

муниципальное казенное дошкольное образовательное учреждение
города Новосибирска «Детский сад № 36 комбинированного вида «Поиск»

Выступление на педсовете

«Использование квест-технологии в образовательной деятельности с детьми среднего дошкольного возраста»

2019-2020 учебный год

«Использование квест-технологии

в образовательной деятельности с детьми среднего дошкольного возраста»

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.

Именно игра – основная деятельность ребенка-дошкольника, которая мобилизует его умственные возможности, развивает организаторские способности, прививает навыки самодисциплины, доставляет радость от совместных действий, и именно в игровой деятельности развивается **любопытность** ребенка.

Для педагога содержательная, отвечающая интересам детей, правильно организованная игра – эффективное педагогическое средство, позволяющее комплексно решать разнообразные образовательные и развивающие задачи. Среди широкого использования в работе с детьми разных игр хочется выделить и поговорить о квест-игре, одним из интересных средств, позволяющих современному педагогу строить свою работу при тесном взаимодействии с воспитанниками.

Что же такое «квест»? Откуда он пришел к нам?

Квест (англ. *quest*) – поиск, приключение или приключенческая игра (англ. *adventure game*) — один из основных жанров компьютерных игр, представляющий собой интерактивную историю с главным героем, управляемым игроком

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.

Квест-технология - актуальна в контексте требований ФГОС ДО; способствует развитию активной позиции ребёнка в ходе решения игровых поисковых задач. Интегрируется содержание различных образовательных областей, используются возможности ИКТ и современных образовательных технологий.

У квестов можно выделить большое количество достоинств для детей дошкольного возраста, которые по многим направлениям полностью соответствуют ФГОС ДО: квесты естественным образом осуществляют интеграцию образовательных областей, комбинируют разные виды детской деятельности и формы работы с детьми.

Квесты позволяют объединить всех участников образовательного процесса (детей, родителей воспитанников и педагогов) в решении образовательных задач в игровой сюжетной и занимательной форме.

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.

Образовательный квест – это совершенно новая форма обучающих и развлекательных программ, 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.

Таким образом, детские квесты помогают реализовать следующие задачи:

образовательные - участники усваивают новые знания и закрепляют имеющиеся;

развивающие – в процессе игры у детей происходит повышение образовательной мотивации, развитие инициативы и самостоятельности, творческих способностей и индивидуальных положительных психологических качеств, формирование исследовательских навыков, самореализация детей;

воспитательные – формируются навыки взаимодействия со сверстниками, доброжелательность, взаимопомощь и другие.

В квестах можно выделить такие виды:

- **линейные**, когда задачи решаются по цепочке, одна за другой;
- **штурмовые**, когда участники получают задачу, подсказки для её решения, но пути решения выбирают сами;
- **кольцевые**, когда это тот же линейный квест, но заключены в круг. В этом случае команды участников стартуют с разных точек, и каждая идет по своему пути к финишу.

Структура квеста:

1. ОРГАНИЗАЦИОННЫЙ МОМЕНТ.

Вступительное слово ведущего (воспитателя) с целью переключения внимания детей на предстоящую деятельность, повышение интереса, создание соответствующего эмоционального настроения.

- деление детей на группы (если это необходимо)

- обсуждение правил квеста

- раздача карт и путеводителей, на которых представлен порядок прохождения зон (если это необходимо)

2. ЗАДАНИЕ. ПУТЕШЕСТВИЕ ПО ЗОНАМ, МАРШРУТУ И ВЫПОЛНЕНИЕ ИГРОВЫХ ЗАДАНИЙ

Образовательные квесты проходят на территории детского сада, в групповых помещениях. Для составления маршрута используются 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);

— «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 выполняют задание на станции (от организатора; ответ на задание и есть название следующей станции; нужно найти спрятанную подсказку на определенной территории) и т.п. Расположение зон и маршрут каждой команды организуются таким образом, чтобы избежать их пересечения друг с другом.

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

3. ПОРЯДОК ВЫПОЛНЕНИЯ ПОСТАВЛЕННОЙ ЗАДАЧИ (штрафы, бонусы);

4. КОНЕЧНАЯ ЦЕЛЬ (приз).

Теперь перейдем к тому, что принято называть **мотивацией** в достижении поставленной цели. Самое главное и, наверное, самое трудное, это заинтересовать участников. Детей заинтриговать значительно легче, чем взрослых (родителей, педагогов), поэтому очень важно продумать этот момент, чтобы родители стали нашими партнерами и активными участниками, т.к. это является одной из главных задач, которая прописано в РФ «Закон об образовании» и ФГОС ДО.

Так как заинтересовать ребенка или группу детей в том, чтобы они выполнили то или иное задание, решили головоломку или нашли наиболее простое решение в достижении конечного результата?

Все просто. **На финише должен быть приз!** Нужно организовать некое соревнование по поиску «сладкого клада» на территории детского сада.

И вот тут свою главенствующую роль играют квест-технологии в воспитательной работе. Посудите сами, ведь даже маленькие дети способны понимать, что **конечный результат зависит от общих усилий**. Если один член команды не справился, всем остальным придется начинать все заново или помогать ему. Поэтому каждый ребенок и старается изо всех сил, чтобы если не выглядеть хуже других, то, по крайней мере, вложить свой максимальный вклад в победу команды. А команда – это что? Общество, в котором потом придется жить, соответствуя его гласным и негласным правилам поведения, а также общепринятым моральным нормам.

Реализовывать квест технологию в образовательной деятельности с детьми я начала с 2018-2019 учебного года.

Чем же меня привлекла данная технология?

- хорошо разработанный квест позволяет закрепить и уточнить знания детей практически по любой теме недели;
- предполагает использование разнообразных видов деятельности при выполнении заданий квеста;
- обеспечивает сохранение интереса к образовательной деятельности в течение всего времени её проведения;
- позволяет получить первоначальные навыки действия в коллективе при выполнении совместных заданий;
- оставляет длительный эмоциональный отклик, позволяющий сохранить в памяти выполненные задания и создать положительную установку на участие в новом квесте.

Чаще всего в литературе и публикациях описано проведение квестов с детьми старшего дошкольного возраста. Я же провожу квесты с детьми среднего дошкольного возраста.

За это время были проведены следующие квесты: «Загадки осени», «Приметы зимы», «В поисках Мойдодыра», «Картина Весны», «Дикие и домашние животные», «Русская народная игрушка», «Как звери зимуют», «Наши сказки».

КВЕСТЫ получились интересные, содержательные. Проходили в виде приключенческой игры, с одной сюжетной линией.

Вся образовательная деятельность в ходе квестов осуществлялась с опорой на следующие принципы:

- доступность, т.е. задания были приемлемо сложными для ребенка;
- системность – все задания были логически связаны друг с другом;
- эмоциональная окрашенность заданий;
- разумность по времени, т.е. время на выполнение заданий рассчитывалось таким образом, чтобы ребенок не устал и сохранил интерес;
- наличие видимого конечного результата и обратной связи (т.е. на каждом этапе следования, дети получали часть пазла или ключа для разгадывания);
- задания были самыми разными: активными, творческими, интеллектуальными, подбирались на основе имеющихся у детей знаний и умений – не требующих специальной подготовки;
- задания выполняли не только развлекательную функцию, в них реализовывались образовательные задачи;
- в конце каждого квеста, после выполнения всех заданий, дети, переполненные разнообразными эмоциями, получали ПРИЗЫ.

При проведении первых квестов я столкнулась с такими затруднениями: детей в группе 30 человек, когда дети искали конверты с заданиями, возникала сутолока, все дети одновременно бежали искать конверт с заданиями. Так же было мало места для проведения физминутки, поэтому я стала проводить квесты по подгруппам (не более 15 человек).

Обратила внимание, что к середине образовательной деятельности дети утомлялись от выполнения заданий, тогда вместо привычной физминутки, в середине квеста, стала проводить подвижные игры. Тематику подвижной игры связывала с темой квеста, это была и игра и задание одновременно.

Например, при проведении квеста «Русская народная игрушка», дети под музыку бегали по групповой комнате с силуэтами дымковской и филимоновской лошадок, а на счёт «Раз, два, три! Домик лошадке найди!» подбегали к столу, где стоял домик, расписанный соответствующей росписью. При проведении квеста «Как звери зимуют», дети под музыку кружились с сосновыми и еловыми шишками, а на счет «Раз, два, три! Свое дерево найди!» - подбегали к столу, на котором стояли нарисованные ель и сосна.

Также отмечу, что при проведении квестов в начале учебного года, некоторые дети могли забрать весь раздаточный материал себе и начать выполнять задание. Поэтому стала для начала готовить больше раздаточного материала, а затем подводить детей к выполнению заданий в парах (дети собирали разрезные картинки вдвоём). Также, в начале квеста, стала использовать такой приём, как подвязывание детям на руку браслетиков разного цвета. Таким образом, дети выполняли задание, объединившись по цветам.

Разноцветные браслетики пришли на помощь еще и в том случае, когда возникала сутолока при поиске конверта с заданиями. Например, я говорила детям, что искать задание пойдут дети с красными браслетиками. Дети понимали, что раз у всех есть браслетики, то каждый будет искать задание.

Организованности стало больше и потери времени на поиск задания стало уходить меньше.

Для того, чтобы выполнение заданий было более организованным, детям предлагалась в помощь карта- подсказок, на которой можно было посмотреть где в группе надо искать конверт с заданием, какого он цвета. Таких же цветов были у детей браслетики. Так, например, глядя на карту, дети понимали, что конверт со вторым заданием находится в группе в книжном уголке, он зеленого цвета, идут его искать дети, у которых подвязаны браслетики зеленого цвета.

Приведу примеры некоторых заданий, которые предлагались детям при проведении квестов:

- сложить разрезанные картинки и угадать что на них изображено.

Например, при проведении квеста «В поисках Мойдодыра» было задание: «Собрать картинки с изображением предметов личной гигиены.

- подобрать к каждой картинке- ситуации - картинку, с правилами личной гигиены, которой можно исправить неправильную картинку).

При проведении квестов «Приметы Зимы» и «Картина Весны» предлагались задания:

- выбрать ФОН для картины пейзажа зимнего (весеннего) леса;

- среди картинок с изображением деревьев, выбрать только те деревья, которые подходят для зимнего (весеннего) леса;

- из предложенных картинок с изображением зверей, выбрать зверей, которых можно встретить в зимнем (весеннем) лесу;

- собрать картинки весенних цветов и отгадать загадки

В конце квестов «Приметы зимы» и «Картина весны», после выполнения всех задания, у детей получались картины.

В некоторых квестах были творческие задания, например, в квесте «Приметы зимы» надо было нарисовать снежинки для зимней картины, а в квесте «Русская народная игрушка» необходимо было выполнить аппликацию (украсить силуэты чашек дымковским или филимоновским узором.

В конце квестов, детям за выполнение заданий, всегда вручались призы!

Как показали результаты проведенных квестов – это технология обладает огромным развивающим потенциалом. В процессе игры проявляется индивидуальность каждого ребенка, его самостоятельность, инициативность, поисковая активность.