательным и в тоже время, обучающим, чтобы задействовать всех участников и дать возможность каждому проявить себя, от педагога требуется высокий профессионализм как в плане подготовки квеста, так и в ходе его проведения.

**1.Теоретические основы образовательной квест-технологии**

**1.1** **История образования квест-технологии**

Прародителями «реальных» квестов являются компьютерные игры, в которых игрокам приходилось решать головоломки, преодолевать препятствия, чтобы их компьютерный герой дошел до конца игры. Только все эти задания выполнялись в виртуальном мире. В отличии от компьютерных квестов, квесты в «реальности» еще только развиваются, и их история не насчитывает и десятилетия.

Квест (англ. Quest) - «поиск, предмет поисков, поиск приключений». В мифологии и литературе понятие «квест» изначально обозначало один из способов построения сюжета - путешествие персонажей к определенной цели через преодоление трудностей.

Квест - это увлекательная приключенческая игра как для детей, так и для взрослых, в которой необходимо решать самые разные задачи, для того, чтобы достигнуть определенной цели. Задачи могут быть самые разные по своему содержанию и наполнению: творческие, активные, интеллектуальные и т.п. Особенно значимо, что квесты могут проходить как в закрытом пространстве (группа, помещение школы), так и на улице, на природе

(город, парк и т.д.), охватывая все окружающее пространство.

Можно считать, что первые квесты появились еще в эпоху древних цивилизация и сопровождают человечество всю его историю. Ведь, квест - это головоломка, а головоломки людям приходилось разгадывать во все времена. В разное время люди пытались отыскать клад, зарытый пиратами и оставившими зашифрованную карту или верили, что можно найти сказочное дерево или какой-либо предмет, которые могут принести счастье и т.п.

До определенного времени квесты и педагогика существовали параллельно и не были связаны между собой. Революция в этом вопросе произошла благодаря компьютерным технологиям. В педагогику квест-технология пришла из мира компьютерных игр в конце XX века. Компьютерная компания «Sierra» в 90-е годы прошлого века выпустила серию игр King's Quest, Space Quest, Police Quest и т.п., которые пришлись по вкусу геймерам.

Все начиналось с квестов, в которых главный герой должен был решить определенную задачу, к примеру, обезвредить дракона. Для достижения этой (или какой-либо другой) цели герою необходимо было *выполнить ряд второстепенных заданий* (скажем, найти меч или раздобыть снотворное, чтобы усыпить дракона), а выполнение этих задач было в свою очередь сопряжено с рядом следующих действий и т.д.

Также по всему миру начали появляться невиданные до этого развлекательные учреждения, где клиентам было предложено попытаться выйти из запертой комнаты, разрешив множество трудных задач. Такие заведения стали называться «эскейп-румами». Таким образом, квесты стали завоевывать сердца людей.

**1.2** **Особенности образовательных квестов**

Впервые термин «квест» в качестве образовательной технологии был предложен летом 1995 года Берни Доджем (Bernie Dodge), профессором образовательных технологий Университета Сан-Диего (США).

Ученый разрабатывал инновационные приложения Internet для интеграции в учебный процесс при преподавании различных учебных предметов на разных уровнях обучения. Квестом он назвал сайт, *содержащий проблемное задание и предполагающий самостоятельный поиск информации в сети Интернет.*

Им были определены следующие *виды заданий для веб-квестов*:

- пересказ - демонстрация понимания темы на основе представления материалов из разных источников в новом формате: создание презентации, плаката, рассказа;

- планирование и проектирование - разработка плана или проекта на основе заданных условий;

самопознание - любые аспекты исследования личности;

компиляция - трансформация формата информации, полученной из разных источников: создание книги кулинарных рецептов, виртуальной выставки, капсулы времени, капсулы культуры;

- творческое задание - творческая работа в определенном жанре - создание пьесы, стихотворения, песни, видеоролика;

аналитическая задача - поиск и систематизация информации;

- детектив, головоломка, таинственная история - выводы на основе противоречивых фактов;

- достижение консенсуса - выработка решения по острой проблеме;

- оценка - обоснование определенной точки зрения;

- журналистское расследование - объективное изложение информации (разделение мнений и фактов);

убеждение - склонение на свою сторону оппонентов или нейтрально настроенных лиц;

научные исследования - изучение различных явлений, открытий, фактов на основе уникальных он-лайн источников.

Также он предложил использовать ряд критериев, которые позволили бы дать оценку:

- исследовательской и творческой работы;

- качества аргументации, оригинальности работы;

- навыков работы в микрогруппе;

- устного выступления;

- мультимедийной презентации;

- письменного текста и т.п.

Попытки расширить и дополнить определение Берни Доджа были предприняты Томасом Марчем, которой значительно детализировал понятие и представил ряд теоретических формулировок, помогающих глубже проникнуть в суть технологии квеста.

Квест (или веб-квест), - по мнению Т. Марча, - это построенная по типу опор учебная структура, использующая ссылки на существенно важные ресурсы в Интернете и аутентичную задачу с тем, чтобы мотивировать учащихся к исследованию какой-либо проблемы с неоднозначным решением, развивая тем самым их умение работать как индивидуально, так и в группе (на заключительном этапе) в ведении поиска информации и ее преобразовании в более сложное знание (понимание). Лучшие из квестов достигают это таким образом, что учащиеся начинают понимать богатство тематических связей, легче включаются в процесс обучения и учатся размышлять над собственным познавательным процессом.

Исследователь Том Марч, во многом опираясь на труды Л.С. Выготского утверждал, что этот вид поисковой деятельности нуждается в «*опорах*», которые должен предоставить учитель. Опоры - это помощь учащимся работать вне зоны их реальных умений. Примерами опор могут быть такие виды деятельности, которые помогают учащимся правильно строить план исследования, вовлекают их в решение проблемы, направляют внимание на самые существенные аспекты изучения.

Согласно критериям оценки качества квеста, разработанным Т. Марчем, хороший образовательный квест должен иметь интригующее введение, четко сформулированное задание, которое провоцирует мышление высшего порядка, распределение ролей, которое обеспечивает разные углы зрения на проблему, обоснованное использование интернет-источниками.

Образовательный квест - педагогическая технология, включающая в себя набор проблемных заданий с элементами ролевой игры, для выполнения которых требуются какие - либо ресурсы, и в первую очередь ресурсы Интернета. Разрабатываются квесты для максимальной интеграции Интернета в различные учебные предметы на разных уровнях обучения в учебном процессе. Они могут охватывать отдельную проблему, учебный предмет, тему, также могут быть и межпредметными. Квесты можно использовать для работы с обучающимися, родителями, коллегами. Но, мало кому известно, каким же образом квесты пришли в образовательный процесс.

Образовательный квест – это совершенно новая форма обучающих и развлекательных программ, с помощью которой дети полностью погружаются в происходящее, получают заряд положительных эмоций и активно включаются в деятельность, ведь что может быть увлекательнее хорошей игры? Квест не только позволяет каждому участнику проявить свои знания, способности, но и способствует развитию коммуникационных взаимодействий между игроками, что стимулирует общение и служит хорошим способом сплотить играющих. В квестах присутствует элемент соревновательности, а также эффект неожиданности (неожиданная встреча, таинственность, атмосфера, декорации). Они способствуют развитию аналитических способностей, развивают фантазию и творчество, т.к. участники могут дополнять квесты по ходу их прохождения. Использование квестов позволяет уйти от традиционных форм обучения детей и значительно расширить рамки образовательного пространства.

Виды квестов:

-пешеходный квест;

-тематический выездной квест;

-автоквест;

-квест в чужом городе;

-квест в торговом центре;

-«живой» квест;

-ночной или дневной квест;

-web-квест;

-урок-квест;

-квест-проект;

-мобильный квест;

-библиоквест;

По структуре сюжета квесты делятся на три вида:

-линейный;

-штурмовой;

-кольцевой.

Сама структура квеста состоит из нескольких пунктов, каждый из которых очень важен для успешного завершения:

1 – введение – на данном этапе очень важно выбрать яркий сюжет, который будет выступать в роли отправной точки (мотивации). Здесь обсуждаются и роли обучающихся для сюжета.

2 – задания – возможно в конверте, дети получают задания, в которых четко прописаны этапы, вопросы, ролевые задания и т.д.

3 – определяется порядок работы и необходимые ресурсы.

4 – идет непосредственное выполнение квеста.

5 – представление наработок и оценка результата деятельности групп.

6 – заключение (подведение итогов).

По времени квесты бывают:

- рассчитанные на 1 урок (мини квест);

- рассчитанные на 3 часа (краткосрочные квест)

- рассчитанный от недели до месяцев (долгосрочный квест).

**2.Преимущества проведения образовательного квеста**

**2.1** **Плюсы применения квестов в дополнительном образовании**

1. Повышение мотивации учащихся по сравнению с классическими занятиями. Этот эффект достигается благодаря наличию у квеста чёткой конечной цели.

2. Развитие внимательности, необходимость замечать детали.

3. Материал занятия запоминается лучше за счёт его большей эмоциональной окрашенности.

4. Стимулирование работы в команде.

5. Гибкость в применении, возможность регулировать сложность заданий и ориентироваться на любой возраст и тематику.

6. Влияние на физическое развитие при проведении поисков на местности.

7. Допустима возможность охватить большое количество участников, скооперироваться с другими городами и странами.

8. Не требуется высокой ресурсозатратности. Разумеется, различные поисковые и интеллектуальные.

9. Введение системы поощрений за выполнение заданий квеста способно заменить систему балльной оценки учащихся, которая в дополнительном образовании, в отличие от основного, отсутствует. Такая мера способна сильнее стимулировать работу на занятиях.

10. Частично решается другая проблема дополнительного образования – нерегулярное посещение занятий учащимися. Благодаря тому, что этапы квеста будут либо логически связаны между собой, либо баллы за каждый этап будут идти в общий зачёт, у учащихся появляется мотивация избегать пропусков.

11. Возможность комбинировать различные виды квестов. Благодаря тому, что программы дополнительного образования более гибкие, чем общеобразовательные, у преподавателей ДШИ есть возможность задействовать любые виды квестов.

Таким образом, квест-технологии в образовании открывают широкие возможности для педагогов и способствуют всестороннему развитию учащихся. Успешность применения данной технологии была, в том числе и практически, подтверждена в некоторых учреждениях общего и дополнительного образования.

**2.2 Квест-урок, эффективная форма учебной деятельности в классе фортепиано**

За свой многолетний опыт работы я убедилась, что начальный период обучения игре на фортепиано зависит от природных способностей ученика и представляет собой определенную трудность для освоения знаний и навыков для детей дошкольного и младшего школьного возраста. В освоении: нотной грамоты, организации пианистического аппарата, развития чувства ритма, образно-ассоциативного и художественного мышления. Прогрессивные преподаватели стремятся к введению нетрадиционных форм обучения в свою практику, чтобы усилить интерес к музыкальным занятиям.

В данном направлении уже накоплен немалый опыт по формам организации и методам обучения игре на фортепиано. Традиционной формой обучения является урок (законченный, оформленный во времени и организации элемент учебного процесса).

Стремясь к усовершенствованию преподавания в классе фортепиано можно предложить введение уроков, не имеющих четкой структуры и формы. Такие уроки называют нетрадиционными.

Современная школа испытывает потребность в расширении методического потенциала с помощью активных форм обучения.

Именно к этим формам обучения относятся игровые технологии, которые позволяют сделать интересными и увлекательными работу учащихся на творческо-поисковом уровне, вносят разнообразие и интерес в учебный процесс.

Размышляя о том, как сделать урок по фортепиано интересным и содержательным, можно определить ведущую идею: необходимо изменить роль ученика и из пассивного слушателя сделать его активным участником процесса обучения.

Для реализации этой идеи продуктивно использование игровой технологии, ведь игра-важнейший путь включения детей в учебную работу и способ получения яркого эмоционального отклика. Так же нужно отметить то, что сейчас в связи с интенсивными учебными нагрузками у детей младших классов часто возникают проблемы, связанные со здоровьем и понижением уровня активности на уроках: дети часто устают или наоборот, становятся гиперактивными.

В решении этой проблемы также помогают учебные виды работ, которые снимают напряжение и усталость, а также являются эффективной формой познавательной и творческой деятельности ученика-разнообразные образовательные игры. Одной из форм современных образовательных игр, способных разнообразить учебный процесс и сделать его более живым и интересным, является квест-урок.

Резюмируя все вышесказанное, в практике своей работы я убедилась, что использование нетрадиционных форм обучения в классе фортепиано, имеет огромное значение в росте познавательной активности, развитии коммуникативных качеств учащихся. Такие уроки превращаются в сотворчество педагога и учащегося, служат совместным представлением, увлекательным исследованием, поиском гармонии и совершенства, развитию творческой мысли и фантазии, что способствует богатому духовному и нравственному развитию подрастающих музыкантов.

**Заключение**

Квест-технология это именно тот инструмент, который повышая мотивацию к учению, способен увеличить и качество образования, и развить универсальные учебные действия, и способствовать развитию творческого потенциала личности ребенка. Квест учит детей планировать свою деятельность, работать в команде,  считаться с чужим мнением, решать нестандартные проблемы. Но  есть прекрасное высказывание нашего народа, о том, что все новое – это хорошо забытое старое. Ведь главное результат:  знания детей и их интерес к учебе. И квест действительно помогает в достижении этой цели.

**Библиография**

1.Афанасьева, Л.О. Использование квест-технологии при проведении уроков в начальной школе [Текст] Л.О. Афанасьева, Е.А. Поречная // Школьные технологии. 2012. - №6. - С. 149-159.

2.Новые педагогические и информационные технологии в системе образования [Текст]: Учеб. пособие для студ. пед. вузов и системы повыш. квалиф. пед. кадров / под ред. Е. С. Полат – М.: Издательский центр «Академия», 2001.

3.Осяк, С.А. Образовательный квест – современная интерактивная технология [Текст] / С.А. Осяк, С.С. Султанбекова, Т.В. Захарова, Е.Н. Яковлева, О.Б. Лобанова, Е.М. Плеханова // Современные проблемы науки и образования. – 2015. – № 1-2.

4.Федеральный закон РФ «Об образовании в Российской Федерации», N 273-ФЗ от 29.12.2012.

Электронные ресурсы:

1.Как создать образовательный квест [Электронный ресурс] / Режим доступа: <https://slovesnik.org/lyudi/anton-alekseevich-skulachev/obrazovatelnye-puteshestviya/kak-sozdavat-obrazovatelnyj-kvest.html>

2.Образовательный квест - современная интерактивная технология [Электронный ресурс] / Режим доступа: <http://www.science-education.ru/ru/article/view?id=20247>

3.Образовательный квест - обучение как приключение [Электронный ресурс] / Режим доступа: <https://infourok.ru/metodicheskaya-razrabotka-obrazovatelniy-kvest-obuchenie-kak-priklyuchenie-1084158.html>

### 4.Веб - квест как педагогическая технология [Электронный ресурс] / Режим доступа: <http://32ruo56.blogspot.ru/2012/05/blog-post_26.html>

5.Сокол, И.Н. Использование квест-технологии для повышения ИКТ-грамотности педагогов [Текст] И.Н. Сокол // Научно-методический электронный журнал «Концепт». – 2013. – № 12 (декабрь). – С. 36–40.