

**Образовательный
«квест» - современная
технология.**

В соответствии с законом «Об образовании в Российской Федерации» школьное образование в младших классах стало самостоятельным уровнем общего образования, что значительно повышает предъявляемые к нему требования. Развивающее взаимодействие ребенка с взрослыми и сверстниками является основной дидактической технологией школьного образования. Ребенок-школьник, человек играющий, поэтому и обучение входит в его жизнь через «ворота детской игры».

В квесте (англ. quest, или приключенческая игра) всегда предполагается задание, в котором необходимо что-то разыскать: предмет, подсказку, сообщение, чтобы двигаться дальше. В случае проведения его в школе, дети проходят по заранее разработанному маршруту, разгадывая ребусы, головоломки и другие интеллектуальные загадки, выполняя двигательные или творческо-ориентированные коллективные задания и находя подсказки. При этом основным фоном такой игры является собственно познавательное повествование и исследование мира. Все это характеризует игру-квест как уникальную форму образовательной деятельности, объединяющей в себе различные виды двигательной, познавательно-исследовательской, продуктивной, коммуникативной и музыкально-художественной деятельности.

Цель исследования

Внедрение в практику работы педагогов с детьми младшего школьного возраста квесттехнологий:

- конкретизировать представления педагогов о принципах организации и содержания квест – игры;**
- формировать партнерские навыки, социально-коммуникативные качества во взаимоотношениях - педагог-ребенок;**
- создать условия для самореализации и стимулирования творческого потенциала педагогов.**

План подготовки игры-квест включает в себя следующие обязательные пункты:

- 1. Написание сценария, содержащего информацию познавательного характера;**
- 2. Подготовка «продукта» для поиска (карта сокровищ, клад, берестяная грамота, подсказки и т.д.);**
- 3. Разработка маршрута передвижений:
во-первых, он должен быть непривычным,
но безопасным для детей,
во-вторых, для повышения интереса
детей, способы передвижений могут быть
различными,
в третьих, их должно быть достаточное
количество с посещением малоизученных
«уголков»;**

Материалы и методы

В каких бы условиях не проводился квест, будь то отдельное помещение, здание школы, спортивная площадка, основными задачами его будут:

Способствовать всестороннему развитию детей;

Развитие социально-коммуникативных качеств путем коллективного решения общих задач;

Побуждение к познавательно-исследовательской деятельности благодаря погружению в различные игровые ситуации;

Обеспечение интеграции содержания разных образовательных областей: социально-

коммуникативного, познавательного, речевого, художественно-эстетического и физического

развития; Создание положительного

эмоционального настроения

Выбор сюжета квеста может диктоваться календарной или проектной тематикой, а так же решением конкретной педагогической проблемы (например, расширить знания детей о русских народных сказках). Персонажи и их количество определяются не только сюжетной линией, но и необходимостью перемещения детей несколькими группами одновременно.

При методической разработке заданий необходимо опираться не только на уже имеющиеся знания, умения и навыки детей, но и на зону ближайшего развития ребенка. Благодаря проведению квестов предметно-развивающая среда (ПРС) учреждения всегда мобильна. Изменения в ПРС, согласно заданной тематике, могут быть заранее созданы с помощью детей и их родителей, что в свою очередь способствует поддержанию постоянного интереса к продуктивной деятельности и развитию наблюдательности у детей.

Основа успеха проведения любого квеста зависит от выбранной темы, насколько актуальной и интересной будет она для детей. Обладая даже небольшими знаниями по этой теме, и получив определенную свободу мышления и действий, при минимальном вмешательстве взрослого, дети смогут самостоятельно добиться нужного результата. Роль педагога в данном случае сводится к ненавязчивому направлению детских рассуждений в нужное русло, а не к прямой подсказке! Таким образом, квест-игра стимулирует педагогов к переходу от авторитарного стиля работы с младшими школьниками к партнерским взаимоотношениям.

Результаты

Во время проведения игры-квеста, получив большой эмоциональный заряд, дети становятся более раскрепощенными в общении, повышают познавательно-речевую активность, учатся вместе решать задачи, что приводит к сплочению детского коллектива. Педагоги уходят от классической формы занятий, погружаясь все больше в освоение игровых технологий. Огромным плюсом в проведении такого мероприятия, является совместная работа всех ведущих специалистов учреждения как единой команды (учитель, педагог-организатор, инструктор по физической культуре, психолог, музыкальный руководитель).

Заключение и выводы :

Современные требования, предъявляемые к педагогическому процессу в младшем школьном образовании, предполагают тесную интеграцию всех образовательных областей, широкое разнообразие форм организации детской деятельности, опираясь на постоянное сотрудничество детей и взрослых, как равноправных партнеров. И все это находит широкий отклик в грамотно построенной и проведенной квест-игре.













«Человек тогда в
полном смысле
человек,
если он – человек
играющий, а
значит, творящий,
то есть создающий
в игре свой мир».
Ф. ШИЛЛЕР.