**Квест как образовательная технология**

     Насыщенная информационная среда окружает современного ребенка с самого его рождения. Все большее место в его жизни занимают компьютер, игровые приставки, электронные игрушки. Современных детей все сложнее чем-либо удивить. Это, безусловно, накладывает определенный отпечаток на развитие личности ребенка и на формирование его психики. Педагог, учитывая возрастающую конкуренцию со стороны машин, вынужден идти в ногу со временем и применять в своей работе современные средства обучения и развития, новые педагогические методики и технологии, оригинальные формы проведения образовательной деятельности. Одной из новых форм в практике дошкольного образования можно считать Квест - игру.   
    В свете последних тенденций, когда вступил в силу Федеральный государственный образовательный стандарт дошкольного образования, базирующийся на основополагающих принципах: поддержка разнообразия детства; сохранение уникальности и самоценности детства, как важного этапа в общем развитии человека; реализация программ дошкольного образования в специфических для дошкольников форме - в игре, познавательной и исследовательской деятельности, творческой активности -образовательная деятельность в формате Квеста замечательно вписывается в  эту концепцию, становится отличной возможностью для педагога, детей и родителей увлекательно и оригинально организовать жизнь в детском саду.   
   Квест, с его почти безграничными возможностями, оказывает неоценимую помощь педагогу, предоставляя возможность разнообразить образовательный процесс, сделать его необычным, запоминающимся, увлекательным, веселым, игровым для всех участников образовательных отношений.  
  
     По версии энциклопедии wikipedia.org **понятие quest (квест)** имеет несколько значений. Приведем примеры некоторых из них:  
• Приключенческая игра (quest — поиски), требующих от игрока решения умственных задач для продвижения по сюжету. Сюжет игры может быть предопределённым или же давать множество исходов, выбор которых зависит от действий игрока.  
• Quest — поиск, предмет поисков, поиск приключений, исполнение рыцарского обета. В мифологии и литературе понятие «квест» изначально обозначало один из способов построения сюжета — путешествие персонажей к определенной цели через преодоление трудностей  
• Квест — компьютерная игра-повествование, в которой герой продвигается по сюжету и взаимодействует с миром посредством применения предметов, общения с другими персонажами и решения логических задач;  
• Квест — задание, которое требуется выполнить персонажу (или персонажам) для достижений игровой цели. После выполнения получаете бонусы. Чаще всего квесты представляют собой задание пойти куда-то в определенное место (не всегда указанное) и выполнить очередное задание  
• Квест — интеллектуально-экстремальный вид игр на улицах города и за его пределами  
• Веб-квест (Web-Quest – в переводе с английского языка quest – это поиск, web – паутина, сеть. Дословный перевод: веб-квест = интернет-поиск) – это самостоятельная поисковая деятельность на просторах сети Интернет по одной или нескольким ветвям заранее заготовленного маршрута к определенной цели, поставленной в начале маршрута, в ходе которой приходится получать и анализировать встречающуюся информацию для того, чтобы перейти к следующему этапу на пути к цели.  
• Образовательный веб-квест – это сайт в сети Интернет, который содержит проблемное задание для учащихся с элементами ролевой игры. Для выполнения задания используются как библиотечный фонд, так и информационные ресурсы сети Интернет.  
**Квест** - это форма взаимодействия педагога и детей, которая способствует формированию умений решать определенные задачи на основе выбора вариантов, через реализацию определенного сюжета.

    Данный вид деятельности был разработан в 1995 году в государственном университете Сан-Диего (США) исследователями Берни Додж и Томом Марч. 

    Технология может использоваться в работе с детьми старшего дошкольного возраста. В ее основе лежит деятельность по формированию информационных и коммуникативных компетентностей дошкольников.  
     Любая образовательная технология предполагает в качестве результата усвоение воспитанниками определённого комплекса знаний, умений, навыков. Сокол И.Н. рассматривает Квест как технологию, которая имеет четко поставленную задачу, игровой замысел, обязательно имеет руководителя (наставника), четкие правила, и реализуется с целью повышения у детей уровня знаний и умений. При применении технологии Квест дети эмоционально проживают все стадии заинтересованности: от внимания до удовлетворения, знакомятся с материалом в нетрадиционной форме, который позволяет им исследовать, обсуждать и осознанно строить новые концепции и отношения в контексте проблем реального мира, создавая проекты, имеющие практическую значимость. Квест совмещает в себе элементы мозгового штурма, тренинга, командной игры.

**Квест** – это своего рода игровой проект-путешествие, который дети реализуют, действуя единой командой. Квест может быть, как краткосрочным, в рамках одного занятия, так и долгосрочным, занимающие неделю, месяц, квартал.

**Квест** предполагает выполнение детьми проблемных заданий c элементами ролевой игры. Образовательный квест предполагает самостоятельный поиск участниками решения возникающих проблем, нацеливает их на поиск новых, творческих решений. Важно также обладать умением работать в коллективе, команде, видеть конечный результат работы команды.  
Квест направлен на совершенствование у педагогов навыков аналитического и творческого мышления; педагог, создающий проект в рамках квеста, повышает уровень методической, информационной и коммуникационной компетенции, ему предоставляется возможность проявить свои творческие и конструктивные способности, совершенствовать навыки владения различными информационными компьютерными программами.  
**Квест - технология имеет ряд особенностей:**- образовательная задача осуществляется через игровую деятельность и носит поисковый характер;   
- самовыражению ребенка способствует внедрение технических средств обучения (совместный поиск с родителями и сверстниками информации в сети Интернет по ссылкам, данным в задании, что дает родителю уверенность в качестве  и правдивости информации);   
- целенаправленно мотивируется эмоциональная и интеллектуальная активность ребенка;       
- образовательная деятельность может быть организована в форме обучающей игры, творческой, познавательной и поисковой деятельности детей совместно с родителями;   
- может быть как индивидуальной, так и коллективной.   
      Проанализировав разработанную Сокол И.Н. обобщенную классификацию, и адаптировав ее к реалиям современного дошкольного образовательного учреждения, можно сделать вывод, что возможность реализации образовательных задач в формате Квеста вполне реальна в условиях дошкольного образовательного учреждения с детьми старшего дошкольного возраста.

**В квестах можно выделить такие виды:**- линейные, когда задачи решаются по цепочке, одна за другой;  
- штурмовые, когда участники получают задачу, подсказки для её решения, но пути решения выбирают сами;  
- кольцевые, когда это тот же линейный квест, но заключённый в круг. В этом случае команды участников стартуют с разных точек, и каждая идет по своему пути к финишу.  
**По типу образовательных задач** (классификация Б.Доджа и Т.Марча).  
Квесты могут иметь следующие формы:  
- создание презентации, плаката, рассказа по заданной теме;  
- планирование и проектирование – разработка плана или проекта на основе заданных условий;  
- трансформация информации, полученной из разных источников (создание книги кулинарных рецептов, выставки, и т.д.);  
- творческая работа в определенном жанре – создание пьесы, стихов, песни, рисунка, коллажа;  
- поиск и систематизация информации;  
- детектив, головоломка, таинственная история, выводы на основе противоречивых фактов  
  
**Структура Образовательного квеста:  
Вариант   
Пролог.** Здесь происходит знакомство с сюжетом, и распределение ролей.  
**Экспозиция.** Это прохождение этапов, выполнение действий, решение возникающих задач.  
**Эпилог.** На этом этапе подводятся итоги и награждение победителей.  
  
**2.  Вариант**

**Введение** - ясное вступление, где четко описаны главные роли участников и сценарий Квеста, предварительный план работы, обзор всего Квеста.  
**Задание**, которое понятно, интересно и выполнимо детьми самостоятельно и совместно с родителями. Четко определен итоговый результат самостоятельной работы (задана серия вопросов, на которые нужно найти ответы; проговорена проблема, которую нужно решить; определена позиция, которая должна быть защищена; указана другая деятельность, которая направлена на переработку и представление результатов, исходя из собранной информации).  
**Ресурсы**- список информационных ресурсов (в электронном виде - на компакт-дисках, видео и аудио-носителях, в бумажном виде, ссылки на ресурсы в Интернет, адреса сайтов по теме), необходимых для выполнения задания.  
**Процесс работы** - описание процедуры работы, которую необходимо выполнить каждому участнику Квеста при самостоятельном выполнении задания (этапы).

**Оценка** - описание критериев и параметров оценки выполнения заданий Квеста. Критерии оценки зависят от типа образовательных задач, которые решаются в Квесте.  
**Заключение** - раздел, где суммируется опыт, который будет получен участниками при выполнении работы над Квестом.  
  
**Виды заданий для веб-квестов**.  
**Пересказ** – демонстрация понимания темы на основе представления материалов из разных источников в новом формате: создание презентации, плаката, рассказа.  
**Планирование и проектирование** – разработка плана или проекта на основе заданных условий.  
**Самопознание**– любые аспекты исследования личности.  
**Компиляция**– трансформация формата информации, полученной из разных источников: создание книги кулинарных рецептов, виртуальной выставки, капсулы времени, капсулы культуры.  
**Творческое задание** – творческая работа в определенном жанре - создание пьесы, стихотворения, песни, видеоролика.  
**Аналитическая задача** – поиск и систематизация информации.  
**Детектив, головоломка**, таинственная история – выводы на основе противоречивых фактов.  
**Достижение консенсуса** – выработка решения по острой проблеме.  
**Оценка** – обоснование определенной точки зрения.  
**Журналистское расследование** – объективное изложение информации (разделение мнений и фактов).  
**Убеждение**– склонение на свою сторону оппонентов или нейтрально настроенных лиц.  
**Научные исследования** – изучение различных явлений, открытий, фактов на основе уникальных источников.

     Проводиться квесты могут в самых разных местах: в замкнутом помещении - в группе, в зале, в музее, квесты на природе – на участке, на экскурсии. Среди них особенно интересен геокэшинг – квест на открытой местности с поиском клада, тайника и с элементами ориентирования на местности.  
    Сущность детского квеста Детские игры-квесты — эта такая форма проведения развлекательных мероприятий, которая представляет собой комплекс проблемных задач, поставленных с определенной целью. Такой праздник напоминает театрализацию: составляется «приключенческий» сюжет с участием популярных среди детей сказочных или мультипликационных героев. Продумываются декорации и материалы для заданий. Нередко квесты для детей проводятся на свежем воздухе. Дошкольники принимают активное участие в процессе игры, они становятся «искателями», героями сказочных сюжетов.  
    **Рассмотрим эти позиции на примере квест – игры «Форт Баярд».**   
    В процессе поиска «сокровищ» дети самостоятельно преодолевают препятствия для достижения поставленной цели, где закрепляются навыки основных видов движений (в метании, прыжках, лазании, беге, гибкости и ловкости и т.д.), воспитываются командный дух, честность, упорство, дружеское отношение друг к другу, т.к. только команда, которая выполнила правильно задание может продолжить путь дальше.  
    Квест – игра начинается в группе, где перед детьми ставится цель - получить сокровища форта Баярд. Первые задания всегда интеллектуального направления кроссворды, головоломки, складывание пазлов.  
    При решении интеллектуальных заданий у детей появляется желание решать задачи в игре осмысливая их и находить нестандартное решение. Далее дети, правильно сложив фото - пазлы, получают подсказку и видят, куда направится их команда. Одним из направлений всегда является спортивная площадка (спортивный зал или бассейн), где дети выполняют задания в виде спортивных эстафет, с игровым содержанием: доплыть до подсказки по «Океану», забраться на «мачту корабля», побывать в гостях у «Мудреца» и решить задачу подсказку и т.д. за что получают поощрительные жетоны. При выполнении физических упражнений дети стремятся к поиску оптимального (осмысленного) отношения к этой задачи (например: отгадав загадку, нужно пролезть через «паутину» и снять с нее правильную отгадку, загаданную старцем Фуро).  
    Один из этапов может быть музыкальный зал, где дети могут выполнить задания с музыкальным сопровождением и использованием интерактивной доски; преодолеть страх и «вытащить из-под покрывала записку, которая находится в одной емкости с разными насекомыми и гадами).   
    Заканчивается квест – игра решением всех задач, поставленных перед игроками.  
      В дошкольном учреждении Квест можно активно использовать для совместного образования взрослых и детей, мотивации на создание тандема взрослый-ребенок. Как пример можно привести Квест к проекту «Куколка любимая моя», где дети с родителями каждый день отправляются в путешествие от одной станции до другой и выполняют различные несложные задания: пазл «Одень куклу», открытка «День рождения любимой куклы», песенки для любимой куклы и многое, что могут реализовать  заинтересованные дети и родители.  
    Таким образом, при использовании современных способов передачи и обработки информации, индивидуальной работе с родителями и детьми, учитывая их  особенности, становится возможным организовать работу с родителями на новом уровне, с учетом требований современного общества.

**При работе над Квестом у воспитанников развивается ряд компетентностей:**- самообучение и самоорганизация;

- работа в команде (планирование, распределение функций, взаимопомощь, взаимоконтроль);  
- умение находить несколько способов решения проблемной ситуации, определять наиболее рациональный вариант, обосновывать свой выбор;  
- навык публичных выступлений (обязательно проведение презентаций проектов).

- формирование потребности добывать знания, выстраивать работу по алгоритму;

- приобретает навыки, используя различные виды деятельности, такие как поиск и систематизация информации по теме, проведение исследования в образовательной среде, формулирование выявленной закономерности в виде гипотезы, её доказательство и представление результатов работы;  
- делает собственный выбор роли, ресурсов;  
- пользуется разнообразными информационными источниками: материалами хрестоматий, пособий,  ресурсами, размещенными в Интернете.  
    Квест-игры одно из интересных средств, направленных на самовоспитание и саморазвитие ребёнка как личности творческой, физически здоровой, с активной познавательной позицией. Что и является основным требованием ФГОС ДО.