

## **КВЕСТ-ИГРА: ЧТО ЭТО И КАК ЕЕ ИСПОЛЬЗОВАТЬ В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ**

Переход современной системы дошкольного образования на работу по требованиям Федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования обусловил ряд сложностей, с которыми сталкиваются воспитатели дошкольных образовательных учреждений. Прежде всего, изменились требования к проведению занятий, т.к. были разработаны определенные педагогические технологии, которые необходимо использовать в процессе реализации ФГОС ДО.

Для воспитателей ДОУ важно не просто проводить занятия, а создавать единый процесс взаимодействия педагога и воспитанников на основе новых технологий, форм, методов, приемов организации деятельности детей, в котором будут гармонично переплетаться разные образовательные области. Построение образовательной деятельности базируется на индивидуальных особенностях каждого ребенка, а сам ребенок становится активным в выборе содержания своего образования, превращается в субъекта образовательного процесса.

Анализ литературных источников показал, что в последние несколько лет все более и более популярными становятся приключенческие, игровые «квесты». Идея квеста идеально подходит для ДОУ. Тщательно организованные квест-занятия актуальны в контексте требований ФГОС ДО. Это инновационная форма организации образовательной деятельности детей в ДОУ, так как она способствует развитию активной, деятельностной позиции ребенка в ходе решения игровых поисковых задач. Дети действуют в условиях обогащенной образовательной среды. Интегрируется содержание различных образовательных областей, используются возможности ИКТ.

Квест - это приключенческая игра, в которой необходимо решать задачи для продвижения по сюжету. Суть в том, что, как правило, есть некая цель, дойти до которой можно только последовательно разгадывая загадки. Каждая загадка - это ключ к следующей точке и следующей задаче. А задачи могут быть самыми разными: активными, творческими, интеллектуальными. Они подбираются таким образом, чтобы быть максимально оригинальными, интересными, соответствующими ситуации и не требующими специальных знаний или умений от игроков. Замечательно то, что квесты могут проводиться как в группе, в музыкальном зале, так и на природе, то есть практически в любой обстановке.

Общая игровая цель известна участникам с самого начала и определяет игровую «легенду», особенности и правила заданий. Независимо от того, заложен элемент соревнования в игру или нет, конечная игровая цель - общая для всех команд. Общая цель является главным «внутренним мотиватором программы».

В каждом квесте для детей обязательно совмещаются элементы обучения и отдыха. Обучение происходит незаметно, ведь при решении поставленных игровых задач можно узнать много нового.

В ходе организации работы по квест-технологии реализуются следующие задачи:

- образовательная - вовлечение каждого ребенка в активный творческий процесс;
- развивающая - развитие интереса, творческих способностей, воображения дошкольников, поисковой активности, стремления к новизне;
- воспитательная - воспитание толерантности, личной ответственности за выполнение работы.

Для того чтобы эти задачи решались наиболее успешно, при разработке квеста необходимо следовать следующим принципам:

1. Доступность - задания не должны быть чересчур сложными для ребёнка.
2. Системность - задания должны быть логически связаны друг с другом.
3. Эмоциональная окрашенность заданий.
4. Разумность по времени. Необходимо рассчитать время на выполнение заданий таким образом, чтобы ребёнок не устал и сохранил интерес.

5. Использование разных видов детской деятельности во время прохождения квеста.
6. Наличие видимого конечного результата и обратной связи.

При подготовке квеста для дошкольников нужно помнить три основных условия:

1. Игры должны быть безопасными.
2. Вопросы и задания должны соответствовать возрасту.
3. Споры и конфликты надо решать только мирным путем.

При формировании предметно-развивающей среды необходимо учитывать, что это пространство, которое дает детям возможность воображать, придумывать, творить, т.к. предметно-развивающая среда является «пусковым механизмом» для творческой активности. Создание такой среды - первый шаг к достижению поставленной цели.

В ходе реализации квест-игры можно естественным образом осуществлять интеграцию образовательных областей, комбинировать разные виды детской деятельности и формы работы с детьми, решать образовательные задачи в совместной деятельности взрослого и детей, самостоятельной деятельности дошкольника, даже активно взаимодействовать с семьями воспитанников.

Квест-технология обладает огромным развивающим потенциалом, так как нацелена на развитие индивидуальности ребенка, его самостоятельности, инициативности, поисковой активности. Это, прежде всего, деятельность ребенка, в которой он самостоятельно или совместно со взрослым открывает новый практический опыт. Для дошкольного возраста идея квеста подходит идеально. Дети сталкиваются с различными проблемами, придумывают, как с ними справиться, и в конце игры получают определенный результат. Это, несомненно, творческий акт, осуществляемый в процессе игровой деятельности. Квесты являются современной эффективной образовательной формой деятельности детей дошкольного возраста.

Необходимо отметить, что квест-технология актуальна в контексте требований ФГОС ДО. Это инновационная форма организации образовательной деятельности детей в дошкольном образовании, которая способствует развитию активной, деятельностной позиции ребенка в ходе решения игровых поисковых задач. Форма проведения организованной образовательной деятельности в форме квестов нестандартна, интересна. Это могут быть увлекательные путешествия, познавательные экскурсии, интересные встречи. Квест-деятельность может быть различной, однако в любом случае необходимо проявление творческой активности педагога. Это одно из важных условий проведения квест-игры.

**Учитель начальных классов Пруцкова Л.Л.**

## **Квест-игра как современная игровая технология образовательной деятельности в ДОУ**

В современном дошкольном образовании востребован педагог, способный успешно реализовывать государственную образовательную политику, заданную в новых образовательных стандартах. Как сделать обучение более разнообразным и увлекательным? Самое комфортное, педагогически оправданное обучение дошкольников – это обучение в игре.

Квест-игра даёт детям возможность экспериментировать, получать и обобщать новые знания. Стимулирует и создает условия для развития речи ребенка, коммуникативных навыков, способствует активной деятельностной позиции в ходе решения игровых поисковых задач. Требуется новые методы и формы, образовательные технологии отвечающие требованиям Федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования.

Квест – это игра, в которой необходимо искать различные предметы, находить им применение, разговаривать с различными персонажами в игре, решать головоломки и пр. Такую игру можно проводить как в помещении, так и на улице. Суть такой организации игровой деятельности состоит в том, что, выполнив одно задание, дети получают подсказку к выполнению следующего, что является эффективным средством повышения двигательной активности и мотивационной готовности к познанию и исследованию.

Цель квест-игр в рамках деятельности нашего ДОУ: развитие личности ребенка через интегрированный подход согласно требованиям ФГОС ДО.

Для реализации поставленной цели решались следующие задачи:

- развивать социально-коммуникативные качества путём коллективного решения общих задач;
- побуждать к познавательно-исследовательской деятельности благодаря погружению в различные игровые ситуации;
- развивать психические процессы.

При проектировании и проведении образовательных квестов, опорой выступают дидактические принципы системно-деятельностного подхода.

Принцип деятельности - знаний добиваются дошкольники самостоятельно.

Принцип непрерывности - преемственность между всеми ступенями и этапами обучения.

Принцип психологической комфортности – снятие всех стрессообразующих факторов учебного процесса.

Принцип творчества - максимальная ориентация на творческое начало в образовательном процессе.

Хороший образовательный квест должен иметь интригующее введение, четко сформулированное задание, которое провоцирует мышление, распределение ролей, которое обеспечивает разные углы зрения на проблему.

В зависимости от сюжета квест-игры могут быть:

- линейными, в которых игра построена по цепочке. Выполнив одно задание, участники получают следующее, и так до тех пор, пока не пройдут весь маршрут;
- штурмовыми, где все игроки получают основное задание и перечень точек с подсказками, но при этом самостоятельно выбирают пути решения задач;
- кольцевыми, это замкнутый круг. Команды стартуют с разных точек, которые будут для них финишными.

Квест-игры классифицируются по типу заданий, выполняемых участниками:

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.

Творческое задание – творческая работа в определенном жанре - создание буклета, виртуальной экскурсии, видеоролика.

По предметному содержанию различают монопроекты (охватывают отдельную проблему, тему или учебный предмет) и межпредметные.

По длительности выполнения:

Кратковременный (цель: углубление знаний и их интеграция, рассчитаны на 1-3 занятия).

И длительный (цель: углубление и преобразование знаний дошкольников, рассчитаны на длительный срок).

Наблюдения показали, что в процессе внедрения в практику, квест-игры помогают дошкольникам справиться с застенчивостью, учат детей выражать свое мнение, договариваться, приходить к согласию. У дошкольников формируются позитивное отношение к окружающему миру, другим людям, самому себе, к сверстникам. Квест-игры способствуют развитию речи, памяти, внимания, усидчивости, расширению кругозора. Нестандартная форма организации образовательного процесса развивает умение слушать и слышать другого, активизировать речевое общение.

У квестов можно выделить большое количество достоинств, для детей дошкольного возраста, в том числе и с ОВЗ, которые по многим направлениям полностью соответствуют ФГОС ДО. Они естественным образом осуществляют интеграцию образовательных областей, комбинируют разные виды детской деятельности и формы работы с детьми.

Квест-игры позволяют объединить всех участников образовательного процесса (воспитанников, родителей и педагогов) для решения коррекционных задач в игровой, сюжетной и занимательной форме.

Квест-игра, по сути, форма работы, имеющая четко поставленную образовательную задачу, в виде игры, носящей поисковый характер.

Мы можем выделить ряд особенностей или преимуществ квест-игры:

1. В ходе квеста незаметно происходит обучение. Создаются комфортные условия, при которых каждый ребёнок чувствует свою успешность.
2. Это инновационная форма организации образовательной деятельности детей, вовлечение каждого ребенка в активный творческий процесс, усвоение новых знаний и закрепление имеющихся.
3. Дети действуют в условиях обогащенной образовательной среды.
4. Органично интегрируется содержание различных образовательных областей, используются возможности ИКТ.
5. Командный характер игры, способствующий воспитанию доброжелательности, взаимопомощи, толерантности, личной ответственности за выполнение работы, формирование навыков взаимодействия со сверстниками.
6. Создаёт условия для поддержки и развития детских интересов и способностей.
7. Возможность введения в игру разнообразных заданий позволяет решать бесчисленное множество интеллектуальных и творческих задач.

В заключение хотелось бы отметить, что дети с нетерпением ждут квест-игр на любую тематику. Для воспитателя же квест является «палочкой-выручалочкой» в ситуации, когда детям необходимо донести знания и сформировать умения по достаточно трудным для восприятия детей темам образовательной деятельности.

**Учитель начальных классов Могильникова Ольга Михайловна**