



КВЕСТ-ТЕХНОЛОГИЯ – СОВРЕМЕННАЯ ФОРМА КОРРЕКЦИОННОЙ РАБОТЫ В ДОУ

***О.Г. Стадник,**
воспитатель,
МБДОУ д/с № 87,
г. Ставрополь*

В соответствии с законом «Об образовании в Российской Федерации» дошкольное образование стало самостоятельным уровнем общего образования, что значительно повышает предъявляемые к нему требования. Развивающее взаимодействие ребенка с взрослыми и сверстниками является основной дидактической технологией ФГОС дошкольного образования. Ребенок-дошкольник, человек играющий, поэтому и обучение входит в его жизнь через «ворота детской игры». Современная педагогика предлагает нам перенести акценты с пассивной модели обучения (ребёнок выступает в роли «объекта», просто слушает и смотрит) на активную (ребёнок выступает «субъектом» обучения, т.е. работает самостоятельно, выполняет творческие задания), интерактивную (ребёнок взаимодействует с другими участниками процесса).

Образовательная деятельность в формате квест - технологии замечательно вписывается в концепцию, заданную ФГОС ДО. И становится

отличной возможностью для педагога и детей увлекательно и оригинально организовать жизнь ребёнка в детском саду.

Так что же такое «квест»? Откуда он пришел к нам? И что мы подразумеваем, когда говорим о квест-технологии?

Если мы обратимся к словарю, то само понятие «квест, можно трактовать, как «поиск» или даже «приключение». Квест-это форма взаимодействия педагога и детей, которая способствует формированию умений решать определенные задачи на основе выбора вариантов, через реализацию определенного сюжета. Квест игра предполагает интеграцию различных видов детской деятельности, что является одним из требований ФГОС ДО к структуре образовательной программы ДО и её объёму (гл.2, п.2.6).

Данный вид деятельности был разработан в 1995 году в государственном университете Сан-Диего (США) исследователями Берни Додж и Томом Марч. Прародителями «реальных» квестов являются компьютерные игры. 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.).

По мнению многих ученых (Быховский Я.С., Бовтенко М.А., Сысоев П.В., Б. Додж, Т. Марч и др.) в основе квест технологий лежит деятельность по формированию информационных и коммуникативных компетентностей дошкольников.

Насыщенная информационная среда окружает современного ребенка с самого рождения. Все большее место в его жизни занимают компьютер, игровые приставки, электронные игрушки. Современных детей все сложнее чем-либо удивить. Это, безусловно, накладывает определенный отпечаток на развитие личности ребенка.

Педагог обязан идти в ногу со временем и применять в своей работе современные средства обучения и развития, новые педагогические методики

и технологии, оригинальные формы проведения образовательной деятельности. В свете последних тенденций, когда вступил в силу ФГОС ДО, базирующийся на основополагающих принципах поддержки разнообразия детства, сохранения уникальности и самоценности детства как важного этапа в общем развитии человека. Реализация программ дошкольного образования должна происходить в формах, специфических для детей данной возрастной группы, прежде всего в форме игры, познавательной и исследовательской деятельности.

Квест – это путешествие в форме игры к определенной цели через преодоление трудностей. Это форма взаимодействия педагога и детей. 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. В саду такая игра может проводиться как в одном помещении или в группе помещений, так и на улице. Квест – это командная игра. Идея игры проста – команды, перемещаясь по точкам, выполняют различные задания. Но изюминка такой организации игровой деятельности состоит в том, что, выполнив одно задание, дети получают подсказку к выполнению следующего, что является эффективным средством повышения двигательной активности и мотивационной готовности к познанию и исследованию.

Образовательный квест – это совершенно новая форма обучающих и развлекательных программ, с помощью которой дети полностью погружаются в происходящее, получают заряд положительных эмоций и активно включаются в деятельность. Живой квест не только позволяет каждому участнику проявить свои знания, способности, но и способствует развитию коммуникационных взаимодействий между игроками.

Квест – это технология, где задействуется одновременно и интеллект участников, их физические способности, воображение и творчество. Квест –

технология направлена на самовоспитание и саморазвитие ребенка как личности творческой, физически здоровой, с активной познавательной позицией.

Традиционную форму проведения коррекционных занятий можно заменить на логопедические квесты. Например, коррекционную работу по развитию связной речи можно организовать через проведение квеста, используя при этом на разных этапах опорные схемы, пиктограммы, мнемотаблицы, методы наглядного моделирования и т.д. особенно актуальны квесты при проведении итогового занятия по изученной лексической теме. Для этого следует четко обозначить цель предстоящей игры и учесть технические возможности организации мероприятия.

Задания для детского квеста могут быть самыми разнообразными: загадки, ребусы, совместное прочтение пиктографического текста и т.д.

Применение квест – технологии в коррекционной работе помогает дошкольникам справиться с застенчивостью, способствует развитию речи, памяти, внимания, усидчивости, расширению кругозора, развивает умение слушать и слышать другого, активизирует речевое общение.

При применении квест-технологии дети проходят полный цикл мотивации: от внимания до удовлетворения, знакомятся с аутентичным материалом, который позволяет им исследовать, обсуждать и осознанно строить новые концепции и отношения в контексте проблем реального мира, создавая проекты, имеющие практическую значимость. Квест, как недавно определившаяся педагогическая технология, совмещает в себе элементы мозгового штурма, тренинга, игры, и соответственно, решает ряд задач, возложенных на вышеперечисленные технологии.

Квест-игра - это технология, которая имеет четко поставленную задачу, игровой замысел, четкие правила, и реализуется с целью повышения у детей уровня знаний и умений. При применении технологии Квест дети эмоционально проживают все стадии заинтересованности: от внимания до удовлетворения, знакомятся с материалом в нетрадиционной форме, который

позволяет им исследовать, обсуждать и осознанно строить новые концепции и отношения в контексте проблем реального мира, создавая проекты, имеющие практическую значимость.

Квест-технология - актуальна в контексте требований ФГОС ДО; способствует развитию активной, деятельностной позиции ребёнка в ходе решения игровых поисковых задач. Интегрируется содержание различных образовательных областей, используются возможности ИКТ и современных образовательных технологий.

У квестов можно выделить большое количество достоинств для детей дошкольного возраста, которые по многим направлениям полностью соответствуют ФГОС ДО:

- осуществляют интеграцию образовательных областей;
- комбинируют разные виды детской деятельности и формы работы с детьми;
- позволяют объединить всех участников образовательного процесса (детей, родителей воспитанников и педагогов) в решении образовательных задач в игровой сюжетной и занимательной форме.

Преимущество квеста:

- способствует активизации познавательных и мыслительных процессов участников;
- реализуют проектную и игровую деятельность;
- знакомят с новой информацией;
- закрепляет имеющиеся знания.

Таким образом, детские квесты помогают реализовать следующие задачи:

образовательные

- участники усваивают новые знания и закрепляют имеющиеся;

развивающие

- в процессе игры у детей происходит повышение образовательной мотивации, развитие инициативы и самостоятельности, творческих

способностей и индивидуальных положительных психологических качеств, формирование исследовательских навыков, самореализация детей;

воспитательные

- формируются навыки взаимодействия со сверстниками, доброжелательность, взаимопомощь и другие.

В квестах можно выделить такие виды игр:

- линейные, когда задачи решаются по цепочке, одна за другой;
- штурмовые, когда участники получают задачу, подсказки для неё, решения, но пути решения выбирают сами;
- кольцевые, когда это тот же линейный квест, но заключены в круг. В этом случае команды участников стартуют с разных точек, и каждая идет по своему пути к финишу.

По типу образовательных задач квесты могут иметь следующие формы:

- создание презентации, плаката, рассказа по заданной теме;
- планирование и проектирование – разработка плана или проекта на основе заданных условий;
- трансформация информации, полученной из разных источников;
- поиск и систематизация информации;

Любой квест требует тщательной подготовки педагога. Подготовка осуществляется в 3 этапа:

1. Подготовка условий, оборудования, материала квеста.
2. Разработка маршрута и карты, сценария квеста.
3. Подготовка детей (знакомство с темой, погружение в тему, обучение, игра).

Квест игры в образовательном процессе, который выстраивается системно, поэтапно в четырёх направлениях:

1. Работа с детьми.
2. Работа с родителями воспитанников.
3. Методическое сопровождение.

4. Создание развивающей предметно-пространственной среды.

Проводятся квесты в самых разных местах: в группе, в зале, в музее, квесты на природе, на участке, на экскурсии.

Квест игры используются в рамках не прерывной образовательной деятельности с детьми.

Квест - игра активизирует активное включение родителей воспитанников в образовательный процесс. Родители являются активными партнерами, а в некоторых квест – играх и участниками, а это является одной из главных задач, которая прописана в законе РФ «Об образовании» и ФГОС ДО.

В процессе внедрения в практику квест-технологии в детском саду:

- создаётся атмосфера эмоционального подъёма и раскрепощённости у всех участников образовательного процесса;

- в детях развивается уверенность в себе и своих товарищах;

- старшие дошкольники умеют слушать и слышать друг друга, выражать свое мнение, договариваться, приходить к согласию; у детей развито речевое взаимодействие; сформировано позитивное отношение к окружающему миру, другим людям, самому себе, к сверстникам; дети умеют отстаивать свою позицию, разумно и доброжелательно возражать взрослым;

- воспитатели и специалисты стали проявлять искреннюю заинтересованность в достижениях детей;

Таким образом, квест становится отличной возможностью для педагога и детей увлекательно и оригинально организовать жизнь в детском саду.

Квест, с его почти безграничными возможностями, оказывает неоценимую помощь педагогу, предоставляя возможность разнообразить воспитательно-образовательный процесс, сделать его необычным, запоминающимся, увлекательным, весёлым, игровым.

Литература

1. Авдеева Ю.В. Коммуникативное развитие детей 5-7лет: пособие для воспитателей, педагогов-психологов ДОУ, родителей / Ю.В. Авдеева. М.: Сфера, 2012. 63 с.
2. Касаткина Е.И. Игровые технологии в образовательном процессе ДОУ // Управление ДОУ. 2012. №5.
3. Карпюк Г.А. Реализация права ребенка на игру // Старший воспитатель. 2007. №6.
4. Колесникова И.В. Проведение игры-квеста «В поисках сокровищ» // Справочник старшего воспитателя дошкольного учреждения». №2. 2015. С. 48-59.
5. Комарова Т.С., Зацепина М. Б. Интеграция в системе воспитательно-образовательной работы детского сада: пособие для педагогов, методистов // Т.С. Комарова, М.Б. Зацепина. Мозаика-Синтез Москва. 2010.
6. Осяк С.А. Образовательный квест - современная интерактивная технология: / С.А. Осяк // Современные проблемы науки и образования. 2015. № 1-2.
7. Ошкина А.А. Квест-игра - культурная практика детей дошкольного возраста: педагогам дошкольных образовательных организаций // А.А. Ошкина. 2018. С. 279-282.
8. Полат Е.С., Бухаркина М.Ю., Моисеева М.В., Петров А.Е. Новые педагогические и информационные технологии в системе образования: учебное пособие для студ. пед. вузов и системы повыш. квалиф. пед. кадров / под ред. Е.С. Полат. М.: Издательский центр «Академия», 2001.
9. Сокол И.Н. Классификация квестов: педагогам дошкольных образовательных организаций / И.Н. Сокол // Молодой ученый. 2014. Вып. №6 (09). С. 138-140.
10. Шеина Л.И. Квесты – как новая форма взаимодействия взрослых и детей // Научно-методический электронный журнал «Концепт». 2016. Т. 46. С. 439–441.