

**Муниципальное бюджетное дошкольное учреждение детский сад №71
города Пензы «Северное сияние»**

МОЙ ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ ОПЫТ

**Квест как новая форма взаимодействия
между субъектами образования.**

Воспитатель первой категории

Пыхонина Ксения Сергеевна

«Только та игра целесообразна, в которой ребенок активно действует, самостоятельно мыслит, строит, комбинирует, преодолевает трудности».

А.С. Макаренко

«Без игры нет и не может быть полноценного умственного развития.

Игра — это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребёнка вливается живительный поток представлений, понятий окружающего мира.

Игра-это искра зажигающая огонёк пытливости и любознательности»

В.А. Сухомлинский.

Цель: использование квест-игр: для активизация познавательных и мыслительных процессов детей старшего дошкольного возраста в условиях ФГОС ДО.

Задачи:

- повышать образовательную мотивацию, развивать инициативу и самостоятельность, творческие способности.
- формировать навыки взаимодействия со сверстниками, доброжелательность, взаимопомощь.
- вовлекать каждого ребенка в активный образовательный процесс.

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.

Я считаю, что правильно организованная игра – эффективное педагогическое средство, позволяющее комплексно решать разнообразные образовательные и развивающие задачи. Поэтому игры связаны со всеми видами деятельности человека и выступают как специфически детская форма и познания, и труда, и общения, и искусства, и спорта.

Стремительное развитие науки и техники, предполагает появление нового человека, способного к саморазвитию, самосовершенствованию, целеустремленного и неординарно – мыслящего.

Воспитывать такого человека возможно, начиная с детского возраста.

Одной из оптимальных технологий, поддерживающей личностно-ориентированный подход в образовании, можно считать метод квест-игры.

Квест-игры-это 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.

Квест (англ. Quest) - «поиск, предмет поисков, поиск приключений». В мифологии и литературе понятие «квест» изначально обозначало один из способов построения сюжета - путешествие персонажей к определенной цели через преодоление трудностей. Можно считать, что первые квесты появились еще в эпоху древних цивилизация и сопровождают человечество всю его историю. Ведь, квест — это головоломка, а головоломки людям приходилось разгадывать во все времена. До определенного времени квесты и педагогика существовали параллельно и не были связаны между собой. Революция в этом вопросе произошла благодаря компьютерным технологиям. Главный герой, оказавшийся взаперти красной комнаты, должен был выбраться наружу, используя при этом элементы интерьера. Все они были связаны между собой логической цепочкой.

В России первый квест был оборудован в 2013 году, и впоследствии стал очень популярным развлечением. Позже его стали применять и в образовательном процессе. Понятие квест в педагогической науке определяется как специально организованный вид исследовательской деятельности и связан единым сюжетом. Обучающийся осуществляет поиск информации по указанным адресам (в реальности), включающий и поиск этих адресов или иных объектов, людей, помещений.

Обратившись, однажды к квест - технологии и увидев, как она интересна и увлекательна для детей, я решила глубже и шире использовать ее в своей работе.

Главное преимущество квеста в том, что такая форма организации образовательной деятельности ненавязчиво, в игровом, занимательном виде способствует активизации познавательных и мыслительных процессов участников

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.

Я считаю, что в детском саду квесты можно проводить в разных возрастных группах, начиная с младшей. Но чаще всего я использую эту технологию в старших группах, где у детей уже имеются навыки и определенный запас знаний и умений. Во многих квестах принимают участие не только дети, но и родители.

При подготовке и организации квест-игры для дошкольников я использую определенный алгоритм:

1. Определяю цели и задачи
2. Выбираю место проведения игры.
3. Составляю паспорт прохождения этапов или карту маршрута.
4. Формирую состав участников (педагоги, дети, родители)
5. Разрабатываю легенду игры, её формат и правила, пишу сценарий (конспект).
6. Готовлю задания, реквизит для игры

Темы квестов выбираю самые различные:

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.

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.

Для составления маршрута я использую 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.

Чаще всего используем в своей работе линейные квесты, где участники идут от одной точки по определенному маршруту и встречаются в другой точке, на конечной станции.

В своей работе я придерживаюсь следующих принципов:

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.

Провожу квесты в разных местах: в замкнутом помещении- в группе, в зале, и на участке детского сада. Детям особо интересен квест на участке детского сада с поиском клада, тайника, с элементами ориентирования на местности. Не всегда удобно брать на улицу мультимедийное оборудование, а многие задания предполагают наглядность. Поэтому изготовила универсальную ширму- трансформер. Она состоит из труб ПВХ и четырех прозрачных окошек для информации. В соответствии с Федеральным государственным образовательным стандартом развивающая предметно-пространственная среда должна быть содержательно-насыщенной, трансформируемой, полифункциональной, вариативной, доступной и безопасной. С помощью **ширмы**, можно показать наглядно детям маршрут, куда двигаться, где искать подсказки, разгадывать загадки, решать ребусы. Использую на улице такие дидактические игры как: «Найди отличия», «Что лишнее?», «Что потом», дети пользуются фломастерами или маркерами и рисуют на прозрачных окошках. Ширма так же подойдет для квест – игры двух команд, задания участники могут выполнять одновременно с разных сторон, не заглядывая друг к другу. В процессе квеста дети могут получать первичные представления об окружающем мире, в этом тоже поможет ширма: я использую наглядные методы, вставляя изображения в окошки.

Квест -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. Участники

учатся договариваться друг с другом, распределять обязанности, действовать вместе, переживать друг за друга, помогать. Все это способствует сплочению не только детского коллектива, но и родительского сообщества, а также улучшает детско-родительские отношения. А еще немаловажным является то, что родители становятся активными участниками образовательного процесса в ДОО, укрепляются и формируются доверительные взаимоотношения детский сад-семья. Возможность интерактивной работы с родителями, что в свою очередь вызовет заинтересованность родителя в работе с педагогом и в ходе квест-игры можно получить конкретный результат работы родителя с ребёнком. Активное вовлечение семей воспитанников в образовательную деятельность ДОО является одним из современных требований.

В ходе реализации квест-игры можно естественным образом осуществлять интеграцию образовательных областей, комбинировать разные виды детской деятельности и формы работы с детьми, решать образовательные задачи в совместной деятельности взрослого и детей, самостоятельной деятельности дошкольника, активного взаимодействия с семьями воспитанников.

Квест-игра обладает огромным развивающим потенциалом; не только создаёт условия для поддержки и развития детских интересов и способностей, но и нацелена на развитие индивидуальности ребёнка, его самостоятельности, инициативности, поисковой активности. Это, прежде всего, деятельность ребёнка, в которой он самостоятельно или совместно со взрослым открывает новый практический опыт. Создаются комфортные условия обучения, при которых каждый ребёнок чувствует свою успешность, интеллектуальную состоятельность, что делает продуктивным сам процесс обучения.

Приобретённый в ходе игры поисково-познавательный опыт дети-дошкольники смогут эффективно использовать в процессе обучения в школе.

Квест – это весело! В такой игре даже взрослый активно включается в ту или иную роль, что уж там говорить о детях, они перевоплощаются в героев полностью.

Квест развивает!

Квест сближает! Командный дух и общая цель делает участников квеста ближе друг к другу.