**Квест – одна из современных технологий**

**обучения дошкольников в условиях ФГОС ДО.**

*Сенченко И.В.. старший воспитатель*

*МДОУ «Детский сад комбинированного вида № 19 п. Разумное*

*Белгородского района Белгородской области*

**«Живые» квесты в образовании.**

 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 последовательно разгадывая загадки. Каждая загадка – это ключ к следующей точке и следующей задаче. А задачи могут быть самыми разными: активными, творческими, интеллектуальны ми. Замечательно то, что квесты могут проводиться как в группе, так и в городе, на природе, то есть практически в любом окружении.

 Квест – это совершенно новая форма как обучающих, так и развлекательных программ, которая позволяет ребятам полностью погрузиться в происходящее, ведь что может быть увлекательнее хорошей игры? Живойквест построен на коммуникационном взаимодействии между игроками. Не общаясь с другими игроками невозможно достичь индивидуальных целей, что стимулирует общение и служит хорошим способом сплотить играющих. Живые квесты несут в себе элемент соревновательности, они способствуют развитию аналитических способностей. Погружение в атмосферу игры было бы неполным без неожиданных встреч, например, с таинственными обитателями старинных крепостей или заброшенных фортов. С использованием квестов педагоги научились применять активно – деятельностный подход к обучению.

 Любой мыслящий человек рано или поздно начинает творить. Кому-то для начала необходима помощь, некоторый импульс способный подвигнуть человека к творческой деятельности. Живой квест вполне способен справиться с этой задачей.

 Квест – это приключенческая игра, требующая от игрока решения умственных задач для продвижения по сюжету, подразумевает активность каждого участника. Это игра, в которой задействуется одновременно и интеллект участников, их физические способности и воображение. В игре необходимо проявлять находчивость, тренировать собственную память и внимательность, проявлять смекалку и сообразительность. Квесты помогают детям отлично справляться с командообразованием, помогают им наладить успешное взаимодействие в команде, прочувствовать и сформировать взаимовыручку, разделение обязанностей и взаимозаменяемость, и при необходимости научиться без паники мобилизоваться и очень быстро решать нестандартные задачи, с которыми в обычной жизни участники вряд ли сталкивались. К игре нужно готовиться заранее и достаточно серьезно, проявив максимум креатива, выявить лидера. Такова развивающая роль квестов.

 В каждом квесте для детей обязательно совмещаются элементы обучения и отдыха. Обучение происходит незаметно, ведь при решении поставленных игровых задач можно узнать много нового. Наквестах найдется место и знатокам истории, и поклонникам головоломок, и неугомонным любителям поиска секретов и приключений, и юным спортсменам. К примеру, вариант городского квеста может идеально сочетаться с возможностью ознакомиться с достопримечательностями того или иного города, открыть для себя какие-то факты, интересные места, как-то иначе посмотреть на уже знакомые вещи. Впрочем, каждый сможет попробовать проявить себя с разных сторон. Квесты – это настоящие командные игры, и с большинством заданий просто не справиться без помощи всей команды. А это может сплотить класс, позволит ребятам совершенно по-новому взглянуть друг на друга.

 В настоящее время широко известен и активно применяется во многих ДОУ метод проектов. Web-квесты – это один из видов проектной деятельности. Образовательныйweb-квест – это проблемное задание с элементами ролевой игры, для выполнения которой используются информационные ресурсы интернета. Разрабатываются web-квесты для максимальной интеграции всевозможныхинтернет-ресурсов в различные учебные предметы и программы.

 Квест – прекрасная возможность приобрести новые знания и опыт, возможность с пользой провести время, отдохнуть.

 Изменения, происходящие в современном обществе, требуют развития новых способов образования, новых педагогических технологий, способствующих индивидуальному развитию личности, творческой инициативы, выработке у учащихся навыков самостоятельной навигации в информационных полях, формирование универсального умения разрешать проблемы, возникающие в жизни: как в профессиональной деятельности, так и в самоопределении, и в повседневной жизни.

 Важной чертой web-квестов является то, что они построены из определенного набора блоков:

|  |  |
| --- | --- |
| Введение | предназначено для привлечения интереса учащихся |
| Задание | описывает конечный продукт деятельности |
| Процесс | пошаговое описание процедуры того, что учащиеся должны сделать для реализации проекта; здесь также приводится список web-сайтов, на которых содержится необходимая информация |
| Оценка | в этой части приводятся критерии оценки работы учащихся |
| Заключение | подведение итогов проектной деятельности |

 Технология web-квест  позволяет  в полной мере реализовать наглядность, мультимедийность и интерактивность обучения.

* Наглядность включает в себя различные виды демонстраций, презентаций, видео, показ графического материала в любом количестве.
* Мультимедийность добавляет к традиционным методам обучения использование звуковых, видео-, анимационных эффектов.
* Интерактивность объединяет все вышеперечисленное и позволяет воздействовать на виртуальные объекты информационной среды, помогает внедрять элементы личностно ориентированного обучения, предоставляет возможность учащимся  полнее раскрывать свои способности.

Использование данной технологии в процессе обучения дает возможность:

* повысить заинтересованность учащихся в изучении учебной дисциплины;
* повысить мотивацию обучения;
* использовать различные виды информации для восприятия (текстовая, графическая, видео и звуковая);
* наглядно представлять разнообразные  ситуационные задачи и т.д.;
* воспитывать информационную культуру учащихся.

Классифицируемквест как техноло­гию. Наилучшей среди многих считают классификацию, по которой педагогические технологии сгруппированы согласно различных системных и инструментально-значимых признаках. На основе классификации педагогических технологий, кото­рая рассматривает в своих исследованиях Дычкивская И.М. [3, с. 72-76], представим характеристику квест-технологии:

Классификация квест-технологии

|  |
| --- |
| Квест-технология |
| по уровню приме­нения | предметная |
| по научной кон­цепции усвоения опыта | развивающая (основываются на теории развития способностей) |
| по отношению к ребенку | личностно-ориентированная |
| по ориентации на личностные струк­туры | в зависимости от типа, целей и задач квеста: информационная; операционная; эмоционально­художественная и эмоциональ­но-нравственная; технология саморазвития; эвристическая; прикладная. |
| по типу организа­ции и управления познавательной деятельностью | игровая технология |

Кроме того, обобщая различные подходы к классификации проектов и анализируя научно-пе­дагогическую литературу, автор разработал обоб­щающую классификацию квестов согласно различных системных и инструментально-значимых признакам:

**По форме проведения**квесты бывают:

 а) компьютерные игры-квесты - один из ос­новных жанров компьютерных игр, представляет собой интерактивную историю с главным героем; при этом важнейшими элементами игры является собственно повествование (сюжет) и обследование мира, а ключевую роль в игровом процессе играют решения головоломок и задач, требующих от игро­ка умственных усилий;

 б) веб-квесты - направлены на поиск и анализ веб-ресурсов, и создание веб-продукта (сайт, блог, виртуальный словарь и т.п.);

 в) QR-квесты - направлены на использование QR-кодов;

 г) медиа-квесты - направлены на поиск и ана­лиз медиаресурсов. К такому виду квестов можно отнести фото / видео квесты;

 д) квесты на природе (улицы, парках и т.д.);

 е) комбинированные.

 **По режиму проведения:** в реальном режиме; в виртуальном режиме; в комбинированном режиме.

 **По сроку реализации**квесты различают: кра­ткосрочные - цель: углубление знаний и их инте­грация, рассчитаны на одно - три занятия; долго­срочные - цель: углубление и преобразование знаний, рассчитаны на длительный срок - может быть, на семестр или учебный год.

 **По форме работы:** групповые; индивидуаль­ные.

 **По предметному содержанию:** моно квест; межпредметныйквест.

 **По структуре сюжетов различают:**линейные; не линейные; кольцевые.

 **По информационной образовательной среде:** традиционная образовательная среда; виртуальная образовательная среда.

 **По технической платформе:**виртуальныедневники и журналы (блоги, ЖЖ и др.); сайты; фо­румы; Google- группы; Вики - страницы; социаль­ные сети.

 **По доминирующей деятельности учащихся:**исследовательскийквест; информационный квест; творческий квест; поисковый квест; игровой квест; ролевой квест.

 **За характером контактов:** учащиеся одного класса или школы; ученики одного района; учащи­еся одной страны; учащиеся из разных стран.

 **По типу задач** (классификация Б.Доджа и Т.Марча):

а) *перевод* - демонстрация понимания темы на основе представления материалов из разных ис­точников в новом формате: создание презентации, плаката, рассказа;

б) *планирование и проектирование* - разработка плана или проекта на основе заданных условий;

в) *самопознание* - любые аспекты исследования личности;

г) *компиляция* - трансформация формата ин­формации, полученной из разных источников: соз­дание книги кулинарных рецептов, виртуальной выставки, капсулы времени, капсулы культуры;

д) *творческое задание* - творческая работа в определенном жанре - создание пьесы, стихи, пес­ни, видеоролика;

е) *аналитическая задача* - поиск и систематиза­ция информации;

ж) *детектив, головоломка, таинственная история* - выводы на основе противоречивых фактов;

с) *достижение консенсуса* - выработка решения по острой проблеме;

и) *оценка* - обоснование определенной точки зрения;

к) *журналистское расследование* - объективное из­ложение информации (разделение мнений и фактов);

л) *убеждение* - склонение на свою сторону оп­понентов или нейтрально настроенных лиц;

м) *научные исследования* - изучение различных явлений, открытий, фактов на основе уникальных он-лайн источников.

В литературе также существует два варианта понимания веб-квестов:

1. **Веб-квест по типу «метода проектов[[1]](#footnote-2)»** - про­слеживаются основные этапы метода проектов: все участники объединяются в группы (исследователи, дизайнеры, литераторы); каждая группа получа­ет свое проблемное задание, а также набор веб­ресурсов, с которыми они будут работать. Каждая группа, выполняя задания должна создать новый веб-продукт (сайт, блог, виртуальный словарь, ку­линарную книгу). Основной акцент в таком виде веб-квеста: решение проблемного вопроса / задачи с помощью анализа веб-ресурсов и создания нового веб-продукта.
2. **Веб-квест по типу «соревнования[[2]](#footnote-3)»** - учитель создает интересный сюжет; ученики (индивидуаль­но или коллективно, согласно сюжету) проходят задачи (поиск информации, раскрытие тайны). Все задачи выполняются для получения цели (отгадать пароль, найти сокровища). Основной акцент в таком виде веб-квеста: поиск ответов с помощью анализа Интернет - источников.

Необходимо отметить, что один и тот же квест может быть классифицирован по нескольким пара­метрам одновременно.

 Актуальность использования квестов сегодня осознаётся всеми. ФГОС нового поколения требует использования в образовательном процессе технологий деятельностного типа. Жизнь показывает, что современные дети лучше усваивают знания в процессе самостоятельного добывания и систематизирования новой информации.

Использование квестов способствует воспитанию и развитию качеств личности, отвечающих требованию информационного общества, раскрытию способностей и поддержке одарённости детей. В ДОУ и начальной школе квесты имеют краткосрочный характер, что обусловлено психологическими особенностями дошкольников и младших школьников. К образовательнымквестам можно отнести проектную деятельность.

Удачным является использование в образовательном процессеквест-проектов.

 Преимуществом квест-занятий является использование активных методов обучения. Квест может быть предназначен как для групповой, так и для индивидуальной работы.

 Ребенок в процессе работы над таким квест-проектом постигает реальные процессы, проживает конкретные ситуации, приобщается к проникновению вглубь явлений, конструированию новых процессов, объектов. С точки зрения информационной деятельности при работе над квест-проектом его участнику требуются навыки поиска, анализа информации, умения хранить, передавать, сравнивать и на основе сравнения синтезировать новую информацию.

Выполняя квест-проект, дошкольник учится формулировать проблему, планировать свою деятельность, критически мыслить, решать сложные проблемы, взвешивать альтернативные мнения, самостоятельно принимать продуманные решения, брать на себя ответственность за их реализацию.

 В процессе защиты выполненных заданий по квест-уроку ребенок может осознать, что по каждому действию, задаче, проблеме может существовать несколько точек зрения, несколько вариантов решения поставленных задач. Ребенок учится сопоставлять, сравнивать, принимать другие точки зрения. Квест-занятия способствуют формированию у воспитанников информационных компетенций, знаний и умений, способствующих информационной деятельности, воспитывают самоуважение и эмоционально-положительное отношение ребенка к себе, целеустремлённость и настойчивость в достижении целей, предполагают максимальную самостоятельность детского творчества.

 Эта технология пользуется огромной популярностью у современных школьников (а теперь и внедряется в образовательный процесс дошкольных учреждений), способна не только расширить кругозор ребенка, но и позволяет активно применить на практике свои знания и умения, а также прививает желание к познанию в целом. За ней - будущее.

1. Метод проектов - способ достижения дидактической цели через детальную разработку проблемы (технологию), которая должна за­вершиться вполне реальным, осязаемым практическим результатом, оформленным тем или иным образом [7] [↑](#footnote-ref-2)
2. Соревнования - отношения, складывающиеся в процессе совместной деятельности людей, выражающиеся во взаимном стимулировании активности друг друга и в конечном увеличении полезных резуль­татов совокупных действий и тех и других [Словарь по этике / Под редакцией И. Кона, 1981 г.] [↑](#footnote-ref-3)