

**Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение
детский сад комбинированного вида №15 «Пчёлка» станции Пшихской
муниципального образования Белореченский район
(МАДОУ Д/С 15)**

Протокол

№ 3

от 18.10.2023г.

Семинар – практикум.

Присутствовало: 27 человек.

Место проведения: музыкальном кабинет.

Время проведения: 13.30 ч.

Семинар «Квест – игра, как эффективная педагогическая технология организации образовательной деятельности в ДОУ».

Повестка дня:

1. Об актуальности «Квест – игры». (ст.воспитатель Кобзарева В.С.)
2. «Живые» квесты в образовании. (зам.зав. по ВМР Крапивина Н.А.)
3. Организация проведения квестов. (воспитатель Малахова С.И.)
4. Основы построения квест-игры (воспитатель Арутюнян О.А.)

Об актуальности (ст. воспитатель Кобзарева В.С.)

Большинство современных дошкольников растет в мире компьютерных технологий, что накладывает определенный отпечаток на развитие их личности, формирование психических особенностей. Поэтому при выборе эффективных форм взаимодействия с детьми необходимо отталкиваться от их интересов и предпочтений.

Для педагогов содержательная, отвечающая интересам детей, правильно организованная игра – эффективное педагогическое средство, позволяющее комплексно решать ряд задач. В дошкольном возрасте дети предпочитают игру, которая является наиболее привлекательной, естественной формой и средством познания окружающего мира, своих возможностей.

Познавательное развитие детей немислимо без **активности**, которая позволят дошкольникам быть лично вовлеченными в деятельность, что развивает любознательность, воображение, память и мышление.

На современном этапе развития образовательной системы в России востребованными становятся интерактивные формы, позволяющие

КОПИЯ ВЕРНА
Заведующий МАДОУ Д/С 15
Петракова Е.Н. Петракова
Дата: " " 20

задействовать всех участников образовательного процесса и реализовать их творческие способности, воплотить имеющиеся знания и навыки в практической деятельности.

В дошкольном образовании активно используются инновационные технологии. Обращение педагогов к ним обусловлено стремлением оптимизировать педагогический процесс ДОО по реализации задач и содержания образовательных областей ФГОС ДО.

Среди широко используемых в практике воспитания и развития детей дошкольного возраста игровых технологий можно выделить квест-технологии.

Немного истории

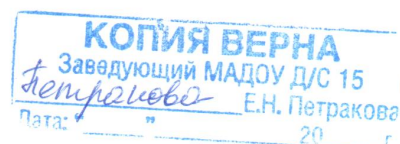
Квест-технологии в образовании и воспитании детей широко начали применяться с 1995 года, когда профессор университета Сан-Диего **Берни Додж** предложил использовать в процессе обучения некую поисковую систему, в которой предполагалось находить решение поставленной задачи с прохождением промежуточных стадий, на каждой из которых требовалось выполнить какое-то действие или найти ключ для выхода на следующий уровень. «Квестом» он назвал сайт, содержащий проблемное задание и предполагающий самостоятельный поиск информации в сети Интернет.

Попытки расширить и дополнить определение Берни Доджа были предприняты **Томасом Марчем** (Университет Сан-Диего), который значительно детализировал понятие «веб-квест». Во многом опираясь на труды Л.С. Выготского, в особенности его учение о «зоне ближайшего развития», Т. Марч утверждал, что этот вид поисковой деятельности нуждается в «опорах», которые должен предоставить педагог. Опоры - это помощь учащимся в работе вне зоны их реальных умений.

Изначально **веб-квест-технология** сводилась даже не к поиску логического решения, а была призвана заинтересовать ребенка, создав некий процесс, подобный игре. Именно игры стали той отправной точкой, которая послужила развитию такого направления в педагогике. С эволюцией компьютерной техники такие процессы стали интерактивными, что позволило привлечь к ним еще большую детскую аудиторию.

Квесты стали разделяться на две группы по месту проведения: «веб-квесты» - с использованием ресурсов Интернет и «живые» квесты в реальности.

«Живые» квесты в образовании. (зам зав. по ВМР Крапивина Н.А.)



Впервые попытку перенести виртуальный компьютерный квест в реальность, предприняли в азиатских странах в 2007 году, вслед за ними его стали внедрять и в Европе, а затем и в России (2013г.).

Квест (англ. Quest) - это «поиск, предмет поисков, поиск приключений», то есть поисковая игра, которая требует от игроков решения тех или иных умственных задач для преодоления препятствий и движения по сюжету.

Квест-технология - это игровая технология, которая имеет четко поставленную дидактическую задачу, игровой замысел, обязательно имеет руководителя (организатора), четкие правила, и реализуется с целью повышения у обучающихся знаний и умений по заданной теме.

В образовательном процессе квест – это проблемное задание с элементами ролевой игры, решающее образовательные и развивающие задачи, поставленные педагогом. Это приключенческая игра, требующая от игрока решения умственных задач для продвижения по сюжету, предполагающая активность каждого участника.

«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. В таких квестах обычно присутствует элемент соревновательности, а также эффект неожиданности (неожиданная встреча, таинственность, атмосфера, декорации). Они способствуют развитию аналитических способностей, развивают фантазию и творчество. Использование квестов позволяет уйти от традиционных форм обучения детей и значительно расширить рамки образовательного пространства.

Особенно значимо, что квесты могут проходить как в закрытом пространстве (группа, помещение детского сада), так и на улице, на природе (участок детского сада, город, парк), охватывая всё окружающее пространство. Среди них особенно интересен *геокэшинг* – квест на открытой местности с поиском клада, тайника и с элементами ориентирования на местности.

Преимущества квеста:

- такие игры очень нравятся детям, что позволяет непринужденно развивать познавательный интерес воспитанников;
- игровой процесс позволяет преподнести рутинные знания в такой форме, что дети с удовольствием запоминают новый материал;
- дети учатся вместе решать задачи, становятся более раскрепощенными в общении, что приводит к сплочению детского коллектива.

КОПИЯ ВЕРНА
Заведующий МАДОУ Д/С 15
Петракова Е.Н. Петракова
Дата: " " 20 г

Квесты можно использовать на разных уровнях обучения, в разных дошкольных группах. Они могут охватывать отдельную проблему, тему, могут быть и междисциплинарными, решая самые разные по своему содержанию и наполнению задачи.

Квест-игра объединяет все образовательные области, и решение поставленных задач происходит через практическое применение разнообразных видов детской деятельности: игровой, коммуникативной, продуктивной, познавательно-исследовательской, самообслуживание и трудовой, музыкально-художественной, восприятие художественной литературы и фольклора, двигательной, конструирование.

Основными целями квеста являются:

1. *Образовательная* - вовлечение каждого учащегося в активный познавательный процесс. Обобщение знаний по теме, организация индивидуальной и групповой деятельности воспитанников, вовлечение каждого ребенка в активный познавательный процесс.
2. *Развивающая* - развитие интереса, любознательности, инициативности, творческих способностей, воображения обучающихся; формирование навыков исследовательской деятельности, расширение кругозора.
3. *Воспитательная* - воспитание личной ответственности за выполнение задания, воспитание уважения, взаимопомощи, дисциплинированности.

Педагоги образовательных учреждений все чаще обращают внимание на квест, как инновационную педагогическую технологию и модель обучения.

Основы построения квест-игры (воспитатель Арутюнян О.А.)

Для того чтобы эффективно организовать детские квесты, следует придерживаться **определенных принципов и условий**:

1. *Принцип навигации.* Педагог выступает как координатор процесса образования, мотивирует и направляет учащихся.
2. *Принцип доступности заданий.* Задания соответствуют возрасту и индивидуальным особенностям учащихся.
3. *Принцип системности.* Задания логически связаны друг с другом, а также с заданиями ранее пройденных этапов квеста.
4. *Принцип эмоциональной окрашенности заданий.* Образовательные задачи реализуются при помощи игровых методов и приемов.
5. *Принцип интеграции.* Использование различных видов образовательной деятельности учащихся при проведении квеста.

КОПИЯ ВЕРНА
Заведующий МАДОУ Д/С 15
Петракова Е.Н. Петракова
Дата: " " 20 г

6. *Принцип разумности по времени.* Квест может быть краткосрочным, а может носить длительный характер. Организация квеста строится с учетом возрастных особенностей учащихся.

7. *Принцип добровольности образовательных действий учащегося.*

8. *Принцип присутствия импровизационной экспромтной составляющей.* Педагог на протяжении всей игры может менять мизансцены, добавлять или убирать задания, важна естественность и позитивная эмоциональная окраска происходящего.

Условия организации квестов:

- все игры и задания должны быть безопасными;
- задачи, поставленные перед детьми, должны соответствовать возрасту участников и их индивидуальным особенностям;
- в содержание сценария требуется внедрить разные виды деятельности;
- задания необходимо продумать таким образом, чтобы они были последовательными, логически взаимосвязанными;
- по возможности игра должна быть эмоционально окрашена с помощью декораций, музыкального сопровождения, костюмов, инвентаря;
- дети должны четко представлять цель игры, к которой они стремятся;
- следует продумать временные интервалы, во время которых дети смогут выполнить задание, но при этом не потеряют к нему интерес;
- роль педагога в игре - направлять детей, «наталкивать» на правильное решение, но окончательные выводы дети должны делать самостоятельно.

Основными критериями качества квест-игры выступают его безопасность для участников, оригинальность, логичность, целостность, подчиненность определенному сюжету, а не только теме, создание атмосферы игрового пространства. При написании квеста важно учитывать различные **приемы** работы детей:

- игры разной направленности;
- арт-терапия;
- интеллектуальные викторины;
- задания творческого характера;
- загадки, кроссворды, ребусы, пазлы;
- конструирование, моделирование;
- экспериментирование;
- лабиринт и другие.

Структура квест-технологии:

1. *Введение* - постановка задачи, распределение ролей, предварительный план работы, сценарий квеста.

КОПИЯ ВЕРНА
Заведующий МАДОУ Д/С 15
Петракова Е.Н. Петракова
Дата: " " 20 г

2. *Задания* - этапы прохождения, список вопросов, на которые нужно найти ответы.
3. *Ресурсы* - порядок выполнения поставленной задачи, штрафы, бонусы.
4. *Процесс работы* - описание процедуры работы, которую необходимо выполнить каждому участнику квеста при самостоятельном выполнении задания (этапы).
5. *Оценка* - описание критериев и параметров оценки выполнения заданий квеста. Критерии оценки зависят от типа образовательных задач, которые решаются в квесте.
6. *Заключение* - раздел, где суммируется опыт, который будет получен участниками квеста.

Организация проведения квестов (воспитатель Малахова С.И.)

При организации квест-игры необходимо придерживаться таких **критериев** как: безопасность, соответствие возрастным особенностям, последовательность, красочное оформление (музыкальное сопровождение, декорации, костюмы), инвентарь.

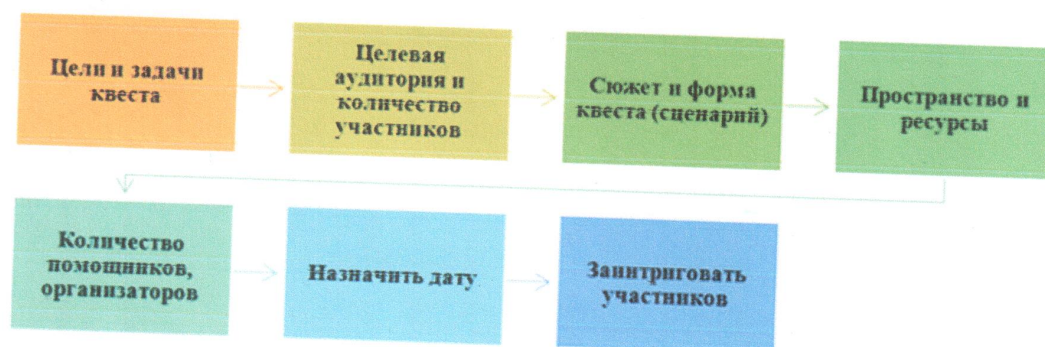
Алгоритм проведения квест-игры:

1. Определить цели и задачи квест-игры.
2. Определить целевую аудиторию (педагоги, дети, родители), ресурсы, выбрать место проведения игры.
3. Определить количество команд.
4. Разработать легенду игры, ее формат и правила, написать сценарий (конспект).
5. Рассчитать количество организаторов и помощников.
6. Составить паспорт прохождения этапов или карту маршрута.
7. Подготовить задания, раздаточный материал, необходимое снаряжение и реквизит для квест-игры.
8. Проведение игры.
9. Обобщение и презентация результатов квест-игры.
10. Провести анализ полученных результатов.

Этапы организации квеста:

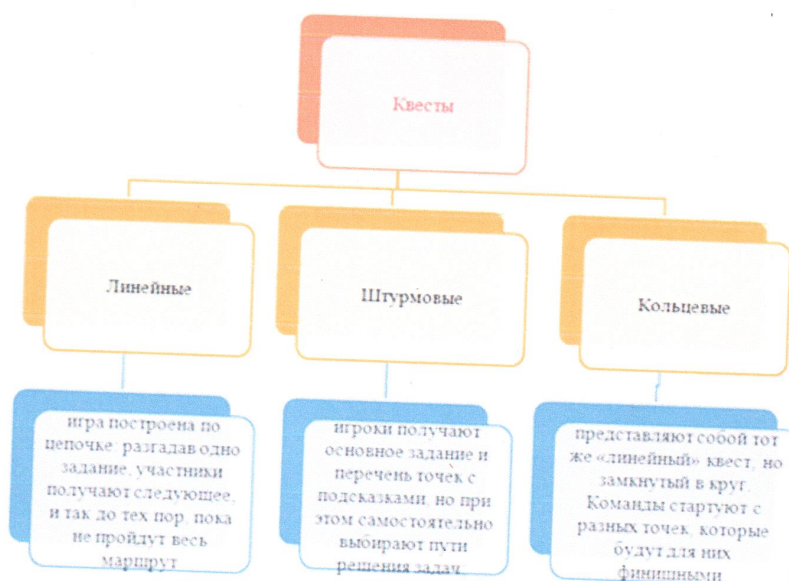
При планировании и подготовке «живого» квеста важно продумать сюжет и то образовательное пространство, где будет проходить игра, сколько будет участников и организаторов, откуда будут стартовать участники, будут двигаться в определенной последовательности или самостоятельно выбирать маршрут.

КОПИЯ ВЕРНА
Заведующий МАДОУ Д/С 15
Петракова Е.Н. Петракова
Дата: _____ 20__ г



В зависимости от сюжета, квесты могут быть:

- *Линейными*, в которых игра построена по цепочке: разгадав одно задание, участники получают следующее, и так до тех пор, пока не пройдут весь маршрут;
- *Штурмовыми*, где все игроки получают основное задание и перечень точек с подсказками, но при этом самостоятельно выбирают путь решения задач;
- *Кольцевыми*, они представляют собой тот же «линейный» квест, но замкнутый в круг. Команды стартуют с разных точек, которые будут для них финишными.



Для составления маршрута можно использовать разные варианты (виды квестов):

- *Маршрутный лист*, на котором 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.
- *Карта* - схематическое изображение маршрута.

КОПИЯ ВЕРНА
Заведующий МАДОУ Д/С 15
Петракова Е.Н. Петракова
Дата: " " 20 г.

- «*Волшебный клубок*», когда на клубке ниток последовательно прикреплены записки с названием того места, куда надо отправиться. Постепенно разматывая клубок, дети перемещаются от станции к станции.
- «*Волшебный экран*» - планшет или ноутбук, коллаж, 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).

Оценка проведенного мероприятия

Организатор квеста ориентируется на 4 вида **рефлексии**:

1. *Коммуникационная* - обмен мнениями и новой информацией между участниками.
2. *Информационная* - приобретение участниками нового знания.
3. *Мотивационная* - побуждение детей к дальнейшему расширению информационного поля.
4. *Оценочная* - соотнесение новой информации и уже имеющихся у обучающихся 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?».

Вывод

Таким образом, образовательная деятельность в формате квест-игры замечательно вписывается в концепцию, заданную Федеральным государственным образовательным стандартом дошкольного образования (ФГОС ДО). Она становится отличной возможностью для педагога и детей увлекательно и оригинально организовать жизнь в детском саду, и является современной эффективной формой образовательной деятельности, так как они обеспечивают создание условий, при которых дети сталкиваются с различными проблемами, учатся их решать и получать определенный результат.

Секретарь



Чепрасова О.А.

