

## Квест

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.

Идея квеста проста – нужно перемещаться по точкам выполняя различные задачи. Но изюминка такой организации игровой деятельности состоит в том, что выполнив одно задание, дети получают подсказку к выполнению следующего

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, интеллектуальными. Игры построены на коммуникационном взаимодействии между игроками. Не общаясь с другими игроками невозможно достичь индивидуальных целей, что стимулирует общение и служит хорошим способом сплотить играющих. Погружение в атмосферу игры было бы неполным без неожиданных встреч. 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 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. В каждом квесте для детей обязательно совмещаются элементы обучения и отдыха.

Квест, с его почти безграничными возможностями, оказывает неоценимую помощь педагогу, предоставляя возможность разнообразить воспитательно-образовательный процесс, сделать его необычным, запоминающимся, увлекательным, веселым, игровым.

Квесты проводятся в разных возрастных группах, начиная с младшей. Но чаще всего в них участвуют старшие группы, где у детей уже имеются навыки и определенный запас знаний и умений. Во многих квестах принимают участие не только дети, но и родители. Образовательные квесты проходят на территории детского сада, в групповых помещениях, в парке, на природе.

Основными критериями качества квеста выступают его безопасность для участников, оригинальность, логичность, целостность, подчинённость определённому сюжету, а не только теме, создание атмосферы игрового пространства. Возможность введения в игру разнообразных заданий позволяет не только решать бесчисленное множество интеллектуальных и творческих задач, но и превращает каждый квест в уникальный продукт. Это может быть: решение ребусов, загадок, кроссвордов, головоломок; игра «крокодил», тематическое прохождение препятствий, создание плаката, коллажа, рекламы-антирекламы, творческую деятельность в техниках аквагрим, боди-арт, перформанс, квиллинг, декупаж и скрапбукинг, поэтические поединки, короткие музыкальные, танцевальные и театральные постановки с элементами психодрамы, тренинговые упражнения и т.д.

Использование квеста в средней группе обусловлено возрастными особенностями детей. Во – первых в этом возрасте велика потребность детей в движении и во время квеста им нужно постоянно передвигаться с места на место. Во –вторых квест предусматривает самостоятельный поиск заданий и их самостоятельное выполнение. В –

третьих дети испытывают интерес к сотрудничеству со сверстниками в познавательной деятельности, к работе в команде.

Задания для квеста аналогичны уже отработанным играм и поэтому не требуют дополнительной помощи. В ходе квеста воспитатель играет направляющую роль. Задания дают на экране и в печатном варианте, для разнообразия деятельности.

Таким образом квесты помогают реализовать следующие 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);

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