**Игровой квест как эффективная педагогическая технология**

**в музыкальном воспитании детей**

-Начать хочется с перечисления самых простых слов: ИГРА, ПОИСК, ПРИКЛЮЧЕНИЕ, ПУТЕШЕСТВИЕ, ЗАГАДКИ, ПОДСКАЗКИ, ТАЙНА – все эти слова всегда интригуют и увлекают детей-дошкольников.

- А объединяющим для всех перечисленных слов является понятие КВЕСТ.

- Именно квест, как увлекательный и эффективный в использовании формат взаимодействия с детьми, привлёк моё внимание много лет назад, когда моя педагогическая копилка ещё только наполнялась полезными и практичными средствами, а передо мной стояла задача: сделать совместную деятельность интересной, насыщенной и занимательной.

- Известно, что слово КВЕСТ в переводе с английского языка обозначает ПОИСК.

- Образовательный квест – это педагогическая технология, сочетающая идеи проблемного и игрового обучения, и основанная на системно-деятельностном и личностном подходах.

- Основу образовательного квеста составляет сюжетная линия с проблемной ситуацией, в процессе которой нужно решить цепочку задач для достижения конечной цели.

«История образовательного квеста»

- До определённого времени квесты и педагогика существовали параллельно и не были связаны между собой. Впервые термин «квест» в качестве образовательной технологии был предложен профессором образовательных технологий Университета Сан-Диего Берни Доджем летом 1995 года.

- Позже американский преподаватель Томас Марч значительно детализировал понятие квеста и представил ряд теоретических формулировок, помогающих глубже проникнуть в суть данной технологии.

- В нашей стране данная технология является сравнительно новой в педагогике и только ещё проходит стадию теоретического обоснования в работах некоторых российских учёных. Но уже сегодня можно сказать, что образовательный квест довольно перспективная технология, позволяющая получить внимание ребёнка.

- Согласно современным исследованиям уровень геймификации в образовании (т.е. использования различных игровых элементов для повышения вовлечённости, мотивации и интереса обучающихся) будет ежегодно расти на 28%.

- Чем же меня привлёк квест?

- Прежде всего, интересна сама форма организации – ПРИКЛЮЧЕНЧЕСКАЯ ИГРА, которая сочетает в себе развлечение и обучение. Обучение происходит незаметно для ребёнка потому что он замотивирован и поглощён игрой.

- Ещё известный педагог-гуманист Ян Коменский в своём трактате «Великая дидактика» ставил проблему: «Каким образом поставить дело так, чтобы при одной работе выполнялось двойное или тройное дело» и давал такой вариант её решения: «Серьёзное вместе с развлечением…».

- Этому высказыванию созвучны слова Льва Семёновича Выготского, который сказал: «Чтобы обучение было эффективным и интересным, оно должно напоминать игру».

- Во-вторых, привлекательны возможности квеста в решении целого ряда образовательных задач и поставленной педагогом учебной цели.

- Ещё одним бесспорным преимуществом образовательного квеста выступает возможность через игровой приключенческий сюжет реализовать методологию системно-деятельностного подхода.

- Так, в схему любого образовательного квеста входит:

* интригующее начало, легенда или введение в ситуацию;
* чётко сформулированное задание, побуждающее к деятельности и провоцирующая мышление ребёнка;
* возникающие по ходу сюжета проблемные ситуации;
* поиск подходящих вариантов решения проблемы, их апробация, а при необходимости – добывание для себя новых знаний;
* и, обязательно, подведение итогов и рефлексия.

- При этом сохраняется один из ключевых векторов системно-деятельностного подхода, при котором знания не предоставляются ребёнку в готовом виде, а приобретаются в процессе поисковой деятельности через проблемное содержание.

- А педагогу отводится роль проводника, основной задачей которого выступает умелое руководство детской деятельностью, при которой ребёнок активно действует и открывает новый практический опыт.

- Каково же место квест-технологии в моей практической деятельности?

- Конечно же, в основе моей работы лежат традиционные классические подходы с уже доказанной эффективностью и проверенные временем.

- А вот в качестве дополнительных профессиональных инструментов я использую ряд перспективных современных техник, в числе которых своё место достойно занял образовательный квест.

- И, конечно же, я понимаю степень персональной ответственности за точность дозирования вспомогательных технологий, а особенно если они выстроены на игровой основе. Т.е. педагог выступает своеобразным дирижёром - он регулируют уровень внедрения игровых элементов в практику. Без регуляции образовательный процесс может выйти из-под контроля и слишком сильно уйти в игровую сторону, не принеся никакой образовательной ценности.

- А ценность и практическая значимость у образовательного квеста, несомненны:

- во-первых, квест-технология эффективна по результатам и оптимальна по затратам,

она облегчает процесс усвоения и закрепления с детьми нового материала;

- во-вторых, в квесте дидактическая цель ставится перед детьми в форме игровой задачи;

- в-третьих, образовательная деятельность подчиняется правилам игры;

- в-четвёртых, в образовательную деятельность вводится элемент приключения, который переводит дидактическую задачу в игровую, т.е. методические задачи спрятаны за игровыми формами;

- и успешное выполнение дидактического задания связывается с игровым результатом.