**Использование квест-игровой технологии и опыт её применения**

 **в образовательном процессе ДОУ**

МК ДОУ детский сад комбинированного вида № 41«Колокольчик»

Воспитатель : Сидоркович Л.Ю.

г.Усть-Кут. 2020г

**Слайд №2**

**«Человек тогда в полном смысле человек,**

**если он – человек играющий, а значит,**

**творящий, то есть создающий в игре свой мир».**

**Ф. ШИЛЛЕР**

В связи с реализацией федерального стандарта в дошкольном образовании произошли существенные изменения. Главным образом изменился подход к образовательной деятельности дошкольников. Реализация программ дошкольного образования происходит в специфических для дошкольников форме - в игре, познавательной и исследовательской деятельности, творческой активности.

Образовательная деятельность в формате квест замечательно вписывается в концепцию, заданную ФГОС ДО и становится отличной возможностью для педагога и детей увлекательно и оригинально организовать жизнь в детском саду.

Квест-игры одно из интересных средств, направленных на самовоспитание и саморазвитие ребенка как личности творческой, физически здоровой, с активной познавательной позицией. Что является основным требованием ФГОС ДО.

**Слайд №3**

Если мы обратимся к словарю, то само понятие «квест» собственно и будет обозначать игру, «поиск» или даже «приключение», которые требуют от игроков решения тех или иных умственных задач для преодоления препятствий и движения по сюжету.

«Квест» – это командная игра. Идея игры проста – команда, перемещаясь по точкам, выполняет различные задания.

Прародителями «реальных» квестов являются компьютерные игры, в которых игрокам приходилось решать головоломки, преодолевать препятствия, чтобы их компьютерный герой дошел до конца игры. Впервые попытку перенести виртуальный компьютерный квест в реальность, предприняли в азиатских странах в 2007 году, вслед за ними его стали внедрять и в Европе, а затем и в России (2013г.). Это достаточно новое, молодое нововведение, но несмотря на это оно уверенно набирает обороты и становится популярным и востребованным направлением.

**Слайд №4**

Квест - это форма взаимодействия педагога и детей, которая способствует формированию умений решать определенные задачи на основе компетентного выбора альтернативных вариантов через реализацию определенного сюжета.

Задачи могут быть самые разные по своему содержанию и наполнению: творческие, активные, интеллектуальные и т.п.

Главное преимущество квеста в том, что такая форма организации образовательной деятельности ненавязчиво, в игровом, занимательном виде способствует активизации познавательных и мыслительных процессов участников.

Квест оказывает неоценимую помощь педагогу разнообразить воспитательно-образовательный процесс, сделать его необычным, запоминающимся, увлекательным, веселым, игровым.

**Квест - технология, которая имеет четко поставленную дидактическую задачу, игровой замысел, обязательно имеет руководителя (наставника), четкие правила, и реализуется с целью повышения у детей уровня знаний и умений. Роль педагога-наставника в квест-игре организационная, т.е. педагог определяет образовательные цели квеста, составляет сюжетную линию игры, оценивает процесс деятельности детей и конечный результат, организует поисково-исследовательскую образовательную деятельность.**

**Основными критериями качества квеста выступают его безопасность для участников, оригинальность, логичность, целостность, подчинённость определённому сюжету, а не только теме, создание атмосферы игрового пространства.**

**Слайд № 5**

В ходе КВЕСТА у детей происходит развитие по всем образовательным областям и реализуются разные виды деятельности:

* Игровая
* Коммуникативная
* Познавательно-исследовательская
* Двигательная
* Изобразительная
* Музыкальная
* Восприятие художественной литературы и фольклора

 Я стараюсь идти в ногу со временем и применять в своей работе современные средства обучения и развития, новые педагогические методики и технологии, оригинальные формы проведения образовательной деятельности.

Анализируя свой опыт работы и технологию квестов, я пришла к выводу, что квест – это не новое, а хорошо забытое старое. В забытых ныне играх с секретиками, «Зарница», «бродилках» уже были заложены основы квесты, которые отвечают современным требованиям. Меня всегда привлекала такая форма проведения непосредственно организованной деятельности с детьми и я использовала игры - путешествия со средней группы. Но непосредственно квест технологию начала применять в подготовительной группе.

Для достижения положительных результов в применении квест технологии я поставила

**Цель** создать условия для интерактивного взаимодействия всех

участников образовательного процесса через постановку поисковых задач в

ходе организации деятельности посредством определённого сюжета.

 Для того, чтобы достигнуть поставленной цели решала следующие **задачи:**

- Определила преимущества и особенности использования квест-игр в работе с детьми дошкольного возраста;

- Включила в практику работы с детьми дошкольного возраста квест-игру;

- Обеспечила взаимосвязь между всеми участниками образовательного

процесса (детей, родителей, педагогов, специалистов) через включение в работу квест-игр.

 Теоретической базой моей работы стали исследования отечественных и

зарубежных учёных и педагогов. Сокол И.Н. в своих работах описала основные условия при подготовке квестов для дошкольников, которые отличают детские образовательные квесты от квестов для взрослых. Автор выделила особенности детских квестов, а для организации и проведения квестов разработала **структуру квестов и алгоритм их построения**. Подробно описала принципы, которые необходимо учитывать при их разработке.

Любой квест требует тщательной подготовки

**Свою работу я построила в два этапа:**

На **1 этапе** изучила с квест технологиею, подобрала материал. Познакомилась с квест-играми Ю.Луговской и других педагогов, начала свою работу с тематического планирования в рамках основной образовательной программы. Создала цикл занятий. Разработала сценарии квест игр согласно тематическим неделям, которые включаю в непосредственно организованную деятельность. Создала игры задания и пособия в том числе с использованием ИКТ технологий.

На **2этапе** поровела мероприятия по плану реализации Квест-игровой технологии для детей

В своей работе использую квесты по направлениям:

• познавательное «Путешествия по таинственным островам»

 «Посылка от Деда Букварика»

 «Путешествие в космическое пространство»

 «Путешествие по стране Математика»

Физическое развитие "Зарница",

**Слайд 6**

В своей работе использую линейные квесты (решение одной задачи дает возможность решать следующую); квест игры провожу как в форме соревнования квест игра «Зарница», так и в прохождении одной команды по маршруту, где участники идут от одной точки по определенному маршруту выполняя задания в достижении цели.

Что касается штурмовых квестов, то они очень хорошо проходят и в младшем возрасте, т.к. могут проводиться как в закрытом помещении, в группе, так и охватывать разное пространство. Особенностью таких квестов является то, что дети могут проявлять свое творчество и выбирать способ выполнения заданий. Для малышей это могут быть элементарные задания такие как: найди спрятанные игрушки в группе; найди геометрические фигуры, которые спрятались в группе (их заранее надо повесить в разных участках группового помещения), из которых потом можно сделать аппликацию и т.д

• кольцевые (по сути, тот же линейный квест только для нескольких команд, стартующих из разных точек).

**Слайд 7**

**СТРУКТУРА КВЕСТ-ТЕХНОЛОГИИ**

При применении квест технологии в своей работе чёткопридерживаюсь её структуры.

* ставитсязадача (введение) и распределяются роли;
* список заданий (этапы прохождения, список вопросов и т. д.);
* порядок выполнения поставленной задачи (штрафы, бонусы);
* конечная цель (приз).

**Слайд8**

**Этапы организации**

При подготовке и организации квеста продумывала цели и задачи, сюжет игры и то образовательное пространство, где будет проходить игра, сколько будет участников и организаторов (тьютеров), откуда будут стартовать команды, будут двигаться в определенной последовательности или самостоятельно выбирать маршрут.

По сюжету цель игры перед детьми ставилась с самого начала (например, найти клад или спасти доброго персонажа от злого). Общая цель является главным «внутренним мотиватором квест игры.

Для прохождения этапов игры делала подборку заданий.

При этом задания самые разные по своему содержанию и наполнению:

 **творческие** (нарисовать, напр., персонаж), Рисование мыльными пузырями, изображение ракеты с помощью соединения линиями точек

 **интеллектуальные**, (вопросы на знание текста в виде ребуса, кроссворда, головоломки,

**технические**  (собрать что-либо, напр., в технике оригами) строительство корабля для дальнейшего путешествия по стране математике.

**ориентировочные** (пройти по чему-либо, найти выход по карте, найти подсказку, напр. определенной книге, или место /здание /предмет на карте

**спортивные**  (попасть в цель, добежать и т.п.)

**комбинированные** (из разных предыдущих)

Также в ходе выполнения заданий при прохождении этапов я использовала в качестве бонусов звёзды на которых написаны буквы, собрав которые дети должны узнать название планеты, отыскать ключ с заданием, выполнив которое можно открыть замок на сундуке, конверты с частями военного донесения, собрав все части можно его расшифровать. На финише готовила призы: сладкое угощение от имени персонажа за помощь или вручение наград, медалей за проявленную ловкость, сообразительность, смелость и т.д

**Для составления маршрута использовала разные варианты:**

* 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);

Планирую использовать «Волшебный экран» (планшет или ноутбук, где последовательно расположены фотографии тех мест, куда должны последовать участники)

Также в ходе выполнения заданий при прохождении этапов я использовала в качестве бонусов звёзды на которых написаны буквы, собрав которые дети должны узнать название планеты, отыскать ключ с заданием, выполнив которое можно открыть замок на сундуке, конверты с частями военного донесения, собрав все части можно расшифровать его.

 **Слайд 9**

**Принципы организации квестов**

Для того чтобы эффективно организовать детские квесты, следует придерживаться определенных принципов и условий:

- все игры и задания должны быть безопасными (не следует просить детей перепрыгнуть через костер или залезть на дерево); задачи, поставленные перед детьми, должны соответствовать возрасту участников и их индивидуальным особенностям; ни при каких обстоятельствах нельзя каким-либо образом унижать достоинство ребенка; в содержание сценария требуется внедрить разные виды деятельности, так как выполнять однообразные задания дети указанного возраста, согласно психолого-возрастным особенностям, не могут; задания необходимо продумать таким образом, чтобы они были последовательными, логически взаимосвязанными; игра должна быть эмоционально окрашена с помощью декораций, музыкального сопровождения, костюмов, инвентаря; дошкольники должны четко представлять цель игры, к которой они стремятся (например, найти клад или спасти доброго персонажа от злого); следует продумать временные интервалы, во время которых дети смогут выполнить задание, но при этом не потеряют к нему интерес; роль педагога в игре — направлять детей, «наталкивать» на правильное решение, но окончательные выводы дети должны делать самостоятельно.

**Работа с родителями**

По данной теме веду тесную связь с родителями. При анкетировании по теме квест технология и её применение в ДО было выявлено, что большинство родителей из опрошенных привлекает игровая технология. Провела родительское собрание в форме «Круглого стола» ,где прошла презентация проведённого мероприятия с применением квест игровой технологии посвящённого 23 февраля Дню защитника Отечества показ в записи игры «Зарница» с участием самих родителей, детей и педагогов. Предложила консультацию по теме. В родительский уголок поместила памятку для родителей

«Достоинства квестов для детей дошкольного возраста»

К Дню космонавтики провела совместно с родителями и педагогами квест игру «Космическое путешествие» и от проведённой совместной организованной деятельности получила положительный отклик как со стороны родителей, так и со стороны педагогов.

**Работа с социумом.**

Планируется провести квест игру в библиотеке. Разработан конспект

Изюминкой своего опыта считаю пособия для проведения квест-игр. Создала игры задания и пособия с использованием ИКТ технологий. Квесты требуют большой подготовки, хорошо продуманной предметно-пространственной среды большое количество реквизитов, которые будут наталкивать детей на самостоятельный поиск и решение проблемных ситуаций.

**ВЫВОД**: Первые наработки по данной теме показали, что в процессе внедрения в

практику квест - технологии в группе:

создаётся атмосфера эмоционального подъёма и раскрепощённости у всех

участников образовательного процесса;

самое главное, это то, что квесты помогают активизировать и детей, и родителей, и педагогов. Это игра, в которой задействуется одновременно и интеллект участников, их физические способности, воображение и творчество. Здесь необходимо проявить и смекалку, и наблюдательность, и находчивость, и сообразительность, эта тренировка памяти и внимания, это развитие аналитических способностей и коммуникативных качеств. Участники учатся договариваться друг с другом, распределять обязанности, действовать вместе, переживать друг за друга, помогать. Все это способствует сплочению не только детского коллектива, но и родительского сообщества, а также улучшает детско-родительские отношения. А еще немаловажным является то, что родители становятся активными участниками образовательного процесса в ДОУ.

Квест-игры одно из интересных средств, направленных на самовоспитание и саморазвитие ребёнка как личности творческой, физически здоровой, с активной познавательной позицией. Что и является основным требованием ФГОС ДО.

Описание слайда:

Список использованной литературы: 1. Комарова Т.С., Зацепина М.Б. «Интеграция в системе воспитательно-образовательной работы детского сада», Мозаика-Синтез Москва, 2014 2. Колесникова И.В. «Проведение игры-квеста «В поисках сокровищ» «Справочник старшего воспитателя дошкольного учреждения» №2 2015, Список интернет источников: 1. http://dohcolonoc.ru/stati/10477-kvest-igra.html 2. http://cyberleninka.ru/article/n/igra-kvest-kak-formaobrazovatelnoy-deyatelnosti-so-starshimi-doshkolnikami 3. http://super-positive.ru/kvest-dlya-detey-na-ulitce/ http://linda6035.ucoz.ru/