

КВЕСТ - ТЕХНОЛОГИИ В ДОУ

Науменко И.И.,
воспитатель

На современном этапе развития образовательной системы в России появляются новые технологии и формы взаимодействия с воспитанниками и их родителями, в основе которых лежит активизация первых и включение вторых в непосредственное участие в образовательный процесс ДОУ. Особенно хорошо они сочетаются в квест-технологии, или как его еще называют образовательный квест. В детском саду мы используем эту технологию и она знакома нам под таким названием как игра по станциям. Так что же такое «квест»? 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. Использование квестов позволяет уйти от традиционных форм обучения детей и значительно расширить рамки образовательного пространства. Для того, чтобы квест действительно был увлекательным и в тоже время, обучающим, чтобы задействовать всех участников и дать возможность каждому проявить себя, от педагога требуется высокий профессионализм как в плане подготовки такой игры, так и в ходе ее проведения. Идей для квестов может быть много, но самое главное – грамотно все реализовать. Сценарий должен быть понятным, детальным, продуманным до мелочей. При подготовке и организации образовательных квестов необходимо определить цели и задачи, которые ставит перед собой организатор, учитывая ту категорию участников (дети, родители), то пространство, где будет проходить игра и написать сценарий. Самое главное и, наверное, самое трудное, это заинтересовать участников. Теперь перейдем к тому, что принято называть мотивацией в достижении поставленной цели. Все просто. На финише должен быть приз! Как и любая технология образовательный квест имеет свою структуру и сводится она к следующему: Этап Содержание деятельности. Здесь хочется обратить внимание на следующие этапы: Порядок выполнения. Бонусы –штрафы. Оценка. Приз. Рефлексия (подведение итогов и оценка мероприятия) Воспитатель ориентируется на 4 вида рефлексии для оценки мероприятия:

- 1) Коммуникационная - обмен мнениями и новой информацией между детьми и педагогами;
- 2) Информационная - приобретение детьми нового знания;
- 3) Мотивационная - побуждение детей и родителей к дальнейшему расширению информационного поля;
- 4) Оценочная - соотнесение новой информации и уже имеющихся у детей знаний, высказывание собственного отношения, оценка процесса. Механизмом стимулирования рефлексии могут быть вопросы для беседы:

«Что нового узнали?», «Что было интересно?», «Что вас удивило?», «Что было трудно?», «Все ли у вас получилось так, как хотелось?».

Рассмотрим этапы организации. Организационный момент. Вступительное слово ведущего с целью переключения внимания детей на предстоящую деятельность, повышение интереса, создание соответствующего эмоционального настроения: - деление детей на группы; - обсуждение правил квеста; - раздача карт и путеводителей, на которых представлен порядок прохождения зон. В процессе игры игроки последовательно движутся по этапам, решая различные задания. Прохождение каждого этапа позволяет команде игроков перейти на следующий этап. Команда получает недостающую информацию, подсказку, снаряжение и т.п. Но изюминка такой организации игровой деятельности состоит в том, что, выполнив одно задание, дети получают подсказку к выполнению следующего. Также в ходе выполнения заданий дети получают бонусы и штрафы. При планировании и подготовке квеста немаловажную роль играет сам сюжет и то образовательное пространство где будет проходить игра. В зависимости от этого квесты можно условно разделить на три группы. Для составления маршрута можно использовать разные варианты: — Маршрутный лист (на нем могут быть просто написаны последовательно станции и где они расположены; а могут быть загадки, ребусы, зашифрованное слово, ответ на которые и будет 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 ноутбук, 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). Чаще всего используем в своей работе линейные квесты, где участники идут от одной точки по определенному маршруту и встречаются в другой точке, на конечной станции. Для того чтобы эффективно организовать детские квесты, следует придерживаться определенных принципов и условий: - все игры и задания должны быть безопасными; задачи, поставленные перед детьми, должны соответствовать возрасту участников и их индивидуальным особенностям; ни при каких обстоятельствах нельзя каким-либо образом унижать достоинство ребенка; в содержание сценария требуется внедрить разные виды деятельности, так как выполнять однообразные задания дети указанного возраста, согласно психолого-возрастным особенностям, не могут; задания должны быть последовательными, логически взаимосвязанными; игра должна быть эмоционально окрашена с помощью декораций, музыкального сопровождения, костюмов, инвентаря; дошкольники должны четко представлять цель игры, к которой они

стремятся ; следует продумать временные интервалы, во время которых дети смогут выполнить задание, но при этом не потеряют к нему интерес; роль педагога в игре — направлять детей, «наталкивать» на правильное решение, но окончательные выводы дети должны делать самостоятельно. В детском саду квесты чаще всего в старших группах, где у детей уже имеются навыки и определенный запас знаний и умений. Во многих квестах принимают участие не только дети, но и родители. Квест, с его почти безграничными возможностями, оказывает неоценимую помощь педагогу, предоставляя возможность разнообразить воспитательно- образовательный процесс, сделать его необычным, запоминающимся, увлекательным, веселым, игровым. Квест - технология, которая имеет четко поставленную дидактическую задачу, игровой замысел, обязательно имеет руководителя (наставника), четкие правила, и реализуется с целью повышения у детей уровня знаний и умений. Роль педагога-наставника в квест-игре организационная, т.е. педагог определяет образовательные цели квеста, составляет сюжетную линию игр. Оценивает процесс деятельности детей и конечный результат, организует поисково-исследовательскую образовательную деятельность. Основными критериями качества квеста выступают его безопасность для участников, оригинальность, логичность, целостность, подчинённость определённому сюжету, а не только теме, создание атмосферы игрового пространства. Самое главное в проведении квест-игры – это то, что квесты помогают нам активизировать и детей, и родителей, и педагогов.

Список литературы:

- 1)Андреева М. В. Технологии веб- квест в формировании коммуникативной и социокультурной компетенции // Информационно-коммуникационные технологии. Тезисы докладов I Международной научно-практической конференции. М., 2004.
- 2)Быховский Я. С. Образовательные веб-квесты / Материалы международной конференции "Информационные технологии в образовании. ИТО-99". - Режим доступа: <http://ito.bitpro.ru/1999>. Дата доступа: 15.04.2015.