Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение «Детский сад № 22»

(МАДОУ «Детский сад № 22»)

Адрес: 624090, Свердловская область, г. Верхняя Пышма, ул. Кривоусова, 20б.

Тел. 8(34368) 7-90-97; 7-90-98.

ИНН/КПП 6606012887/668601001

E-mail: [madoo\_22@mail.ru](mailto:madoo_22@mail.ru) Сайт: <https://raduga22.tvoysadik.ru/>

**«Квест - технологии в воспитании и образовании дошкольников»**

**1СЛ.** В последние годы в связи с реализацией федерального государственного стандарта в дошкольном образовании произошли существенные изменения. Главным образом изменился подход к образовательной деятельности дошкольников, которая реализуется через организацию различных видов детской деятельности или их интеграцию с использованием разнообразных форм и методов работы, учитывая индивидуальные особенности и потребности каждого ребенка. В настоящее время в дошкольном образовании активно используются разнообразные инновационные технологии. Все более популярными становятся приключенческие игровые **квесты**. Новое слово в этой концепции предложил американский ученый Джордж Берни, благодаря которому на сегодняшний день мы имеем сочетание игры и обучения в одном мероприятии.

**2СЛ.** Квест является игровой педагогической технологией, т.е. игровой формой взаимодействия педагога и детей, которая способствует формированию (закреплению) необходимых знаний, умений и навыков для выполнения заданий, основываясь на компетентном выборе альтернативных вариантов через реализацию определенного сюжета. Квест — это игровая технология, которая имеет четко поставленное дидактическое задание, игровой замысел, обязательно имеет ведущего (наставника) и четкие правила.

**3СЛ.** Главное преимущество **квеста в том**, что такая форма организации образовательной деятельности ненавязчиво, в игровой форме способствует активизации познавательных и мыслительных процессов участников.

**квесты** помогают реализовать принцип сотрудничества. Важно наладить успешное взаимодействие в команде, прочувствовать и сформировать взаимовыручку, разделение обязанностей, научиться мобилизоваться и очень быстро решать возникающие по ходу игры неожиданные задачи;

проведение **квест-игры** способствует сплочению коллектива детей, воспитанию доброжелательных, дружеских взаимоотношений;

в ходе реализации **квест-игры** осуществляется интеграция образовательных областей, комбинируются разные виды детской деятельности и формы работы с детьми; **квесты** требуют определённой ловкости, выносливости, силы; ребенок осваивает информационные технологии для решения задач (для поиска необходимой информации, оформления результатов работы в виде компьютерных презентаций, буклетов, газет и многого другого);

возможность интерактивной работы с родителями, активное вовлечение семей воспитанников в образовательную деятельность ДОО;

**4СЛ.** В процессе прохождения **квеста** ребенок всесторонне участвует в работе, в данном процессе задействуются все виды деятельности:

- игровая *(дидактическая, подвижная, спортивная)*;

- социально-коммуникативная *(развитие речи, основы здоровья и безопасной жизнедеятельности)*;

- художественно-изобразительная *(рисование, конструирование, лепка и др.)*;

- познавательно-исследовательская *(игры по ОБЖ, окружающий мир, техника и др.)*;

- театрально-музыкальная *(элементы танцев, рассказ стихов, цитирование и др.)*;

- ознакомление с литературой и фольклором.

Несмотря на развлекательный характер **квест-игр**, в них заложен огромный массив вспомогательных приемов, которые позволяют не только веселить детей, но и учить, и развивать.

**5СЛ.** Проводить игры можно как в помещении детского сада, перемещаясь из групповой комнаты в спортзал, затем в бассейн, на кухню или в зал для музыкальных занятий, так и в музее, библиотеке, на природе, во время прогулки или экскурсии. Квесту «все возрасты покорны», практикуется он и в младших группах, но диапазон интересных и сложных заданий значительно расширяется в старших группах. Старшие дошкольники с восторгом воспринимают такую интересную форму квеста, как геокэшинг — игра с элементами ориентирования на открытой местности, сценарий которой связан с поиском тайных сокровищ пиратов. Больше всего дети дошкольного возраста любят бродилки и головоломки. Воспитатель продумывает задания для команд и создает островки, на которых дети находят задание и подсказки, которые указывают, куда идти дальше. Такой вид деятельности позволяет активизировать желание познать окружающий мир, изучить его и исследовать.

### **6СЛ.** Успешность квест-игры зависит не только от правильно выбранной темы и подготовки воспитателя, но и от того, в какой последовательности будут выполняться действия. Чтобы пройти квест успешно, позволив при этом детям усвоить знания, проявить себя, развить представления о мире, необходимо выстраивать игру по этапам.**Существует три этапа:**

### *Пролог*

Начиная игру, воспитатель должен объяснить детям, чем именно они будут заниматься. При помощи пролога удается раскрыть тему игры, основные задачи и желаемый результат. Чтобы игра получилась увлекательной, воспитатель должен подготовить вступительную речь, которая введет детей в мир игры, позволит им перевоплотиться в героев или окунуться в волшебный мир приключений. Чем младше дети, тем тщательнее нужно готовить пролог, продумывая слова. Если дошкольники не заинтересуются игрой, то добиться желаемого результата будет сложно. После того как дети будут вовлечены в мир игры, воспитатель должен провести еще ряд подготовительных мероприятий, к которым относятся: разделение детей на команды или группы; ознакомление с правилами; раздача материала, по которому будет идти игра, в комплекте может быть карта маршрута или карточки с заданиями.

*Экспозиция*

Основная часть игры, в ходе которой дети проходят все задания, переходя от одной зоны к другой, используя подсказки и двигаясь к финишу. Чтобы игра была более динамичной, используются поощрения за быстрое решение заданий и получение более интересного и нестандартного пути решения, а также штрафы, если кто-то не справился с заданием.

Воспитатель следит за ходом квеста, контролирует его течение, направляет детей, если они запутались, следит за временем прохождения заданий, оценивает качество их выполнения.

*Эпилог*

После того как игра закончилась и задание выполнено, очень важно подвести итоги и наградить победителей. Учитель обсуждает с детьми ход игры, выясняет, что им понравилось, а что нет, делая выводы для себя, чтобы следующие квесты сделать более интересными для дошкольников. Важно выслушать мнение каждого ребенка. Победители награждаются призами. Те, кто не смог дойти до цели, поощряются похвалой. В процессе общения учитель может задавать такие вопросы:

* Что в игре было самым интересным?
* Какие факты были незнакомыми, новыми для вас?
* Какие моменты вызвали трудности?
* Как вы оцениваете свой результат?
* С чем легко было справиться, а что было непонятным?

**7СЛ.** **Идеи заданий**

Чтобы создать для детей увлекательную квест-игру, необходимо пользоваться разными приемами для игрового маршрута.

Создание маршрутного листа при помощи загадок, кроссвордов, кодовых слов, ребусов т. д., при помощи которых дети будут путешествовать от одной точки назначения до другой.

Использование волшебного клубка, где на нити крепятся записки с указанием нового пункта следования.

Создание карты, на которой в виде схемы указаны места, куда должны пойти дети, и их последовательность.

Использование планшета, на котором будут размещаться фото тех зон, куда нужно отправиться для следующей станции.

Переход от точки к точке по следам, наклеенным на полу, стенах, мебели. Это могут быть стрелки или другие знаки.

Поиск места назначения в тайнике. Воспитатель заранее находит объект, в котором прячет подсказку, а дети должны найти его и разгадать послание, чтобы двигаться дальше.

**8СЛ.** Планируя **квест-игру**, воспитатель первым делом выбирает ее тематику, ориентируясь на возрастные особенности детей. Так в младшей группе интересной будет игра по русским народным сказкам или сказкам Чуковского, где дети смогут угадать знакомых героев, вспомнить сказки или познакомиться с ними впервые. Для средней группы отлично подойдут **квесты по ОБЖ**, ПДД, математическая **квест-игра**. Для детей старшего дошкольного возраста можно провести экологический **квест**, игру краеведческого характера, более сложный вариант математического **квеста** с заданиями по финансовой грамотности.

Чтобы удалось организовать игровую деятельность как следует, стоит строить ее по такому принципу:

- определить базу знаний и умений детей, выявить хорошо закрепленный материал и определить новый материал;

- определиться с задачей и целью конкретной игры;

- подобрать виды деятельности для реализации поставленных целей, определиться со временем проведения мероприятия;

- создать сценарий игры со всеми сюжетными моментами, поворотами, интригами;

- педагог должен определиться с названием игры, продумать вступительное слово и ход развития сюжета.

- придумать первое задание, которое выполняется без особых усилий, но вовлечет детей в историю, сюжет самой игры;

- продумать остальные задания, которые будут вызывать интерес и стремление к достижению итоговой цели, а не утомление и скуку (задания должны быть понятными и посильными, педагог использует все известные виды деятельности, создавая интересную и динамичную игру)

- разработать план маршрута так, чтобы станции с заданиями не пересекались;

- чтобы не переутомлять детей, важно продумать и создать условия для отдыха, физминутки, задания на релаксацию;

- продумывая станции с заданиями, важно выстраивать их так, чтобы дети видели логическую связь и двигались к достижению главной цели, которая достигается постепенно, путем прохождения каждого этапа.

- продумать и подготовить реквизит для проведения каждого задания.

Конечно, сложные **квест-игры** требуют от воспитателя тщательной подготовки, но также есть простой вариант **квеста** – поиск по запискам – мероприятие, требующее минимальной подготовки. 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. Эта несложная игровая схема неизменно пользуется успехом.

**9СЛ.** Современная концепция образования нацеливает педагогов на формирование целостной системы универсальных учебных навыков и умений. Интерактивная игра — наиболее эффективная и оригинальная образовательная технология, которой под силу создать благоприятные условия для активизации у детей интереса к познавательной деятельности и стремления с увлечением решать проблемные задачи. Кроме того, формат игры пробуждает командный дух, стимулирует гибкость поведения детей, поиск неординарных решений, желание взаимодействовать как друг с другом, так и со взрослыми.

Таким образом, образовательный **квест** – это 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.