

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
Подгорненский детский сад «Колокольчик»

**Конспект к презентации
"Квест-игра как инновационная технология
в условиях реализации ФГОС»**

подготовила Воспитатель
Буряк Алла Валериевна

с.Подгорное
2023 год

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

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;

Рефлексия, обобщить полученные результаты, сформулировать выводы и определить перспективы работы в данном направлении.

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-технологии.

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.

В силу своего возраста я с осторожностью отношусь ко всем нововведениям, это сказывается и в построении моей работы с детьми. Это не означает отвержения нового, просто хотелось бы справиться с потоком новых парциальных программ в различных направлениях развития детей. Я выбрала такую форму работы, которая похожа на своеобразный сплав всех образовательных областей – это квест-игра.

Сегодня я хочу поделиться с вами замечательной идеей, как сделать образовательный процесс в детском саду более познавательным, активным, а самое главное интересным, как дать любому дошкольнику возможность почувствовать себя в ситуации успеха.

В своей работе я отдаю приоритет игровым формам как ведущему виду деятельности дошкольников.

Наблюдения и анализ игровой деятельности показали, что большинство детей имеют низкий уровень заинтересованности в получении результата, не умеют действовать в команде, не способны самостоятельно решать проблемные ситуации.

Моя педагогическая находка для решения этой проблемы — Квест - технология. Это игровая технология, которая имеет четкую дидактическую задачу, план игры, ведущего (наставника) и четкие правила.

Квест-технология впервые разработали в 1995 году. Попытку перенести виртуальный компьютерный квест в реальность, предприняли в азиатских странах в 2007 году, вслед за ними его стали внедрять и в Европе, а в России квесты стали применять в 2013 году.

Проблемой квестов в нашей стране занимаются Андреева М. В., Быховский Я. С., Николаева Н. В., Сокол И. Н. Ирина Николаевна Сокол в своих работах описала основные условия при подготовке квестов для детей дошкольного возраста, отличающие развивающие квесты для детей от квестов для взрослых. Выделила особенности детских квестов и для организации и проведения квестов разработала структуру квестов и алгоритм их построения. Подробно описала принципы, которые необходимо учитывать при разработке. Что такое Квест? (от англ. Quest- поиск, поиск приключений) – это игровая педагогическая технология, которая способствует формированию решений определённых задач на основе компетентного выбора альтернативных вариантов через реализацию определённого сюжета.

Квест – это командная игра. Идея игры проста – команда или команды, выполняя различные задания (интеллектуального, спортивного характера), перемещаются из одного места в другое, а на этапе завершения игры получают ответ на основную загадку.

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. Такую игру можно проводить как в помещении (в группе, в музыкальном или спортивном зале), так же на улице.

Квест-игра дает возможность при объединении различных видов детской деятельности ненавязчиво реализовывать задачи каждого из 5-ти направлений развития и образования ребенка. В ходе реализации квест-игры можно естественным образом осуществлять интеграцию образовательных областей, комбинировать разные виды детской деятельности и формы работы с детьми, решать образовательные задачи в совместной деятельности взрослого и детей, самостоятельной деятельности дошкольника, даже активно взаимодействовать с семьями воспитанников.

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.

При подготовке квеста для дошкольников нужно помнить 4 основных условия:

1. Игры должны быть безопасными. Недопустимо ставить к выполнению задачи, которые связаны с риском для здоровья, например, забраться на дерево, спрыгнуть с большой высоты, спуститься в колодезь.

2. Вопросы и задания должны соответствовать возрасту.

3. Недопустимо унижать достоинство ребенка. К примеру, нельзя заставлять танцевать, если ребенок стеснителен.

4. Споры и конфликты надо решать только мирным путем.

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.

Особый интерес у наших воспитанников вызывают такие квесты, как «Остров сокровищ», «В поисках потерянной цифры», «Переполюх 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. Наработки 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, приходит согласие, позитивное отношение к окружающему миру.

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.

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.

Квесту «все возрасты» покорны: практиковать можно и в младших группах, но диапазон интересных и сложных заданий значительно расширяется в старших группах. непринужденная атмосфера общения, увлеченность процессом позволяют увеличить продолжительность квест-задания и составляет: 20-25 минут для младших дошкольников

30-35 минут для средних групп

40-45 минут для старших групп.

Для составления маршрута я использую разные варианты.

Маршрутный лист (в нем могут быть просто написаны станции и их положение, а могут быть загадки, ребусы, зашифрованное слово, ответом на которое является то место, куда вы должны следовать);

«Волшебный клубок» - записочки с названием места, куда нужно отправиться, прикрепляются к клубку ниток по одной. Дети постепенно раскручивают клубок, переходя от станции к станции;

«Карта» - схематическое изображение маршрута;

«Волшебный экран» - ноутбук (сенсорная интерактивная панель), на котором расположены последовательно фотографии мест, по которым должны пройти участники.

Варианты заданий и подсказок в квест-игре.

- Двигательные упражнения, спортивные эстафеты.
- Загадки, вопросы, ребусы.
- Пазлы или лабиринты, где нужно проползти между натянутыми верёвками.

- Игры «Найди отличия», «Что лишнее?» детям предлагаются картинки с изображениями предметов,

задача — определить лишний предмет, который и станет словом-подсказкой.

- Упражнения на классификацию.
- Логические таблицы.
- Задания на измерения.
- Ориентировка по схемам.
- Выкладывание предметов из палочек, фигур.
- Математические упражнения (счет, решение примеров, арифметические задачи и т.д.).

- Подсказки в виде моделей, схем
- Разрешение противоречий, проблемных ситуаций.
- Творческие задания (сочинение загадок, сказок и т.д.)

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!

Список литературы:

- 1.Федеральный закон от 29.12.2012 N 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации».
- 2.Федеральный государственный образовательный стандарт дошкольного образования /Приказ Министерства образования и науки№1155 от 17.10.2013 года.
- 3.Быховский Я. С. «Что такое образовательный веб-квест?» (Электронный ресурс)
4. Комарова Т.С., Зацепина М.Б. «Интеграция в системе воспитательно-образовательной работы детского сада», Мозаика-Синтез Москва, 2010.