

Сообщение на методическом объединении старших воспитателей Тороповой Е.В. 17.12.2019г
Место МБДОУ «Детский сад №18 «Родничок»» городского округа город Шарья Костромской области.
Тема: Использование современных инновационных технологий в работе ДОУ с семьей.

*«Дети охотно всегда чем-нибудь занимаются. Это весьма полезно, а потому
не только не следует этому мешать, но нужно принимать меры к тому,
чтобы всегда у них было что делать».*
Я.Коменский

В соответствии с законом «Об образовании в Российской Федерации» дошкольное образование стало самостоятельным уровнем общего образования, что значительно повышает предъявляемые к нему требования. Развивающее взаимодействие ребенка с взрослыми и сверстниками является основной дидактической технологией ФГОС дошкольного образования. Ребенок - дошкольник, человек играющий, поэтому и обучение входит в его жизнь через «ворота детской игры». Современная педагогика предлагает нам перенести акценты с пассивной модели обучения (ребёнок выступает в роли «объекта», просто слушает и смотрит) на активную (ребёнок выступает «субъектом» обучения, т.е. работает самостоятельно, выполняет творческие задания) и интерактивную (ребёнок взаимодействует с другими участниками образовательного процесса).

На современном этапе развития образовательной системы в России появляются новые технологии и формы взаимодействия с воспитанниками и их родителями, в основе которых лежит активизация первых и включение вторых в непосредственное участие в образовательный процесс ДОУ.

Особенно хорошо они сочетаются в квест-технологии, или как его еще называют образовательный квест, который чаще всего пользуется популярностью у подростков и взрослых, благодаря неординарной организации образовательной деятельности и захватывающего сюжета. Но и в детском саду мы тоже используем эту технологию и она знакома нам под таким названием как игра по станциям.

Образовательная деятельность в формате квест замечательно вписывается в концепцию, заданную ФГОС ДО. И становится отличной возможностью для педагога и детей увлекательно и оригинально организовать жизнь в детском саду.

Квест - это форма взаимодействия педагога и детей, которая способствует формированию умений решать определенные задачи на основе выбора вариантов, через реализацию определенного сюжета.

Квест игра предполагает интеграцию различных видов детской деятельности, что является одним из требований ФГОС ДО к структуре образовательной программы ДО и её объёму. Данный вид деятельности был разработан в **1995** году в

государственном университете Сан-Диего (США) исследователями Берни Додж и Томом Марч. Прародителями «реальных» квестов являются компьютерные игры. 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.). По мнению многих ученых (Быховский Я.С., Бовтенко М.А., Сысоев П.В., Б. Додж, Т. Марч и др.) в основе квест технологий лежит деятельность по формированию информационных и коммуникативных компетентностей дошкольников.

При применении квест-технологии дети проходят полный цикл мотивации: от внимания до удовлетворения, знакомятся с аутентичным материалом, который позволяет им исследовать, обсуждать и осознанно строить новые концепции и отношения в контексте проблем реального мира, создавая проекты, имеющие практическую значимость.

Квест, как недавно определившаяся педагогическая технология, совмещает в себе элементы мозгового штурма, тренинга, игры, и соответственно, решает ряд задач, возложенных на вышеперечисленные технологии.

И.Н. Сокол рассматривает Квест как технологию, которая имеет четко поставленную задачу, игровой замысел, обязательно имеет руководителя (наставника), четкие правила, и реализуется с целью повышения у детей уровня знаний и умений. При применении технологии Квест дети эмоционально проживают все стадии заинтересованности: от внимания до удовлетворения, знакомятся с материалом в нетрадиционной форме, который позволяет им исследовать, обсуждать и осознанно строить новые концепции и отношения в контексте проблем реального мира, создавая проекты, имеющие практическую значимость.

Новизна: квест-технология - актуальна в контексте требований ФГОС ДО; способствует развитию активной, деятельностной позиции ребёнка в ходе решения игровых поисковых задач. Интегрируется содержание различных образовательных областей, используются возможности ИКТ и современных образовательных технологий.

У квестов можно выделить большое количество достоинств для детей дошкольного возраста, которые по многим направлениям полностью соответствуют ФГОС ДО: квесты естественным образом осуществляют интеграцию образовательных областей, комбинируют разные виды детской деятельности и формы работы с детьми.

Квесты позволяют объединить всех участников образовательного процесса (детей, родителей воспитанников и педагогов) в решении образовательных задач в игровой сюжетной и занимательной форме.

Главное преимущество квеста в том , что такая форма организации образовательной деятельности ненавязчиво , в игровом , занимательном виде способствует активизации познавательных и мыслительных процессов участников. С помощью такой игры можно достичь образовательных целей:

реализовать проектную и игровую деятельность , познакомить с новой информацией, закрепить имеющиеся знания, отработать на практике умения детей. Таким образом, детские квесты помогают реализовать следующие задачи:

образовательные:

- участники усваивают новые знания и закрепляют имеющиеся;

Развивающие:

– в процессе игры у детей происходит повышение образовательной мотивации, развитие инициативы и самостоятельности, творческих способностей и индивидуальных положительных психологических качеств, формирование исследовательских навыков, самореализация детей;

воспитательные:

– формируются навыки взаимодействия со сверстниками, доброжелательность, взаимопомощь и другие.

В квестах можно выделить такие **виды**:

- линейные, когда задачи решаются по цепочке, одна за другой;
- штурмовые, когда участники получают задачу, подсказки для её решения, но пути решения выбирают сами;
- кольцевые, когда это тот же линейный квест, но заключены в круг. В этом случае команды участников стартуют с разных точек, и каждая идет по своему пути к финишу.

По типу образовательных задач (классификация Б. Доджа и Т. Марча).

Квесты могут иметь следующие **формы**:

- создание презентации, плаката, рассказа по заданной теме;
- планирование и проектирование – разработка плана или проекта на основе заданных условий;
- трансформация информации, полученной из разных источников;
- поиск и систематизация информации;

Любой квест требует тщательной подготовки педагога. **Подготовка осуществляется в 3 этапа:**

- ✓ - подготовка условий, оборудования, материала квеста;
- ✓ - разработка маршрута и карты, сценария квеста;
- ✓ - подготовка детей (знакомство с темой, погружение в тему, обучение, игра).

Образовательный квест – это совершенно новая форма обучающих и развлекательных программ, с помощью которой дети полностью погружаются в происходящее, получают заряд положительных эмоций и активно включаются в деятельность, ведь что может быть увлекательнее хорошей игры?

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 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 квест-игр позволяет уйти от традиционных форм обучения детей и значительно расширить рамки образовательного пространства. Для того,

чтобы квест действительно был увлекательным и в тоже время, обучающим, чтобы задействовать всех участников и дать возможность каждому проявить себя, от педагога требуется высокий профессионализм как в плане подготовки такой игры, так и в ходе ее проведения.

Идей для квестов может быть много, но самое главное – грамотно все реализовать.

Сценарий должен быть понятным, детальным, продуманным до мелочей. При подготовке и организации образовательных квестов необходимо определить цели и задачи, которые ставит перед собой организатор, учитывая ту категорию участников (дети, родители), то пространство, где будет проходить игра и написать сценарий. Самое главное и, наверное, самое трудное, это заинтересовать участников.

Теперь перейдем к тому, что принято называть мотивацией в достижении поставленной цели. Все просто. На финише должен быть приз!

Как и любая технология ***образовательный квест имеет свою структуру***, все сводится к следующему:

Этап Содержание деятельности - Хочется обратить внимание на следующие ***этапы***:

Порядок выполнения. Бонусы-штрафы. Оценка. Приз. Рефлексия (подведение итогов и оценка мероприятия)

Воспитатель ориентируется на ***4 вида рефлексии для оценки мероприятия***:

- 1) Коммуникационная - обмен мнениями и новой информацией между детьми и педагогами;
- 2) Информационная - приобретение детьми нового знания;
- 3) Мотивационная - побуждение детей и родителей к дальнейшему расширению информационного поля;
- 4) 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?».

Этапы организации

Итак: ***Организационный момент***.

Вступительное слово ведущего с целью переключения внимания детей на предстоящую деятельность, повышение интереса, создание соответствующего эмоционального настроя:

- деление детей на группы;
- обсуждение правил квеста;
- раздача карт и путеводителей, на которых представлен порядок прохождения зон.

Этапы игры.

В процессе игры игроки последовательно движутся по этапам, решая различные задания (активные, логические, поисковые, творческие и пр.).

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.

Также в ходе выполнения заданий дети получают бонусы (фишки) и штрафы.

Виды квестов

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.***

Для составления маршрута можно 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)

☐ 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

Принципы организации квестов

Для того чтобы эффективно организовать детские квесты, следует придерживаться определенных ***принципов и условий:***
- все игры и задания должны быть безопасными (не следует просить детей перепрыгнуть через костер или залезть на дерево);

задачи, поставленные перед детьми, должны соответствовать возрасту участников и их индивидуальным особенностям; ни при каких обстоятельствах нельзя каким-либо образом унижать достоинство ребенка; в содержание сценария требуется внедрить разные виды деятельности, так как выполнять однообразные задания дети указанного возраста, согласно психолого-возрастным особенностям, не могут;

задания необходимо продумать таким образом, чтобы они были последовательными, логически взаимосвязанными;

игра должна быть эмоционально окрашена с помощью декораций, музыкального сопровождения, костюмов, инвентаря; дошкольники должны четко представлять цель игры, к которой они стремятся (например, найти клад или спасти доброго персонажа от злого);

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.

В детском саду квесты можно проводить в разных возрастных группах, начиная с младшей. Но чаще всего 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. Квест, с его почти безграничными возможностями, оказывает неоценимую помощь педагогу, предоставляя возможность разнообразить воспитательно-образовательный процесс, сделать его необычным, запоминающимся, увлекательным, веселым, игровым.

Преимущество данной технологии в том, что она не требует какой-то специальной подготовки воспитателей, покупки дополнительного оборудования или вложения денежных средств. Главное – огромное желание педагогического коллектива заложить основы полноценной социально успешной личности в период дошкольного детства.

Квест- технология, которая имеет четко поставленную дидактическую задачу, игровой замысел, обязательно имеет руководителя (наставника), четкие правила, и реализуется с целью повышения у детей уровня знаний и умений.

Роль педагога-наставника в квест-игре организационная, т.е. педагог определяет образовательные цели квеста, составляет сюжетную линию игры, оценивает процесс деятельности детей и конечный результат, организует поисково-исследовательскую образовательную деятельность.

В своей работе мы включим квест игры в образовательный процесс, который выстраивается системно, поэтапно в четырёх направлениях: работа с детьми, работа с родителями воспитанников, методическое сопровождение, создание развивающей предметно- пространственной среды. Проводятся квесты в самых разных местах: в группе, в зале, в музее, квесты на природе, на участке, на экскурсии. Квест игры используются в рамках не прерывной образовательной деятельности с детьми. Квест - игра активизирует активное включение родителей воспитанников в образовательный процесс. Родители являются активными партнерами, а в некоторых квест – играх и участниками, а это является одной из главных задач, которая прописана в законе РФ «Об образовании» и ФГОС ДО.

Такие игры сближают воспитателя с детьми, помогают установить с ними более тесный контакт. У детей формируется познавательный интерес и занятия дают высокую результативность.

При использовании квест-технологии в детском саду:

- создаётся атмосфера эмоционального подъёма и раскрепощённости у всех участников образовательного процесса;
- воспитатели и специалисты стали проявлять искреннюю заинтересованность в достижениях детей;
- в детях развивается уверенность в себе и своих товарищах;
- старшие дошкольники умеют слушать и слышать друг друга, выражать свое мнение, договариваться, приходить к согласию; у детей развито речевое взаимодействие; сформировано позитивное отношение к окружающему миру, другим людям, самому себе, к сверстникам; дети умеют отстаивать свою позицию, разумно и доброжелательно возражать взрослым.

Таким образом, квест 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.