**МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ДОШКОЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ЦЕНТР РАЗВИТИЯ РЕБЕНКА – ДЕТСКИЙ САД №20 «КОЛОСОК» ГОРОДСКОГО ОКРУГА МЫТИЩИ**

**Консультация для педагогов «Квест – игра, как новая образовательная технология»**

Подготовила: воспитатель Кормакова О.Н.

Февраль 2021г.

С. Марфино 2021

**Квест – игра, как новая образовательная технология**

На современном этапе развития образовательной системы в России появляются новые технологии и деятельностные формы взаимодействия с воспитанниками и их родителями, в основе которых лежит активизация первых и включение вторых в непосредственное участие в образовательный процесс ДОУ. Наиболее востребованными становятся интерактивные формы, позволяющие задействовать всех участников образовательного процесса и реализовать их творческие способности, воплотить имеющиеся знания и навыки в практической деятельности. К таким формам организации образовательной деятельности относятся: интерактивная игра, мастер-класс, проектная деятельность, создание проблемных ситуаций, экспериментирование и другое.

      Все эти формы могут существовать как отдельно взятые элементы, а могут сочетаться между собой и варьироваться педагогом при планировании того или иного вида детской деятельности или совместного мероприятия с родителями и детьми.

Особенно хорошо они сочетаются в квест-технологии, или как его еще называют образовательный квест, который чаще всего пользуется популярностью у подростков и взрослых, благодаря неординарной организации образовательной деятельности и захватывающего сюжета.

**Понятие квест- технологии.**

      Квест-технология в воспитательном и общеобразовательном процессе как понятие появилась относительно недавно. Надо отметить, что большую роль в этом сыграли не только детские психологи, но и появившиеся пару десятилетий назад компьютерные игры жанра quest.

Рассмотрим основные аспекты, связанные с пониманием этого процесса, не с научной точки зрения, а поговорим на эту тему общечеловеческим языком, чтобы каждый смог понять, например, что такое квест-технологии в образовании и воспитании подрастающего поколения.

Определим основные принципы взаимодействия педагога и дошкольника (или группы дошкольников), а также приведем некоторые простейшие примеры использования таких новшеств в процессах обучения и становления ребенка как личности.

      Сами же квест-технологии в образовании и воспитании детей широко начали применяться с 1995 года, когда профессор университета Сан-Диего Берни Додж предложил использовать в процессе обучения некую поисковую систему, в которой предполагалось находить решение поставленной задачи с прохождением промежуточных стадий, на каждой из которых требовалось выполнить какое-то действие или найти ключ для выхода на следующий уровень.

      В принципе, изначально тогдашняя квест-технология сводилась даже не к поиску логического решения, а была призвана, скорее, заинтересовать ребенка, создав некий процесс, подобный игре. Именно игры (в любом их проявлении) и стали той отправной точкой, которая послужила развитию такого направления в педагогике.

Впервые попытку перенести виртуальный компьютерный квест в реальность, предприняли в азиатских странах в 2007 году, вслед за ними его стали внедрять и в Европе, а затем и в России (2013г.). Как видим, это достаточно новое, молодое нововведение, но оно уверенно набирает обороты и становится популярным и востребованным направлением

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.

      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.

Делаем вывод, что 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.

**Структура, виды, формы проведения образовательного квеста.**

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.

**Как и любая технология образовательный квест имеет свою структуру.**

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.

**Этапы организации квеста.**

         Детей заинтриговать значительно легче, чем взрослых (родителей, педагогов), поэтому очень важно продумать этот момент, чтобы родители стали нашими партнерами.        При планировании и подготовки квеста немаловажную роль играет сам сюжет и то образовательное пространство где будет проходить игра.

Будет ли это закрытое пространство или более широкое поле деятельности, сколько будет участников и организаторов, откуда будут стартовать участники, будут двигаться в определенной последовательности или самостоятельно выбирать маршрут

   Рассмотрим, что собой представляет квест как педагогическая технология несколько подробнее.

Различают несколько видов обучающих и воспитательных процессов, ведь в большинстве случаев педагог является не только учителем, преподающим определенный материал, а еще и воспитателем, так сказать, нравственным наставником. В общей классификации выделяют следующие:

линейные (решение одной задачи дает возможность решать следующую);

штурмовые (с помощью контрольных подсказок участник сам выбирает способ решения учебной задачи);

кольцевые (по сути, тот же линейный квест, только для нескольких команд, стартующих из разных точек).

    В целом, если посмотреть на такие обучающие процессы, можно отметить, что квест-технологии в дошкольном учреждении имеют ряд сходств с компьютерными играми, на основе которых они, собственно, и построены.

Во-первых, это достижение конечной цели через поиск промежуточных решений.

Во-вторых, это система подсказок (правда, они встречаются не всегда, что усложняет поиск правильного решения). Кстати, нужно отметить, что отсутствие некоего путеводителя по квесту зачастую служит стимулом для творческого мышления и поиска нестандартных решений. Очень часто дети могут предложить такое, что у взрослого человека в голове не укладывается, а при ближайшем рассмотрении оказывается, что ребенок был прав.

В ряде случаев такую детскую логику можно сравнить с тем, что сегодня принято называть термином «скальпель Оккама». Этот принцип предполагает,

что первое самое простое решение какой-то задачи, пришедшее на ум, и является правильным.

**В ходе КВЕСТА у детей происходит развитие по всем образовательным областям и реализуются разные виды деятельности:**

Игровая

Коммуникативная

Познавательно-исследовательская

Двигательная

Изобразительная

Музыкальная

Восприятие художественной литературы и фольклора.

**Организация деятельности детей через проведение квест-игры имеет ряд** преимуществ, что позволяет решать цели и задачи:

– всестороннее развитие детей по различным направлениям (физическому, познавательному, социально-коммуникативному);

– создание положительного эмоционального настроя;

– развитие социально-коммуникативных качеств путем коллективного решения общих задач;

– действовать в команде, а не поодиночке;

– помощь и взаимовыручка;

– побуждение к познавательно-исследовательской деятельности путем решения проблемных ситуаций;

– внимательность и смелость;

– обеспечение интеграции содержания разных образовательных областей.