

Образовательный квест – современная интерактивная технология в экологическом воспитании детей с ОВЗ

Воспитатель первой квалификационной категории
Марина Витальевна Антонова

Уважаемые коллеги!

В настоящее время проблема формирования экологической культуры подрастающего поколения является одной из приоритетных педагогических проблем. Позиция бережного отношения к природе сегодня – фундамент для жизни на Земле завтра!

Квест – это совершенно новая форма как обучающих, так и развлекательных программ, которая позволяет ребятам полностью погрузиться в происходящее, ведь что может быть увлекательнее хорошей игры?

Помните нашу старую игру «Казачьи разбойники»? Не по таким ли принципам развращивалась любимая старшим поколением игра? А поиски кладов в играх в пиратов? Все народные сказки написаны по принципам линейного квеста: не выполнит Иванушка трёх условий – не найдет Василису... Согласны со мной?

Мне думается – вопрос риторический, не требующий ответа. Но не буду ни на чём настаивать, это в данном случае, не принципиально. Важно, что мы, опираясь на вышеизложенное, можем успешнее обучать наших детей, применяя новые-старые технологии!

Все, кто изучал английский язык, помнят слово «question», что значит «вопрос», а «quest» — это поиск, разыскиваемый предмет.

Технология квеста разработана профессором Университета Сан-Диего (США) Доджем Берни в 1995 году как способ организации поисковой деятельности в учебном процессе.

Во всём мире наблюдаются множество проблем с экологией, поэтому понимать важность происходящего, понимать к чему смогут привести результаты деятельности человечества в природе, важно с самого раннего детства.

Перед нами, педагогами, встает вопрос отбора эффективных средств экологического воспитания детей с ОВЗ: «экологическая тропа», вернисажи рисунков и конкурсы поделок, экскурсии, наблюдения, опытно-экспериментальная деятельность и т.д.

А возможно создать систему квест-игр, в которой все стороны окажутся в гуще «экологических приключенческих действий» и любой ребенок, будет понимать, что собственно от него, от его знаний, умений зависит результат команды!

Квест-игра – это передовая форма организации образовательной деятельности, содействующая формированию деятельной позиции ребёнка в ходе решения игровых поисковых задач.

Квест-игра в становлении экологического мировоззрения у детей с ОВЗ играет большую роль.

Возможно ли использование квест-игры в работе с детьми ОВЗ? Безусловно, да!

Квест – это игра-приключение, в которой участники должны решать определённые задачи для продвижения по увлекательному сюжету, основанному на поиске чего-то, когда на пути игроков возникают неизбежные проблемы разного

характера, без разрешения которых невозможно достичь привлекательной цели и получить награду.

Дети проходят по заранее разработанному маршруту, разгадывая ребусы, головоломки и другие интеллектуальные загадки, выполняя двигательные или творческо-ориентированные коллективные задания и находя подсказки. При этом основным фоном такой игры является собственно познавательное повествование и обследование мира.

И ещё в квестах есть, на наш взгляд, очень важное свойство – они обеспечивают нашим исследователям релаксацию, снимают нервную нагрузку, способствуют переключению внимания и помогают решать конфликты.

Проводим мы квесты в самых разных местах: в замкнутом помещении - в группе, в зале, 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.

Идея игры проста – команда, 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.

Применяя квесты в практике своей работы, мы определили для себя следующее – образовательный квест для детей с ОВЗ должен:

- сочетать развлекательную и образовательную функцию
- быть тематически оформленным, игровым, иметь сюжетных персонажей;
- сочетать интеллектуальные и физические (*двигательные*) задания;
- соответствовать уровню знаний детей по экологии, организовываться так же на достаточном уровне сложности;
- предполагать гибкое сочетание организационных форм (две команды, работа в парах, группах), так как квест – в высокой степени интерактивная игра;
- выводить детей не столько на репродуктивную, сколько на творческую, частично-поисковую деятельность.

Квест - технология направлена на развитие индивидуальности ребенка, его самостоятельности, инициативности, поисковой активности.

Роль педагога-наставника в квест-игре организационная, то есть педагог определяет образовательные цели квеста, составляет сюжетную линию игры, оценивает процесс деятельности детей и конечный результат, организует поисково-исследовательскую образовательную деятельность.

Принципы построения квестов для детей с ОВЗ:

1. *Принцип навигации.* Педагог выступает как координатор процесса образования, направляет детей, «наталкивает» на правильное решение, но окончательные выводы дети делают самостоятельно. Задача педагога: мотивировать ребёнка на самостоятельный поиск информации.

2. *Принцип доступности заданий.* Задания соответствуют возрасту и индивидуальным особенностям детей.

3. *Принцип системности.* Задания должны быть логически связаны друг с другом.

4. *Принцип эмоциональной окрашенности заданий.* Методические образовательные задачи спрятаны за игровыми приёмами.

5. *Принцип интеграции.* Использование разных видов детской деятельности при проведении квестов.

6. *Принцип разумности по времени.* Квесты могут быть краткосрочными, а могут носить длительный характер, когда на прохождение заданий уходит несколько дней. При этом организаторы квестов должны учитывать особенности памяти детей с ОВЗ.

7. *Принцип добровольности образовательных действий ребёнка.* Момент обязательности снижает мотивацию у детей с ОВЗ. Педагогу надо выстроить так образовательный процесс, чтобы смотивировать ребёнка настолько и в такой степени, которая позволит ему выполнять наши просьбы (задания) добровольно, без принуждения и авторитаризма.

8. *Принцип присутствия выбора.* Иногда педагогу очень важно, чтобы ребёнок что-то сделал, тогда нужно это преподнести так, чтобы ребёнок воспринял задание, как результат собственного желания, ему надо дать огромный выбор средств – яркий способ формирования «иллюзии добровольности».

9. *Принцип присутствия импровизационной экспромтной составляющей.* Не всегда дети чётко должны выполнять задания, которые даёт педагог, очень хорошо, если что-то вдруг пошло не так и именно не в репетированной, непредсказуемой ситуации происходит развитие самого педагога. Педагог на протяжении всего поиска может с лёгкостью добавлять или убирать задания.

Цель квестов: реализация проектной и игровой деятельности, знакомство с новой информацией, закрепление имеющихся знаний, отработка на практике умений детей.

Задачи:

образовательные

- способствовать всестороннему развитию детей;
- побуждать к познавательно-исследовательской деятельности, благодаря погружению в различные игровые ситуации.

развивающие:

- развивать социально-коммуникативные качества путем коллективного решения общих задач (в процессе игры происходит повышение образовательной мотивации, развитие творческих способностей и индивидуальных положительных психологических качеств, формирование исследовательских навыков, самореализация детей)

воспитательные:

- создавать положительный эмоциональный настрой (формируются навыки взаимодействия со сверстниками, доброжелательность, взаимопомощь и другие)

Квесты проводим 1-2 раза в квартал, если повторяем квест, то усложняем задания квеста или вводим сказочных персонажей.

В своей практике мы используем три вида квестов: (рисунок 1)

- линейные, когда задачи решаются по цепочке, одна за другой, т. е. решение одной задачи дает возможность решать следующую;
- штурмовые, когда участники получают задачу, подсказки для её решения, но пути, способы решения выбирают сами;
- кольцевые, по сути, тот же линейный квест только для нескольких команд, стартующих из разных точек, и каждая идет по своему пути к финишу.

Рисунок 1. Виды квестов.



Как и любая технология образовательный квест имеет свою **структуру**: (рисунок 2)

Рисунок 2. Структура квеста



- **Пролог.** Здесь происходит знакомство с сюжетом, распределение ролей, разъяснение заданий: этапы, вопросы, ролевые задания
- **Экспозиция** – порядок выполнения. Это прохождение этапов, выполнение действий, решение возникающих задач, зарабатывание бонусов и штрафов.
- **Эпилог** – оценка. На этом этапе подводятся итоги и награждение победителей

Любой квест требует тщательной подготовки педагога. Подготовка каждого квеста осуществляется нами в 3 этапа:

1. Подготовка условий, оборудования, материала квеста.
2. Разработка маршрута и карты, сценария квеста.
3. Подготовка детей (знакомство с темой, погружение в тему, обучение, игра).

Выбор сюжета квеста обычно определяем календарной или проектной тематикой, а также решением конкретной педагогической проблемы. Персонажи и их количество определяем не только сюжетной линией, но и необходимостью перемещения детей несколькими группами одновременно.

План подготовки игры-квест составляем, включая следующие обязательные пункты:

- *написание сценария*, содержащего информацию познавательного характера;
- *подготовка «продукта» для поиска* (карта сокровищ, клад, берестяная грамота, подсказки и т.д.);
- *разработка маршрута передвижений*: во-первых, он должен быть непривычным, но безопасным для детей; во-вторых, для повышения интереса детей, способы передвижений могут быть различными; в-третьих, их должно быть достаточное количество с посещением малоизученных «уголков»;
- *при методической разработке заданий* опираемся не только на уже имеющиеся знания, умения и навыки детей, но и на зону ближайшего развития ребенка;
- *художественное оформление «остановок»* по маршруту поиска должно соответствовать тематике и содержать в себе подсказку-направление для продолжения пути.
- *подготовка реквизита* для проведения каждого задания.

В литературе и интернет-источниках, разработанных квестов экологического содержания немного, и зачастую они грешат чрезмерной развлекательностью, в ущерб основного экологического содержания. Поэтому, нам приходится самим проектировать и разрабатывать содержание эко-квестов самостоятельно.

Придумать квест не сложно, важно правильно его спроектировать:

- проектируем сюжет и форму (линейная, штурмовая, кольцевая);
- проектируем знания, умения, которые необходимо повторить, закрепить, самостоятельно выделить согласно сюжету;
- проектируем и оформляем задание для квеста. Они могут быть самыми разнообразными: лабиринты, шарады и ребусы, задание на проведение опыта, на нахождение соответствия, исключение лишнего и др.

Мы определили для себя основные правила работы:

- квест не может быть изолированным, единичным мероприятием. Это должна быть рационально организованная и распределенная в учебном году система;
- поощряем и хвалим детей за качественную реализацию экологического содержания, а не за скорость и веселье;
- готовим модели, схемы, экологические объекты к квесту, насыщая пространство деятельности детей;
- подбираем призы, поддерживающие по тематике выбранный сценарий для детей.

– и главное правило – золотая середина: задания квеста не должны быть легкими для детей – теряется интерес, но и не очень сложными – исчезает игра, и все силы уходят на решение сложных задач.

Мы составляем различные варианты маршрутов:

– *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);

Участники могут узнавать о том, куда дальше идти после того, как выполняют задание на станции (от организатора; ответ на задание и есть название следующей станции; нужно найти спрятанную подсказку на определенной территории) и т.п.

Хочу выделить некоторые **достоинства квестов** для детей с ОВЗ.

– Прежде всего, это игра-приключение, игра с «секретами» и открытиями, поэтому она всегда эмоционально насыщена и доставляет детям удовольствие.

– Квест-технологии способствуют решению вопросов воспитания бережного отношения к миру природы, учат замечать в нем живые творения, которым требуется внимание, уход и защита. С помощью квест-технологии воспитанники передают своё отношение к окружающему миру.

– Квест-технологии подводят детей к осознанию своего места в окружающем мире, определяют ребенку роль исследователя, открывателя имеющихся в природе связей и закономерностей, содействуют постижению и решению экологических проблем, воспитывают любовь и бережное отношение к природе.

– Задания в квесте требуют от детей сообразительности и нестандартного решения задач, значит, игра будет развивать их умственные способности. Преодолевая предусмотренные сюжетом трудности, они осваивают массу новой интересной информации.

– У детей с ОВЗ есть трудности при построении процессов коммуникативного взаимодействия, переживаний, связанных с нереализованной потребностью свободного речевого общения. Квест-игра проявляет значительную роль в коммуникативном развитии детей с различными патологиями.

– Как правило, квесты – коллективная игра, это тоже большой плюс. Чтобы победить, нужно научиться взаимодействию, взаимопомощи, умению принимать компромиссные решения. Кроме того, если приходится отвечать не только за себя, а за победу всей команды, игра становится значительно увлекательней.

– Квесты требуют определенной ловкости, выносливости, силы. Если игра проводится на открытом воздухе, в нее обязательно включаются задания, связанные с бегом, лазанием, метанием, прыжками, равновесием, таким образом, укрепляется здоровье детей.

– Все вместе это создает атмосферу приключения, веселой игры, запоминается яркими впечатлениями, доставляет радость дошкольникам.

Хочу отметить следующее – квесты для детей отличаются от таких же игр для взрослых тем, что в них недопустимы ситуации риска, «страшилки», которыми изобилуют молодежные поиски приключений.

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

Подводя итоги, хочется подчеркнуть, что квест очень привлекательная для детей деятельность, позволяющая им самореализоваться. В такой игре, действуя в условной ситуации, ребенок чувствует себя свободным, самостоятельным, умным и умелым, что расширяет круг его представлений о мире и обеспечивает внутренний эмоциональный комфорт.

Во время проведения игры-квеста, получив большой эмоциональный заряд, дети становятся более раскрепощенными в общении, повышают познавательно-речевую активность, учатся вместе решать задачи, что приводит к сплочению детского коллектива. При выполнении квеста команда проявляет находчивость, тренирует собственную память и внимательность, проявляет смекалку и сообразительность для того, чтобы решить загадки и ребусы во время прохождения некоторых этапов.

В итоге, можно сказать что квест – это игра, которая создаёт незабываемую атмосферу загадки, приключения и веселья для всех, кто в ней участвует. Фантазируйте и создавайте волшебные праздники для своих детей и друзей!

Если вы хотите вместе с детьми окунуться в волшебный мир загадок и тайн, помочь им сделать новые открытия и получить позитивные эмоции от достижения поставленных задач, то, безусловно, квест–игра поможет осуществить задуманное с легкостью и заинтересованностью.

Пожелаю всем вам, коллеги, успешно применять квесты в практике работы с детьми, делать их увлекательными, непредсказуемыми, и что очень важно, доступными дошколятам! Удачи всем!

