

## **Выступление на методическом объединении воспитателей ДОУ «История возникновения квест - технологии»**

*подготовила Бабкина Е.А.,  
воспитатель МБДОУ «Детский сад №298»*

Квест -это форма взаимодействия педагога и детей, которая способствует формированию умений решать определенные задачи на основе выбора вариантов, через реализацию определенного сюжета. Квест игра предполагает интеграцию различных видов детской деятельности, что является одним из требований ФГОС ДО к структуре образовательной программы ДО и её объёму.

Можно считать, что первые квесты появились еще в эпоху древних цивилизация и сопровождают человечество всю его историю. Ведь, квест - это головоломка, а головоломки людям приходилось разгадывать во все времена. В разное время люди пытались отыскать клад, зарытый пиратами и оставившими зашифрованную карту или, верили, что можно найти сказочное дерево или какой-либо предмет, которые могут принести счастье и т.п.

До определенного времени квесты и педагогика существовали параллельно и не были связаны между собой. Революция в этом вопросе произошла благодаря компьютерным технологиям. Все начиналось с квестов, в которых главный герой должен был решить определенную задачу. Для достижения цели герою необходимо было выполнить ряд второстепенных заданий, а выполнение этих задач было в свою очередь сопряжено с рядом следующих действий и т.д.

Впервые термин «квест» в качестве образовательной технологии был предложен летом 1995 года Берни Доджем, профессором образовательных технологий Университета Сан-Диего.

Ученый разрабатывал инновационные приложения для интеграции в учебный процесс при преподавании различных учебных предметов на разных уровнях обучения. Квестом он назвал сайт, содержащий проблемное задание и предполагающий самостоятельный поиск информации в сети Интернет.

Попытки расширить и дополнить определение Берни Доджа были предприняты Томасом Марчем, который значительно детализировал понятие и представил ряд теоретических формулировок, помогающих глубже проникнуть в суть технологии квеста.

Квест, по мнению Т. Марча, - это построенная по типу опор учебная структура, использующая ссылки на существенно важные ресурсы и аутентичную задачу с тем, чтобы мотивировать учащихся к исследованию какой-либо проблемы с неоднозначным решением, развивая тем самым их умение работать как индивидуально, так и в группе в ведении поиска информации и ее преобразовании в более сложное знание.

Во многом опираясь на труды Л. С. Выготского Т. Марч утверждал, что этот вид поисковой деятельности нуждается в «опорах», которые должен предоставить педагог. Опоры - это помощь воспитанникам работать вне зоны их реальных умений. Примерами опор могут быть такие виды деятельности,

которые помогают воспитанникам правильно строить план исследования, вовлекают их в решение проблемы, направляют внимание на самые существенные аспекты изучения.

Согласно критериям оценки качества квеста, разработанным Т. Марчем, хороший образовательный квест должен иметь интригующее введение, четко сформулированное задание, которое провоцирует мышление высшего порядка, распределение ролей, которое обеспечивает разные углы зрения на проблему.

По мнению многих ученых, таких как, Быховский Я. С., Бовтенко М. А., Сысоев П. В., Б. Додж, Т. Марч в основе квест технологий лежит деятельность по формированию информационных и коммуникативных компетентностей дошкольников. При применении квест-технологии дети проходят полный цикл мотивации: от внимания до удовлетворения, знакомятся с аутентичным материалом, который позволяет им исследовать, обсуждать и осознанно строить новые концепции и отношения в контексте проблем реального мира, создавая проекты, имеющие практическую значимость. Квест, как недавно определившаяся педагогическая технология, совмещает в себе элементы мозгового штурма, тренинга, игры, и соответственно, решает ряд задач, возложенных на вышеперечисленные технологии.

В работах отечественных ученых не было единого взгляда на сущность квеста, что и не удивительно, поскольку, на тот момент она, являясь сравнительно новой технологией в педагогике. Проблемой квестов в нашей стране занимались Андреева М. В., Быховский Я. С., Николаева Н. В. и другие.

Если говорить о квесте, как о форме организации образовательного процесса в детском саду, то это игра, чаще всего командная, включающая различные задания соревновательного характера и имеющая определенный сюжет. Детские квесты отличаются наличием заданий, затрагивающих самые разные области знаний и умений.

Таким образом, квест - это форма взаимодействия педагога и детей, которая способствует формированию умений решать определенные задачи на основе компетентного выбора альтернативных вариантов через реализацию определенного сюжета. В настоящее время квест-технология востребована и актуальна.

На территории России первый квест был оборудован сравнительно недавно – в 2013 году. Его первооткрывателем стал московский бизнесмен Сергей Кузнецов, основатель известной компании «Клаустрофобия». Эскейп-комната была оформлена в стиле психиатрической больницы и обошлась в 1,2 млн. руб. С ростом инвестирования локации подвергались ремонту. Как признаются разработчики, их первые квесты были самыми лучшими. Несмотря на то, что проект рассматривался, как кратковременное развлечение, игры имели сильную сюжетную линию с завязкой и кульминаций. Партнеры рассчитывали, что вложения окупятся лишь через год-полтора, но деньги вернулись уже через два месяца. Отбоя от желающих

найти выход из закрытой комнаты не было, несмотря на то, что организаторы не вкладывались в рекламу.

Идея квестов совсем не новая – в советское время были зарницы, ориентирование на местности – это тоже квесты, потом были ролевые игры – это тоже квесты. Компьютерные ходилки – это тоже квесты. Сейчас много таких игр разнообразных: и городское ориентирование, и «Бегущий город», и квесты в комнатах туда же. Закрытые комнаты пока необычны для людей, настораживают, интересуют.

Думаю, что их появление – это определенный виток развития технологий. Люди в них играют разные, кому-то важна интеллектуальная составляющая, кому-то просто надо отыграть свой страх. Например, клаустрофобию, страх смерти, зомби, страшилки и тому подобное. Другие формы – это просмотр страшных фильмов, игры компьютерные.

В принципе, хорошо, что квесты более коммуникативные: если люди встанут из-за стола с компьютером и пойдут в них играть, вроде бы, это прогресс. Но, не такой, как хотелось бы. Потому что страхи лучше прорабатывать, а не отыгрывать. Интеллектуальные и спортивные квесты, конечно, полезнее, чем страшилки.

В настоящее время существует множество квестов, в каждом городе можно найти и пройти квесты по интересам.