

**Муниципальное дошкольное образовательное учреждение
детский сад № 71 г. Пензы «Северное сияние»**

***Консультация для воспитателей:
«Квест- игра – как новая образовательная
технология»***

Подготовила: Пыхонина Ксения Сергеевна,
воспитатель первой квалификационной категории

Пенза, 2018

Цель: оказание практической помощи педагогам в использовании квест-технологии в условиях реализации ФГОС ДО.

В дошкольном образовании в настоящее время активно используются разнообразные инновационные технологии. Обращение воспитателей, специалистов к ним обусловлено стремлением оптимизировать педагогический процесс ДОО по реализации задач и содержания образовательных областей ФГОС ДО. Интерес игровым видам образовательных технологий связан с признанием педагогическим сообществом роли и возможностей детской игры в решении задач разностороннего развития и воспитания детей на этапе дошкольного детства. Игра для ребенка является наиболее привлекательной, естественной формой и средством познания мира, своих возможностей, самопроявления и саморазвития. Для воспитывающего взрослого содержательная, отвечающая интересам детей, правильно организованная игра – эффективное педагогическое средство, позволяющее комплексно решать разнообразные образовательные и развивающие задачи. Поэтому игры генетически связаны со всеми видами деятельности человека и выступают как специфически детская форма и познания, и труда, и общения, и искусства, и спорта. В федеральном государственном стандарте дошкольного образования указано, что педагогическое взаимодействие ребенка и воспитывающих взрослых должно быть ориентировано на обеспечение развития каждого ребенка, сохранение его уникальности и самобытности, создание возможностей раскрытия способностей, склонностей. Среди широко используемых в практике воспитания и развития детей дошкольного возраста игровых технологий можно выделить квест - технологию, которая только еще начинает использоваться педагогами.

Важнейшими элементами игры в жанре квеста являются повествование и обследование мира, а ключевую роль в игровом процессе играют решение головоломок и задач, требующих от игрока умственных усилий. Квест - это игры, в которых игроку необходимо искать различные предметы, находить им применение, разговаривать с различными персонажами в игре, решать головоломки. Такую игру можно проводить как в помещении, или группе помещений (перемещаясь из группы в музыкальный или спортивный зал и в другие помещения детского сада), так и на улице. Квест – это командная игра. Идея игры проста – команда или команды, выполняя различные задания (интеллектуального, спортивного характера), перемещаются из одного места в другое, а на этапе завершения игры получают ответ на основную загадку. Классификация квест-технологий. На сегодняшний день, принято различать несколько видов. 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: линейные, штурмовые, кольцевые. Идей для квестов может быть много, но самое главное – грамотно все реализовать. Сценарий должен быть понятным, детальным, продуманным до мелочей. Ко всем сценариям для квестов в реальности предъявляются общие требования: первая задача не должна быть сложной, ее цель – вовлечь игрока в процесс, показать, что у него все получается; используемые артефакты и предметы должны строго соответствовать тематике игры и ее сюжету; задачи по сценарию для квеста, должны быть понятными, не вызывать ощущение скуки и утомления; также необходимо продумать все риски, устранить повторы, позаботиться о безопасности игроков, учесть, что все дети разные. Теперь перейдем к тому, что принято называть мотивацией в достижении поставленной цели. Все просто. На финише должен быть приз! Нужно организовать некое соревнование по поиску «сладкого клада» на территории детского сада. Квест дает возможность в качестве загадок включать деятельностные, проектные задания, что позволяет участникам самостоятельно осваивать новые знания. В ходе квеста у детей происходит развитие по всем образовательным областям и реализуются разные виды деятельности. В игре удовольствие приносит не только результат, но и процесс его достижения. В квестах присутствует элемент соревновательности, а также эффект неожиданности (неожиданная встреча, таинственность, атмосфера, декорации). Преимущество данной технологии в том, что она не требует какой-то специальной подготовки, покупки дополнительного оборудования или вложения денежных средств. Роль педагога-наставника в квест-игре организационная. Основными критериями качества квеста выступают его безопасность для участников, оригинальность, логичность, целостность, подчинённость определённому сюжету, а не только теме, создание атмосферы игрового пространства. Алгоритм создания игры:

- Определяю, для какой группы будет предназначена игра.
- Формулирую цель игры - ради чего планирую ее провести и чего достичь в результате.
- Продумываю инструкцию к игре, сначала приблизительно, в общих чертах, отвечая себе на вопрос: «Что необходимо делать участникам, чтобы цель игры оказалась достигнута?», а потом прописываю инструкцию дословно.
- Мысленно проигрываю полностью всю игру и прописываю методические особенности ее проведения (продолжительность,

особенности организации игрового пространства, время и место проведения, необходимые материалы).

- Понимая возможности игры, ее потенциал, продумываю вопросы для обсуждения, содержательного анализа после игры.

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. Хочется особо обратить внимание на последний этап. После каждой игры ребёнок анализирует свое место в команде. Ребёнок учится проводить самоанализ своих возможностей качеств, умений и навыков, понимая, что ему не хватило до достижения оптимального результата. Я ориентируюсь на 4 вида рефлексии для оценки мероприятия:

- Коммуникационная - обмен мнениями и новой информацией между детьми и педагогами;
- информационная - приобретение детьми нового знания;
- мотивационная - побуждение детей и родителей к дальнейшему расширению информационного поля;
- 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?». Это тем более важно, потому что Квест, как универсальная игровая технология включает у ребёнка соревновательные механизмы, что также создает условия для более активного включения в игру, для повышения качества выполнения заданий и достижения результата. Квесты помогают мне активизировать и детей, и родителей, и педагогов. 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, укрепляются и формируются доверительные взаимоотношения детский сад-семья.

Преимущества квеста: возможность интерактивной работы с родителями; заинтересованность родителя в работе с педагогами; конкретный результат работы родителя и ребёнка. Не боюсь утверждать, что, когда ребенок вырастет, он будет вести себя в своей профессиональной деятельности так же, как он в детстве вел себя в игре: планировать, прогнозировать, добиваться результата и совершенствовать свои физические и нравственные качества. Таким образом, 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.