**Квест – как одна из деятельностных форм организации**

**образовательного процесса ДОУ в рамках реализации**

**ФГОС ДО**

**«Квест – игра»**

(Образовательная игровая технология)

Насыщенная информационная среда окружает современного ребенка с самого рождения. Современных детей все сложнее чем-либо удивить. Это, безусловно, накладывает определенный отпечаток на развитие личности ребенка и на формирование его психики. Педагог вынужден идти в ногу со временем и применять в своей работе современные средства обучения и развития, новые педагогические методики и технологии, оригинальные формы проведения образовательной деятельности.

Мы поставлены перед решением совершенно новой задачи: необходимо не просто проводить цикл занятий, а организовать единый интегративный процесс взаимодействия взрослого и ребенка, в котором будут гармонично объединены различные образовательные области для целостного восприятия окружающего мира. Таким связующим компонентом и является ИГРА. Через игру педагог помогает ребенку обрести необходимую мотивацию, которая должна быть основана на индивидуальных потребностях, обеспечивать свободу выбора, предоставлять возможность получения необходимых знаний и навыков.

Реформы в сфере образования и модернизации современного общества заставляют педагогов совершенствовать свои знания, пересматривать взгляды и искать новые формы, приемы, технологии при организации образовательного процесса с детьми и взаимодействии с родителями. Так появился образовательный квест или квест-технология, который стремительно набирает популярность не только у воспитанников, но и у взрослых (родителей и педагогов), позволяющий индивидуализировать процесс обучения, задействовать все образовательное пространство и создать наилучшие условия для развития и самореализации участников образовательных отношений.

Квест (от англ. Quest - «поиск, предмет поисков, поиск приключений») – это вид сюжета (литературного, компьютерного, игрового), в котором путешествие к намеченной цели проходит через преодоление ряда трудностей. Идея игры проста – команды, перемещаясь по точкам, выполняют различные задания. Дети сталкиваются с различными проблемами или персонажами, создающими проблемы, придумывают, как решить проблемы и в конце игры подходят к определенному результату. Контролирует ход игры и направляет участников - ведущий. Квест построен на коммуникациях между игроками. Не общаясь с другими игроками, невозможно достичь целей игры.

В образовательном процессе квест - это специально организованный вид исследовательской деятельности, где обучающиеся осуществляют поиск информации по указанным адресам (в реальности), включающий и поиск этих адресов или иных объектов, людей, заданий и пр.

Т.е., образовательный квест – это своего рода проблема, которая ставится перед участниками, где они должны реализовать образовательные задачи. Но в отличии от учебной проблемы в образовательном квесте есть элементы сюжета, ролевой игры, связанные с поиском и обнаружением мест, объектов, людей, информации, и для решения образовательных задач используются ресурсы какой-либо территории или информационные ресурсы.

 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, на природе (участок детского сада, город, парк и т.д.), охватывая все окружающее пространство.

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.

Квест – это неограниченная возможность творческого развития (сказочный сюжет, музыкальное сопровождение, дружеские отношения в команде).

Квест – путешествие к определенной цели через преодоление трудностей. Это форма взаимодействия педагога и детей, которая только еще начинает использоваться педагогами, но несомненно приобретет заслуженную популярность.

Квест, как универсальная игровая технология включает у ребёнка соревновательные механизмы, что также создает условия для более активного включения в игру, для повышения качества выполнения заданий и достижения результата.

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.

Квест – игры одно из интересных средств, направленных на самовоспитание и саморазвитие ребѐнка как личности творческой, физически здоровой, с активной познавательной позицией. Что и является основным требованием ФГОС ДО.

Для организации непосредственно образовательной деятельности с детьми подготовительной группы я выбрала такую форму как квест. Сейчас она дольно популярна среди молодежи и приемлема для старших дошкольников.

Использование его в подготовительной группе обусловлено возрастными особенностями детей. Во первых в этом возрасте велика потребность детей в движение и во время квеста им приходится постоянно передвигаться с места на место. Во вторых дети подготовительной группы считают себя очень большими и самостоятельными и очень важно поощрять любые проявления «самости» в этом возрасте: самостоятельность, самоорганизацию, самооценку, самоконтроль, самопознание, самовыражение, а квест предусматривает самостоятельный поиск заданий и их самостоятельное выполнение. В третьих дети подготовительной группы испытывают интерес к сотрудничеству со сверстниками в познавательной деятельности, к работе в команде. Как у самых старших в детском саду возникает желание помогать, брать шефство над малышами.

Представленный квест предполагает работу детей в двух командах, но при этом совсем не предусматривает соревнования между командами. Обе команды стремятся к выполнению одного общего дела. Деление на команды необходимо для повышения эффективности выполнения задания (скорость выполнения всех заданий).

Задания для квеста аналогичны уже отработанным на занятиях играм и поэтому не требуют дополнительной помощи воспитателя. В ходе квеста воспитатель играет только направляющую роль. Детям же необходимо в ходе выполнения задания скоординировать действия всех членов команды и если необходимо оказать помощь товарищам.

В конце квеста детям предстоит рассказать о том, что с ними происходило, причем рассказать коллективно. Скоординировать этот вид деятельности помогает психолог, который дает всем детям по очереди принять участие в рассказе о проделанной работе, дает возможность поделиться своими ощущениями и впечатлениями.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ:

1. Осяк, С.А. Образовательный квест - современная интерактивная технология [Текст] / С.А. Осяк [и др.] // Современные проблемы науки и образования. - 2015. - № 1-2.

2. Полат, Е.С. Новые педагогические и информационные технологии в системе образования : учеб. пособие для студ. пед. вузов и системы повыш. квалиф. пед. кадров [Текст] / Е.С. Полат [и др.]; под ред. Е.С. Полат. - М. : Академия, 2001. - С. 272.

3. Степанова, И.Ю. Особенности организации обучения в условиях интенсивного освоения информационных технологий [Текст] / И.Ю. Степанова // Тезисы доклада на всероссийской научно-практической конференции «Российская школа и Интернет». - СПб., 2001.

4. Чечель, И.Д. Метод проектов: Субъективная и объективная оценка результатов [Текст] / И.Д. Чечель // Директор школы. - 1998. - № 4. - С. 3.

1. Быховский, Я.С. Что такое образовательный веб-квест? [Электронный ресурс] / Я.С. Быховский. - (http://www.iteach.ru/met/metodika/a\_2wn4.php).

2. Как создать веб-квест. - (http://uwle4enia.ucoz.ru/publ/uchitelju/kak\_sozdat\_veb\_kvest/5-l-0-6).

3. Николаева, Н.В. Образовательные квест-проекты как метод и средство развития навыков информационной деятельности учащихся [Электронный ресурс] / Н.В. Николаева. - (http://rcio.- pnzgu. ru/vio/07/cd\_site /Articles/art\_l\_l 2. htm).

4. Романцова, Ю.В. Веб-квест как способ активизации учебной деятельности учащихся [Электронный ресурс] / Ю.В. Романцова. - (http://festival.lseptember.ru/articles/513088/).