

Квест – технология в художественно-эстетическом развитии детей дошкольного возраста

*Сапогова Ирина Сергеевна,
музыкальный руководитель
Миронова Екатерина Сергеевна,
воспитатель
Шишкова Юлия Сергеевна,
воспитатель
МБДОУ «ДСОВ № 41»,
город Братск
iris252525@mail.ru*

Федеральный государственный образовательный стандарт дошкольного образования ставит перед педагогами следующие задачи для художественно-эстетического развития личности ребёнка:

- развивать предпосылки ценностно-смыслового восприятия и понимания произведений искусства, мира природы;
- формировать эстетическое отношение к окружающему миру;
- стимулировать сопереживание персонажам художественных произведений;
- развивать самостоятельную творческую деятельность детей.

На сегодняшний день дошкольное образование должно создавать условия для развития ребенка с применением наиболее эффективных методик и образовательных технологий.

Одна из таких технологий – игра в квест. Эта технология позволяет педагогу создать условия, позволяющие развивать все виды детского творчества. Форма образовательного мероприятия в виде квестов нестандартная, интересная и интересная для ребят.

Квест – это игра, которая требует от участников решения различных задач для преодоления трудностей и достижения определённого результата. Целью квестов является применение полученных ранее знаний и опыта в исследовании чего-то нового. Во время квеста с дошкольниками происходит следующее:

- 1) развиваются творческие способности, воображение, поисковая активность;
- 2) формируются навыки исследовательской деятельности;
- 3) воспитывается чувство ответственности за выполнение работы.

Для решения данных задач при разработке квестов необходимо руководствоваться следующими принципами:

- 1) доступность заданий;
- 2) системность;
- 3) эмоциональная окрашенность заданий;
- 4) разумность по времени (рассчитать время так, чтобы ребёнок сохранил интерес до конца игры);

5) использование различных видов детской активности в процессе квеста.

Для подготовки квест-игр для дошкольников также следует учитывать несколько моментов:

- 1) Игра должна быть безопасной.
- 2) Вопросы и задачи должны отвечать возрасту.
- 3) Споры нужно решать мирно.

Необходимо отметить, что квест-игра должна иметь свое определённое место в режиме дня и в педагогическом процессе в целом.

Все более популярными становятся игровые квесты.

Нас заинтересовала данная технология, когда наше дошкольное учреждение перешло на ООП «Тропинки», так как в ней широко она используется. Нам показалась она интересной и занимательной, и мы решили её попробовать реализовать.

Вначале, мы столкнулись с некоторыми трудностями. Одной из них была организация: как сделать так, чтобы дети и воспитатели не запутались, ведь для всех участников образовательного процесса это было в новинку. Но результат превзошёл все наши ожидания. Дети не только закрепили уже полученные знания, но и приобрели новые по заданной теме. Квест стал ведущей формой для проведения праздников не только с детьми, но и с родителями.

В нашей работе мы проводим квесты в качестве итогового мероприятия по теме недели. В начале недели ребятам предлагаются тема или сюжетный вопрос: «Откуда музыка пришла?» или «Где сказки живут?». На протяжении всей недели дети пытаются найти несколько способов решения данной задачи, объединяя все образовательные области. Им предлагается продемонстрировать свою креативность в лепке, рисовании, конструктивном моделировании, познавательной, музыкальной и художественной деятельности. Этот познавательный путь заканчивается тем, что ребята находят сюрприз.

Для того чтобы всё получилось, как было задумано, от педагогов так же требуется вовлеченность в процесс. В квест играх участвует весь детский сад, все педагоги вовлечены в игру и это помогает детям достигать высоких результатов.

После мероприятия дети вместе собираются на рефлексивный круг, на котором рассказывают, где находились, как выполняли задания, какие задачи решали, что получилось в итоге. Воспитатель дает возможность рассказать всем детям поочередно о своей работе, с радостью поделиться своими впечатлениями и эмоциями.

В заключении необходимо отметить, что квест-технология – это форма организации образовательной деятельности, которая соответствует принципам и задачам ФГОС ДО. Ведь используя её, мы создаем условия для позитивной социализации воспитанников, их личностного развития. Она способствует развитию инициативы, самостоятельности и творческих способностей на основе сотрудничества со взрослыми и сверстниками. Методика

формирует у дошкольников умения принимать нестандартные способы решения поставленных задач. Все это немаловажно для успешного обучения в школе.

Литература

1. Гавришова Е.В., Миленко В.М. Квест – приключенческая игра для детей // Справочник старшего воспитателя дошкольного учреждения. – 2015 - №10. [3] Сокол И.Н. Классификация квестов / И.Н. Сокол // Молодой ученый. – 2014. – №6(9). – С. 138–140 [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://molodyvcheny.in.ua/files/journal/2014/6/89.pdf>.

2. Гришаева Н.П. Современные технологии эффективной социализации ребенка в дошкольной образовательной организации: методическое пособие / Н.П. Гришаева. – М.: Вентана-Граф, 2016. – 184 с.

3. Лечкина Т.О. Технология «квест-проект» как инновационная форма воспитания // Наука и образование: новое время. 2015. – 1 (6). – С. 12-14.

4. Основная образовательная программа дошкольного образования Тропинки / под ред. В.Т. Кудрявцева. - М.: Вентана-Граф, 2016. – 592 с.