

КВЕСТ-ИГРА — ОДНА ИЗ СОВРЕМЕННЫХ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В УЧРЕЖДЕНИИ ДОШКОЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ

Введение. Современные условия информационного общества, развитие телекоммуникаций требуют иных подходов, методов и технологий в сфере дошкольного образования. Насыщенная информационная среда окружает ребёнка с самого рождения. Современных детей всё сложнее чем-либо удивить. Это, безусловно, накладывает определенный отпечаток на развитие личности ребёнка и на формирование его психики. Педагог вынужден применять в своей работе современные средства обучения и развития, новые педагогические методики и технологии, оригинальные формы проведения образовательной деятельности. Одной из новых форм являются квест-игры.

Основная часть. Квест (англ. *quest*), или приключенческая игра (англ. *adventure game*), — один из основных жанров компьютерных игр, представляющий собой интерактивную историю с главным героем, управляемым игроком. Важнейшими элементами игры в жанре квеста являются собственно повествование и исследование мира, а ключевую роль в игровом процессе играют решение головоломок и задач, требующих от игрока умственных усилий [1].

Прародителями «реальных» квестов являются компьютерные игры. 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 [2].

В отличие от компьютерных квестов, квесты в «реальности» ещё только развиваются, и их история не насчитывает десятилетия. Впервые попытку перенести виртуальный компьютерный квест в реальность предприняли в азиатских странах в 2007 году, вслед за ними его стали внедрять и в Европе, а затем и в России в 2013 году, а в Беларуси только в 2015-м. Как видим, это достаточно молодое нововведение, но несмотря на это, оно уверенно набирает обороты и становится популярным и востребованным направлением [3].

Ребёнок-дошкольник — человек играющий, поэтому и обучение входит в его жизнь через «ворота детской игры». Квест — путешествие к определенной цели через преодоление трудностей. Это форма взаимодействия педагога и детей. Представленная форма организации деятельности детей имеет ряд преимуществ, что позволяет решать следующие задачи: образовательные — вовлечение каждого ребенка в активный творческий процесс, обеспечение интеграции содержания разных образовательных областей; развивающие — развитие интереса, творческих способностей, воображения дошкольников, поисковой активности, стремления к новизне; воспитательные — воспитание толерантности, личной ответственности за выполнение задания.

Для успешного решения данного спектра задач, при использовании квест-технологий необходимо придерживаться следующих принципов, отражающих: 1) доступность (*задания не должны быть слишком сложными*); 2) системность (*этапы прохождения игры должны иметь логическую связь*); 3) эмоциональную насыщенность (*задания должны увлекать, вызывать интерес и желание действовать*); 4) ограниченность во времени (*на выполнение заданий даётся определенное время*); 5) разнообразность (выполнение заданий предполагает использование различных видов деятельности); 6) безопасность (игра должна быть безопасной для жизни, психического и физического здоровья ребёнка); 7) эмоциональную окрашенность заданий; 8) соответствие возрасту; 9) наличие видимого конечного результата и рефлексии.

При подготовке квеста для дошкольников нужно обеспечить три основных условия: 1) игры должны быть безопасными; 2) вопросы и задания должны соответствовать возрасту; 3) споры и конфликты надо решать только мирным путём.

Как и любая технология образовательный квест имеет свою структуру: введение (сюжет, роли); основную часть (этапы прохождения, задания); заключительную часть (итоги, призы, награждение).

Квесты можно разделить на три группы: 1) *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; 2) *штурмовые* — участники получают задание и перечень мест с подсказками, самостоятельно выбирая способы решения поставленных задач; 3) *кольцевые* — линейный квест, заключенный в круг, т. е. игра начинается и заканчивается в одной и той же точке.

Для составления маршрута можно использовать разные варианты:

– маршрутный лист (на нём могут быть просто написаны последовательно станции и где они расположены; могут быть загадки, ребусы, зашифрованное слово, ответом на которые и будет то место, куда надо последовать);

- «волшебный клубок» (на клубке ниток последовательно прикреплены записки с названием того места, куда надо отправиться. Постепенно, разматывая клубок, дети перемещаются от станции к станции);
- карту (схематическое изображение маршрута);
- «волшебный экран» (планшет или ноутбук, где последовательно расположены фотографии тех мест, куда должны последовать участники).

Участники могут узнавать о том, куда дальше идти после того, как выполнят задание на станции (от организатора; ответ на задание и есть название следующей станции; нужно найти спрятанную подсказку на определённой территории) и т. п.

При организации квест-игр следует уделить особое внимание развивающей предметно-пространственной среде, которая должна давать возможность её участникам использовать для достижения целей своё воображение и творческие способности.

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. Основными критериями качества квеста выступают его безопасность для участников, оригинальность, логичность, целостность, подчинённость определённому сюжету, а не только теме, создание атмосферы игрового пространства. Квест не только позволяет каждому участнику проявить свои знания, способности, но и способствует развитию коммуникационных взаимодействий между игроками, что стимулирует общение и служит хорошим способом сплотить играющих.

В квестах присутствует элемент соревновательности, а также эффект неожиданности (неожиданная встреча, таинственность, атмосфера, декорации). Они способствуют развитию аналитических способностей, развивают фантазию и творчество, так как участники могут дополнять квесты по ходу их прохождения. Использование квестов позволяет уйти от традиционных форм обучения детей и значительно расширить рамки образовательного пространства.

Для того чтобы квест действительно был увлекательным и в то же время обучающим, чтобы задействовать всех участников и дать возможность каждому проявить себя, от педагога требуется высокий профессионализм как в плане подготовки такой игры, так и в ходе её проведения.

В каждом квесте для детей обязательно совмещаются элементы обучения и отдыха. Обучение происходит незаметно, ведь при решении поставленных игровых задач можно узнать много нового.

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, даже активно взаимодействовать с семьями воспитанников.

Квест-технология обладает огромным развивающим потенциалом, так как нацелена на развитие индивидуальности ребёнка, его самостоятельности, инициативности, поисковой активности. Это, прежде всего, деятельность ребёнка, в которой он самостоятельно или совместно со взрослым открывает новый практический опыт.

Заключение. Квест — это увлекательная игра, пропитанная духом авантюризма, подходящая для всех возрастных категорий. Такая игра наполняется самым различным содержанием и решает множество задач — от творческих до интеллектуальных. Посредством игр-квестов дети включаются в активную деятельность, полностью погружаясь в происходящие события и получая позитивный настрой. Такая форма работы даёт 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.

Квест-игры одно из интересных средств, направленных на самовоспитание и саморазвитие ребёнка как личности творческой, физически здоровой.

Список цитируемых источников

1. *Близорукова, О. Л.* Квест-игра [Электронный ресурс] / О. Л. Близорукова. — Режим доступа: <https://dohcolonoc.ru/stati/10477-kvest-igra.htm>. — Дата доступа: 21.04.2017.
2. *Мингалева, А. Н.* КВЕСТ-технологии в образовательной деятельности ДОО [Электронный ресурс] / А. Н. Мингалева. — Режим доступа: <https://www.pdou.ru/categories/9/articles/2247>. — Дата доступа: 21.04.2017.
3. *Калиниченко, О. В.* Квест-технологии в ДОУ [Электронный ресурс] / О. В. Калиниченко. — Режим доступа: <http://nsportal.ru/detskiy-sad/raznoe/2017/02/23/kvest-tehnologii-v-dou>. — Дата доступа: 21.04.2017.