

**Консультация для педагогов на тему «Квест —
современная игровая технология обучения
дошкольников в условиях ФГОС»**



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 детского сада, так и на улице (участок детского сада, город, парк, объекты социума и т. д., охватывая все окружающее пространство.

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, так как участники могут дополнять квесты по ходу их прохождения. Использование квестов позволяет уйти от традиционных форм обучения детей и значительно расширить рамки образовательного пространства.

Таким образом, образовательный квест - педагогическая технология, включающая в себя набор проблемных заданий с элементами ролевой игры, для выполнения которых требуются какие - либо ресурсы, в том числе ресурсы Интернета.

Педагоги и общеобразовательных школ, и дошкольных образовательных учреждений все чаще обращают внимание на квест как инновационную технологию и модель обучения.

При организации и проведении квеста следует помнить, чтобы деятельность действительно была увлекательной и в тоже время, обучающей, чтобы задействовать всех участников и дать возможность каждому проявить себя, от педагога требуется высокий профессионализм, как в плане подготовки такой игры, так и в ходе ее; проведения.

Классификация квестов.

И. Н. Сокол предлагает подробную классификацию квестов, приведем её здесь в сокращении.

Образовательные квесты различаются:

- по форме проведения (компьютерные игры-квесты, веб-квесты, QR-квесты, медиа-квесты, квесты на природе, комбинированные);
- по режиму проведения (в реальном режиме; в виртуальном режиме; в комбинированном режиме);
- по сроку реализации (краткосрочные; долгосрочные);
- по форме работы (групповые; индивидуальные);
- по предметному содержанию (моноквест; межпредметный квест);
- по структуре сюжетов:

линейные, в которых игра построена по цепочке: разгадав одно задание, участники получают следующее, и так до тех пор, пока не пройдут весь маршрут штурмовые, где все игроки получают основное задание и перечень точек с подсказками, но при этом самостоятельно выбирают пути решения задач;

кольцевые, они представляют собой тот же «линейный» квест, но замкнутый в круг. Команды стартуют из разных точек, и каждая следует по своему маршруту к конечной цели;

-по доминирующей деятельности воспитанников:

- исследовательский квест,
- информационный квест,
- творческий квест,
- тематический квест,
- поисковый квест,
- игровой квест,
- ролевой квест,
- смешанный.

-по месту проведения. Образовательные квесты могут быть организованы в разных пространствах, как учреждения, так и вне его - смешанные варианты, в которых сочетается и перемещение участников, и поиск, и использование информационных технологий, и сюжет, и опережающее задание - легенда.

Принципы построения квестов.

Принцип навигации. Педагог выступает как координатор процесса образования, направляет детей, «наталкивает» на правильное решение, но окончательные выводы, дети делают самостоятельно. Задача педагога: мотивировать ребенка на самостоятельный поиск информации.

Принцип доступности заданий. Задания соответствуют возрасту и индивидуальным особенностям дошкольников.

Принцип системности. Задания логически связаны друг с другом, а также с заданиями ранее пройденных квестов.

Принцип эмоциональной окрашенности заданий. Методические и образовательные задачи спрятаны за игровыми приемами.

Принцип интеграции. Использование разных видов детской деятельности и интеграция образовательных областей при проведении квестов.

Принцип разумности по времени. Квесты в дошкольном возрасте могут быть краткосрочными, а могут носить длительный характер, когда на прохождение заданий уходит несколько дней. При этом организаторы квестов должны учитывать возрастные особенности памяти детей дошкольного возраста.

Принцип добровольности образовательных действий ребенка.

Момент обязательности снижает мотивацию в дошкольном возрасте. Педагогу надо выстроить так образовательный процесс, чтобы мотивировать ребенка настолько и в такой степени, которая позволит ему выполнять наши просьбы (задания) добровольно, без принуждения и авторитаризма. Для этого задания должны быть интересны дошкольникам. Если ребенок делает задания добровольно, но ему будет скучно, значит нет интереса. Если задания для ребенка интересны, но выполнять заставляют «под палкой» - нет желания, позитива и свободы. Добровольность - это еще и прием (дает возможность раскрыться ребенку). Обязательные просьбы имеют место быть, но в минимальном объеме (разнообразие шаблонов рождает искренность ребенка по отношению к педагогу).

Принцип присутствия выбора. Иногда педагогу очень важно, чтобы ребенок что-то сделал, тогда нужно это преподнести так, чтобы ребенок воспринял задание, как результат собственного желания, ему надо дать огромный выбор средств - яркий способ

формирования «иллюзии добровольности». Не правы взрослые, которые дают только 2 варианта, необходимо давать 6-7 заданий и средства для их реализации.

Принцип присутствия импровизационной экспромтной составляющей.

Не всегда дети четко должны выполнять задания, которые дает педагог, очень хорошо, что что-то вдруг пошло не так и именно не в репетированной, непредсказуемой ситуации происходит развитие самого педагога. Педагог на протяжении всего поиска может с легкостью менять мизансцены, добавлять или убирать задания. Очень важна естественность происходящего в проведении квестов. Оптимальное разнообразие непредсказуемости, не однотипности, эмоциональной позитивной окраски, не прогнозируемости того, что будет, все это безусловно будет сильно влиять и появление и удержание детской мотивации.

Принцип «Шахерезады». Непрерывность проведения квеста по времени. Отсутствие необходимости в завершении квеста. Квест-игра медленно переходит в сюжетно-ролевую игру. Тематика квеста может быть использована в течение всего дня, недели, как сказка Шахерезады. Тогда чувство ожидания продолжения будет держать ребенка эмоциональном позитиве в течение определенного времени, а желание узнать ответ на интересующие вопросы приведет к самостоятельному поиску информации.

Алгоритм организации и проведения.

1. Провести исследование образовательных и воспитательных потребностей детей, проанализировать уровень своих педагогических возможностей, взвесить силы, оценить ресурсную базу.
2. Определить цели и задачи.
3. Выбрать место проведения игры.
4. Составить паспорт прохождения этапов или карту маршрута.
5. Подготовка «продукта» для поиска (карта сокровищ, клад, берестяная грамота, подсказки и т. д.).
6. Сформировать состав участников (педагоги, дети, родители, рассчитать количество организаторов и помощников).
7. Разработать сценарий, придумать метафору, интригу и яркое название, прописать сюжетную линию игровой программы (задания, вопросы, варианты усложнения и импровизаций).
8. Подготовить задания, подготовить реквизит, карты, костюмы, атрибуты для прохождения каждого этапа.
9. Назначить дату и замотивировать участников.
10. Проведение игры.
11. Обобщение и презентация результатов игры (рассказ, коллаж, газета, информационный листок и пр.).
12. Провести анализ полученных результатов (слабые, сильные стороны, возможности и угрозы).

Достоинства квестов.

Основа успеха проведения любого квеста зависит от выбранной темы, насколько актуальной и интересной будет она для 5-7 летних 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.

Квест - игра является привлекательной для ребенка, позволяет активизировать его внимание и развивать познавательный интерес в ходе выполнения заданий.

Формирует у детей ощущение личной заинтересованности при выполнении задания, обогащает детей сходными впечатлениями для совместного обсуждения.

Позволяет воспитателю выделять для ознакомления те объекты, которые он считает наиболее значимыми с точки зрения решения образовательных задач группе и учитывать при этом интересы детей в полном объеме.

В квестах развивается свободное общение со взрослыми и детьми, развиваются все компоненты устной речи детей. В ходе выполнения групповых заданий дети учатся слушать собеседника, не перебивая. Если не понял, то переспросить. От его внимательности во многом зависит результат работы. Дети учатся оценивать свою работу, работу товарища, помогать друг другу. Квесты помогают реализовать принцип сотрудничества. Выполнение игровых заданий невозможно без взаимодействия с другими игроками команды. Важно наладить успешное взаимодействие в команде, почувствовать и сформировать взаимовыручку, разделение обязанностей, научиться мобилизоваться и очень быстро решать возникающие по ходу игры неожиданные задачи.

Проведение квест - игры способствует сплочению коллектива детей, воспитанию доброжелательных, дружеских взаимоотношений.

Сама форма квест - игры предусматривает особый, многосторонний тип коммуникации между педагогом и детьми, а также между самими детьми. Ребенку отдается ведущая роль, а педагог лишь направляет его деятельность в нужном направлении, где ребенок в группе сверстников самостоятельно добывает необходимые знания. По ходу квеста используется система методов, которая направлена главным образом не на изложение воспитателем готовых знаний, их запоминание и воспроизведение, а на самостоятельное овладение детьми знаниями и умениями в процессе активной мыслительной и практической деятельности.

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, активного взаимодействия с семьями воспитанников.

Квест-игра обладает огромным развивающим потенциалом; не только создает условия для поддержки и развития детских интересов и способностей, но и нацелена на развитие индивидуальности ребенка, его самостоятельности, инициативности, поисковой активности. Это, прежде всего, деятельность ребёнка, в которой он самостоятельно или совместно со взрослым открывает новый практический опыт.

Создаются комфортные условия обучения, при которых каждый ребенок чувствует свою успешность, интеллектуальную состоятельность, что делает продуктивным сам процесс обучения.

Возможность введения в игру разнообразных заданий позволяет не только решать бесчисленное множество интеллектуальных и творческих задач, но превращает каждый квест в уникальный продукт. Это может быть: решение ребусов, загадок, анаграмм, кроссвордов, головоломок. Тематическое прохождение препятствий, создание плаката, путеводаителя, коллажа, самодельной книги, рекламы-антирекламы. Творческая деятельность, поэтические поединки, короткие музыкальные, танцевальные, театральные постановки, тренинги, упражнения.

Квесты требуют определенной ловкости, выносливости, силы. Если игра проводится на открытом воздухе или специально оборудованном помещении спортивного зала, в нее обязательно включаются задания, связанные с бегом, лазанием, метанием, прыжками, равновесием, таким образом, укрепляется здоровье детей.

Приобретенный в ходе игры поисково-познавательный опыт де-ти-дошкольники смогут эффективно использовать в процессе обучения в школе.

Возможность интерактивной работы с родителями, что в свою очередь вызовет заинтересованность родителя в работе с педагогом и в ходе квест - игры можно получить конкретный результат работы родителя с ребенком. Активное вовлечение семей воспитанников в образовательную деятельность ДОО является одним из современных требований.

Проведение квест - игр создает условия для установления доброжелательных, дружеских взаимоотношений между родителями, детьми и педагогами, а также обмена опытом воспитания и организации квестов в семье (дни рождения, детские праздники).

Образовательный квест - альтернатива бессмысленным компьютерным играм!

Образовательный квест - инструмент для тренировки и развития мозга!

Образовательный квест - способ узнать что-то новое и интересное!