

***Квест-игра как форма организации
образовательной деятельности
дошкольников***



В современном дошкольном образовании востребован педагог, способный успешно реализовывать государственную образовательную политику, заданную в новых образовательных стандартах, содействующую личностному развитию и успешной социализации дошкольников, сохранению и укреплению их физического, психологического, социального и духовно-нравственного здоровья.

Для выполнения социального заказа современный педагог должен быть знаком с отечественным и зарубежным педагогическим опытом, владеть инновационными технологиями.

Как сделать обучение более разнообразным и увлекательным?

Самое щадящее, 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, что позволяет ему стать субъектом образовательного процесса.

Требуются 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.

Образовательный квест представляет собой инновационную форму развивающих и досуговых программ, посредством которых дети включаются в активную деятельность, полностью погружаясь в происходящие события и получая позитивный настрой.

Такой квест дает возможность каждому игроку проявить свои знания, умения индивидуальные способности, а также способствует формированию коммуникативных навыков и сплочению коллектива участников. Элемент непредсказуемости и соревновательный аспект, присутствующие в квесте, позволяют развивать аналитические способности, стремление к самосовершенствованию, воображение и креативность. Использование такой формы работы предоставляет возможность в значительной мере расширить границы образовательного пространства, по сравнению с традиционной образовательной деятельностью.

Технология подготовки сценария образовательного квеста имеет свою структуру:

- Введение (выбор сюжета, распределение ролей)
- Задания (проработка этапов, подбор вопросов, ролевые задания)
- Порядок выполнения (система бонусов и штрафов)
- Оценка (способы подведения итогов, вознаграждения).

Цель квест-игр в рамках деятельности нашего ДОО: 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.

Согласно критериям оценки качества квеста, разработанным Томасом Марчем, 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 чётко поставленную образовательную задачу, в виде игры, носящей поисковый характер.

В процессе создания игры мы руководствуемся следующими принципами:

1. Доступность
2. Системность
3. Эмоциональная окрашенность заданий
4. Разумность по времени
5. Использование разных видов детской деятельности
6. Наличие видимого конечного результата и обратной связи.

Мы можем выделить ряд особенностей или преимуществ квест-игры:

- 1) В ходе квеста незаметно происходит обучение, поскольку при решении поставленных игровых задач можно узнать много нового. Создаются комфортные условия обучения, при которых каждый ребёнок чувствует свою успешность.
- 2) Это инновационная форма организации образовательной деятельности детей, способствующая развитию активной, деятельностной позиции ребенка в ходе решения игровых поисковых задач. Т.е. 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. Обогащает детей сходными впечатлениями для совместного обсуждения.
- 5) Командный характер игры, способствующий воспитанию доброжелательности, взаимопомощи, толерантности, личной ответственности за выполнение работы, формирование навыков взаимодействия со сверстниками.
- 6) Создает условия для поддержки и развития детских интересов и способностей, но и нацелена на развитие индивидуальности ребёнка, его самостоятельности, инициативности, поисковой активности.
- 7) Возможность введения в игру разнообразных заданий позволяет решать бесчисленное множество интеллектуальных и творческих задач.

Квест-игра очень результативна. Мы прибегаем к её помощи регулярно. Одним из первых был проведён квест «Город Чудный, город Древний» - путешествие по Московскому Кремлю и Красной площади. Выбор в пользу данной формы работы был сделан в следствии лёгкости подачи исторических фактов и быстрой усвояемости новых знаний детьми с выработкой собственной мировоззренческой позиции. В контексте этнокультурного компонента был разработан квест «Моя Ивантеевка» с целью закрепления и углубления знаний о малой родине. Также была разработана и проведена квест-игра «Африканское путешествие в поисках клада» с целью формирования элементарных представлений о природных зонах Африки, климатических особенностях, многообразии её растительного и животного мира.

В заключении 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 достаточном трудным для восприятия детей темам образовательной деятельности.

Приведем примеры некоторых квестов:

- Квест-путешествие «В страну Здоровейка». Задачи этой игры формирование здорового образа жизни и активной жизненной позиции. Совместно с родителями, дети проходят маршрут по карте, встречая на пути сказочных героев и выполняя их задания, чтобы помочь главному герою – Доктору Айболиту найти свой «Чемодан Здоровья».

- Квест-эксперимент «В гостях у Мега Мозга». Цель данной игры является добыча секретного ингредиента для проведения нестандартного эксперимента. Цель поисков - карта-пароль для получения данного ингредиента у главного героя.

- Квест «Пираты Карибского моря» можно проводить на прогулочных участках детского сада. Задача игроков - поиск клада. Они должны передвигаться по участкам, согласно маршрутному листу, получая за каждое правильно выполненное задание часть карты, где спрятан клад. При выполнении заданий этой игры решаются как образовательные, так и задачи по физическому развитию.

Таких примеров организации квест-игры можно привести множество. Поставленные цели и решаемые задачи могут быть самыми разнообразными. Но следует

отметить, что в процессе реализации образовательного квеста появляется возможность осуществлять интеграцию образовательных областей, сочетать различные виды деятельности и формы работы, решать образовательные задачи, а также эффективно взаимодействовать с родителями и активизировать педагогов.

