



Консультация для педагогов

Тема: *«Использовании квест-технологии в условиях реализации ФГОС ДО»*



Подготовила:

воспитатель

Уклеина Алена Олеговна

2020 г



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.

Интерес игровым видам образовательных технологий связан с признанием педагогическим сообществом роли и возможностей детской игры в решении задач всестороннего 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.

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 исследование 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 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 «клада» на территории детского садика.

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 воспитателей, 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:

1. Определите, для какой целевой аудитории будет предназначена игра.



2. Сформулируйте цель игры - ради чего вы планируете ее провести и чего достичь в результате.
3. 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.
4. 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.
5. Исходя из получившейся метафоры, придумайте вашей игре красивое название.
6. Мысленно проиграйте полностью всю игру и пропишите методические особенности ее проведения (продолжительность, особенности организации игрового пространства, время и место проведения, необходимые материалы).
7. Еще раз представьте себе игру и оцените, каковы ее ресурсы как для самих участников, так и для ведущего, помимо очевидных (исходя из самой цели игры).
8. Понимая возможности игры, ее потенциал, продумайте вопросы для обсуждения, содержательного анализа после игры.
9. Подумайте над вариантами модификации 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.

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.

Можно не сомневаясь 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.

Используя квест-технологии ребёнок:

- добывает знания, выстраивает работу по алгоритму;
- приобретает навыки, используя различные виды деятельности, такие как поиск и систематизация информации по теме, проведение исследования в образовательной среде;
- делает собственный выбор;
- пользуется разнообразными источниками информации.

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.