

УДК 372.3/.4

КВЕСТ-ИГРА КАК ЭФФЕКТИВНАЯ ФОРМА ОРГАНИЗАЦИИ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ ДОШКОЛЬНИКА

КОРЗНИКОВА Татьяна Петровна,
старший воспитатель ВКК, почетный работник общего образования,
МБДОУ «Детский сад общеразвивающего вида № 78»

ПРОСОЕДОВА Надежда Владимировна,
заместитель заведующей,
МБДОУ «Детский сад общеразвивающего вида № 78»

СТЕПАНОВА Мариана Михайловна,
заведующая, почетный работник общего образования,
МБДОУ «Детский сад общеразвивающего вида № 78»

АННОТАЦИЯ. В статье рассматривается квест-игра как пример современных технологий для дошкольных образовательных учреждений, позволяющих реализовывать требования Федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования. Квест-игра способствует развитию активной, деятельностной позиции ребенка в ходе решения игровых поисковых задач.

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА: дошкольное образование, дошкольное образовательное учреждение, дошкольник, образовательные технологии, квест, квест-игра.

KORZNIKOVA T.P.,
Senior Tutor, Honorary Worker of General Education,
Municipal preschool educational institution,
"Kindergarten No. 78 combined type"

PROSVETOVA N.A.,
Deputy Head,
Municipal preschool educational institution,
"Kindergarten No. 78 combined type"

STEPANOVA M.M.,
Head, Honorary Worker of General Education,
Municipal preschool educational institution
"Kindergarten No. 78 combined type"

QUEST GAME AS AN EFFECTIVE FORM OF THE ORGANIZATION OF EDUCATIONAL ACTIVITY FOR THE PRESCHOOL CHILD

ABSTRACT. The paper is concerned with the adventure game as an example of modern technology for preschool educational institutions to carry out the requirements of the Russian Federal State Educational Standards for preschool education. Quest game promotes an active, activity-based position of the child in the course of solving the searching tasks of the game.

KEY WORDS: preschool education, preschool, preschooler, educational technology, quest, quest game.

Переход современной системы дошкольного образования на работу по требованиям Федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования (ФГОС ДО) обусловил ряд сложностей, с которыми сталкиваются воспитатели и методисты дошкольных образовательных учреждений (ДОУ). Прежде всего, изменились требования к проведению занятий, т.к. были разработаны определенные педагогические технологии, которые необходимо использовать в процессе реализации ФГОС ДО. Специфика организации образовательного процесса в ДОУ на основе ФГОС заключается в том, что образовательная деятельность дошкольника реализуется через органи-

зацию различных видов детской деятельности или их интеграцию с использованием разнообразных форм и методов работы, выбор которых осуществляется педагогами самостоятельно в зависимости от контингента детей, уровня освоения образовательной программы и решения конкретных образовательных задач.

Для воспитателей ДОУ важно не просто проводить занятия, а создавать единый процесс взаимодействия педагога и воспитанников на основе новых технологий, форм, методов, приемов организации деятельности детей, в котором будут гармонично переплетаться разные образовательные области. Построение образовательной деятельности базируется

ся на индивидуальных особенностях каждого ребенка, а сам ребенок становится активным в выборе содержания своего образования, превращается в субъекта образовательного процесса (ФГОС ДО п.1.4.2.).

В настоящее время актуальным является идея о том, что педагогический работник – это творческая личность. Именно творческая сущность во многом определяет не только процесс самопознания, но и выбор форм и средств педагогической деятельности. Следовательно, необходимо в своей работе создать максимальные возможности для того, чтобы образовательный процесс строился как поле выбора форм, методов и условий образовательной деятельности детей, а ребенок и воспитатель стали субъектами выбора сфер самореализации. Принятие решения о выборе форм необходимо строить на основе личностной проблематики участников образовательного процесса через самостоятельный поиск современных эффективных игровых форм организации образовательной деятельности детей, что и является свидетельством творческой активности педагога.

Результатом выбора форм деятельности становится построение совместной деятельности взрослого и ребенка, способствующей развитию мышления, речи, общения, воображения и детского творчества, личностного, физического и художественно-эстетического развития детей в игровой форме. Ведь один из основных принципов ФГОС – реализация Программы в формах, специфических для детей данной возрастной группы, прежде всего в форме игры, а также познавательной и исследовательской деятельности, в форме творческой активности, обеспечивающей художественно-эстетическое развитие ребенка.

Поиск эффективных форм образовательной деятельности детей можно осуществлять в совместной работе педагогов через создание творческих групп по интересам: одни разрабатывают документацию, регламентирующую процесс творческой деятельности; другие – осуществляют поиск по литературным источникам и в сети Интернет. Более опытные педагоги разрабатывают систему мероприятий по заинтересовавшей технологии.

Анализ литературных источников показал, что в последние несколько лет все более и более популярными становятся приключенческие, игровые, «квесты». Идея квеста идеально подходит для ДОУ. Тщательно организованные квест-занятия актуальны в контексте требований ФГОС ДО. Это инновационная форма организации образовательной деятельности детей в ДОУ, так как она способствует развитию активной, деятельностной позиции ребенка в ходе решения игровых поисковых задач. Дети действуют в условиях обогащенной образовательной среды. Интегрируется содержание различных образовательных областей, используются возможности ИКТ.

Квест – это приключенческая игра, в которой необходимо решать задачи для продвижения по сюжету. Суть в том, что, как правило, есть некая цель, дойти до которой можно только последовательно разгадывая загадки. Каждая загадка – это ключ к следующей точке и следующей задаче. А задачи могут быть самыми разными: активными, творческими, интеллектуальными. Они подбирают-

ся таким образом, чтобы быть максимально оригинальными, интересными, соответствующими ситуации и не требующими специальных знаний или умений от игроков. Замечательно то, что квесты могут проводиться как в группе, в музыкальном зале, так и на природе, то есть практически в любой обстановке.

Общая игровая цель известна участникам с самого начала и определяет игровую «легенду», особенности и правила заданий. Независимо от того, заложен элемент соревнования в игру или нет, конечная игровая цель – общая для всех команд. Общая цель является главным «внутренним мотиватором программы».

В каждом квесте для детей обязательно совмещаются элементы обучения и отдыха. Обучение происходит незаметно, ведь при решении поставленных игровых задач можно узнать много нового.

В ходе организации работы по квест-технологии реализуются следующие задачи:

- **образовательная** – вовлечение каждого ребенка в активный творческий процесс;
- **развивающая** – развитие интереса, творческих способностей, воображения дошкольников, поисковой активности, стремления к новизне;
- **воспитательная** – воспитание толерантности, личной ответственности за выполнение работы.

Для того чтобы эти задачи решались наиболее успешно, при разработке квеста необходимо следовать следующим **принципам**:

1. Доступность – задания не должны быть чересчур сложными для ребенка.
2. Системность – задания должны быть логически связаны друг с другом.
3. Эмоциональная окрашенность заданий.
4. Разумность по времени. Необходимо рассчитать время на выполнение заданий таким образом, чтобы ребенок не устал и сохранил интерес.
5. Использование разных видов детской деятельности во время прохождения квеста.
6. Наличие видимого конечного результата и обратной связи.

При подготовке квеста для дошкольников нужно помнить **три основных условия**:

1. Игры должны быть безопасными.
2. Вопросы и задания должны соответствовать возрасту.
3. Споры и конфликты надо решать только мирным путем.

При формировании предметно-развивающей среды необходимо учитывать, что это пространство, которое дает детям возможность воображать, придумывать, творить, т.к. предметно-развивающая среда является «пусковым механизмом» для творческой активности. Создание такой среды – первый шаг к достижению поставленной цели.

В ходе реализации квест-игры можно естественным образом осуществлять интеграцию образовательных областей, комбинировать разные виды детской деятельности и формы работы с детьми, решать образовательные задачи в совместной деятельности взрослого и детей, самостоятельной деятельности дошкольника, даже активно взаимодействовать с семьями воспитанников.

Квест-технология обладает огромным развивающим потенциалом, так как нацелена на разви-

тие индивидуальности ребенка, его самостоятельности, инициативности, поисковой активности. Это, прежде всего, деятельность ребенка, в которой он самостоятельно или совместно со взрослым открывает новый практический опыт.

В период с 25.08.2015 по 15.09.2015 в МБДОУ «Детский сад общеразвивающего вида № 78» был проведен образовательный хакатон по теме: «Поиск эффективных форм организации образовательной деятельности дошкольников». Хакатон (англ. «hackathon», от «hack» – «взлом» и «marathon» – «марафон») – мероприятие, во время которого специалисты из разных областей разработки программного обеспечения (программисты, дизайнеры, менеджеры) сообща работают над решением какой-либо проблемы.

В ходе совместной работы творческих групп был представлен продукт образовательного хакатона – педагогический проект «Квест как эффективная современная форма организации образовательной деятельности дошкольника». Сроки реализации проекта – один год. Проект реализуется поэтапно.

Цель подготовительного этапа – поиск эффективных форм образовательной деятельности детей – осуществлялась через создание рабочих групп из числа педагогов, работающих в творческом режиме, разработку документации и квест-мероприятий. Члены рабочей группы выполняли задания в соответствии со своими индивидуальными возможностями. Молодые педагоги анализировали информацию в сети Интернет. Опытные воспитатели прорабатывали литературные источники.

Анализ литературных источников показал, что для дошкольного возраста идея квеста подходит идеально. Дети сталкиваются с различными проблемами, придумывают, как с ними справиться, и в конце игры получают определенный результат. Это, несомненно, творческий акт, осуществляемый в процессе игровой деятельности. Все члены рабочей группы пришли к единому мнению – квесты являются современной эффективной образовательной формой деятельности детей дошкольного возраста.

На втором этапе – аналитико-диагностическом – прошла апробация и диагностика квест-технологий в детском саду. Для выявления эффективности занятий применялась методика оценки комфортности ребенка в обычной деятельности и на занятии в форме квест-технологии. Далее путем сравнения выявлялось, насколько та или иная

форма эффективна. Результаты показали: в квест-играх дети чувствовали себя более комфортно.

Таким образом, главная особенность организации образовательной деятельности на современном этапе – это уход от чисто учебной деятельности к игровой с включением в процесс ИКТ, проектной деятельности, проблемно-обучающих ситуаций в рамках интеграции образовательных областей. Все эти особенности имеют место в квест-технологиях образовательной деятельности детей.

Практический этап предусматривал приспособление квест-технологии к условиям воспитательно-образовательного процесса детского сада, а также к потребностям и возможностям ребенка. Был разработан план мероприятий проведения организованной образовательной деятельности детей в форме квест-путешествий, игр в различных возрастных группах образовательной организации, а также на районном, городском и региональном уровнях.

Участники мероприятий отметили, что в ходе проведения образовательной деятельности в форме квест-технологии все дети включались в игру, исчезала скованность, напряжение, пассивность в поведении. Ребенок чаще проявлял инициативу, воображение, применял логическое мышление, начинал мыслить нестандартно. Такая игра помогала детям организовывать свою деятельность, не ожидая подсказки извне, способствовала проявлению любознательности и самостоятельности. Возникающие в игре проблемы дети решали самостоятельно. Квесты дают возможность педагогам разнообразить игровую деятельность дошкольников. Опрос родителей свидетельствует об эффективности квест-занятий.

Необходимо отметить, что квест-технология актуальна в контексте требований ФГОС ДО. Это инновационная форма организации образовательной деятельности детей в дошкольном образовании, которая способствует развитию активной, деятельностной позиции ребенка в ходе решения игровых поисковых задач. Форма проведения организованной образовательной деятельности в форме квестов нестандартна, интересна. Это могут быть увлекательные путешествия, познавательные экскурсии, интересные встречи. Квест-деятельность может быть различной, однако в любом случае необходимо проявление творческой активности педагога. Это одно из важных условий проведения квест-игры.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ:

1. Осяк, С.А. Образовательный квест – современная интерактивная технология [Текст] / С.А. Осяк [и др.] // Современные проблемы науки и образования. – 2015. – № 1–2.
2. Полат, Е.С. Новые педагогические и информационные технологии в системе образования : учеб. пособие для студ. пед. вузов и системы повыш. квалиф. пед. кадров [Текст] / Е.С. Полат [и др.]; под ред. Е.С. Полат. – М. : Академия, 2001. – С. 272.
3. Степанова, И.Ю. Особенности организации обучения в условиях интенсивного освоения информационных технологий [Текст] / И.Ю. Степанова // Тезисы доклада на всероссийской научно-практической конференции «Российская школа и Интернет». – СПб., 2001.
4. Чечель, И.Д. Метод проектов: Субъективная и объективная оценка результатов [Текст] / И.Д. Чечель // Директор школы. – 1998. – № 4. – С. 3.
1. Быховский, Я.С. Что такое образовательный веб-квест? [Электронный ресурс] / Я.С. Быховский. – (http://www.iteach.ru/met/metodika/a_2wn4.php).
2. Как создать веб-квест. – (http://uwle4enia.ucoz.ru/publ/uchitelju/kak_sozdat_veb_kvest/5-1-0-6).

3. Николаева, Н.В. Образовательные квест-проекты как метод и средство развития навыков информационной деятельности учащихся [Электронный ресурс] / Н.В. Николаева. – (http://rcio.rnzu.ru/vio/07/cd_site/Articles/art_1_12.htm).
4. Романцова, Ю.В. Веб-квест как способ активизации учебной деятельности учащихся [Электронный ресурс] / Ю.В. Романцова. – (<http://festival.1september.ru/articles/513088/>).