

Муниципальное бюджетное дошкольное
образовательное учреждение
Подгорненский детский сад «Колокольчик»

*«Квест-игра как инновационная технология
в условиях реализации ФГОС»*

*Вам не удастся никогда создать мудрецов,
Если вы будете убивать в детях шалунов.
Ж.-Ж.Руссо*

*Буряк Алла Валериевна
Воспитатель*

АКТУАЛЬНОСТЬ

В связи с реализацией ФГОС в дошкольном образовании произошли существенные изменения. Главным образом изменился подход к образовательной деятельности дошкольников. Одним из ведущих методов при проведении образовательных ситуаций, является игра.

Игра для ребенка является наиболее привлекательной, естественной формой и средством познания мира, своих возможностей, самопроявления и саморазвития. Для педагога содержательная, отвечающая интересам детей, правильно организованная игра – эффективное педагогическое средство, позволяющее комплексно решать разнообразные образовательные и развивающие задачи. Среди широко используемых в практике игровых технологий можно выделить квест-технологию.

Это одно из интересных средств, направленных на самовоспитание и саморазвитие ребенка, проявления инициативности как личности творческой, физически здоровой, с активной познавательной позицией. Что и является основным требованием ФГОС ДОУ.

Цель:

обосновать и апробировать на практике влияние инновационной технологии «Квест-игра» на успешность реализации Федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования

Задачи:

- › Развивающие - развитие творческих способностей, самореализации детей, формирование исследовательских навыков;
- › Образовательные – участники получают новые знания и закрепляют полученные ранее;
- › Воспитательные – формируются навыки взаимодействия со сверстниками, взаимопомощь, воспитывается чувство толерантности, личной ответственности за выполнение работы;
- › Обобщить полученные результаты, сформулировать выводы и определить перспективы работы в данном направлении.

Для успешного решения задач, при разработке квеста необходимо пользоваться принципами:

- доступность заданий (они не должны быть чересчур сложными для ребенка);
- системность (задания должны быть логически связаны друг с другом);
- эмоциональная окрашенность заданий;
- разумность по времени (чтобы ребенок не устал и сохранил интерес до конца игры);
- использование разных видов детской деятельности во время прохождения квеста (многообразие заданий).

Квест игра, как и любая технология, состоит из нескольких этапов:

- определение категории участников, с которыми будут проводить квест, определение целей и задач, обдумывание пространства, написание сценария;
- разработка маршрута, подготовка оборудования и материала;
- определение способов получения командами заданий;
- распределение ролей между игроками;
- выбор формы поощрения после выполнения заданий;
- Непосредственно проведение самой игры.

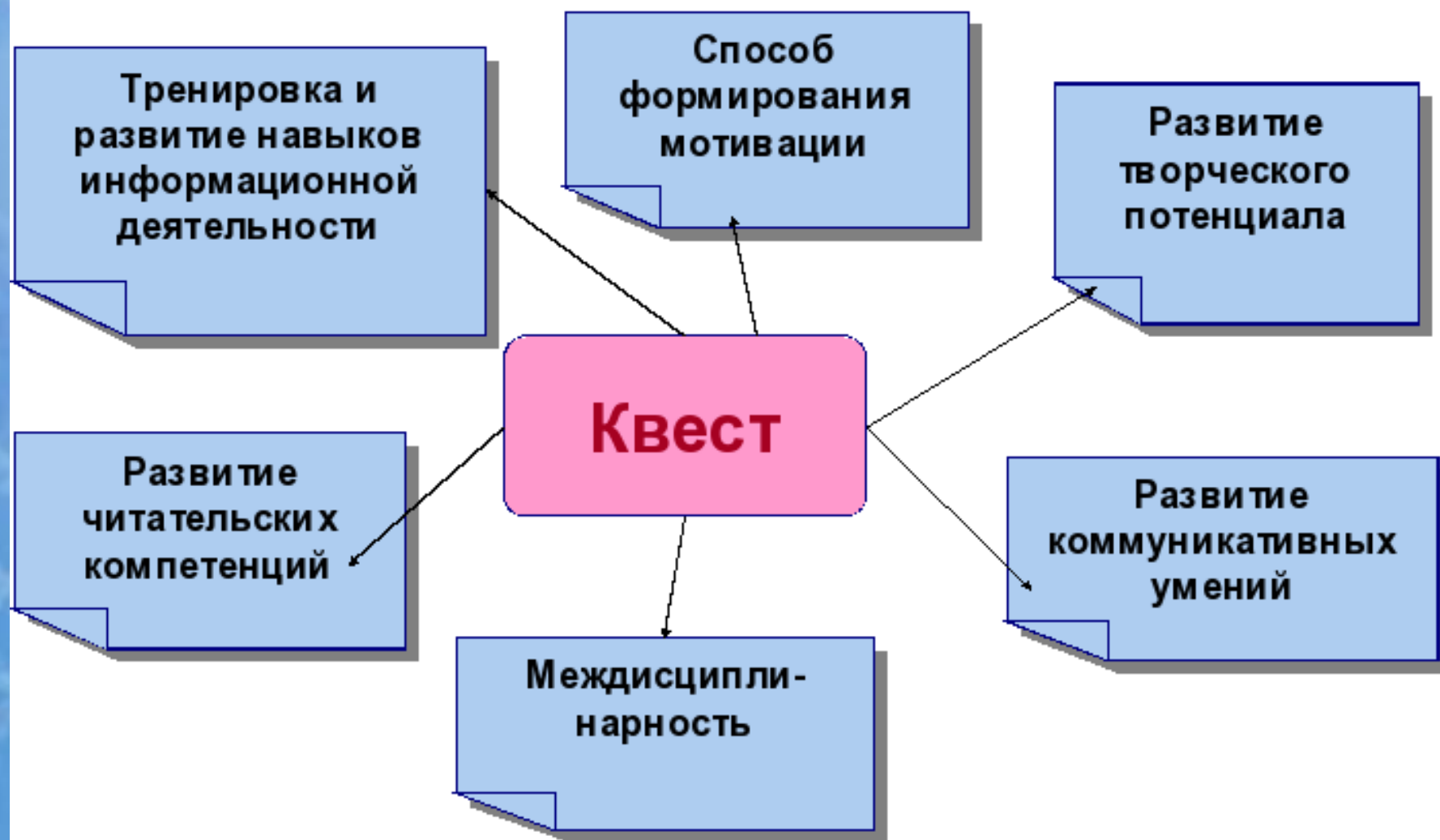
АЛГОРИТМ ПРОВЕДЕНИЯ КВЕСТ-ИГРЫ



В своей практике на протяжении почти года я включаю квест-игры в образовательный процесс, который выстраивается системно, поэтапно, в четырёх направлениях: работа с детьми, работа с родителями воспитанников, методическое сопровождение, создание развивающей предметно-пространственной среды. Проводятся в самых разнообразных местах: в группе, в зале, на участке. Квест-игры используются в рамках непрерывной образовательной деятельности с детьми. Родители являются активными партнёрами, а в некоторых квест-играх и участниками, а это является одной из главных задач, которая прописана в законе РФ «Об образовании» ФГОС ДО.



Методический потенциал квестовых технологий



Особый интерес у наших воспитанников вызывают такие квесты, как «Остров сокровищ», «В поисках потерянной цифры», «Переполох на кухне», «Фрукты в нашем саду», «Поможем зимующим птицам», «Путешествие в науку Математика». Такие игры сближают воспитателя с детьми. У детей формируется познавательный интерес. По итогам проделанной работы были составлены методические рекомендации по проведению квест-игры. Нарботки по данной теме показали, что в процессе внедрения в практику квест-технологии в детском саду: создаётся атмосфера эмоционального подъёма и раскрепощённости у всех участников, взаимодействия, приходить согласию, позитивное отношение к окружающему миру.









Квесты актуальны в контексте требований Федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования. Это инновационная форма организации образовательной деятельности детей в ДООУ, так как она способствует развитию активной, деятельностной позиции ребенка в ходе решения игровых поисковых задач. Дети действуют в условиях обогащенной образовательной среды. Интегрируется содержание различных образовательных областей, используются возможности ИКТ.

Квест, как универсальная игровая технология позволяет за короткое время ненавязчиво вовлечь игроков в разнообразные виды детской деятельности.

Можно не сомневаясь утверждать, что когда ребенок вырастет, он будет вести себя в своей профессиональной деятельности так же, как он в детстве вел себя в игре: планировать, прогнозировать, добиваться результата и совершенствовать свои физические и нравственные качества.

То есть, квест-игры одно из интересных средств, направленных на самовоспитание и саморазвитие ребенка как личности творческой, физически здоровой, с активной познавательной позицией. Что и является основным требованием Федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования.

В настоящее время в стране активно происходит процесс качественного обновления образования. С учетом ФГОС ДО, главная особенность организации образовательной деятельности – обновление содержания дошкольного образования и введение в образовательный процесс новых форм образовательной деятельности с дошкольниками. Так, квест- игра является одной из новых форм взаимодействия с детьми, которая пользуется популярностью среди как педагогов, так и детей, благодаря неординарной организации образовательной деятельности и захватывающего сюжета.

Квест (от английского-поиск, приключение) – путешествие к цели через преодоление трудностей и испытаний. Это возрождение хорошо забытой старой игры в «секретики» или «казаки-разбойники». Его можно определить как интеллектуальный вид сюжетно-ролевой игры, игровой формой взаимодействия педагога и детей.

В квест-игре участникам предлагается перемещаться из одного места в другое, выполняя интеллектуальные, спортивные или творческие задания. При этом разыскивают различные предметы, находят им применение, разговаривают с различными персонажами в игре, и в конечном итоге получают ответ на основную загадку. Участники полностью погружаются в происходящее, получают положительные эмоции и активно включаются в деятельность, ведь что может быть увлекательнее хорошей игры.

Сочетание квеста с использованием ИКТ в дошкольном образовательном процессе ведет к повышению усвоения знаний дошкольниками на более высокий уровень квест-игры, способствует систематизации и закреплению знаний и умений детей, полученных во время изучения и использования ИКТ.

В своей работе при проведении квест – игр, я использую сенсорную панель, GIGO-панель, мультстудию, интерактивный театр, световую песочницу, стол для конструирования, стол для творчества, учебно-игровое пособие «Увлекательная математика», наборы «Дары Фрёбеля», робототехнику, различные карты.



Формы квестов по типам взаимодействия с участниками образовательных отношений

педагог - дети

**квест для
педагогов**

**педагоги - дети -
родители**

Использование квестов позволяет значительно расширить рамки образовательного пространства. Данный вид деятельности способствует активизации познавательных и мыслительных процессов дошкольников. Помимо этого, соревновательные элементы игры обучают детей взаимодействию в группе, повышает сплоченность и дружбу, развивает самостоятельность, активность и инициативность. В квест-игре дети чувствуют себя уверенно и у детей нет страха сделать что-то неправильно, неверно, ведь это игра. Игра проходит в условиях дефицита времени, когда дети тесно общаются друг с другом, то начинают лучше понимать своих сверстников, вместе находят выход сложившейся ситуации, вместе радоваться успеху и победе, что немаловажно.



Моя педагогическая находка состоит в том, что Квесты очень подходят, как итог проектной деятельности. И я решила попробовать совместить проект и квест. И я провела проект «Поможем зимующим птицам», где реализовывала Квест с детьми в течение всей недели. Было увлекательно, дети с радостью спешили в садик, чтобы узнать, какое новое задание их ждет.





Квесты помогают активизировать детей 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, это тренировка памяти и внимания, это развитие аналитических способностей и коммуникативных качеств. 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.



Ожидаемые результаты:

Педагоги:

- использование педагогами квест-технологии при организации образовательной деятельности;
- повышение квалификации педагогов за счёт изучения и внедрения новой технологии;
- взаимодействие всех участников образовательного процесса;
- пополнение методической копилки;
- положительные тенденции в формировании социально развитой, коммуникативной среды в группе.

Дети: развитие коммуникативных навыков у детей;

- формирование позитивного отношения к окружающему миру, другим людям, самому себе, к сверстникам;
- развитие речи, памяти, мышления, внимания, воображения;
- выработка навыка применения усвоенных знаний и способов деятельности для решения новых задач.

В заключении хотелось бы отметить, что квесты – эффективная форма работы по сплочению всех участников образовательного процесса, и созданию комфортного психологического климата в дошкольном учреждении и семье.

Помните, что любая победа, пусть даже в игре – это способ выработать у ребёнка привычку к успеху.

Индивидуальность наших детей бесспорна. Кто-то уйдет с занятия с новыми знаниями, кто-то с новыми умениями, для другого покажется, что он просто весело и интересно провел время, несомненно, найдутся и те, кто научится формулировать проблему, планировать свою деятельность, находить и преобразовывать необходимую информацию, решать сложные проблемы, взвешивать альтернативные мнения, самостоятельно принимать продуманные решения, брать на себя ответственность за их исполнение.

Давайте учить играя!

Всем спасибо!