**“Новые векторы развития образования”**

**Ревина Валентина Викторовна,**

**Фролова Юлия Сергеевна,**

**воспитатели**

**МДОУ ВМР “Детский сад №2 ”Росинка”**

**г.Вольск Саратовская область**

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 - технологию, которая только лишь начала применяться воспитателями. Не стал исключением и наш детский сад, педагоги которого применяют в своей работе инновационные технологии и методы работы.

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 деятельности в том, что выполнив одно упражнение, ребята

преобретают 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. В такой игре педагог считается только лишь проводником и партнером. 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 задачи:

-образовательная - вовлечь каждого ребенка в активный творческий процесс;

- развивающая - развитие творческих способностей, интереса, воображения дошкольников, поисковой активности, стремления к новизне;

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

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

1.Доступность - задания должны соответствовать возрасту детей.

2.Системность - задания должны быть логически связаны друг с другом.

3.Должна быть эмоционально окрашенность заданий.

4.Разумность по времени., чтобы ребята не утомились и до конца мероприятия были заинтересованы.

5.Нужно использовать различные виды 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 спокойным путем.

4. В завершении игры участников должен ожидать выигрышь.

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.

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, подчиненность 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. Осяк С.А. Образовательный квест - современная интерактивная технология -2015 г. №1-2
2. Плеханова В.Ю. Современные проблемы науки и образования -2015 г. №1-2