

Информация для педагогов

«Квест-технологии в ДОУ»

*Подготовила: Пьяникина М.Н.,
воспитатель МБДОУ «Пятницкий детский сад
«Семицветик»*

Цель: поделиться с педагогами имеющимся опытом работы по использованию квест – технологии в работе с детьми.

Задачи: конкретизировать представления педагогов о принципах организации и содержании квест – игры; - предложить практические рекомендации, направленные на повышение эффективного использования квест – технологии; - создать условия для профессионального общения, самореализации и стимулирования творческого потенциала педагогов.

Актуальность. В связи с реализацией федерального стандарта 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 саморазвития. Для педагога содержательная, отвечающая интересам детей, правильно организованная игра – эффективное педагогическое средство, позволяющее комплексно решать разнообразные образовательные и развивающие задачи. Общество создало детские игры для всесторонней подготовки ребенка к жизни, его своевременной социализации и развития. Поэтому игры генетически связаны со всеми видами деятельности человека и выступают как специфически детская форма и познания, и труда, и общения, и искусства, и спорта.

Среди широко используемых в практике игровых технологий можно выделить квест- технологию, которая только еще начинает использоваться педагогами. **Квест - это игры**, в которых игрокам необходимо искать различные предметы, находить им применение, разговаривать с различными персонажами в игре, решать головоломки и т. д. Такую игру можно проводить как в помещении, так и на улице.

Квест - это командная игра, идея игры проста – команда, перемещаясь по точкам, выполняет 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. 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.

Главное преимущество квеста в том, что такая форма организации образовательной деятельности ненавязчиво, в игровом, занимательном виде способствует активизации познавательных и мыслительных процессов участников. С помощью такой игры можно достичь образовательных целей: реализовать проектную и игровую деятельность, познакомить с новой информацией, закрепить имеющиеся знания, отработать на практике умения детей.

Виды квестов:

1. Поиск по запискам. Вариант квеста – поиск по запискам – мероприятие, требующее минимальной подготовки и практически не нуждающееся в ведущем. В самом простом варианте ребенок получает записку, указывающую на тайник, в тайнике другая записка с адресом следующего тайника. Переходя от одного тайника к другому, ребенок достигает финальной сокровищницы. Аттракцион несложный, но тем не менее неизменно пользующийся успехом. Идеально подходит для праздников без гостей и частого использования.

2. Поиск по карте.

3. Поиск по подсказкам (картинкам, указателям).

Любой квест характеризует следующий ряд основных признаков: 1) наличие определённого сюжета игры; 2) наличие заданий (препятствий); 3) наличие цели, к которой можно прийти, только преодолев определённые препятствия.

Структура игры (как деятельность) включает в себя: постановку цели; планирование; реализацию цели и анализ результатов. Структура игры (как процесс) определяет: роли, которые выбрали участники игры; игровые действия, как способ реализации этих ролей; игровое использование предметов, замещение реальных вещей игровыми; реальные отношения между игроками; сюжет (содержание) - сфера деятельности, условно созданная в игре.

Роль педагога.

Педагог определяет образовательные цели квеста, формирует сюжетную линию. Педагог оценивает не только конечный результат, а и сам процесс деятельности учащегося, обеспечивает организацию поисково-исследовательской деятельности учащегося и т.д.

Формы организации образовательного процесса,

Образовательные игры, творческая деятельность учащихся, познавательная и поисковая деятельность обучающихся, индивидуальная и коллективная работа.

Структура квеста

1. *Введение* - вступление, где четко описаны главные роли участников и сценарий квеста, предварительный план работы, обзор всего квеста.

2. *Задание* - четко определен итоговый результат самостоятельной работы (задана серия вопросов, на которые нужно найти ответы; анонсирована проблема, которую нужно решить; определена позиция, которая должна быть

обоснована; указана другая деятельность, которая направлена на переработку и представление результатов, исходя из собранной информации).

3. *Ресурсы* - список информационных ресурсов (в электронном виде, на компакт-дисках, видео/аудио носителях, в бумажном виде, раздаточный материал, ссылки на ресурсы в Интернет, адреса сайтов по теме), необходимых для выполнения задания.

4. *Процесс работы* - описание процедуры работы, которую необходимо выполнить каждому участнику квеста при самостоятельном выполнении задания (этапы).

5. *Оценка* - описание критериев и параметров оценки выполнения заданий квеста. Критерии оценки зависят от типа образовательных задач, которые решаются в квесте.

6. *Заключение* - раздел, где суммируется опыт, который будет получен участниками квеста. Иногда полезно включить в заключение риторические вопросы, стимулирующие активность учащихся на дальнейшее изучение и исследование учебного материала.

Принципы построения квеста

1. *Принцип навигации.* Педагог выступает как координатор процесса образования, мотивирует и направляет детей.

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

3. *Принцип системности.* Задания логически связаны друг с другом, а также с заданиями ранее пройденных этапов квеста.

4. *Принцип эмоциональной окрашенности заданий.* Образовательные задачи реализуются при помощи игровых методов и приемов.

5. *Принцип интеграции.* Использование различных видов образовательной деятельности.

6. *Принцип разумности по времени.* Квест может быть краткосрочным, а может носить длительный характер, когда на прохождение заданий уходит несколько дней. При этом организаторы квеста должны учитывать возрастные особенности детей.

Алгоритм проведения квест-игры

1. Определить цели и задачи квест-игры.

2. Определить целевую аудиторию (педагоги, дети, родители), ресурсы, выбрать место проведения игры.

3. Определить количество команд.

4. Разработать легенду игры, ее формат и правила, написать сценарий (конспект).

5. Рассчитать количество организаторов и помощников.

6. Составить паспорт прохождения этапов или карту маршрута.

7. Подготовить задания, раздаточный материал, необходимое снаряжение и реквизит для квест-игры.
8. Проведение игры.
9. Обобщение и презентация результатов квест-игры.
10. Провести анализ полученных результатов.

Задания для детского квеста могут быть самыми разнообразными:

- загадки;
- ребусы;
- игры «Найди отличия», «Что лишнее?»;
- пазлы;
- творческие задания;
- игры с песком; с водой;
- опыты, эксперименты;
- лабиринты;
- спортивные эстафеты.