Квест-игра — одна из эффективных форм реализации требований ФГОС ДО

В эпоху модернизации системы образования в Российской Федерации возникает необходимость поиска новых технологий и **эффективных форм** взаимодействия с детьми дошкольного возраста, их родителями и педагогами.

Особенностью организации образовательной деятельности в детском саду, согласно **требованиями ФГОС ДО**, является то, что образование воспитанника **реализуется**, посредством применения различных видов детской практики либо их интеграции с использованием всевозможных **форм и методов работы**, подбор которых самостоятельно осуществляется педагогом, в зависимости от контингента детей, уровня освоения ими образовательной программы и решения поставленных задач.

Одним из перспективных направлений является применение интерактивных **форм работы**, которые позволяют охватить всех участников образовательного процесса и **реализовать** их творческий потенциал, знания и навыки на практике. К таким **формам можно отнести**: проектную деятельность, различные мастер-классы, интерактивные игры, создание проблемных ситуаций, экспериментирование.

Все эти способы организации образовательной деятельности могут осуществляться как отдельные элементы, так и комбинироваться между собой и интерпретироваться педагогом при планировании того или иного вида детской деятельности.

Анализ интерактивных **форм работы показал**, что в настоящее время все более **эффективным** становится использование **квест-технологий**, в силу неординарности подхода к образовательной деятельности и наличия увлекательного сюжета.

Родоначальником **реальных квестов** стали компьютерные игры, представляющие собой интерактивную историю, элементами которой является особое повествование и ознакомление с миром, а механизмами развития сюжета – головоломки и задачи, **требующие** от игрока интеллектуальных усилий.

В отличие от компьютерных, **реальные квесты** находятся на этапе развития, так как их история не насчитывает и десяти лет.

Поэтому, в связи с необходимостью расширения горизонтов образовательной деятельности, появляется новая технология – образовательный **квест**, который позволяет персонализировать процесс образования, в полной мере используя образовательное пространство и создавая **эффективные** условия для совершенствования и личностного роста участников образовательных отношений.

Образовательный **квест** представляет собой проблему, которая предлагается участникам игры для **реализации** образовательных задач. Отличием традиционной постановки проблемы, является то, что в образовательном **квесте** присутствуют компоненты сюжета, ролевой игры, направленные на поиск **информации**, мест, объектов, людей с использованием, для решения образовательной задачи, территориальных ресурсов и **информационно-коммуникационных технологий**.

**Квест** – это увлекательная игра, пропитанная духом авантюризма, подходящая для всех возрастных категорий, в которой определенные задачи для достижения конкретной цели. Такая игра наполняется самым различным содержанием и решает множество задач – от творческих до интеллектуальных. Следует отметить, что **квесты** могут быть проведены как в помещениях детского сада (группа, музыкальный и спортивный залы, кабинеты специалистов, так и на открытом воздухе (территория детского сада, парк, лес, город, что предоставляет возможность использовать все окружающее пространство в **реализации поставленных целей**.

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.

Процессе создания захватывающей **квест-игры требует** от педагога высокого профессионализма и творческого потенциала. Во время подготовки образовательного **квеста следует учитывать**, что необходимо задействовать всех участников игры, давая им возможность проявить свои индивидуальные качества.

При разработке и **реализации образовательных квестов следует**:

- **Сформулировать цель и задачи**, которые необходимо **реализовать**

- Определить целевую аудиторию и количество участников

- Разработка сценария *(сюжет и****форма проведения****)*

- Организовать пространство и подобрать ресурсы

- Определить организаторов, количество помощников

- Назначить дату и время игры

- Заинтриговать участников.

Основной проблемой, при организации игры является мотивация. Заинтересовать детей значительно проще, чем взрослых, поэтому необходимо уделить особое внимание данному аспекту.

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)*.

В зависимости от сюжета и пространства **реализации игры**, **квесты**можно разделить на три группы:

- Линейные. **Квест** представляет собой движение по цепочке – выполнив одно задание, игроки получают следующее. Игра развивается таким образом до тех пор, пока не будет пройден весь маршрут.

- Штурмовые. Участники получают задание и перечень мест с подсказками, самостоятельно выбирая способы решения поставленных задач.

- Кольцевые. Линейный **квест заключенный в круг**, то есть игра начинается и заканчивается в одной и той же точке.

В дошкольной образовательной организации использование **квестов реализует следующие задачи**:

- образовательную, а именно, вовлечение участников игры в активную, творческую деятельность;

- развивающую - активизация интереса, творческих способностей, фантазии, поисковой активности, стремления к самосовершенствованию;

- воспитательную – **формирование** персональной ответственности за полученный результат, толерантности.

Для успешного решения данного спектра задач, при использовании **квест-технологий**необходимо придерживаться следующих принципов:

1. Доступность *(задания не должны быть слишком сложными)*.

2. Системность *(этапы прохождения игры должны иметь логическую связь)*.

3. Эмоциональная насыщенность *(задания должны увлекать, вызывать интерес и желание действовать)*.

4. Ограниченность во времени *(на выполнение заданий дается определенно время)*.

5. Разнообразность (выполнение заданий предполагает использование различных видов деятельности)

6. Безопасность (игра должна быть безопасной для жизни, психического и физического здоровья ребенка).

7. Соответствие возрасту.

8. Наличие ощутимого конечного результата и рефлексии.

Следует уделить особое внимание развивающей предметно-пространственной среды для организации **квест-игр**, которая должна давать возможность ее потенциальным участникам, использовать для достижения целей свое воображение и творческие способности.

В нашей образовательной организации активно применяются **квест-технологии**. Особым преимуществом пользуются линейные и кольцевые **квесты**.Приведем примеры некоторых из них:

- **Квест-путешествие***«В страну Здоровейка»*, который был организован в выходной день в Парке культуры и отдыха. Задачами этой игры было **формирование** здорового образа жизни и активной жизненной позиции. Совместно с родителями, дети проходили 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»*. Целью данной игры являлась добыча секретного ингредиента для проведения нестандартного эксперимента. Целью поисков была карта-пароль для получения данного ингредиента у главного героя. В игре участвовали дети старшего дошкольного возраста, воспитатели, педагог-психолог и учитель-логопед.

- **Квест***«Пираты Карибского моря»* проводился на прогулочных участках детского сада. Задачей игроков был поиск клада. Они передвигались по участкам, согласно маршрутному листу, получая за каждое правильно выполненное задание часть карты, где спрятан клад. При выполнении заданий этой игры решались как образовательные, так и задачи по физическому развитию. К участию в данном **квесте** были привлечены практически все дети и сотрудники детского сада.

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.

Использование **квест-технологий позволяет реализовать** один из основных принципов **ФГОС ДО – реализация Программы в формах**, специфических для детей определенной возрастной группы, прежде всего в игровой, а также познавательной и исследовательской деятельности, в виде творческой активности, обеспечивающей развитие ребенка.

Образовательные **квесты** являются современной и **эффективной формой реализации требований ФГОС ДО**, так как направлены на индивидуализацию образовательной деятельности, развитие самостоятельности ребенка, его инициативности, поисковой активности.

Список литературы:

1. Осяк С. А., Султанбекова С. С., Захарова Т. В., Яковлева Е. Н., Лобанова О. Б., Плеханова Е. М. Образовательный **квест** – современная интерактивная технология/С. А. Осяк [и др]//Современные проблемы науки и образования – 2015 - № 1,2

2. Полат Е. С., Бухаркина М. Ю. Моисеева М. В., Петров А. Е. Новые педагогические и **информационные** технологии в системе образования/ Учебное пособие для студ. пед. вузов и системы повыш. квалиф. пед. кадров/под ред. Е. С. Полат –М: Издательский центр *«Академия»*, 2001

3. Приказ Министерства образования и науки от 17 октября 2013г. № 1155 «Об утверждении Федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования»

4. Степанова И. Ю. Особенности организации обучения в условиях интенсивного освоения **информационных технологий/И**. Ю. Степанова//тезисы доклада на всероссийской научно-практической конференции *«Российская шко*