Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение Курагинский детский сад №9 «Алёнушка» комбинированного вида

**Консультация для педагогов**

**"Квест-игра - новая образовательная технология"**

Составила старший воспитатель,

воспитатель высшей квалификационной

категории Ярченкова Н.И.

Консультация для педагогов

**"Квест-игра - новая образовательная технологии»**

**ЦЕЛ**Ь: оказание практической помощи педагогам в использовании квест-

технологии в условиях реализации ФГОС ДО.

**ЗАДАЧИ**:

1.Сформировать у участников семинара представления о квест- технологии в

дошкольном образовательном учреждении.

2.Содействовать практическому освоению навыков проектирования

образовательной деятельности с применением квест - технологии.

В настоящее время в дошкольном образовании 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.

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

ещё начинает использоваться педагогами.

Квест (англ. quest), или приключенческая игра (англ. adventuregame) — один из основных жанров компьютерных игр, представляющий собой

интерактивную историю с главным героем, управляемым игроком.

Важнейшими элементами игры в жанре квеста являются собственно

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. 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.

**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 несколько групп.

**Квесты по числу участников**:

одиночные и групповые.

**По продолжительности**:

кратковременные и долговременные.

**По содержанию**:

сюжетные и несюжетные.

**По форме проведения.**

Соревнования, проекты, исследования, эксперименты. Задания для квестов. Поиск «сокровищ». Расследование происшествий (хорошо для экспериментальной деятельности). Помощь героям. Путешествие. Приключения по мотивам художественных произведений (по аналогии с настольными играми-ходилками).

**По структуре сюжетов.**

Линейный - основное содержание квеста построено по цепочке. Разгадаешь одно задание – получишь следующее, и так пока не дойдешь до финиша.

Штурмовой – каждый игрок решает свою цепочку загадок, чтобы в конце собрать их воедино

Кольцевой – отправляется по кольцевой траектории: выполняя определенные задания он вновь и вновь возвращается в пункт «А».

Идей для квестов может быть много, но самое главное – грамотно всё

реализовать. Сценарий должен быть понятным, детальным, продуманным до

мелочей.

**Основные критерии качества квеста**

безопасность, оригинальность, логичность, целостность, подчинённость определённому сюжету, а не только теме, создание атмосферы игрового пространства.

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 для квеста должны быть понятными, не вызывать

ощущение скуки и утомления;

также необходимо продумать все риски, устранить повторы, позаботиться о безопасности игроков;

необходима мотивация в достижении поставленной цели. На финише должен быть приз!

**Структура квеста**

**Введение** – ясное вступление, где чётко описаны главные роли участников и сценарий квеста, предварительный план работы, обзор всего квеста.

**Задание**, которое понятно, интересно и выполнимо детьми самостоятельно и совместно с родителями. Чётко определён игровой результат самостоятельной работы (задана серия вопросов, на которые нужно найти ответы; проговорена проблема, которую нужно решить; определена позиция, которая должна быть защищена; указана другая деятельность, которая направлена на переработку и представление результатов, исходя из собранной информации).

**Ресурсы** – список информационных ресурсов (в электронном виде, в бумажном виде) необходимых для выполнения заданий.

**Процесс работы** – описание процедуры работы, которую необходимо выполнить каждому участнику квеста при самостоятельном выполнении задания (этапы).

**Оценка** – описание критериев и параметров оценки выполнения заданий квест. Критерии оценки зависят от типа образовательных задач, которые решаются в квесте.

**Заключение** – раздел, где суммируется опыт, который будет получен участниками при выполнении работы над квестом.

**Алгоритм создания и проведения игры**

Определите, для какой целевой аудитории будет предназначена игра.

Сформулируйте цель игры - ради чего вы планируете ее провести и чего

достичь в результате.

Продумайте инструкцию к игре, сначала приблизительно, в общих

чертах, отвечая себе на вопрос: «Что необходимо делать участникам, чтобы

цель игры оказалась достигнута?», а потом пропишите инструкцию

дословно.

Подумайте, на что похоже предполагаемое инструкцией действие, какие

образы у вас возникают, также учтите возраст и другие особенности целевой

аудитории и основную идею программы. Обобщив эти данные, придумайте

игровую метафору, интригу игры.

Исходя из получившейся метафоры, придумайте вашей игре красивое

название.

Мысленно проиграйте полностью всю игру и пропишите методические

особенности ее проведения (продолжительность, особенности организации

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

Еще раз представьте себе игру и оцените, каковы её ресурсы как для

самих участников, так и для ведущего, помимо очевидных (исходя из самой

цели игры).

Понимая возможности игры, её потенциал, продумайте вопросы для

обсуждения, содержательного анализа после игры.

Подумайте над вариантами модификации игры.

Прохождение каждого этапа позволяет команде игроков перейти на

следующий этап. **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.

**Виды 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.

**Преимущества квеста**

Преимущество данной технологии в том, что она не требует какой-то

специальной подготовки воспитателей, покупки дополнительного

оборудования или вложения денежных средств. Роль педагога-наставника в

квест-игре организационная. Квесты помогают нам 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, это 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, конкретный результат работы родителя и с ребёнком.

В детском саду квесты можно проводить в разных возрастных группах,

начиная с младшей. Но чаще всего в них участвуют старшие группы, где у

детей уже имеются навыки и определенный запас знаний и умений.

Образовательные квесты проходят на территории детского сада, в

групповых помещениях. Для составления маршрута мы используем 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, где последовательно расположены

фотографии тех мест, куда должны последовать участники);

- Участники могут узнавать о том, куда дальше идти после того, как

выполнят задание на станции (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.

Самое главное – это то, что квесты помогают нам активизировать и детей, и педагогов. Квест даёт возможность в качестве загадок включать,

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. Здесь необходимо проявить и смекалку, и наблюдательность, и находчивость, и сообразительность, эта тренировка памяти и внимания, это развитие аналитических способностей и коммуникативных качеств. Можно не сомневаясь утверждать, что, когда ребёнок вырастет, он будет вести себя в своей профессиональной деятельности так же, как он в детстве вёл себя в игре: планировать, прогнозировать, добиваться результата и совершенствовать свои физические и нравственные качества.