Кесаева Л.И., ГБОУСОШ №12 с углублённым изучением английского языка Василеостровского района Санкт-Петербурга, учитель.

**Мои размышления о квест-проекте «Васильевский остров. Осень – Зима – Весна».**

**(Проект посвящается 310-летию Санкт-Петербурга)**

В современном мире, если вопрос идёт об обучении детей, найти новые методы сложно, а возможно и не нужно. Как пробудить интерес у ребёнка к происходящему вокруг него? Пробудить в нём путешественника, искателя или технаря. Воспитать не равнодушного человека, способного сохранить любознательность до старости лет.Можно изучать науки, сидя за партой, можно и за экраном компьютера, но есть оптимальный способ - попробовать всё своими руками и на собственном опыте.

Когда нас пригласили в работу районного образовательного экологического квест-проекта «Васильевский остров. Осень – Зима – Весна», мы не раздумывали и включились в игру.

Что такое квест-проект?

 Квест (*английское “quest”, поиск,* *задание*) -

* задание, в котором игрок должен выполнить определённые действия, чтобы получить награду;
* один из основных жанров игр, требующих от игрока решения умственных задач для продвижения по сюжету. Сюжет может быть предопределѐнным или же давать множество исходов, выбор которых зависит от действий игрока. В педагогике – проблемное задание и

элементы ролевой игры, для выполнения, которого используются: информационные ресурсы, прибегают к помощи собственных знаний и опыта, общаются с участниками квеста.

* Образовательный квест-проект объединяет в себе идеи:

-проектного метода,

-игровых технологий (в частности, квестов),

- исследовательской деятельности.

Прежде всего, мы ознакомились с методикой проведения квест-проекта, выяснили особенности и распредели задания.

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, они обычно рассчитаны на одно - три занятия и могут быть легко использованы на школьных уроках. В долговременных квест-проектах ,образовательная цель другого уровня: учащиеся расширяют и преобразуют свои знания, получаемые из информационных источников. Они рассчитаны на длительный срок – может быть, на четверть или даже учебный год.

 Преимуществом квест-проектов является использование активных методов обучения. Квест проект может быть предназначен как для групповой, так и для индивидуальной работы.

Как любая внеурочная деятельность, проектная деятельность требовала дополнительных усилий со стороны классного руководителя и учителя предметника с одной стороны и, научного руководителя с другой стороны.

 Сложности при выполнении, которые были нами преодолены.

Прежде всего, это недостаточность свободного времени, так как большинство учащихся занимаются ещё и в различных кружках, поэтому собрать их всех вместе сложно.Второе, это необходимость вовлечения в проект разновозрастных детей, что повышает значимость проекта, но вызывает затруднения.Третье, это выявление «скрытых» творческих детей.

Какие преимущества мы обнаружили:

- формирования у учащихся экологического мышления через логическую цепочку наблюдение –анализ – вывод;

- развитие творческого и информационного потенциала у учащихся, которые ранее не проявляли своих способностей;

- положительные эмоции, желание делиться со своими одноклассниками, полученными в ходе работы над проектом;

- изучение и накопление знаний по экологии своего региона.

Как мы решали наши «трудности»:

- создавали группы с переменным составом;

- в работу включались и ребята, не заявленные в проекте;

- эксперименты проводили и без контроля взрослых, что повышала ценность работы.

Что мы «имеем» на сегодня? Ответственную, открытую и трудоспособную команду.