

## КВЕСТ – технологии в образовательной деятельности ДОУ

Федеральный государственный образовательный стандарт дошкольного образования требует использования в образовательном процессе технологий деятельностного типа. Главное преимущество квеста в том, что такая форма организации образовательной деятельности ненавязчиво, в игровом, занимательном виде способствует активизации познавательных и мыслительных процессов участников.

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 веб-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. С эволюцией компьютерной техники такие процессы стали интерактивными, что позволило привлечь к ним еще большую детскую аудиторию, ведь современные подростки частенько проводят за компьютерными играми намного больше времени, чем за выполнением домашнего задания и освоения учебного материала, поданного в школе.

Само английское слово quest можно трактовать как «поиск» или даже «приключение». «Квест» – это командная игра. Идея игры проста – команда, 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.

Цель квестов: реализовать проектную и игровую деятельность, познакомить с новой информацией, закрепить имеющиеся знания, отработать на практике умения детей.

Задачи: образовательные (участники усваивают новые знания и закрепляют имеющиеся); развивающие (в процессе игры происходит повышение образовательной мотивации, развитие творческих способностей и индивидуальных положительных психологических качеств, формирование исследовательских навыков, самореализация детей); воспитательные

(формируются навыки взаимодействия со сверстниками, доброжелательность, взаимопомощь и другие).

Виды квестов:

- линейные (решение одной задачи дает возможность решать следующую);
- штурмовые (с помощью контрольных подсказок участник сам выбирает способ решения задачи);
- кольцевые (по сути, тот же линейный квест только для нескольких команд, стартующих из разных точек).

Итак, все сводится к следующему: постановка задачи (введение) и распределение ролей; список заданий (этапы прохождения, список вопросов и т. д.); порядок выполнения поставленной задачи (штрафы, бонусы); конечная цель (приз).

Сегодня очень актуальна проблема здоровья детей и реальное ухудшение их физического, психического, нравственного и духовного состояния. Особенно это ощущают те, кто работает с ними, то есть мы, педагоги. Но с другой стороны все мы несем историческую ответственность за здоровье будущих поколений и только все вместе можем изменить ситуацию. Поэтому квест-технологии решает эти проблемы.

В своей работе использую квесты по направлениям:

- патриотическое ("Зарница", "День победы")
- оздоровительное ("По следам здоровья!")

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).

Квесты проводим 1-2 раза в квартал, если повторяем квест - то усложняем задания квеста или вводим сказочных персонажей.

**«Зарница» – это кольцевой квест (по сути, тот же линейный квест только 2команды, стартуют из разных точек).**

Цель квеста : формирование у детей дошкольного возраста патриотических чувств, воспитания любви и уважения к защитникам Родины.

- Закреплять умение преодолевать полосу препятствий (бег змейкой, перелезание через препятствия, перепрыгивание из обруча в обруч), передавать предметы стоя в шеренге; упражнять в метании в вертикальную цель, удаленную на расстояние до 3 метров.
- Развивать физические качества: быстроту, меткость, координацию движений, выносливость.
- Воспитывать у детей чувство взаимопомощи, выдержку, находчивость, смелость, упорство, умение сплоченно действовать в сложных ситуациях, ответственное отношение к поставленной задаче.
- Оздоровлять организм ребенка с помощью двигательной активности на свежем воздухе.
- Укреплять детско-родительские отношения.

Двигаясь по карте маршруту должны найти свой флаг: команда пограничников - флаг сухопутный войск, команда моряков - Андреевский флаг. Каждая команда на каждом этапе должны найти фрагмент своего флага. Выигрывает команда, собравшая быстрее свой флаг.

Квест "Зарница" проводим как и отдельно для детей старшего дошкольного возраста, так и совместно с родителями.

Данный квест предложили сначала предложили детям, где задачу "боевое задание" по поиску флагов предложил "товарищ Прапорщик", один из пап детей, который пришел в настоящей форме. Дети заранее готовили с родителями и воспитателями каждому форму и погоны, знакомились с родами войск и военной техникой, разучивали песни военных лет. Через некоторое время предложили данный квест и родителям, которые охотно согласились. Семьи были разделены на команды и тут себя проявили дети, которые подсказывали своим родителям и направление, и выполнение заданий.

Задания:

- Преодолей препятствие
- Лесные ловушки
- Сбей вражеский танк
- Минное поле
- Госпиталь
- Перейди болото по кочкам
- Доставка провизии

После выполненных заданий, дети вернули флаги "товарищу Капитану", который должен был их вернуть в штаб. В конце квеста дети прошли праздничным парадом с флажками перед капитаном, и исполнили песню Катюша.

## **"По следам здоровья!" – штурмовой квест (с помощью контрольных подсказок участник сам выбирает способ решения задачи).**

*Цель: формирование у детей основ здорового образа жизни.*

*Задачи:*

- получение элементарных знаний о своем организме; роли физических упражнений в его жизнедеятельности, способах укрепления собственного здоровья;
- поддержание у него бодрого, жизнерадостного настроения, профилактика негативных эмоций;
- совершенствование всех функций организма, воспитание интереса к различным доступным видам двигательной деятельности, формирование основ физической культуры, потребности в ежедневных физических упражнениях.

Детям предложили отправиться на квест, в зале видят такую картину - Робин Бобин Барабек заболел, от него ушло здоровье и оставило записку-кроссворд. Дети решают помочь Робину.

Поиск здоровья Робина начался. Каждое задание пронумеровано. Дети выполнив задание, называют правило как вывод задания одним словом, которое записывают в кроссворд.

После задания "Мнемотаблица: Спортивные игры", дети соревнуются, используя элементы спортивных игр (баскетбол, бадминтон, теннис, футбол).

Квест закончился, Робин угощает детей. До новых встреч!

Квест-игры одно из интересных средств, направленных на самовоспитание и саморазвитие ребёнка как личности творческой, физически здоровой, с активной познавательной позицией. Что и является основным требованием ФГОС ДО.