

## Творческая мастерская «Организация образовательного квеста в ДОУ как средства развития детской самостоятельности и инициативы»

Старший воспитатель: Смирнова О.В.

1

В настоящее время в отрасли образования происходят существенные изменения. Это обусловлено, в том числе, реализацией федерального закона «Об образовании в Российской Федерации», введением ФГОС в ДОУ, профессиональными стандартами в дошкольном образовании. В связи с этим особенно актуальными становятся вопросы использования и адаптации эффективных технологий, направленных на развитие современного ребёнка.

2

Особый интерес среди прочих представляет технология геймификации. Геймификация - это применение аспектов, характерных для компьютерных игр в образовательном процессе и организованной игровой деятельности дошкольников.

3

Составляющими геймификации являются:

Динамика – разработка сценариев игр для детей дошкольного возраста, требующих внимания и реакции в реальном времени;

Механика – наличие баллов, бонусов, очков, задания разного уровня сложности и пр.;

Эстетика – создание общего игрового впечатления, способствующего эмоциональной вовлеченности;

Социальное взаимодействие – взаимодействие между членами группы.

Все эти составляющие должны в обязательном порядке учитываться при моделировании и разработке содержания квест-игр.

4

В геймификации среди игровых практик выделяют следующие типы:

Мотивационные

Социально-коммуникативные

Приключенческие. Применительно к дошкольному возрасту наиболее популярными можно считать приключенческие практики, к которым относятся квест - игры.

5

Технология реализации квест-игр в ДОУ

Квест (английское «*quest*», поиск чего-либо) - приключенческая игра, в которой герои проходят по запланированному сюжету, стремясь выполнить какое – то поручение, достичь главной цели. Для её достижения им необходимо сначала выполнить несколько второстепенных заданий. Эти задания не простые, а требующие от игроков настоящего мозгового штурма.

Квест — это возрождение хорошо забытой старой игры в «секретки» или «казаки-разбойники» на новый лад. Такой увлекательный способ организации поисковой деятельности в рамках учебного процесса был предложен и разработан американским профессором Доджем Берни в середине 90-х годов прошлого столетия.

Квесты можно рассматривать как форму организации развивающего детского или детско-родительского взаимодействия, а также как инструмент для обобщения,

диагностики, имеющихся у дошкольников интегративных качеств, их умения применять знания, полученные на занятиях в практическую деятельность.

Универсальность квестов обуславливается возможностью взаимодействия всех участников воспитательно-образовательного процесса (*дети, родители, педагоги, учебно-вспомогательный персонал и т. д.*) и возрастной адресностью детей с 3 до 7 лет.

6

Содержание квеста может составлять любая из 5 образовательных областей или их сочетание.

Квест-игра реализуется в форме своеобразного сплава всех образовательных областей, поскольку во время решения поставленных задач происходит практическое соединение разнообразных видов деятельности:

- игровой (дидактическая, подвижная, спортивная);
- социально-коммуникативной (развитие речи, здоровьесбережение, ОБЖ);
- художественно-изобразительной (рисование, конструирование и т. д.);
- познавательно-исследовательской (окружающий мир, география, космос, техника и т. д.);
- театрально-музыкальной;
- восприятие художественной литературы и знакомство с народным творчеством.

Приёмы:

С вышеуказанными видами деятельности напрямую связаны и приёмы:

- дидактические, спортивные, театрализованные, компьютерные, оздоровительные и другие игры;
- арт-терапия (изотерапия, драматизация, музыкальные и танцевальные импровизации);
- интеллектуальные викторины;
- задания творческого характера;
- загадки, кроссворды, ребусы;
- конструирование, моделирование;
- экспериментирование.

7

Квесты эффективны, так как способствуют целостному и естественному вызреванию основных новообразований дошкольного возраста, а именно:

коммуникативных способностей, умения работать в группе сверстников: командный дух и общая цель делает участников ближе друг к другу, помогает незаметно для ребёнка преодолевать трудности в поведении и общении;

интеллектуальных навыков: задачи направлены на развитие логики, творческого мышления, внимания, памяти, речи и т. д. Задания достаточно каверзные, но в тоже время доступные для решения;

навыков произвольной регуляции: дети вынуждены удерживать цель, планировать и контролировать свою деятельность на каждом этапе.

8

Правила квест – игр:

Осуществление движения участников по маршруту;

Выбор ролей;

Наличие карты-схемы движения по маршруту;

Наличие непростых заданий и испытаний (*интересные, но соответствуют возрасту*)

Возможность выбора уровня сложности заданий;

Может быть ограничение по времени;

Обязательна фиксация успешности прохождения квеста.

Победителем квест - игры становится команда, которая соберет за всю игру максимальное количество фишек, верно ответит на все вопросы, выполнит все предложенные задания и упражнения.

9

Виды квест-игр:

Квесты по числу участников:

1. Одиночные,

2. Групповые.

По продолжительности:

1. Кратковременные.

2. Долговременные.

По содержанию:

1. Сюжетные.

2. Несюжетные

По структуре сюжетов:

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

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

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

По форме проведения:

1. Соревнования.

2. Проекты, исследования, эксперименты.

10

Задания для квестов.

1. Поиск «сокровищ».

2. Расследование происшествий (хорошо для экспериментальной деятельности).

3. Помощь героям.

4. Путешествие.

5. Приключения по мотивам художественных произведений (по аналогии с настольными играми-ходилками).

11

Выделяют следующие этапы реализации квест - игр:

Подготовительный этап

Организационно-мотивационный

Основной этап

Рефлексивно-оценочный

Этапы прохождения квеста

Игровые события квеста разворачиваются в определённой последовательности:

• Пролог — вступительное слово ведущего, в котором воспитатель настраивает детей на игру, старается заинтересовать, заинтриговать, направить внимание на предстоящую деятельность. Например, в соответствии с игровой легендой дети становятся следопытами и должны провести мини-расследование в поисках пропавшего котёнка. Ещё одним интересным сценарным вариантом может стать превращение дошкольников в космических путешественников, отправляющихся на ракете в поисках полезных ископаемых, необходимых для спасения человечества. Организационная часть квеста также включает:

- о распределение детей на команды;
- о знакомство с правилами;
- о раздача карт и буклетов-путеводителей, в которых в иллюстрированной форме представлен порядок прохождения игровых точек.

• Экспозиция — прохождение основных этапов-заданий игрового маршрута, решение задач, выполнение ролевых заданий по преодолению препятствий. Предусмотрена стимулирующая система штрафов за ошибки, а также бонусов за удачные варианты и правильные ответы.

• Эпилог — подведение итогов, обмен мнениями, награждение призами игроков команды, одержавшей победу. Примеры вопросов для проведения аналитической беседы и итоговой рефлексии:

- о Что вызвало наибольший интерес?
- о Что узнали нового?
- о Что показалось трудным?
- о Довольны ли вы своими результатами?
- о Что получилось, а над чем нужно ещё поработать?

12

Результативность использования технологии геймификации (*квест-игр*) в дошкольном образовании:

увеличение количества выпускников ДООУ, имеющих высокий уровень психолого-педагогической готовности к обучению в школе, успешная адаптация к новым социальным условиям (*обучению в школе*);

увеличение количества родителей дошкольников, удовлетворённых качеством образовательных услуг в образовательной организации;

положительная динамика уровня психолого-педагогической компетентности воспитателей и специалистов по вопросам развития детей.

Таким образом, квест — инновационная форма организации образовательной деятельности детей в ДООУ, способствующая развитию активной, деятельностной позиции ребенка в ходе решения игровых поисковых задач, форма, инициирующая саморазвитие ребенка как личности творческой, физически здоровой. Что и является одним из основных требований ФГОС.

Можно надеяться, что, когда ребенок вырастет, он будет вести себя в своей учебной, а в дальнейшем и профессиональной деятельности так же, как он в детстве вел себя в игре: планировать, прогнозировать, добиваться поставленной цели.