

Лукьянова Елена Александровна

воспитатель

МБДОУ «Д/С №16»

г. Екатеринбург, Свердловская область

КВЕСТ-ИГРА КАК ЭФФЕКТИВНАЯ СОВРЕМЕННАЯ ТЕХНОЛОГИЯ

***Аннотация:** в статье рассматривается опыт использования квест-технологии на занятиях с дошкольниками в дошкольных учреждениях. Автор анализирует подвиды квестов, приводит практические методы работы с ними.*

***Ключевые слова:** квест-технология, квест-игра, итоговый продукт, стадии квест-игры, ролевая деятельность, линейная квест-игра, штурмовая квест-игра.*

Образование нередко берёт за основу элементы из других областей социальной жизни, например, используя идеи досуговой деятельности. Изначально квест использовался только для организации досуговой деятельности, то есть как возможность морально и физически восстановиться перед работой. Но современные педагоги стали использовать квест-игру как альтернативу традиционному занятию, которое реализует образовательные задачи посредством ролевой игры – путешествия.

Квест-игра как современная технология при использовании в образовательном процессе позволяет добиться следующих результатов: вовлечение воспитанников в образовательный процесс, развивает интерес к обучению и воспитывает командный дух коллективы, и, конечно же, личную ответственность за результат.

Чтобы разработать квест, нужно в первую очередь определиться с целями и задачами, а также определить ожидаемый результат. Поэтому, если педагог уверен, что игра даст мощный образовательный эффект, следует приступить к определению целевой аудитории и количеству участников. Всё остальное – это творческий процесс! Придумать сюжет, написать сценарий, продумать количество станций (остановок, островов, планет, звёзд и т. д.), декорации и костюмы. Обязательно придумать задания для участников. Это могут быть ребусы,

кроссворды, головоломки или вопросы, заданные участникам в форме викторины. Иногда участвуют две или несколько команд для того, чтобы выяснить, кто быстрее пройдёт заданный маршрут или найдёт спрятанный трофей.

Квест-технология основывается на стадиях:

- 1) вовлечение в квест и знакомство с правилами, распределяются роли, расписывается сюжет и предполагаемый результат;
- 2) ролевая деятельность: выполнение заданий;
- 3) создание итогового продукта по итогам ролевой деятельности;
- 4) рефлексия – осмысление и обобщение опыта, полученного в ходе игры.

Структуру квест-игры можно построить по своему желанию либо линейную, где все задания будут следовать друг за другом и иметь связь друг с другом. Либо штурмовую, где детям описывается проблема, а они ищут её решение с помощью подсказок в зале и сами принимают решение о последовательности выполнения заданий.

Методы и приёмы, которые можно использовать во время прохождения квеста:

– «Лови ошибку» – педагог рассказывает сюжеты, показывает картинки с имеющимися ошибками. Нужно определить и назвать ошибку для того, чтобы заработать балл, кусочек карты или подсказку в построении маршрута;

– «Создание кластера» – педагог даёт задание: на плакате, в центре которого нарисован предмет, нарисовать рядом предметы, которые связаны с ним какой-то закономерностью. Например, молоко и продукты, которые из него производятся;

– «Создай картину» – когда каждый из детей добавляет свою деталь на плакат, создавая коллективную картину, заранее договариваясь друг с другом;

– «Создание коллажа» – когда детям даются журналы, картинки, ножницы и даётся задание изготовить коллаж из вырезанных деталей на необходимую тематику;

– «Найди подсказку» – предлагается детям найти подсказку в прохождении квеста, или в проложении маршрута. Например, в правом верхнем углу этой комнаты, если стоять лицом к окну (развивает ориентировку в пространстве, внимание).

Ни один квест не обходится без итогового продукта. Это результат прохождения квеста. Именно он служит показателем результативности прохождения квеста и достигнутых целей педагога, поставленных при разработке игры. Это может быть плакат с коллективной работой – рисунком, коллажом, аппликацией, таблица, карта, кластер, схема и т. д.

Дети, работая над выполнением этого продукта, также учатся работать в команде, прислушиваться к мнению участника команды и аргументировать своё мнение.

Таким образом, квест-технология может по праву считаться одной из эффективных современных технологий, используемых в образовательном процессе.

Список литературы

1. Анализ технологии «web-квест» как новой педагогической модели обучения [Электронный ресурс]. – Режим доступа: https://knowledge.allbest.ru/pedagogics/2c0b65635b2ac79a4d53a88521306d27_0.html (дата обращения: 02.12.2022).

2. Дмитриева Е.В. Квест – как одна из деятельностных форм организации образовательного процесса ДООУ в рамках реализации ФГОС ДО / Е.В. Дмитриева [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://imc-peterhof.spb.ru/stati/materialy/kvest-kak-odna-iz-deyatelnostnykh-form-organizatsii-obrazovatel'nogo-protssessa> (дата обращения: 02.12.2022).

3. Полат Е.С. Новые педагогические и информационные технологии в системе образования: учеб. пособ. для студ. пед. вузов и системы повыш. квалиф. пед. кадров / Е.С. Полат, М.Ю. Бухаркина, М.В. Моисеева [и др.]; под ред. Е.С. Полат. – М.: Академия, 2001.