**Квест - технология в дошкольном образовании**

Выполнила: воспитатель О.В. Писаренко

На этапе внедрения ФГОС ДОв систему дошкольного образования актуальной проблемой для педагогов становится поиск эффективных технологий взаимодействия участников образовательного процесса в соответствии с требованиями Стандарта.

Построение образовательной деятельности происходит на основе индивидуальных особенностей каждого ребенка, при котором сам ребенок становится активным в выборе содержания своего образования, становится субъектом образовательного процесса.

Все мы знаем, что большинство современных дошкольников растет в мире компьютерной техники, электронных игрушек, гаджетов, а это накладывает определенный отпечаток на развитие личности ребенка, на формирование его психических особенностей. Педагогу порой сложно подобрать такие методы и технологии работы, которые бы соответствовали принципам и задачам Стандарта, и в то же время были интересны детям. В своей педагогической деятельности мы стараемся идти в ногу со временем, поэтому при выборе эффективных форм взаимодействия с детьми, мы отталкиваемся, в первую очередь, от интересов и предпочтений наших воспитанников. Один из принципов стандарта гласит: реализация программы осуществляется в формах, специфических для детей данной возрастной группы, прежде всего в форме игры, познавательно-исследовательской деятельности, в форме творческой активности, обеспечивающей художественно-эстетическое развитие. Соответственно, возникает вопрос, а как же сделать так, чтобы ребенок, играя, развивался?

Изучая методическую литературу, информацию на страницах интернета, я натолкнулась на интересную идею – организация образовательной деятельности в виде игры – квест. Проанализировав информационные источники, я сделала несколько выводов:

1. Квест-технология в общеобразовательном процессе как понятие появилась относительно недавно. Важную роль в этом сыграли не только детские психологи, но и появившиеся много лет назад компьютерные игры жанра quest. Квест (от англ. Quest - «поиск, предмет поисков, поиск приключений») – это вид сюжета (литературного, компьютерного, игрового), в котором путешествие к намеченной цели проходит через преодоление ряда проблем, трудностей.

2. Квест – это игровая форма, с помощью которой дети полностью погружаются в происходящее, причем, мотивация у ребенка сохраняется на протяжении всей игры.

3. Использование квестов позволяет уйти от традиционных форм обучения детей и значительно расширить рамки образовательного пространства.

4. Квест-технология направлена на развитие индивидуальности ребенка, его самостоятельности, инициативности, поисковой активности.

Сегодня миссией дошкольного образования является создание условий развития ребенка с применением наиболее эффективных методик и образовательных технологий. Одной из таких технологий и является квест-игра. Эта технология дает педагогу возможность создать условия для развития всех видов детской деятельности. Форма проведения образовательной деятельности в виде квеста нестандартна, интересна и увлекательна для детей.

Принципы построения квестов для детей дошкольного возраста.

1. Принцип навигации. Педагог выступает как координатор процесса образования, направляет детей на правильное решение, но окончательные выводы дети делают самостоятельно. Задача педагога: мотивировать ребёнка на самостоятельный поиск информации.

2. Принцип доступности заданий. Задания соответствуют возрасту и индивидуальным особенностям дошкольников.

3. Принцип системности. Задания логически связаны друг с другом, а также с заданиями ранее пройденных квестов.

4. Принцип эмоциональной окрашенности заданий. Методические и образовательные задачи спрятаны за игровыми приёмами.

5. Принцип интеграции. Использование разных видов детской деятельности и интеграция образовательных областей при проведении квестов.

6. Принцип разумности по времени. Квесты в дошкольном возрасте могут быть краткосрочными, а могут носить длительный характер, когда на прохождение заданий уходит несколько дней.

7. Принцип добровольности образовательных действий ребёнка. Педагогу необходимо выстроить так образовательный процесс, чтобы мотивировать ребёнка настолько и в такой степени, которая позволит ему выполнять просьбы (задания) добровольно. Для этого задания должны быть интересны дошкольникам.

8. Принцип присутствия выбора. Иногда педагогу очень важно, чтобы ребёнок что-то сделал, тогда нужно это преподнести так, чтобы ребёнок воспринял задание, как результат собственного желания, ему надо дать огромный выбор средств – яркий способ формирования «иллюзии добровольности».

9. Принцип присутствия импровизационной составляющей. Не всегда дети чётко должны выполнять задания, которые даёт педагог, очень хорошо, что что-то вдруг пошло не так и именно в непредсказуемой ситуации происходит развитие самого педагога. Педагог на протяжении всего поиска может с лёгкостью менять, добавлять или убирать задания. Очень важна естественность происходящего в проведении квестов. Когда педагог очень жёстко выстраивает ход квеста, и он становится чётко структурным, естественность восприятия ребёнка нарушается, он попадает в рамки, а рамки противоречат свободе выбора, экспромту, спонтанности. Это игра, а когда педагог смотрит на часы, игра перестаёт быть игрой. Оптимальное разнообразие непредсказуемости, эмоциональной позитивной окраски, непрогнозируемости того, что будет, всё это, безусловно, будет сильно влиять на появление и удержание детской мотивации.

10. Принцип «Шахерезады». Непрерывность проведения квеста по времени. Отсутствие необходимости в завершении квеста. Квест-игра медленно переходит в сюжетно-ролевую игру. Тематика квеста может быть использована в течение всего дня, недели, как сказка Шахерезады. Тогда чувство ожидания продолжения будет держать ребёнка в эмоциональном позитиве в течение определённого времени, а желание узнать ответы на интересующие вопросы приведёт к самостоятельному поиску информации.

Все принципы данной технологии соответствуют принципам ФГОС ДО, что подчеркивает значимость и актуальность данной технологии для применения в организации образовательной деятельности с детьми дошкольного возраста.

Проведение квест-игр в рамках образовательного учреждения имеет особую воспитательную ценность:

1. Воспитывает личную ответственность.

2. Формирует культуру межличностных отношений и толерантность.

3. Способствует развитию стремления к самореализации и самосовершенствованию.

4. Работает на здоровьесбережение, здоровьесозидание, самообучение и самоорганизацию.

5. Развивает умение работать в команде (планирование, распределение функций, взаимопомощь, взаимоконтроль); - умение находить несколько способов решения проблемной ситуации, определять наиболее рациональный вариант, обосновывать свой выбор.

6. Формирует потребность добывать знания, выстраивать работу по алгоритму.

Квест-игра  дает  возможность  при  объединении  различных  видов детской  деятельности  ненавязчиво  реализовывать  задачи  каждого  из  пяти направлений развития и образования ребенка. 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,  а также активно взаимодействовать с семьями воспитанников.

В заключение хотелось бы отметить, что квесты помогают  активизировать  детей и педагогов. Это игра, в которой задействуется одновременно интеллект участников, их физические способности, воображение и творчество. Здесь необходимо проявить и смекалку, и наблюдательность, и находчивость, и сообразительность. Это тренировка памяти и внимания, это развитие аналитических способностей и коммуникативных качеств.

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.Квесты – эффективная форма работы по сплочению всех участников образовательного процесса и созданию комфортного психологического климата в дошкольном учреждении и семье.И не стоит забывать, что любая победа, пусть даже в игре – это способ выработать у ребёнка привычку к успеху.