|  |  |
| --- | --- |
|  **«Использование квест-игры в работе по экологическому** **воспитанию дошкольников»** |  |

Автор: Голубева Ирина Владимировна,

Организация: ГБДОУ д/ с №91Фрунзенского района г. Санкт-Петербурга

Населенный пункт: Санкт-Петербург

Дошкольное детство – начальный этап формирования личности человека, его ценностной ориентации в окружающем мире. В этот период закладывается позитивное отношение к природе, к «рукотворному миру», к себе и к окружающим людям. Поэтому экологическое образование выступает как сложный педагогический процесс.

Знание основ экологии – это важнейший компонент экологической культуры, развиваемый у дошкольников. При работе появляется следующая проблема: какие педагогические технологии экологического образования у детей старшего дошкольного возраста будут способствовать осознанно – правильному отношению к природе.

Одной из технологий является игровая технология. Строится как целостное экологическое образование, охватывающее определённую часть учебного процесса и объединённое общим содержанием, сюжетом, персонажем. В неё включаются последовательно:

* Игры и упражнения, формирующие умение выделять основные, характерные признаки предметов, сравнивать, сопоставлять их;
* Группы игр на обобщение экологических терминов;
* Группы игр, в процессе которых у дошкольников развивается умение отличать реальные явления от нереальных;
* Группы игр, воспитывающих умение владеть собой, быстроту реакции на слово, фонематический слух, смекалку и др.
* Составление игровых технологий из отдельных игр и элементов – забота каждого воспитателя. Обучение в форме игры может и должно быть интересным, занимательным.

**Одной из таких форм является квест.**

**Что же такое «квест»? Откуда он пришел к нам?**

Прародителями «реальных» квестов являются компьютерные игры, в которых игрокам приходилось решать головоломки, преодолевать препятствия, чтобы их компьютерный герой дошел до конца игры. Только все эти задания выполнялись в виртуальном мире. В отличие от компьютерных квестов,  квесты в «реальности» еще только развиваются, и их история не насчитывает и 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 (2013г.). Как видим, это достаточно новое, молодое нововведение, но, несмотря на это, оно уверенно набирает обороты и становится популярным и востребованным направлением.

**Квест (англ. *quest*)** – **поиск, приключение 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 обследование мира, а ключевую роль в игровом процессе играют решение головоломок и задач, требующих от игрока умственных усилий. Такую игру можно проводить как в помещении, или группе помещений (перемещаясь из группы в музыкальный или спортивный зал, бассейн и в другие помещения детского сада), так и на улице. **Квест – это командная игра.**

**Идея игры** проста – команды, перемещаясь по точкам, выполняют различные задания. Но изюминка такой организации игровой деятельности состоит в том, что, выполнив одно задание, дети получают подсказку к выполнению следующего, что является эффективным средством повышения двигательной активности и мотивационной готовности к познанию и исследованию.

В образовательном процессе **квест - это специально организованный вид** исследовательской деятельности, где обучающиеся осуществляют поиск информации по указанным адресам, включающий и поиск этих адресов или иных объектов, людей, заданий. Это - своего рода проблема, которая ставится перед участниками, где они должны реализовать определенные задачи. Задачи могут быть самые разные по своему содержанию и наполнению:

-творческие,

-активные,

-интеллектуальные,

для решения образовательных задач используются ресурсы какой-либо территории или информационные ресурсы.

С помощью квест-игр дети полностью погружаются в происходящее, получают заряд положительных эмоций и активно включаются в деятельность.

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, т.к. 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 тоже 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 ее проведения.

При подготовке и организации образовательных квестов необходимо определить цели и задачи, которые ставит перед собой организатор, учитывая ту категорию участников (дети, родители), то пространство, где будет проходить игра и написать сценарий. Самое главное и, наверное, самое трудное, это заинтересовать участников.  Детей заинтриговать значительно легче, чем взрослых (родителей, педагогов), поэтому очень важно продумать этот момент, чтобы родители стали нашими партнерами и активными участниками.

При планировании и подготовки квеста немаловажную роль играет сам сюжет, и то образовательное пространство, где будет проходить игра. Будет ли это закрытое пространство или более широкое поле деятельности, сколько будет участников и организаторов, откуда будут стартовать участники, будут двигаться в определенной последовательности или самостоятельно выбирать маршрут.

В зависимости от этого **квесты можно условно разделить на три группы:**

* **линейные,**
* **штурмовые,**
* **кольцевые.**

В детском саду квесты можно проводить 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.  Для составления маршрута 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 или ноутбук, где последовательно расположены фотографии тех мест, куда должны последовать участники.

* **«Выполненное задание»**

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 определенной территории) и т.п.

**Линейные квесты.**

Чаще всего используются в  работе с детьми линейные квесты, где участники идут от одной точки по определенному маршруту и встречаются в другой точке, на конечной станции.

**Штурмовые.**

Штурмовые квесты хорошо проходят  в младшем возрасте, т.к. могут проводиться как в закрытом помещении, в группе, так и охватывать разное пространство. Особенностью таких квестов является то, что дети могут проявлять свое творчество и выбирать способ выполнения заданий. Для малышей это могут быть элементарные задания такие как: найди спрятанные игрушки в группе; найди геометрические фигуры, которые спрятались в группе (их заранее надо повесит в разных участках группового помещения), из которых потом можно сделать аппликацию и т. д.

**Кольцевые.**

Кольцевые квесты очень похожи на линейные, только они начинаются и заканчиваются в одной и той же точке.А вот прохождение станций (не как в линейном), может идти в разном порядке, а только в определенной последовательности.

 Квесты помогают активизировать и детей, и родителей, и педагогов. Это игра, в которой задействуется одновременно и интеллект участников, их физические способности, воображение и творчество. Здесь необходимо проявить и смекалку, и наблюдательность, и находчивость, и сообразительность, эта тренировка памяти и внимания, это развитие аналитических способностей и коммуникативных качеств. Участники учатся договариваться друг с другом, распределять обязанности, действовать вместе, переживать друг за друга, помогать. Все это способствует сплочению не только детского коллектива, но и родительского сообщества, а также улучшает детско-родительские отношения.  А еще немаловажным является то, что родители становятся активными участниками образовательного процесса в ДОУ, укрепляются и формируются доверительные взаимоотношения детский сад-семья.

**Список литературы:**

1. Осяк С.А., Султанбекова С.С., Захарова Т.В., Яковлева Е.Н., Лобанова О.Б., Плеханова Е.М. Образовательный квест – современная интерактивная технология // Современные проблемы науки и образования. – 2015. – № 1-2.

2. Полат Е.С., Бухаркина М.Ю., Моисеева М.В., Петров А.Е. Новые педагогические и информационные технологии в системе образования / Учеб.пособие для студ. пед. вузов и системы повыш. квалиф. пед. кадров / под ред. Е. С. Полат – М.: Издательский центр «Академия», 2001.