

Костенко Елена Пантилеевна
Воспитатель
КГДОУ «Детский сад №249 г.о.Донецк» ДНР

Статья «Квест-игра как инновационная технология в духовно- нравственном воспитании дошкольников»

Квест-технология, отличная возможность для педагога и детей увлекательно и оригинально организовать жизнь в детском саду. Использовать инновационную технологию в нравственном воспитании можно начинать с младшего возраста.

Квест – это командная игра (от английского guest - поиск, приключенческая игра). Выполняя задание сообща, дети учатся договариваться, у детей формируются нравственные качества который опирается на опыт и личные взаимоотношения с окружающими. Коллективная игровая деятельность сплачивает детей, способствует формированию товарищеских отношений между детьми.

Квест- технологии эффективное педагогическое средство, позволяющее комплексно решать разнообразные образовательные и развивающие задачи.

Иными словами, Квест — это цепочка заданий, связанная между собой какой-либо тематикой, общей целью, четкими правилами, обязательно имеет руководителя, и реализуется с целью повышения у детей уровня знаний и умений. Дети сталкиваются с различными проблемами или персонажами, создающими проблемы, придумывают, как с ними справиться и в конце игры подходят к определенному результату. В квест- игре дети учатся взаимодействовать с ровесниками, принимать решения, использовать логику, развивается воображение.

Проводить квест-игры можно как в помещении детского сада, перемещаясь из групповой комнаты в спортзал, на кухню, в медицинский кабинет, в музыкальный зал, так и во время прогулки и экскурсии.

Виды квестов:

- линейные (игра построена по цепочке: разгадав одно задание, участники получают следующее, и так до тех пор, пока не пройдут весь маршрут);
- штурмовые (игроки получают основное задание и перечень точек с подсказками, но при этом самостоятельно выбирают пути решения задач);
- кольцевые (представляют собой тот же «линейный» квест, но замкнутый в круг. Команды стартуют с разных точек, которые будут для них финишными).

Темы квест игры могут быть самыми различными:

- поиск сокровищ (пиратские вечеринки, путешествие на необитаемый остров, в поисках приключений);
- помощь героям или герою (сказки, мультфильма, фильма). Например, «Помогите Дед Морозу найти посох», «Найдите игрушки для ёлочки», «Поможем Винни-Пуху добыть мёд», «Найдём Кая для Герды», «По дорогам Цветочного города с Незнайкой»;
- познавательные (по временам года, изучаем и закрепляем животных, растения, птиц, рыб). Например, «Отправляемся в путешествие к Лесовичку», «Ищем клад в подводном царстве», «В гостях у морского царя»;
- с многообразием опытов и экспериментов «Фокусы от Нептуна»;
- литературные квесты: «В гостях у сказки», «Животные в сказках», «По сказкам Корнея Ивановича Чуковского»;
- физкультурные праздники.

Для составления маршрута игры можно использовать разные варианты:

- «Маршрутный лист» (на нем могут быть просто написаны последовательно станции и где они расположены; а могут быть загадки, ребусы, зашифрованное слово, ответ 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).
- Карта (схематическое изображение маршрута).
- «Волшебный экран» (планшет, экран или ноутбук, где последовательно расположены фотографии тех мест, куда должны последовать участники).

Важно! Целесообразно придерживаться принципа чередования активной деятельности детей с фазами отдыха (пальчиковая и дыхательная гимнастика, музыкальная пауза или упражнение на релаксацию).

В конце всех испытаний участников должна ждать заслуженная награда, приз должен быть рассчитан на всю команду и распределяться так, чтобы никому не было обидно.

Для того, чтобы эффективно организовать детские квесты, следует придерживаться определенных принципов и условий:

- все игры и задания должны быть безопасными;
- дети должны четко представлять цель игры, к которой они стремятся. Задачи, поставленные перед детьми, должны соответствовать возрасту участников;
- задания необходимо продумать таким образом, чтобы они были последовательными, логически взаимосвязанными;
- игра должна быть эмоционально окрашена с помощью декораций, музыкального сопровождения, костюмов, инвентаря;
- роль педагога в игре – направлять детей, наталкивать на правильное решение, но окончательные выводы дети должны делать самостоятельно.

Применение квест-технологии по возрастам.

- Младшим дошкольникам свойственна повышенная возбудимость, что приводит к быстрой утомляемости (быстро переходят от активности к замкнутости). Необходимо подобрать игру с простым сюжетом, где вводится сказочный персонаж без грима и масок. Длительность квест-игры для данного возраста составляет 20-25 минут.
- В среднем возрасте, ребенок достаточно уверенно ориентируется в предметах и событиях окружающего мира, умеет обобщать, может выстраивать ассоциативный ряд по картинкам. Длительность квеста составляет 25-30 минут до активностей с несколькими простыми действиями.
- У старших дошкольников имеются большой запас представлений об окружающем мире. Поэтому тематика квеста достаточно разнообразна, можно включать задания в виде ребусов, кроссвордов, шифровок. Время проведения 35-40 минут. Чем больше маршрутных пунктов, тем интереснее игра.
- Особенно полезны квесты, проводимые на свежем воздухе.

Представлю фрагмент Квест-игры «Сказочная роща» — это линейный квест для старших дошкольников, где команда выполняет задания по карте - маршруту. Перед началом квеста детям предлагается мини-экскурсия в роще, где дети знакомятся со сказочными персонажами, с легендами, традициями и бытом русского народа.

И вот квест начинается.

В березовой роще есть цветные зоны — это деревья украшены росписью. В каждой цветной роще нужно выполнить задание, которое написано на берестяных свитках.

Задания:

- «Назови элементы росписи» (описание: дети находят картинки с элементами росписи и называют).
- «Пройди - не задень паутину» (описание: дети поочередно пролезают через препятствие любым способом).
- «Собери костер» (описание: дети всей командой пробуют собрать костер разными способами- «колодец», «шалаш», «таежный», «звездный»).
- «Назови героев русских народных сказок» (описание: дети по очереди называют героев сказок и названия сказки).
- «Назови чей след» (описание: дети называют картинку со следами и имитируют движения, и находят этого животного в роще).
- «Принеси воды на коромысле» (описание: дети пробуют удержать ведра на коромысле, сначала по одному, а затем соревнуясь).
- «Льдинкобол» (описание: метание прозрачных шариков в ларец). Пройдя весь путь, команда должна найти берестяной короб с сюрпризом (это могут быть сувениры, раскраска, сладости и др.).
- «Волшебный клубок» используется в квесте «Дорога дружбы и добра». Разматывая клубок, дети перемещаются по сказкам и выполняют задание сказочных героев. Например, померить лису и зайца из сказки «Заяшкина избушка»; «Помоги Волку стать добрым» в сказке «Три поросенка» и т. д. Задания квеста побуждают детей делать добро, превращать отрицательных героев сказок в положительные персонажи.

Квест-игры одно из интересных средств, которая обладает огромным развивающим потенциалом; не только создает условия для поддержки и развития детских интересов и способностей, но и нацелена на развитие индивидуальности ребенка, его самостоятельности, инициативности, поисковой активности. Это, прежде всего, деятельность ребенка в которой он самостоятельно или совместно с взрослым открывает новый практический опыт.

Список литературы:

1. Касаткина, Е. И. Игровые технологии в образовательном процессе ДОУ: //Управление ДОУ. - 2012. - №5.
2. Комарова, Т. С., Зацепина, М. Б. Интеграция в системе воспитательно-образовательной работы детского сада: пособие для педагогов, методистов // Т. С. Комарова, М. Б. Зацепина. - Мозаика-Синтез Москва, 2010.
3. Осяк, С. А. Образовательный квест - современная интерактивная технология С.А. Осяк Современные проблемы науки и образования. - 2015. - № 1-2.
4. Ошкина, А. А Квест-игра - культурная практика детей дошкольного возраста: педагогам дошкольных образовательных организаций А. А. Ошкина. – 2018г, 279-282с.
5. Полат, Е. С., Бухаркина, М. Ю., Моисеева, М. В., Петров, А. Е. Новые педагогические и информационные технологии в системе образования. под ред. Е. С. Полат – М.: Издательский центр «Академия», 2001.