**Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
детский сад комбинированного вида 7 города Крымска
муниципального образования Крымский район.**

**Методическая разработка
«Квест-игра - современная игровая
технология в ДОУ»**

**Подготовила:
воспитатель Андреева Ольга Владимировна**

г.Крымск.

Содержание

Введение	с. 3
1. Игровые технологии дошкольного образования.....	с. 4-7
2 Квест - игра как современная игровая технология дошкольного образования.....	с.7-9
2.1 Варианты для составления квест-игр.....	с.9-11
2.2 Планирование и подготовка квест-игр.....	с. 11-13
Заключение.....	с.14
Список литературы.....	с.15

Введение

В связи с реализацией ФГОС ДО в дошкольном образовании произошли существенные изменения. Главным образом изменился подход к образовательной деятельности дошкольников. Одним из ведущих методов при проведении образовательных ситуаций, является игра.

Игра для ребенка является наиболее привлекательной, естественной формой и средством познания мира, своих возможностей, самопроявления и саморазвития. Для педагога содержательная, отвечающая интересам детей, правильно организованная игра - эффективное педагогическое средство, позволяющее комплексно решать разнообразные образовательные и развивающие задачи. Общество создало детские игры для всесторонней подготовки ребенка к жизни, его своевременной социализации и развития. 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.

Среди используемых игровых технологий в воспитании и развитии детей дошкольного возраста можно выделить Квест - технологию, которая в последнее время приобрела широкое распространение в педагогической практике

1. Игровые технологии дошкольного образования

Игровые технологии связаны с игровой формой взаимодействия педагога и детей через реализацию определенного сюжета (игры, сказки, спектакли, деловое общение). При этом образовательные задачи включаются в содержание игры. В образовательном процессе используют занимательные, театрализованные, деловые, ролевые, компьютерные игры.

Игровая форма занятий создается на уроках при помощи игровых приемов и ситуаций, которые выступают как средство побуждения, стимулирования учащихся к учебной деятельности. Важной особенностью современных игровых технологий, которые воспитатель использует в своей работе, является то, что игровые моменты проникают во все виды деятельности детей: труд и игра, учебная деятельность и игра, повседневная бытовая деятельность, связанная с выполнением игры и режима дня.

Игровые занятия проходят очень живо, в эмоционально благоприятной психологической обстановке, в атмосфере доброжелательности, свободы, равенства, при отсутствии изоляции пассивных детей.

Игровая педагогическая технология - организация педагогического процесса в форме различных педагогических игр. Это последовательная деятельность педагога по:

- отбору, разработке, подготовке игр;
- включению детей в игровую деятельность;
- осуществление самой игры;
- подведению итогов, результатов игровой деятельности.

Игровые технологии, дают ребёнку: возможность «примерить» на себя важнейшие социальные роли; быть лично причастным к изучаемому явлению (мотивация ориентирована на удовлетворение познавательных интересов и радость творчества); прожить некоторое время в «реальных жизненных условиях».

Значение игровой технологии не в том, что она является развлечением и отдыхом, а в том, что при правильном руководстве становится: способом

обучения; деятельностью для реализации творчества; методом терапии; первым шагом социализации ребёнка в обществе.

Концепция детского воспитания определяет игру как самоценную деятельность, дающую ребёнку свободу выбора, возможность реализовать себя, достичь состояния эмоционального комфорта, причастности к детскому обществу, получить опыт взаимодействия. Именно в игре происходит становление ребёнка как личности, его психическое развитие, формирование учебной и трудовой деятельности.

Особенность игровых технологий заключается в том, что все следующие за дошкольным возрастом возрастные периоды со своими ведущими видами деятельности не вытесняют игру, а продолжают включать ее в процесс.

Игровые технологии имеют огромный потенциал с точки зрения приоритетной образовательной задачи: формирования субъектной позиции ребёнка в отношении собственной деятельности, общения и самого себя.

Главный признак педагогической игры в игровой технологии - четко поставленная цель обучения и соответствующие ее педагогические результаты, характеризующиеся учебно - познавательной направленностью.

Виды педагогических игр разнообразны. Они могут различаться:

- По виду деятельности - двигательные, интеллектуальные, психологические, профориентированные и т.д.;

- По характеру педагогического процесса - обучающие, тренировочные, контролирующие, познавательные, воспитательные, развивающие, диагностические.

- По характеру игровой методики - игры с правилами; игры с правилами устанавливаемыми по ходу игры, игры, где одна часть правил задана условиями игры, и устанавливается в зависимости от ее хода.

- По содержанию - музыкальные, математические, социализирующие, логические и т.д.

- По игровому оборудованию - настольные, компьютерные, театрализованные, сюжетно-ролевые, режиссерские и т.д.

Специфику игровой технологии в значительной степени определяет игровая среда: различают игры с предметами и без предметов, настольные, комнатные, уличные, на местности, компьютерные и с техническими средствами обучения, а также с различными средствами передвижения.

Главный компонент игровой технологии - непосредственное и систематическое общение педагога и детей. Ее значение:

- активизирует воспитанников;
- повышает познавательный интерес;
- вызывает эмоциональный подъем;
- способствует развитию творчества;
- максимально концентрирует время занятий за счет четко сформулированных условий игры;
- позволяет педагогу варьировать стратегию и тактику игровых действий за счет усложнения или упрощения игровых задач в зависимости от уровня освоения материала.

Игровые занятия проходят очень живо, в эмоционально благоприятной психологической обстановке, в атмосфере доброжелательности, свободы, равенства, при отсутствии изоляции пассивных детей. Игровые технологии помогают детям раскрепоститься, появляется уверенность в себе. Как показывает опыт, действуя в игровой ситуации, приближенной к реальным условиям жизни, дошкольники легче усваивают материал любой сложности.

Игровые технологии занимают важное место в учебно-воспитательном процессе, так как не только способствуют воспитанию познавательных интересов и активизации деятельности учащихся, но и выполняют ряд других функций:

- 1) правильно организованная с учётом специфики материала игра тренирует память, помогает учащимся выработать речевые умения и навыки;
- 2) игра стимулирует умственную деятельность учащихся, развивает внимание и познавательный интерес к предмету;

3) игра позволяет гармонично сочетать эмоциональное и логическое усвоение знаний;

4) игра - один из приёмов преодоления пассивности детей.

Современные игровые технологии охватывают широкий спектр развития способностей детей дошкольного возраста, обеспечивая эффективность усвоения материала. Как показывает опыт, игровые технологии тесно связаны со всеми сторонами воспитательной и образовательной работы детского сада и решением его основных задач. Они направлены на повышение качества педагогического процесса через решение ситуативных проблем, возникающих в ходе его осуществления. Благодаря этому игровые технологии оказываются одним из механизмов регулирования качества образования в детском саду.

2. Квест - игра как современная игровая технология дошкольного образования

По мнению Ф. Шиллера «Человек тогда в полном смысле человек, если он - человек играющий, а значит, творящий, то есть создающий в игре свой мир».

Игра - это один из видов деятельности, значимость которой заключается не в результатах, а в самом процессе. Способствует психологической разрядке, снятию стрессовых ситуаций, гармоничному включению в мир человеческих отношений. Особенно важна для детей, которые через воспроизведение в игровом процессе действий взрослых и отношений между ними познают окружающую действительность. Служит физическому, умственному и нравственному воспитанию детей.

Квест (от английского «quest» – вызов, поиск, приключение) - это интеллектуальный вид игровых развлечений, во время которых участникам нужно преодолеть ряд препятствий, решить определенные задачи, разгадать логические загадки, справиться с трудностями, возникающими на их пути, для достижения общей цели.

Квест - это игры, в которых игроку необходимо искать различные предметы, находить им применение, разговаривать с различными персонажами в игре, решать головоломки. Квест - это командная игра.

В квестах практически не бывает сражений, перестрелок или заданий, требующих быстрой реакции. Их важнейшая особенность - невозможность двигаться дальше, не выполнив текущую задачу. Всю игру вам необходимо искать подсказки, коды, вещи, а затем решать - как и где их использовать.

Идея игры проста - команда, перемещаясь по точкам, выполняет различные задания. 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. Задания могут быть самыми разными по своему содержанию и наполнению: творческими, активными, интеллектуальными и т.п. Квесты могут проходить как в закрытом пространстве (группа, помещение детского сада), так и на улице, на природе охватывая все окружающее пространство.

Цель квест - игры в дошкольном образовательном учреждении: это в игровом виде активизировать познавательные и мыслительные процессы участников, реализовать проектную и игровую деятельность, познакомить с новой информацией, закрепить имеющиеся знания, отработать на практике умения детей.

Роль педагога-наставника в квест-игре организационная, т.е. педагог определяет образовательные цели квеста, составляет сюжетную линию игры, организует поисково-исследовательскую образовательную деятельность.

Теперь немного о мотивации в достижении поставленной цели. Все просто. На финише должен быть приз!

Преимущество данной технологии в том, что она не требует покупки дополнительного оборудования или вложения денежных средств. Главное -это желание.

Достоинства квестов для детей дошкольного возраста:

- Данная технология привлекательна для ребенка.
- Активизирует и развивает психические познавательные процессы.
- Формирует у ребенка унифицированную базу знаний и представлений, к которой можно обращаться во время работы в группе.
- Учитывает интересы детей в полном объёме.
- Квесты помогают реализовать принцип сотрудничества.
- Сама форма квест-игры предусматривает особый, многосторонний тип коммуникации между педагогом и детьми, а также между самими детьми.
- Естественным образом осуществляется интеграция образовательных областей, комбинируются разные виды детской деятельности и формы работы с детьми.
- Квест-технология нацелена на развитие индивидуальности ребёнка, его самостоятельности, инициативности, поисковой активности.
- Позволяет решать бесчисленное множество интеллектуальных и творческих задач.
- Создаются комфортные условия обучения, при которых каждый ребёнок чувствует свою успешность.

2.1 Варианты для составления квест-игр

Варианты квестов:

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

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.

Варианты заданий и подсказок в квест - игре.

- Двигательные упражнения, спортивные эстафеты.

- Загадки, вопросы, ребусы.

- Пазлы или лабиринты, где нужно проползти между натянутыми верёвками или преодолеть тоннель, сконструированный из мягких деталей напольного строительного конструктора.

- Игры «Найди отличия», «Что лишнее?» Например, детям предлагаются картинки с изображениями предметов, задача - определить лишний предмет, который и станет словом-подсказкой.

- Упражнения на классификацию.

- Логические таблицы.

- Задания на измерения.

- Ориентировка по схемам.

- Выкладывание предметов из палочек, фигур.

- Математические упражнения (счет, решение примеров, арифметические задачи и т.д.).

- Подсказки в виде моделей, схем

- Разрешение противоречий, проблемных ситуаций.

- Творческие задания (сочинение синквейнов, загадок, сказок и т.д.).

Любой квест требует тщательной подготовки педагога.

План подготовки игры - квест включает в себя следующие обязательные пункты:

- написание сценария, содержащего информацию познавательного характера;
- подготовка «продукта» для поиска (карта сокровищ, клад, берестяная грамота, подсказки и т.д.);
- разработка маршрута передвижений;
- при методической разработке заданий необходимо опираться не только на уже имеющиеся знания, умения и навыки детей, но и на зону ближайшего развития ребёнка. Художественное оформление «остановок» по маршруту поиска должно соответствовать тематике и содержать в себе подсказку-направление для продолжения пути.

2.2. Планирование и подготовка квест-игр

Принципы построения квестов для детей дошкольного возраста:

- Принцип навигации. Педагог направляет детей, «наталкивает» на правильное решение, но окончательные выводы дети делают самостоятельно. Задача педагога: мотивировать ребёнка на самостоятельный поиск информации.
- Принцип доступности заданий. Задания соответствуют возрасту и индивидуальным особенностям дошкольников.
- Принцип системности. Задания логически связаны друг с другом, а также с заданиями ранее пройденных квестов.
- Принцип эмоциональной окрашенности заданий. Методические и образовательные задачи спрятаны за игровыми приёмами.
- Принцип интеграции. Использование разных видов детской деятельности и интеграция образовательных областей при проведении квестов.
- Принцип присутствия выбора. Нужно преподнести так, чтобы ребёнок воспринял задание, как результат собственного желания, ему надо дать

огромный выбор средств - яркий способ формирования «иллюзии добровольности».

- Принцип «Шахерезады». Непрерывность проведения квеста по времени. Отсутствие необходимости в завершении квеста. Квест-игра медленно переходит в сюжетно-ролевую игру. Тематика квеста может быть использована в течение всего дня, недели, как сказка Шахерезады.

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 квесты - это квест в котором игра построена по цепочке: разгадав одно задание, участники получают следующее, и так до тех пор, пока не пройдут весь маршрут;

- Штурмовые квесты - это в которых все игроки получают основное задание и перечень точек с подсказками, но при этом самостоятельно выбирают пути решения задач;

- Кольцевые квесты представляют собой тот же «линейный» квест, но замкнутый в круг. Команды стартуют с разных точек, которые будут для них финишными.

Для составления маршрута можем использовать 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.
- «Следы» Пройти от одного задания к другому можно по нарисованным стрелочкам или приклеенным следам.
- «Ромашка с заданиями на лепестках» Получить право на передвижение можно, разгадав загадку или ответив на вопрос, который написан на лепестках ромашки.
- «Тайник» Капсула с подсказкой может спрятаться в одном из воздушных шариков или в ёмкости с песком, крупой, водой.
- «Секретное письмо» Ребёнок зарисовывает чистый лист бумаги цветным карандашом и обнаруживает зашифрованное сообщение в виде изображения, выполненного восковой свечой или белым восковым мелком.
- Так же участники могут узнавать о том, куда дальше идти только 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.

Заключение

Таким образом, современные игровые технологии охватывают широкий спектр развития способностей детей дошкольного возраста, обеспечивая

эффективность усвоения материала. Достоинства игровых технологий обучения заключается в том, что они вызывают у детей повышенный интерес, положительные эмоции, концентрируют внимание на образовательной задаче, которая становится желанной, личной целью.

Квест - игра становится отличной возможностью для педагога и детей увлекательно и оригинально организовать жизнь в детском саду. Квест, с его почти безграничными возможностями, оказывает неоценимую помощь педагогу, предоставляя возможность разнообразить воспитательно-образовательный процесс, сделать его необычным, запоминающимся, увлекательным, весёлым, игровым.

Вывод таков, что квест- игра является одним 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.

Список литературы

1. Ресурсы сети Интернет. Точка доступа: <https://moluch.ru/conf/ped/archive/19/1084/>

2. Ресурсы сети Интернет. Точка доступа: http://mbdou444.my1.ru/publ/konsultacii_pedagogov/igrovye_tekhnologii_v_obrazovatelnom_processe_dou/2-1-0-15
3. Ресурсы сети Интернет. Точка доступа: <https://nsportal.ru/detskiy-sad/raznoe/2018/05/26/kvest-igra-sovremennaya-igrovaya-tehnologiya-obucheniya-doshkolnikov-v>
4. Ресурсы сети Интернет. Точка доступа: <https://infourok.ru/kvest-igranovaya-obrazovatel'naya-tehnologiya-2310061.html>
5. Ресурсы сети Интернет. Точка доступа: http://wiki.iro23.info/images/c/c5/Doklad_10122018.pdf