

Консультация для педагогов

Тема «Квест - инновационная образовательная технология в ДОУ»

*Подготовила: Пинигина С.В., инструктор
по физической культуре МКДОУ №19 «Малышок»,
г.Шелехов, 2019г.*

Цель: познакомить педагогов с использованием Квест-технологии в условиях реализации ФГОС ДО и с эффективностью использования инновационной технологии в образовательном и физкультурно-оздоровительном процессе.

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, самопроявления и 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 приобретения навыков в общении, в труде и познания окружающего мира: природы, искусства, физической культуры и спорта.

Среди широко используемых в практике **игровых технологий можно выделить квест- технологию**, она знакома нам под таким название как игра **по станциям**.

Так что же такое «квест»? Откуда он пришел к нам? И что мы подразумеваем, когда говорим об образовательном квесте, о квест-технологии?

Если мы обратимся к словарю, то само понятие «квест» собственно и будет обозначать игру, игру-поиски, которые требуют от игроков решения тех или иных умственных задач для преодоления препятствий и движения по сюжету, который может быть определен или же иметь множество исходов, где выбор будет зависеть от действий самого игрока.

Из истории квестов

Прародителями «реальных» квестов являются компьютерные игры, в которых игрокам приходилось решать головоломки, преодолевать препятствия, чтобы их компьютерный герой дошел до конца игры. Только все эти задания выполнялись в виртуальном мире. В отличии от компьютерных квестов, квесты в «реальности» еще только развиваются, и их история не насчитывает и десятилетия..

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.). Как видим, это достаточно новое, молодое нововведение, но несмотря на это оно уверенно набирает обороты и становится популярным и востребованным направлением.

Реформы в сфере образования и модернизации современного общества заставляют педагогов совершенствовать свои знания, пересматривать взгляды и искать новые формы, приемы, технологии при организации образовательного процесса с детьми и взаимодействии с родителями.

Образовательный **квест** – это развлекательная программа и в тоже время совершенно новая форма обучения, с помощью которой дети полностью погружаются в происходящее, получают заряд положительных эмоций и активно включаются в

деятельность, ведь что может быть увлекательнее хорошей игры? Живой квест не только позволяет каждому участнику проявить свои знания, способности, но и способствует развитию коммуникационных взаимодействий между игроками, что стимулирует общение и служит хорошим способом сплотить играющих.

В квестах присутствует элемент соревновательности, а также эффект неожиданности (неожиданная встреча, таинственность, атмосфера, декорации). Они способствуют развитию аналитических способностей, развивают фантазию и творчество, т.к. участники могут дополнять живые квесты по ходу их прохождения. Использование квестов позволяет уйти от традиционных форм обучения детей и значительно расширить рамки образовательного пространства.

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.

Для того, чтобы квест действительно был увлекательным и в тоже время, обучающим, чтобы задействовать всех участников и дать возможность каждому проявить себя, от педагога требуется высокий профессионализм как в плане подготовки такой игры, так и в ходе ее проведения.

Идей для квестов может быть много, но самое главное – грамотно все реализовать. Сценарий должен быть **понятным, детальным, продуманным до мелочей**.

При подготовке и организации образовательных квестов необходимо определить цели и задачи, которые ставит перед собой организатор, учитывая ту категорию участников (дети, родители), то пространство, где будет проходить игра и написать сценарий. Самое главное и, наверное, самое трудное, это заинтересовать участников.

Что принято называть **мотивацией** в достижении поставленной цели, все просто, **на финише должен быть приз!**

Как и любая технология образовательный квест имеет свою структуру, которая представлена на слайде.,

<i>Этап</i>	<i>Содержание деятельности</i>
<i>- Хотелось обратить внимание на следующие этапы:</i>	
<i>Порядок выполнения.</i>	<i>-бонусы -штрафы</i>
<i>Оценка. Приз. Рефлексия (подведение итогов и оценка мероприятия)</i>	<i>Воспитатель ориентируется на 4 вида рефлексии для оценки мероприятия: 1) Коммуникационная - обмен мнениями и новой информацией между детьми и педагогами; 2) Информационная - приобретение детьми нового знания; 3) Мотивационная - побуждение детей и родителей к дальнейшему расширению информационного поля; 4) Оценочная - соотнесение новой информации и уже имеющихся у детей знаний, высказывание собственного отношения, оценка процесса. Механизмом стимулирования рефлексии могут быть вопросы для беседы: «Что нового узнали?», «Что было интересно?», «Что вас удивило?», «Что было трудно?», «Все ли у вас получилось так, как хотелось?».</i>

Этапы организации

Итак: Организационный момент. Вступительное слово ведущего с целью переключения внимания детей на предстоящую деятельность, повышение интереса, создание соответствующего эмоционального настроения:

- деление детей на группы;
- обсуждение правил квеста;
- раздача карт и путеводителей, на которых представлен порядок прохождения зон.

Этапы игры. В процессе игры игроки последовательно движутся по этапам, решая различные задания (активные, логические, поисковые, творческие и пр.).

Прохождение каждого этапа позволяет команде игроков *перейти на следующий этап*. Команда получает недостающую информацию, подсказку, снаряжение и т.п. 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. Также в ходе выполнения заданий дети получают бонусы (фишки) и штрафы.

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.

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.

Благодаря проведению квестов предметно-развивающая среда (ПРС) учреждения всегда мобильна, что соответствует требованиям ФГОС. Изменения в ПРС, согласно заданной тематике, могут быть заранее созданы с помощью детей и их родителей, что в свою очередь способствует поддержанию постоянного интереса к продуктивной деятельности и развитию наблюдательности у детей.

Виды квестов

При планировании и подготовки квеста немаловажную роль играет сам сюжет и то образовательное пространство где будет проходить игра. Будет ли это закрытое пространство или более широкое поле деятельности, сколько будет участников и организаторов, откуда будут стартовать участники, будут двигаться в определенной последовательности или самостоятельно выбирать маршрут. В зависимости от этого квесты можно условно разделить на три группы.(слайд)

2) По данной теме мы работаем третий год. Квесты проводим 1-2 раза в квартал, если повторяем квест - то усложняем задания квеста или вводим сказочных персонажей.

Я пришла к выводу, что квесты можно проводить в разных возрастных группах, начиная с младшей. Но чаще всего в них участвуют старшие группы, где у детей уже имеются навыки и определенный запас знаний и умений. Если систематизировать работу по квестам с младшего возраста, то дошкольники старшего возраста могут самостоятельно решать поставленные задачи. Во многих квестах принимают участие не только дети, но и родители. В настоящее время нам приходится искать новые, интересные формы работы с родителями, вот квест- одна из наиболее удачных, т.к. в команде идет сплочение семьи, соревновательный и познавательный элемент.

Наши квесты проходят на территории детского сада, в групповых помещениях, спортивном зале, спортивной площадке. Для составления маршрута, из опыта, использовали различные варианты:

—**Маршрутный лист** (просто написаны последовательно станции и где они расположены; либо загадки, ребусы, зашифрованное слово, ответ на которые и будет то место, куда надо последовать);

—**«Волшебный клубок»** (на клубок ниток последовательно прикреплены записки с названием того места, куда надо отправиться. Постепенно разматывая клубок, дети перемещались от станции к станции);

—**Карта** (схематическое изображение маршрута);

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

—Участники могут узнавать о том, куда дальше идти после того, как выполнят задание на станции (от организатора; ответ на задание и есть название следующей станции; нужно найти спрятанную подсказку на определенной территории) и т.п.

Остановимся на видах квестов:

- линейные (решение одной задачи дает возможность решать следующую);
- штурмовые (с помощью контрольных подсказок участник сам выбирает способ решения задачи);
- кольцевые (по сути, тот же линейный квест только для нескольких команд, стартующих из разных точек).

Мы, чаще всего используем в своей работе, линейные квесты. Наиболее удачные - линейные квесты:

—**Квест-поход «Путешествие в лес»**, который проходил на территории детского сада. Цель этого квеста - формирование активной жизненной позиции и здорового образа жизни. У здания детского сада детей ждал Лесовичок, который и попросил помощи. Маршрут дети искали по завязанным заранее ленточкам, встречая на пути разных героев (Лису, Грибок, Собаку, Медведя) и выполняя различные задания.

—**Квест-игра «Путешествие в царство Нептуна»**. Игра проходила на спортивной площадке в летнее время года. Мотивацией было следующее: утром воспитатель вместе с детьми, возвращаясь с площадки, замечает, что в бассейне плавает бутылка с запиской, в которой морской царь Нептун предлагает встретиться, но на пути у него преграда. Участвовала одна команда и все двигались по определенному маршруту, который указывали персонажи (Русалочка, Кикимора, Бармалей) после выполнения заданий (назвать морского обитателя, наполни сосуд, поймай рыбку, пробеги под волной и т.п.), встретились с Нептуном.

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 повесит в разных участках группового помещения), из которых потом можно сделать аппликацию и т.п. По такому принципу летом был организован квест «**Наше лето**», где дети, передвигаясь по территории детского сада искали признаки лета (картинки, природные элементы), а потом составляли из этого коллаж.

Кольцевые квесты, как уже было сказано выше, очень похожи на линейные, только они начинаются и заканчиваются в одной и той же точке, а вот прохождение станций может идти в разном порядке, не как в линейном, только в определенной последовательности. К таким квестам в нашем детском саду можно отнести:

— **Квест «В поисках зимы»**, ставший уже традиционным для нашего ДООУ, который с каждым годом становится еще увлекательнее. На каждой станции после правильно выполненного задания участники получают конверт с буквой, из которых в конце составляется слово-подсказка (Зима). Эта игра командная и выполняется на время.

— **Квест-по городу «День знаний»**. Это еще один увлекательный квест, в котором дети путешествуют с помощью «Волшебного экрана» (планшета), на котором сфотографированы различные места нашей станицы. Этот квест не требует большого количество организаторов, т.к. весь маршрут не предполагает встреч с персонажами.

Интерактивный способ обучения мы используем при закреплении видов спорта (дидактические игры, игры -лабиринты).

Можно перечислить еще множество квестов, которые проводятся в детском саду, от самых простых и до ставших уже традиционными, но самое главное, это то, что все они помогают нам активизировать и детей, и родителей, и педагогов. Ведь любой мыслящий человек рано или поздно начинает творить. Просто иногда, чтобы подвигнуть человека к творческой деятельности, нужен некий импульс, всплеск, возможность дать человеку почувствовать себя успешным и раскрыть свои скрытые способности и таланты, а квест в этом очень помогает, т.к. подразумевает активность каждого участника.

Квест – игра предполагает интеграцию различных видов детской деятельности, что является одним из требований ФГОС ДО к структуре образовательной программы ДО и её объёму (гл.2, п.2.6).

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.

Вывод: Квест – игра способствует формированию людей нового поколения: неординарно мыслящих, творчески активных, способных принимать нестандартные решения. Что и является основным требованием ФГОС ДО к результатам освоения основной образовательной программы ДО (г 4, п. 6.)

Мне бы хотелось, чтобы педагоги, у которых есть желание и цели, которые не могут осуществиться без увлечённости, уверенности и творчества детей смогли бы найти в квест – технологии средства для осуществления своих профессиональных желаний.

Список источников информации:

1. Осяк С.А., Султанбекова С.С., Захарова Т.В., Яковлева Е.Н., Лобанова О.Б., Плеханова Е.М. ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЙ КВЕСТ – СОВРЕМЕННАЯ ИНТЕРАКТИВНАЯ

ГЕНЕРАТОР КВЕСТА

2. Доктор Квест: <http://drkvest.ru>
3. Квест lab: <http://www.quest-lab.ru/>
4. Квесты для школьников <http://super-positive.ru/>
5. Штурмовая башня : <http://stormtower.ru/>
6. Учебно-методический кабинет: <http://ped-kopilka.ru/>
7. ЮНИТ : <http://unitcamp.ru/>
8. Книга квестов: <http://quest-book.ru/>

Список использованной литературы:

9. *Комарова Т.С., Зацепина М.Б.* «Интеграция в системе воспитательно-образовательной работы детского сада», Мозаика-Синтез Москва, 2010, стр. 144.
10. *Короткова Н.А.* «Образовательный процесс в группах детей старшего дошкольного возраста», Линка-Пресс Москва, 2015, стр. 208.
11. *Колесникова И.В.* «Проведение игры-квеста «В поисках сокровищ» «Справочник старшего воспитателя дошкольного учреждения» №2 2015, стр. 48-59.

Список интернет источников:

12. <http://dohcolonoc.ru/stati/10477-kvest-igra.html>
13. <https://intolimp.org/publication/mietodichieskoie-soprovozhdeniie-riearizatsii-kviest-tiekhnologhii-v-orghanizat.html>
14. <http://cyberleninka.ru/article/n/igra-kvest-kak-forma-obrazovatelnoy-deyatelnosti-so-starshimi-doshkolnikami>
15. <http://super-positive.ru/kvest-dlya-detey-na-ulitse/>
16. **БЛОГ МАРГАРИТЫ МАМАЕВОЙ.** <http://zhizn-hm.ru/>