

## **Квест-технологии в образовательном пространстве ДОУ.**

В соответствии с законом «Об образовании в Российской Федерации» дошкольное образование стало самостоятельным уровнем общего образования, что значительно повышает предъявляемые к нему требования. Развивающее взаимодействие ребенка с взрослыми и сверстниками является основной дидактической технологией ФГОС дошкольного образования. Ребенок-дошкольник, человек играющий, поэтому и обучение входит в его жизнь через «ворота детской игры».

Среди широко используемых в практике воспитания детей дошкольного возраста игровых технологий можно выделить квест-технологии, которая только еще начинает использоваться педагогами.

Главное преимущество квеста в том, что такая форма организации образовательной деятельности ненавязчиво, в игровом, занимательном виде способствует активизации познавательных и мыслительных процессов участников.

Само английское слово quest можно трактовать как «поиск» или даже «приключение». Квест-технологии в образовании и воспитании детей широко начали применяться с 1995 года, когда профессор университета Сан-Диего Берни Додж предложил использовать в процессе обучения некую поисковую систему, в которой предполагалось находить решение поставленной задачи с прохождением промежуточных стадий, на каждой из которых требовалось выполнить какое-то действие или найти ключ для выхода на следующий уровень.

«Квест-игра» – это командная игра, в которой игрокам необходимо искать различные предметы, находить им применение, разговаривать с различными персонажами в игре, решать головоломки и т.д., что является эффективным средством повышения как двигательной активности, так и мотивационной готовности к познанию и исследованию.

Такую игру можно проводить как в помещении, или группе помещений (перемещаясь из группы в музыкальный или спортивный зал, бассейн и в другие помещения детского сада), так и на улице.

Перед квестами ставят задачи реализовать проектную и игровую деятельность, познакомить с новой информацией, закрепить имеющиеся знания, отработать на практике умения детей.

В процессе путешествия дети самостоятельно преодолевают препятствия для достижения поставленной цели, воспитываются командный дух, упорство, дружеское отношение друг к другу, т.к. только команда, которая выполнила правильно задание может продолжить путь дальше.

В квест-играх также присутствует процесс интеграции. Он представляет собой объединение в единое целое ранее разрозненных компонентов системы на основе взаимозависимости и взаимодополняемости и позволяет за короткое время ненавязчиво вовлечь игроков в разнообразные виды детской деятельности.

Квест, как универсальная игровая технология включает у ребёнка соревновательные механизмы, что также создает условия для более активного включения в игру, для повышения качества выполнения заданий и достижения результата. После каждой игры ребёнок анализирует свое место в команде, командные действия, планирует и прогнозирует результат дальнейших игр вместе с педагогом – наставником.

Т.е. квест-игры одно из интересных средств, направленных на самовоспитание и саморазвитие ребёнка как личности творческой, физически здоровой, с активной познавательной позицией, что и является основным требованием ФГОС ДО.

В каких бы условиях не проводился квест, будь то отдельное помещение, здание всего детского сада, уличная веранда или спортивная площадка, основными задачами его будут:

- Способствовать всестороннему развитию детей;
- Развитие социально-коммуникативных качеств путем коллективного решения общих задач;
- Побуждение к познавательно-исследовательской деятельности благодаря погружению в различные игровые ситуации;
- Обеспечение интеграции содержания разных образовательных областей (согласно рекомендациям ФГОС): социально-коммуникативного, познавательного, речевого, художественно-эстетического и физического развития;
- Создание положительного эмоционального настроения.

Выбор сюжета квеста может диктоваться календарной или проектной тематикой, а так же решением конкретной педагогической проблемы (например, расширить знания детей о русских народных сказках). Персонажи и их количество определяются не только сюжетной линией, но и необходимостью перемещения детей несколькими группами одновременно.

План подготовки игры-квест включает в себя следующие обязательные пункты:

- Написание сценария, содержащего информацию познавательного характера;
- Подготовка «продукта» для поиска (карта сокровищ, клад, берестяная грамота, подсказки и т.д.);
- Разработка маршрута передвижений: во-первых, он должен быть непривычным, но безопасным для детей, во-вторых, для повышения интереса детей, способы передвижений могут быть различными, в третьих, их должно быть достаточное количество с посещением малоизученных «уголков».

При методической разработке заданий необходимо опираться не только на уже имеющиеся знания, умения и навыки детей, но и на зону ближайшего развития ребенка.

Художественное оформление «остановок» по маршруту поиска должно соответствовать тематике и содержать в себе подсказку-направление для продолжения пути.

Благодаря проведению квестов предметно-развивающая среда (ПРС) учреждения всегда мобильна, что соответствует требованиям ФГОС. Изменения в ПРС, согласно заданной тематике, могут быть заранее созданы с помощью детей и их родителей, что в свою очередь способствует поддержанию постоянного интереса к продуктивной деятельности и развитию наблюдательности у детей. Основа успеха проведения любого квеста зависит от выбранной темы, насколько актуальной и интересной будет она для детей. Обладая даже небольшими знаниями по этой теме, и получив определенную свободу мышления и действий, при минимальном вмешательстве взрослого, дети смогут самостоятельно добиться нужного результата. Роль педагога в данном случае сводится к ненавязчивому направлению детских рассуждений в нужное русло, а не к прямой подсказке! Таким образом, квест-игра стимулирует педагогов к переходу от авторитарного стиля работы с дошкольниками к партнерским взаимоотношениям. Во время проведения игры-квеста, получив большой эмоциональный заряд, дети становятся более раскрепощенными в общении, повышают познавательно-речевую активность, учатся вместе решать задачи, что приводит к сплочению детского коллектива. Педагоги уходят от классической формы занятий, погружаясь все больше в освоение игровых технологий. Огромным плюсом в проведении такого мероприятия, является совместная работа всех ведущих специалистов дошкольного учреждения как единой команды (воспитатель, инструктор по физической культуре, психолог, музыкальный руководитель). Современные требования,

предъявляемые к педагогическому процессу в дошкольном образовании, предполагают тесную интеграцию всех образовательных областей, широкое разнообразие форм организации детской деятельности, опираясь на постоянное сотрудничество детей и взрослых, как равноправных партнеров. И все это находит широкий отклик в грамотно построенной и проведенной квест-игре.