

## **Квест - технология**

В своей работе я отдаю приоритет игровым формам как ведущему виду деятельности дошкольников.

Наблюдения и анализ игровой деятельности показали, что большинство детей имеют низкий уровень заинтересованности в получении результата, не умеют действовать в команде, не способны самостоятельно решать проблемные ситуации.

Моя педагогическая находка для решения этой проблемы — Квест - технология. Это игровая технология, которая имеет четкую дидактическую задачу, план игры, ведущего (наставника) и четкие правила.

Квест-технология впервые разработали в 1995 году. Попытку перенести виртуальный компьютерный квест в реальность, предприняли в азиатских странах в 2007 году, вслед за ними его стали внедрять и в Европе, а в России квесты стали применять в 2013 году.

Что такое Квест? (от англ. Quest- поиск, поиск приключений) – это игровая педагогическая технология, которая способствует формированию решений определённых задач на основе компетентного выбора альтернативных вариантов через реализацию определённого сюжета.

Квест – это командная игра. Идея игры проста – команда или команды, выполняя различные задания (интеллектуального, спортивного характера), перемещаются из одного места в другое, а на этапе завершения игры получают ответ на основную загадку. Но изюминка 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. Такую игру можно проводить как в помещении (в группе, в музыкальном или спортивном зале), так же на улице.

Квест-игра дает возможность при объединении различных видов

детской деятельности ненавязчиво реализовывать задачи каждого из 5-ти направлений развития и образования ребенка. 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.

Цель квест-игры: активизировать познавательные и мыслительные процессы участников, реализовать проектную игровую деятельность, отработать на практике умения детей.

Детские квесты помогут реализовать следующих задач:

**Образовательные** - вовлечение каждого ребенка в активный познавательный процесс, участники усваивают новые знания и закрепляют имеющиеся.

**Развивающие** - развитие интереса, творческих способностей, воображения, мышления, логики, познавательной активности.

**Воспитательные** - формируются навыки взаимодействия со сверстниками, умение договариваться, взаимопомощь и др.

Для эффективной организации детских квестов следует придерживаться определенных принципов:

1. Доступность заданий – не должны быть чересчур сложны для ребёнка.
2. Системность – задания должны быть логически связаны друг с другом, а также с заданиями ранее пройденных квестов.
3. Эмоциональная окрашенность заданий. Методические задачи должны быть спрятаны за игровыми формами и приёмами.
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 4 основных условия:

1. Игры должны быть безопасными. Недопустимо ставить к выполнению задачи, которые связаны с риском для здоровья, например, забраться на дерево, спрыгнуть с большой высоты, спуститься в колодезь.
2. Вопросы и задания должны соответствовать возрасту. Очень редко дети 5 - 7 лет настолько эрудированны, чтобы угадать названия созвездий по картинке или перечислить всех американских президентов.
3. Недопустимо унижать достоинство ребенка. К примеру, нельзя заставлять проглотить гусеницу или танцевать, если ребенок стеснителен.
4. Споры и конфликты надо решать только мирным путем.

Следующие виды квестов:

**Линейный** - Игра построена по цепочке: разгадав одно задание, участники получают следующее и так до тех пор, пока не пройдут весь маршрут.

**Штурмовые** - Игроки получают основное задание и перечень точек с подсказками, но при этом самостоятельно выбирают пути решения задач.

**Кольцевые** - по сути тот же линейный квест, но замкнутый в круг. Команды стартуют с разных точек, которые будут для них финишными.

Для составления маршрута я использую разные варианты.

Маршрутный лист (в нем могут быть просто написаны станции и их положение, а могут быть загадки, ребусы, зашифрованное слово, ответом на которое является то место, куда вы должны следовать);

«Волшебный клубок» - записочки с названием места, куда нужно отправиться, прикрепляются к клубку ниток по одной. Дети постепенно раскручивают клубок, переходя от станции к станции;

«Карта» - схематическое изображение маршрута;

«Волшебный экран» - ноутбук, на котором расположены последовательно фотографии мест, по которым должны пройти участники.

Варианты заданий и подсказок в квест-игре.

- Двигательные упражнения, спортивные эстафеты.

- Загадки, вопросы, ребусы.

- Пазлы или лабиринты, где нужно проползти между натянутыми верёвками или преодолеть тоннель, сконструированный из мягких деталей напольного строительного конструктора.

- Игры «Найди отличия», «Что лишнее?» Например, детям предлагаются картинки с изображениями предметов, задача — определить лишний предмет, который и станет словом-подсказкой.

- Упражнения на классификацию.

- Логические таблицы.

- Задания на измерения.

- Ориентировка по схемам.

- Выкладывание предметов из палочек, фигур.

- Математические упражнения (счет, решение примеров, арифметические задачи и т.д.).

- Подсказки в виде моделей, схем

- Разрешение противоречий, проблемных ситуаций.

- Творческие задания (сочинение загадок, сказок и т.д.)

Квест, как и любая другая технология, имеет свой алгоритм:

1. Определить цели и задачи.

2. Выбрать место для игры.

3. Сделать паспорт этапов или карту маршрута.

4. Сформировать состав участников (педагоги, дети, родители, рассчитать количество организаторов и помощников).
5. Написать сценарий (конспект).
6. Подготовить задания, атрибутику к игре.
7. Разработать маршрут передвижений.

Квесты помогают активизировать детей и педагогов. Это игра, в которой задействуется одновременно и интеллект участников, их физические способности, воображение и творчество. Здесь необходимо проявить и смекалку, и наблюдательность, и находчивость, и сообразительность, это тренировка памяти и внимания, это развитие аналитических способностей и коммуникативных качеств. 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 заключении хотелось бы отметить, что квесты – эффективная форма работы по сплочению всех участников образовательного процесса, и созданию комфортного психологического климата в дошкольном учреждении и семье.

Помните, что любая победа, пусть даже в игре – это способ выработать у ребёнка привычку к успеху.