

Квест-технология в ДОУ.

В связи с введением в России Федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования появилась необходимость поиска новых технологий, отвечающих современным требованиям и задачам. В этом документе указано, что педагоги должны выстраивать свою образовательную работу так, чтобы она обеспечивала развитие детей во всех пяти взаимодополняющих образовательных областях, содержание которых зависит от возрастных и индивидуальных особенностей детей и может реализовываться в различных видах деятельности, таких как общение, игра, познавательно-исследовательская деятельность.

Учитывая это, мы в своей практической деятельности используем разные педагогические технологии, ищем новые методы и приемы в образовании детей и в процессе партнерства с родителями и педагогами.

Одной из современных технологий используемых нами на протяжении двух лет является квест-игра.

В толковом словаре русского языка дается определение, что квест это - жанр литературных произведений, фильмов или компьютерных игр, который требует от участников решения логических задач с целью продвижения по сюжету. Или это командные интеллектуально-подвижные игры с элементами городского ориентирования.

В педагогической практике его еще называют образовательный квест или технология квест-игры, которая первоначально применялась с детьми школьного возраста. С недавних пор педагоги стали адаптировать ее к условиям организации образовательного процесса в детском саду.

Преимущества использования квест-игры заключается в том, что она соответствует ведущему виду деятельности детей дошкольного возраста, в ее процессе решаются разнообразные образовательные задачи в занимательной форме.

Использование квест-игры позволяет нам выстраивать педагогический процесс в соответствии с современными требованиями такими как:

1. Осуществление интеграции образовательных областей, когда в ходе одной игры объединяются несколько направлений развития детей, объединённых одним сюжетом.

2. Комбинирование различных видов деятельности и форм работы с участниками образовательного процесса (решение задач, разгадывание ребусов, чтение карт, элементы спортивных состязаний и др.)

3. Развитие психических процессов, коммуникативных навыков, самостоятельности в специфических формах для детей: игре, познавательной и исследовательской деятельности, творческой активности.

4. Повышение двигательной активности и мотивационной готовности к познанию и исследованию путем использования занимательных и нестандартных заданий.

5. Поддержка и развитие детской инициативы.

6. Осуществление деятельностного подхода.

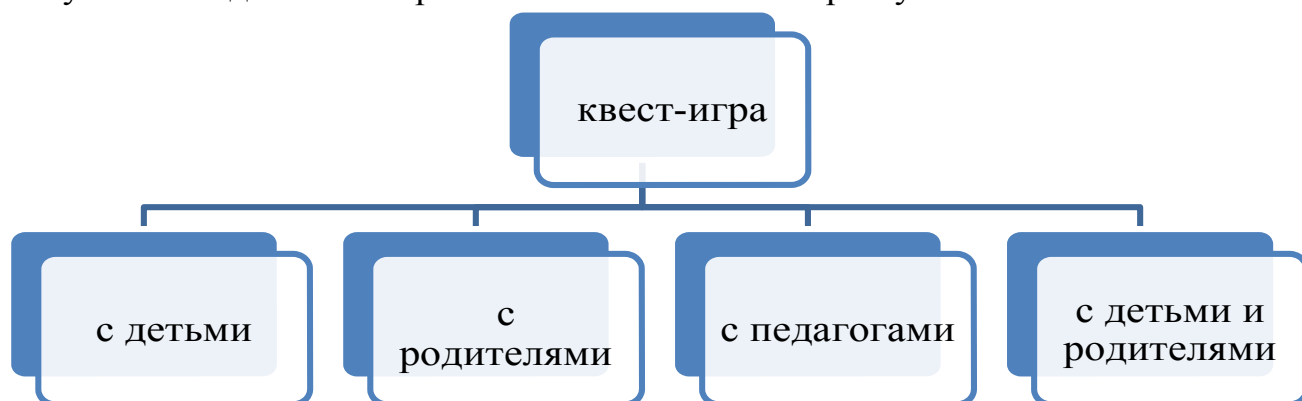
7. Реализация принципа сотрудничества детей и взрослых, признание ребенка полноценным участником образовательных отношений.

8. Привлечение родителей к активному участию в образовательном процессе.

Использование квест-технологии позволяет нам эффективно осуществлять взаимодействие всех участников педагогического процесса.

В своей практической деятельности мы составляем и используем квест-игры, в которых участвуют дети, родители или педагоги.

Рисунок 1. Виды квест-игр в зависимости от категории участников.



С детьми квесты организуются нами в разные режимные моменты:

- на прогулках (познавательный квест «Поможем муравью добраться до дома», «По неведомым дорожкам»);
- в процессе непосредственной образовательной деятельности («В гости к Топтыгину», «Путешествие в Звукобуквию», «В королевстве сказок»);
- во время досуговой деятельности («Сладкоежки», «Юные разведчики»).

С детьми мы используем линейный тип квеста, когда содержание построено по цепочке. Участники, разгадав одно задание, получают следующее и так пока не пройдут до конца маршрута.

В рамках взаимодействия с детьми при проведении квест-игры мы соблюдаем психолого-педагогические условия:

- Учет интересов и жизненного опыта детей при выборе содержания игры.
- Создание положительной мотивации к деятельности, для того, чтобы ребенку был понятен личностный смысл деятельности, что бы он мог ответить на вопрос «Зачем я это делаю».

- Использование проблемных ситуаций, поскольку источником познавательной активности детей является наличие проблемы. Например, в игре возникла проблема – разбилась любимая ваза куклы Наташи, или маленький медвежонок спешил на день рождения к мамочке, но забыл, куда положил приготовленные для нее сладости...

- Соответствие целей и задач, условий, требований и методов возрастным особенностям развития.

- Безопасность заданий.

- Логическая связь заданий, объединенных одним сюжетом с осуществлением смены видов детской деятельности. Например, для того, чтобы собрать всю семью матрешек нужно отгадать загадки про матрешек, собрать разрезные картинки, сосчитать, сколько матрешек, разложить их по росту, станцевать танец матрешек и составить узор на платье матрешки.

- Эмоциональная окрашенность и занимательная форма игровых заданий.

- Разумность по времени.

- Видимость конечного результата.

- Предоставление поля пробности для самостоятельной исследовательской деятельности детей. Например, с помощью увеличительного стекла рассмотреть секретный код, или найти способы размораживания льда на двери, ведущей к сокровищам.

В процессе проекта мы учим детей: ставить цель, планировать, выдвигать гипотезы и предположения, собирать информацию, выполнять задуманное, делать выводы, в процессе взаимодействия друг с другом и со взрослыми.

Для каждой квест-игры мы определяем цель, образовательные задачи и выбираем сюжет. Тема и цели квеста зависят от интересов детей, тематики недели или проекта, а также календарных событий. Далее придумываем проблемную ситуацию для развития творческого мышления, познавательной активности и стимулирования собственной деятельности детей. Затем подбираем задания, музыкальное сопровождение, атрибуты для игр, определяем место проведения и составляем карту маршрута. Следующим этапом является непосредственное проведение квеста. В заключительной части мы подводим итоги, и участники квеста получают приз.

В процессе квест-игры мы получаем возможность активно обучать дошкольников эффективному взаимодействию со сверстниками, а именно умению слушать друг друга, предлагать свои идеи, распределять роли или работу, оказывать помощь, действовать в парах, бесконфликтно решать возникающие проблемы.

Мы применяем следующие типы квестов:

- Приключенческий квест («Пираты в поисках сокровищ», «На необитаемом острове»).

- Квест путешествие («Найдем дом Каркуше», «В гости к Топтыгину»).

- Познавательный («В морском царстве», «Лесовик в беде»).

- Исследовательский, с опытами и экспериментами («Волшебник - неудачник»).

- Литературный («В гостях у сказки»).

- Физкультурный («Космическая здравица»).

- Музыкальный («Весенняя капель»).

- Смешанный тип, когда в одном квесте могут быть использованные вышеперечисленные типы.

С педагогами мы используем линейные и штурмовые квесты, в которых выполнение заданий предусматривает наличие у них определенных психологических и педагогических знаний. Это могут быть задания, такие как анаграммы, ребусы, кроссворды, словесные лабиринты и другое.

В рамках взаимодействия с педагогами дошкольной организации нами были организованы педагогический совет по теме «Креативность педагога» и педагогическая мастерская «Я - творческий педагог» в форме квест-игры. Также мы выступили с мастер-классами, цель которых знакомство педагогов с особенностями организации и проведения квест-игр с участниками педагогического процесса.

Применение квест-технологии позволяет создать условия для постановки педагогов в субъектную позицию и психологическую комфортность. Педагоги с увлечением самостоятельно добывают знания, имеют возможность обмениваться опытом с коллегами, практически осваивают навыки проектирования образовательной деятельности с применением квест-технологии.

Квесты для родителей мы проводим как с целью повышения их педагогической грамотности, так и с целью проведения совместного с детьми досуга. Квест-игры, участниками которых являются только родители, также подразумевают наличие у них некоторых педагогических знаний и умений.

Задания в квесте, где участники родители и дети, подразделяются по уровню сложности и часто носят соревновательный характер. Например, во время квест-игры «По следам Топтыжки», предусмотренной в рамках проекта «Хозяин леса – Топтыгин», мы разделили участников на две команды - родителей и детей. В ходе выполнения заданий участники передвигались по картам, соревнуясь в том, кто быстрее найдет сладости. В итоге победили дети, которые с удовольствием поделились сладким призом с родителями.

Квесты, в которых участвуют и родители и дети, способствуют их эмоционально – личностной включенности, установлению контакта между ними, что ведет к укреплению семейных отношений. В процессе совместной игры родители имеют возможность понаблюдать за своим ребенком, как он взаимодействует со сверстниками и взрослыми, какую активность проявляет и как выполняет то или иное задание. Также родители, узнают, какие упражнения, занимательные задания они могут выполнять дома с детьми.

Одновременно происходит и установление партнерских доверительных отношений между педагогами и родителями.

Применяя квест – игры мы убедились на практике в их привлекательности для участников образовательного процесса. Использование квест-технологии способствует построению эффективного взаимодействия детей, родителей и педагогов, позволяет в интересной, непринужденной и деятельностной форме решать образовательные задачи.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Лопатин, В.В. Толковый словарь современного русского языка / В.В. Лопатин, Л.Е. Лопатина. - М.: Эксмо, 2013. – 928 с.
2. Осяк С.А., Султанбекова С.С., Захарова Т.В., Яковлева Е.Н., Лобанова О.Б., Плеханова Е.М. Образовательный квест – современная интерактивная технология // Современные проблемы науки и образования. – 2015. – № 1-2.

3. Сокол И.Н. Классификация квестов // Молодой ученый. – 2014. – Выпуск №6 (09). – С.138-140

4. Федеральный государственный образовательный стандарт дошкольного образования от 17 октября 2013 г. N 1155.