

Квест как одна из форм образовательного процесса

Игровые приемы и средства являются одним из способов всестороннего развития дошкольников. Это обусловлено тем, что именно в игре осуществляется познавательное развитие детей, так как игровая деятельность способствует расширению и углублению представлений об окружающей действительности, совершенствованию внимания, памяти, наблюдательности и мышления. Именно командные игровые приемы успешнее всего реализуют развитие речевых, физических, умственных, нравственных и эстетических форм. Командные конкурсы для детей сближают их, помогают лучше понять друг друга, рожают чувство ответственности за всех членов команды, учат общению друг с другом. Когда дети тесно общаются друг с другом, то начинают лучше понимать своих товарищей, учатся коллективно решать возникающие вопросы, находить выход из трудной ситуации, вместе радоваться успеху и победе. Эти качества развиваются у детей лучше всего не на занятиях, не при следовании советам старших, а в процессе игры, в непринужденной естественной обстановке, когда дети сообща ищут выхода из ситуации.

Ребенок чувствует ответственность за свою команду, в нем рождается стремление к победе, в командной игре ребята быстрее и лучше начинают понимать друг друга, сообща ищут выход из сложной ситуации. В командные игры могут играть дети с детьми, дети против родителей, смешанные команды.

Развивающее взаимодействие ребенка со взрослыми и сверстниками является основой дидактической технологией ФГОС дошкольного образования. Ребенок-дошкольник – человек играющий, поэтому и обучение входит в его жизнь через «ворота детской игры».



Квест – универсальная инновационная образовательная технология, с ее помощью можно решать профессиональные задачи: развивать память и мышление, смекалку и коммуникативные способности детей, привлекать к их воспитанию родителей. Игра-приключение – хороший способ, чтобы укрепить взаимоотношения в триаде «дети – родители - педагоги» и создать положительный имидж ДОО.

Основным и главным преимуществом квеста является то, что он в игровой и занимательной форме способствует активизации познавательных и мыслительных процессов участников.

Квест-технология помогает реализовать следующие задачи.

Образовательные: усвоение новых знаний и закрепление имеющихся.

Развивающие: в процессе игры у детей повышается образовательная мотивация, развиваются логика, мышление, творческие способности и формируются исследовательские навыки.

Воспитательные: формирование навыков взаимодействия со сверстниками и взрослыми, толерантности, эмпатии, взаимопомощи и индивидуальных положительных качеств детей.

Коррекционные: создается мотивация общения, формируются и развиваются коммуникативные навыки, способность извлекать информацию из речевого контакта.

Психопрофилактические: спектр положительных эмоций, непередаваемые ощущения настоящих приключений, полное погружение в атмосферу интересных заданий; реализация социально приемлемых форм проявления эмоций и чувств.

В современных условиях работы ДОУ, перед педагогами встает задача в максимальные сроки наладить продуктивный процесс взаимодействия педагогов с родителями воспитанников и ускорить процесс адаптации детей. Одним из средств реализации данной задачи может стать проведение игрового квеста для детей и родителей.

«Квест – технология как форма образовательного процесса в ДОО»

С введением ФГОС ДО меняются требования к дошкольному образованию. В этих изменяющихся условиях педагогу необходимо уметь ориентироваться в многообразии интегративных подходов к развитию детей, в широком выборе современных образовательных технологий, максимально использовать потенциал той или иной технологии, иногда в новом (нетрадиционном) направлении, с целью достижения максимального образовательного результата.

Особое внимание должно быть уделено новым технологиям и деятельностным формам взаимодействия педагогов с воспитанниками и их родителями, в основе которых – активизация первых и включение вторых в непосредственное участие в образовательный процесс образовательной организации. Наиболее востребованными становятся интерактивные формы, позволяющие задействовать всех участников образовательного процесса и реализовать их творческие способности, воплотить имеющиеся знания и навыки в практической деятельности.

К таким формам организации образовательной деятельности относят:

- интерактивные игры;

- мастер-классы;
- проектную деятельность;
- создание в процессе обучения проблемных ситуаций;
- исследовательско-экспериментальную деятельность и многие другие.

Все эти формы могут существовать как отдельно взятые элементы, а могут сочетаться между собой и варьироваться педагогом при планировании того или иного вида детской деятельности или совместного мероприятия с родителями и детьми. Особенно хорошо они сочетаются в квест-технологии, или, как ее еще называют, образовательном квесте, который чаще всего пользуется популярностью у подростков и взрослых благодаря неординарной организации образовательной деятельности и захватывающему сюжету. Но и в детском саду эту технологию можно эффективно использовать.

Что же такое Квест? Откуда он пришел к нам? И что мы подразумеваем, когда говорим об образовательном квесте, о квест-технологии?

Если мы обратимся к словарю, то само понятие «квест» собственно и будет обозначать игру, поиски, которые требуют от игроков решения тех или иных умственных задач для преодоления препятствий и движения по сюжету, который может быть определен или же иметь множество исходов, где выбор будет зависеть от действий самого игрока.

Квест, или приключенческая игра,- представляет собой интерактивную историю с главным героем, управляемым игроком. Важнейшими элементами игры в жанре квеста являются собственно повествование и обследование мира, а ключевую роль в игровом процессе играют решение головоломок и задач, требующих от игрока умственных усилий.

Квест – это игры, в которых игроку необходимо искать различные предметы, находить им применение, разговаривать с различными персонажами в игре, решать головоломки и пр. Такую игру можно проводить как в помещении или группе помещений (перемещаясь из группы в музыкальный или спортивный зал, в другие помещения детского сада, так и на улице.

Квест – это командная игра.

Идея игры проста: команды, перемещаясь по точкам, выполняют различные задания. 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.

В процессе поиска дети самостоятельно преодолевают препятствия для достижения поставленной цели, воспитываются командный дух, честность, упорство, дружеское отношение друг к другу, поскольку только команда, которая правильно выполнила задание, можно продолжить путь.

Квест – универсальная игровая технология, которая:

- включает у ребенка соревновательные механизмы, что также создает условия для более активного включения в игру, для повышения качества выполнения заданий и достижения результата;

- дает возможность в качестве загадок включать деятельностные, проектные задания, что позволяет участникам самостоятельно осваивать новые знания или применять и закреплять имеющиеся;

- позволяет за короткое время ненавязчиво вовлечь игроков в разнообразные виды детской деятельности;

- помогает развивать способности к планированию, прогнозированию своей деятельности, добиваться результата и совершенствовать свои физические и нравственные качества.

Квест-игры – одно из интересных средств направленных на самовоспитание и саморазвитие ребенка как творческой, физически здоровой, с активной познавательной позицией личности, что и является одним из основных направлений работы дошкольной организации в контексте ФГОС ДО.

Алгоритм подготовки Квеста

1. Разработка правил проведения Квеста.

2. Составление интересного, захватывающего сценария, приправленного хитроумными головоломками, викторинами, кроссвордами, ролевыми сюжетами и т. д.

3. Разработка маршрута, по которому будут проходить команды.

4. Определение способов получения командами заданий (например, можно раздать командам карты маршрута, зашифровать места нахождения головоломок или что-то другое).

5. Продумывание системы оценки выполнения командами задания.

6. Формирование команд, распределение ролей между игроками.

7. Подсчет максимального времени игры.

8. Обеспечение безопасности детей в ходе прохождения детьми маршрута и выполнения заданий.

9. Оформление и подбор необходимого игрового материала (правил, заданий и т. д.)

Если организаторами квеста все продумано и предусмотрено, то он станет ярким, интересным, запоминающимся образовательным действием для детей и подарит им массу эмоций и приятных воспоминаний.

Если современный, целеустремленный, творческий и играющий педагог, ищущий нестандартные подходы к образовательной деятельности детей, старающийся развивать в дошкольниках самостоятельность, логическое мышление, образовательный квест непременно найдет применение в практике вашей работы.

**Консультацию подготовила инструктор по физической культуре
Селиверстова Наталья Анатольевна с использованием интернет-ресурса
<https://www.maam.ru/>**