

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение детский сад
комбинированного вида № 7 с. Кухаривка муниципального образования Ейский
район

Семинар – практикум для педагогов «Квест-игра — современная игровая технология в ДОУ»



Подготовила: Титарева Н.И., воспитатель

В последние годы в связи с реализацией федерального государственного стандарта в дошкольном образовании произошли существенные изменения. Воспитатели используют в своей деятельности современные технологии и методы работы. Главным образом изменился подход к образовательной деятельности дошкольников. Одним из ведущих методов при проведении образовательных ситуаций может быть квест – игра.

Квест - это форма взаимодействия педагога и детей, которая способствует формированию умений решать задачи на основе компетентного выбора альтернативных вариантов через реализацию определенного сюжета. Задачи могут быть самые разные по своему содержанию и наполнению: творческие, активные, интеллектуальные и т.п. Квесты могут проходить как в закрытом пространстве (группа, помещение детского сада), так и на улице, на природе охватывая все окружающее пространство. Квест – технология 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.

(Слайд 2) Квест (от англ. Quest - «поиск, предмет поисков, поиск приключений») – это вид сюжета (литературного, компьютерного, игрового), в котором путешествие к намеченной цели проходит через преодоление ряда трудностей. Дети сталкиваются с различными проблемами или персонажами, создающими проблемы, придумывают, как решить проблемы и в конце игры подходят к определенному результату.

(Слайд 3) «Квест» – это командная игра. Идея игры проста – команда, перемещаясь по точкам, выполняют различные задания. Но изюминка такой организации игровой деятельности состоит в том, что, выполнив одно задание, дети получают подсказку или сюрприз-одобрение к выполнению следующего, что является эффективным средством повышения двигательной активности и мотивационной готовности к познанию и исследованию. Квест, с его почти безграничными возможностями, оказывает неоценимую помощь педагогу, предоставляя возможность разнообразить воспитательно-образовательный процесс, сделать его необычным, запоминающимся, увлекательным, веселым, игровым. Преимущество данной технологии в том, что она не требует какой-то специальной подготовки воспитателей, покупки дополнительного оборудования или вложения денежных средств. Главное – огромное желание педагогического коллектива заложить основы полноценной социально успешной личности в период дошкольного детства. 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.

(Слайд 4) На сегодняшний день, различается несколько видов квестов. При планировании и подготовки квеста большую 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:

- Линейные (игра построена по цепочке: разгадав одно задание, участники получают следующее, и так до тех пор, пока не пройдут весь маршрут);
- Штурмовые (игроки получают основное задание и перечень точек с подсказками, но при этом самостоятельно выбирают пути решения задач);
- Кольцевые (представляют собой тот же «линейный» квест, но замкнутый в круг. Команды стартуют с разных точек, которые будут для них финишными)

(Слайд 5) Главное преимущество квеста в том, что такая форма организации образовательной деятельности ненавязчиво, в игровом, занимательном виде способствует активизации познавательных и мыслительных процессов участников. Детские квесты помогают реализовать следующие задачи: образовательные (*участники усваивают новые знания и закрепляют имеющиеся*); развивающие (в процессе игры происходит повышение образовательной мотивации, развитие творческих способностей и индивидуальных положительных психологических качеств, формирование исследовательских навыков, самореализация детей); воспитательные (формируются навыки взаимодействия со сверстниками, доброжелательность, взаимопомощь и другие).

(Слайд 6) При разработке и проведении квестов важно использовать следующие принципы:

1. Доступность заданий – не должны быть чересчур сложны для ребёнка.
2. Системность – задания должны быть логически связаны друг с другом.
3. Эмоциональная окрашенность заданий. Методические задачи должны быть спрятаны за игровыми формами и приёмами.
4. Разумность по времени. Необходимо рассчитать время на выполнение заданий таким образом, чтобы ребёнок не устал и сохранил интерес.
5. Использование разных видов детской деятельности во время прохождения квеста.
6. Наличие видимого конечного результата и обратной связи.

(Слайд 7) При подготовке квеста для дошкольников нужно помнить основные условия:

1. Игры должны быть безопасными. Недопустимо ставить к выполнению задачи, которые связаны с риском для здоровья.
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.

(Слайд 8) Варианты квестов:

1. Поиск по запискам.
2. Поиск по карте.
3. Поиск по подсказкам (*картинкам, указателям*).

(Слайд 9) Темы квестов могут быть самыми различными:

1. Поиск сокровищ (пиратские вечеринки, путешествие на необитаемый остров, в поисках приключений).

2. Помощь героям или герою (*сказки, мультфильма, фильма*). Например, «*Помогите Дед Морозу найти посох*», «*Найдите игрушки для ёлочки*», «*Поможем Винни-Пуху добыть мёд*», «*Найдём Кая для Герды*», «*По дорогам Цветочного города с Незнайкой*».

3. Познавательные (*по временам года, изучаем и закрепляем животных, растения, птиц, рыб*). Например, «*Отправляемся в путешествие к Лесовичку*», «*Ищем клад в подводном царстве*», «*В гостях у морского царя*», «*Мастерград*».

4. С многообразием опытов и экспериментов «*Фокусы от Бима*».

5. Литературные квесты (*по произведениям автора, либо по произведениям на конкретную тему*). «*В гостях у сказки*», «*Животные в сказках*», «*По сказкам Корнея Ивановича Чуковского*».

6. Физкультурные праздники.

(Слайд 10) 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.

(Слайд 11) Используя технологию квест-игры ребенок:

- добывает знания, выстраивает работу по алгоритму;
- приобретает навыки, используя различные виды деятельности, такие как поиск и систематизация информации по теме, проведение исследования в образовательной среде;
- делает собственный выбор;
- пользуется разнообразными источниками информации.

(Слайд 12) 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.

Образовательная деятельность в формате квест - игры замечательно вписывается в концепцию, заданную Федеральным государственным образовательным стандартом дошкольного образования. Она становится

отличной возможностью для педагога и детей увлекательно и оригинально организовать жизнь в детском саду.

Если вы хотите вместе с детьми окунуться в волшебный мир загадок и тайн, помочь им сделать новые открытия и получить позитивные эмоции от достижения поставленных задач, то, безусловно, квест – игра поможет осуществить задуманное с легкостью и заинтересованностью.

(Слайд 13) Спасибо за внимание!