**Мастер-класс для педагогов ДОУ**

**«Квест-игра — одна из эффективных форм**

**реализации требований ФГОС ДО»**

В эпоху модернизации системы образования в Российской Федерации возникает необходимость поиска новых технологий и эффективных форм взаимодействия с детьми дошкольного возраста, их родителями и педагогами.

Особенностью организации образовательной деятельности в детском саду, согласно требованиями ФГОС ДО, является то, что образование воспитанника реализуется, посредством применения различных видов детской практики либо их интеграции с использованием всевозможных форм и методов работы, подбор которых самостоятельно осуществляется педагогом, в зависимости от контингента детей, уровня освоения ими образовательной программы и решения поставленных задач.

Одним из перспективных направлений является применение интерактивных форм работы, которые позволяют охватить всех участников образовательного процесса и реализовать их творческий потенциал, знания и навыки на практике. К таким формам можно отнести: проектную деятельность, различные мастер-классы, интерактивные игры, создание проблемных ситуаций, экспериментирование.

Все эти способы организации образовательной деятельности могут осуществляться как отдельные элементы, так и комбинироваться между собой и интерпретироваться педагогом при планировании того или иного вида детской деятельности.

Анализ интерактивных форм работы показал, что в настоящее время все более эффективным становится использование квест-технологий, в силу неординарности подхода к образовательной деятельности и наличия увлекательного сюжета.

Родоначальником реальных квестов стали компьютерные игры, представляющие собой интерактивную историю, элементами которой является особое повествование и ознакомление с миром, а механизмами развития сюжета – головоломки и задачи, требующие от игрока интеллектуальных усилий.

В отличие от компьютерных, реальные квесты находятся на этапе развития, так как их история не насчитывает и десяти лет. Поэтому, в связи с необходимостью расширения горизонтов образовательной деятельности, появляется новая технология – образовательный квест, который позволяет персонализировать процесс образования, в полной мере используя образовательное пространство и создавая эффективные условия для совершенствования и личностного роста участников образовательных отношений.

Образовательный квест представляет собой проблему, которая предлагается участникам игры для реализации образовательных задач. Отличием традиционной постановки проблемы, является то, что в образовательном квесте присутствуют компоненты сюжета, ролевой игры, направленные на поиск информации, мест, объектов, людей с использованием, для решения образовательной задачи, территориальных ресурсов и информационно-коммуникационных технологий.

Квест – это увлекательная игра, пропитанная духом авантюризма, подходящая для всех возрастных категорий, в которой определенные задачи для достижения конкретной цели. Такая игра наполняется самым различным содержанием и решает множество задач – от творческих до интеллектуальных. Следует отметить, что квесты могут быть проведены как в помещениях детского сада (группа, музыкальный и спортивный залы, кабинеты специалистов, так и на открытом воздухе (территория детского сада, парк, лес, город, что предоставляет возможность использовать все окружающее пространство в реализации поставленных целей.

Образовательный квест представляет собой инновационную форму развивающих и досуговых программ, посредством которых дети включаются в активную деятельность, полностью погружаясь в происходящие события и получая позитивный настрой.

Такой квест дает возможность каждому игроку проявить свои знания, умения индивидуальные способности, а также способствует формированию коммуникативных навыков и сплочению коллектива участников. Элемент непредсказуемости и соревновательный аспект, присутствующие в квесте, позволяют развивать аналитические способности, стремление к самосовершенствованию, воображение и креативность. Использование такой формы работы предоставляет возможность в значительной мере расширить границы образовательного пространства, по сравнению с традиционной образовательной деятельностью.

Процессе создания захватывающей квест-игры требует от педагога высокого профессионализма и творческого потенциала. Во время подготовки образовательного квеста следует учитывать, что необходимо задействовать всех участников игры, давая им возможность проявить свои индивидуальные качества.

При разработке и реализации образовательных квестов следует:

- Сформулировать цель и задачи, которые необходимо реализовать

- Определить целевую аудиторию и количество участников

- Разработка сценария (сюжет и форма проведения)

- Организовать пространство и подобрать ресурсы

- Определить организаторов, количество помощников

- Назначить дату и время игры

- Заинтриговать участников.

Основной проблемой, при организации игры является мотивация. Заинтересовать детей значительно проще, чем взрослых, поэтому необходимо уделить особое внимание данному аспекту.

Технология подготовки сценария образовательного квеста имеет свою структуру:

- Введение (выбор сюжета, распределение ролей)

- Задания (проработка этапов, подбор вопросов, ролевые задания)

- Порядок выполнения (система бонусов и штрафов)

- Оценка (способы подведения итогов, вознаграждения).

В зависимости от сюжета и пространства реализации игры, квесты можно разделить на три группы:

- Линейные. Квест представляет собой движение по цепочке – выполнив одно задание, игроки получают следующее. Игра развивается таким образом до тех пор, пока не будет пройден весь маршрут.

- Штурмовые. Участники получают задание и перечень мест с подсказками, самостоятельно выбирая способы решения поставленных задач.

- Кольцевые. Линейный квест заключенный в круг, то есть игра начинается и заканчивается в одной и той же точке.

В дошкольной образовательной организации использование квестов реализует следующие задачи:

- образовательную, а именно, вовлечение участников игры в активную, творческую деятельность;

- развивающую - активизация интереса, творческих способностей, фантазии, поисковой активности, стремления к самосовершенствованию;

- воспитательную – формирование персональной ответственности за полученный результат, толерантности.

Для успешного решения данного спектра задач, при использовании квест-технологий необходимо придерживаться следующих принципов:

1. Доступность (задания не должны быть слишком сложными).

2. Системность (этапы прохождения игры должны иметь логическую связь).

3. Эмоциональная насыщенность (задания должны увлекать, вызывать интерес и желание действовать).

4. Ограниченность во времени (на выполнение заданий дается определенно время).

5. Разнообразность (выполнение заданий предполагает использование различных видов деятельности)

6. Безопасность (игра должна быть безопасной для жизни, психического и физического здоровья ребенка).

7. Соответствие возрасту.

8. Наличие ощутимого конечного результата и рефлексии.

Следует уделить особое внимание развивающей предметно-пространственной среды для организации квест-игр, которая должна давать возможность ее потенциальным участникам, использовать для достижения целей свое воображение и творческие способности.

Приведем примеры некоторых квестов:

- Квест-путешествие «В страну Здоровейка». Задачи этой игры формирование здорового образа жизни и активной жизненной позиции. Совместно с родителями, дети проходят маршрут по карте, встречая на пути сказочных героев и выполняя их задания, чтобы помочь главному герою – Доктору Айболиту найти свой «Чемодан Здоровья».

- Квест-эксперимент «В гостях у Мега Мозга». Цель данной игры является добыча секретного ингредиента для проведения нестандартного эксперимента. Цель поисков - карта-пароль для получения данного ингредиента у главного героя.

- Квест «Пираты Карибского моря» можно проводить на прогулочных участках детского сада. Задача игроков - поиск клада. Они должны передвигаться по участкам, согласно маршрутному листу, получая за каждое правильно выполненное задание часть карты, где спрятан клад. При выполнении заданий этой игры решаются как образовательные, так и задачи по физическому развитию.

Таких примеров организации квест-игры можно привести множество. Поставленные цели и решаемые задачи могут быть самыми разнообразными. Но следует отметить, что в процессе реализации образовательного квеста появляется возможность осуществлять интеграцию образовательных областей, сочетать различные виды деятельности и формы работы, решать образовательные задачи, а также эффективно взаимодействовать с родителями и активизировать педагогов.

Использование квест-технологий позволяет реализовать один из основных принципов ФГОС ДО – реализация Программы в формах, специфических для детей определенной возрастной группы, прежде всего в игровой, а также познавательной и исследовательской деятельности, в виде творческой активности, обеспечивающей развитие ребенка.

Образовательные квесты являются современной и эффективной формой реализации требований ФГОС ДО, так как направлены на индивидуализацию образовательной деятельности, развитие самостоятельности ребенка, его инициативности, поисковой активности.

Список литературы:

1. Осяк С. А., Султанбекова С. С., Захарова Т. В., Яковлева Е. Н., Лобанова О. Б., Плеханова Е. М. Образовательный квест – современная интерактивная технология/С. А. Осяк [и др]//Современные проблемы науки и образования – 2015 - № 1,2

2. 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

3. Приказ Министерства образования и науки от 17 октября 2013г. № 1155 «Об утверждении Федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования»

4. Степанова И. Ю. Особенности организации обучения в условиях интенсивного освоения информационных технологий/И. Ю. Степанова//тезисы доклада на всероссийской научно-практической конференции «Российская школа и интернет». – СПб., 2001