

Современная концепция образования нацеливает педагогов на формирование целостной системы универсальных учебных навыков и умений. Обучение в форме игры - замечательная творческая возможность для педагога интересно и оригинально организовать жизнь своих воспитанников. Наиболее эффективной и оригинальной образовательной технологией, которой под силу создать благоприятные условия для активизации у детей интереса к познавательной деятельности и стремления с увлечением решать проблемные задачи является интерактивная игра-квест. Квест – игра – увлекательная, обучающая игра, способствующая развитию фантазии, самостоятельности, инициативности. Она учит ребенка, не только проявлять свои знания, способности, но и учит его взаимодействовать со сверстниками (общаться, договариваться, уважать мнение собеседников). Дети учатся планировать и прогнозировать результат своей деятельности. Формируется познавательный интерес к исследовательской, экспериментальной деятельности. Развиваются психические процессы, навыки саморегуляции. Дети становятся более самостоятельными, инициативными. Чтобы квест – игры проходили интересно и эффективно необходимо учитывать определенные принципы организации игры:

- безопасность (все задания, игры должны быть безопасными)
- учет возрастных и индивидуальных особенностей развития детей (поставленные задачи, должны соответствовать возрасту, уровням развития детей)
- целеполагания (наличие видимого, конечного результата своей деятельности)
- доступность (задания должны быть понятны, не очень сложными для ребенка)
- системность (задания должны быть логически связаны друг с другом)
- интеграция (использование разных видов детской деятельности, игровых приемов и интеграция образовательных областей при проведении квестов.)

Первым шагом к достижению поставленной цели является создание предметно – развивающей среды, которая дает возможность ребенку воображать, творить, проживать, придумывать.

Проводить игры можно как в помещении детского сада, перемещаясь из групповой комнаты в спортзал, музыкальный зал, на спортивной и игровых площадках. Квесту «все возрасты покорны», практикуется он и в младших группах, но диапазон интересных и сложных заданий значительно расширяется в старших группах. Содержание игр разнообразно, интересно и

увлекательно, поэтому продолжительность квест-занятия в детском саду больше, чем традиционные занятия, и составляет:

- 20–25 минут для младших дошкольников
- 30–35 минут для воспитанников средней группы
- 40–45 минут для старших дошкольников.

Типология квестов:

-линейные - задания взаимосвязаны по принципу звеньев одной логической цепи.

-штурмовые - команды получают задачу, подсказки, но пути продвижения к цели определяют самостоятельно.

-кольцевые - круговой аналог линейного квеста, когда команды отправляются в путь из разных точек и каждая следует по своему маршруту к конечной цели. Наиболее популярными и доступными для дошкольников игровыми вариантами являются бродилки, проекты, головоломки и т.д. Основная идея коллективной игры-бродилки предельно проста - команды, перемещаясь по пунктам игрового маршрута, последовательно выполняют взаимосвязанные друг с другом задания. Справившись с одним заданием, дети получают подсказку, с помощью которой они переходят к следующему испытанию. Такой способ организации игрового приключения дополнительно мотивирует исследовательскую активность маленьких участников. По форме проведения квесты могут быть организованы как: соревнования, проекты, исследования, эксперименты.

Рекомендации педагогам по проведению и организации квест-игр

Алгоритм квест - игры

- 1.Определить потребность, увлечённость, интерес детей (исследование образовательных и воспитательных потребностей детей)
2. Анализ возможностей (уровень своих педагогических возможностей, оценка ресурсной базы)
- 3.Определить цель и задачи игры (для какой цели и какой конечный результат вы преследуете)
4. Составить план реализации поставленных целей и задач, формы и техники работы (что будите делать на этапах игры, содержание (педагогические игровые приемы, виды детской деятельности, интеграция образовательных областей))

5. Придумывание интриги игры, названия, методические особенности ее проведения (продолжительность, особенности организации игрового пространства, время и место проведения, необходимые материалы).

6. Подготовка вопросов к заданиям, для обсуждения, рефлексии после игры.

Для продвижения по сюжету к намеченной цели необходимо выстроить маршрут. Рассмотрим варианты составления маршрута:

- Маршрутный лист (на нем могут быть просто написаны последовательно станции и где они расположены; а могут быть загадки, ребусы, зашифрованное слово, разгадав которые, мы определяем то место, куда надо последовать);
- «волшебный клубок» (на клубке ниток последовательно прикреплены записки с названием того места, куда надо отправиться. Постепенно разматывая клубок, дети перемещаются от станции к станции);
- карта (схематическое изображение маршрута);
- «волшебный экран» (планшет или компьютер, где последовательно расположены фотографии тех мест, куда должны последовать участники);
- участники могут узнавать о том, куда дальше идти после того, как выполнят задание на станции (от организатора; ответ на задание и есть название следующей станции; нужно найти спрятанную подсказку на определенной территории) и т.п. Расположение зон и маршрут каждой команды (если это соревнование команд) организуются таким образом, чтобы избежать их пересечения друг с другом.

Таким образом, квест – игра одна из инновационных форм организации образовательной деятельности детей в ДОУ, способствующая развитию активной, творческой позиции ребенка в ходе решения игровых, поисковых задач.