

ОБРАЗОВАНИЕ СЕГОДНЯ: ВЕКТОРЫ РАЗВИТИЯ

Андрианова Альбина Алексеевна,

воспитатель,

МБДОУ «Детский сад № 48 «Ладушки»,

г. Чебоксары, Чувашская Республика

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ СОВРЕМЕННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В ОБРАЗОВАНИИ

*«Игра - путь к познанию мира, в котором они (дети)
живут и который призваны изменить». М. Горький*

Аннотация. Статья посвящена актуальной форме взаимодействия между педагогом и обучающимися – квест-технологии.

Ключевые слова: игра, квест-игра, квест-технология

На современном этапе формирования образовательной системы в Российской Федерации возникают новейшие технологии и формы взаимодействия с воспитанниками. К современным образовательным технологиям можно отнести:

- здоровьесберегающие технологии;
- технологии проектной работы;
- технологии исследовательской работы;
- информационно-коммуникационные технологии;
- личностно-ориентированные технологии;
- игровые технологии.

Хотелось бы остановиться на игровой технологии, так как игра является основным видом деятельности у дошкольников. Из числа обширно применяемых в практике игровых технологий можно отметить квест-технология, которая только лишь начала применяться воспитателями. Не стал исключением и наш детский сад, педагоги которого применяют в своей работе инновацион-

ОБРАЗОВАНИЕ СЕГОДНЯ: ВЕКТОРЫ РАЗВИТИЯ

ные технологии и методы работы. В нашем детском саду квест- игры проводятся с детьми старшего дошкольного возраста, так как у них имеются умения и определенный багаж познаний и умений.

Что же такое квест методика? Квест-это игровая педагогическая методика, которая требует с игроков решения каких-либо интеллектуальных вопросов с целью преодоления преград и перемещения согласно сюжету.

Квест – это командная игра, концепция игры элементарна группа, передвигаясь согласно пунктам, осуществляет разнообразные задачи. Однако секрет такого рода формирования игровой деятельности складывается в том, что, выполнив одно упражнение, ребята приобретают подсказку к осуществлению последующего, что считается успешным средством повышения двигательной активности и мотивационной готовности к постижению и изучению. Такую игру возможно проводить как в помещении, так и на улице. Совместно решая задачи с помощью мозгового штурма ребята сами приобретают информацию. В такой игре педагог считается только лишь проводником и партнёром. Квест-игра дает возможность регулировать проблемы каждой образовательной области и, формирует вспомогательные способности с целью интеграции. Я часто применяю данную форму в проведении занятий, досугов, организации прогулок. Эту форму деятельности можно использовать как в закреплении изученного материала, так и в поиске решений изучения нового. В процессе организации работы согласно квест - технологии реализую следующие задачи:

- образовательная - вовлечение каждого ребенка в активный творческий процесс;
- развивающая - развитие, творческих способностей, интереса, воображения дошкольников, поисковой активности, стремления к новизне;

ОБРАЗОВАНИЕ СЕГОДНЯ: ВЕКТОРЫ РАЗВИТИЯ

- воспитательная - развитие толерантности, индивидуальной ответственности за выполнение работы.

Для того чтобы данные задачи решались благополучно, при разработке квеста, я следую таким принципам

1. Доступность - задания должны соответствовать по возрасту детей.
2. Системность - задания должны быть логически связаны друг с другом.
3. Должна быть эмоционально окрашенность заданий.

4. Разумность по времени. Следует продумать время в осуществление задач, для того чтобы ребята не утомились и до конца мероприятия были заинтересованы.

5. Во время прохождения квеста нужно использовать различные виды детской деятельности

6. Наличие видимого конечного результата и обратной связи.

При подготовке квеста для дошкольников следую 4 ключевым требованиям:

1. Игры должны быть безопасными.
2. Проблемы и задачи должны подходить возрасту детей.
3. Дискуссии и конфликты необходимо разрешать только лишь спокойным путем.

4. В завершении игры участников должен ожидать выигрыш, чтобы при этом никому не было досадно. В случае если игра командная, то и выигрыш должен быть рассчитан на всю команду.

В процессе квест – игры у ребят происходит формирование абсолютно по всем образовательным областям, и реализуются разные виды деятельности: игровая, коммуникативная, познавательно-исследовательская, двигательная, изобразительная, музыкальная, восприятие художественной литературы и фольклора.

ОБРАЗОВАНИЕ СЕГОДНЯ: ВЕКТОРЫ РАЗВИТИЯ

Любой квест потребует кропотливой подготовки педагога. Организация игры осуществляется в 3 этапа:

- Организация условий, оснащения, использованного материала квеста.
- Создание маршрута по карте, сценария квеста.
- Подготовка детишек (предварительная работа по теме).

Основными аспектами свойства квеста выступают его безопасность для участников, уникальность, последовательность, единство, подчинённость установленному сюжету и формирование атмосферы игрового пространства.

Опыт показывает, что дети дошкольного возраста с большим удовольствием принимают участие в квестах. Они получают заряд положительных эмоций от преодоления всех трудностей и главное – ребятам весело, познавательно и запоминается надолго.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Андреева М. В. Технологии веб-квест в формировании коммуникативной и социокультурной компетенции // Информационно-коммуникационные технологии в обучении иностранным языкам. Тезисы докладов I Международной научно-практической конференции. – М., 2004.
2. Осяк, С.А. Образовательный квест - современная интерактивная технология [Текст] / С.А. Осяк [и др.] // Современные проблемы науки и образования. – 2015. – № 1-2.
3. Плеханова квест – современная интерактивная технология // Современные проблемы науки и образования. – 2015. – № 1-2.
4. Федеральный закон РФ "Об образовании в Российской Федерации", N 273-ФЗ от 01.01.2001