

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
"Детский сад № 164 "Ромашка" общеразвивающего вида
с приоритетным осуществлением деятельности
по художественно-эстетическому развитию детей"
города Чебоксары Чувашской Республики

Выступление на педсовете на тему:
«Презентация интерактивных технологий познавательного развития детей -
«Квест»

Разработала и провела
воспитатель первой категории
Ятмаскина М.А.
Дата: 10.10.2023

Актуальность

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.

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

Что такое Квест?

Квест – это игры, поиски, которые требуют от игроков решения тех или иных умственных задач для преодоления препятствий и движения по сюжету, который может быть определен или же иметь множество исходов, где выбор будет зависеть от действий самого игрока.

Если мы обратимся к словарю, то само понятие «квест» собственно и будет обозначать игру, поиски, которые требуют от игроков решения тех или иных умственных задач для преодоления препятствий и движения по сюжету, который может быть определен или же иметь множество исходов, где выбор будет зависеть от действий самого игрока.

Из истории квестов

Прародителями «реальных» квестов являются компьютерные игры, в которых игрокам приходилось решать головоломки, преодолевать препятствия, чтобы их компьютерный герой дошел до конца игры. Только все эти задания выполнялись в виртуальном мире. В отличие от компьютерных квестов, квесты в «реальности» еще только развиваются, и их история не насчитывает и десятилетия. .

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.). Как видим, это достаточно новое, молодое нововведение, но несмотря на это оно уверенно набирает обороты и становится популярным и востребованным направлением.

Что такое образовательный квест?

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.

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 квестов 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.**

Виды квестов

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 пути решения задач;

кольцевыми, они представляют собой тот же «линейный» квест, но замкнутый в круг. Участники стартуют из одной точки, которая и будет для них финишной.

Структура образовательного квеста может быть следующей:

1. Введение (в котором прописывается сюжет, распределяются роли).
2. Задания (этапы, вопросы, ролевые задания).
3. Порядок выполнения (бонусы, штрафы).
4. Оценка (итоги, призы).

При подготовке и организации образовательных квестов необходимо определить цели и задачи, которые ставит перед собой организатор, учитывая категорию участников (дети, родители), то пространство, где будет проходить игра и написать сценарий. Самое главное - заинтересовать участников. Детей заинтриговать значительно легче, чем взрослых (родителей, педагогов), поэтому очень важно продумать этот момент, чтобы родители стали партнерами и активными участниками, т.к. это является одной из главных задач, которая прописано в «Законе об образовании».

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.

Задачи:

1. Вовлечение каждого ребёнка в активный познавательный процесс.
2. Развитие интереса к предмету творческих способностей, воображения дошкольников.
3. Формирование навыков исследовательской деятельности, умений самостоятельной работы с информацией, расширение кругозора, эрудиции, мотивации.
4. Воспитание личной ответственности за выполнение задания.

Принципы организации квеста.

- 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 должны быть последовательными, логически взаимосвязанными;
- игра должна быть эмоционально окрашена ;
- дошкольники должны четко представлять цель игры, к которой они стремятся ;
- следует продумать временные интервалы;
- роль педагога в игре — направлять детей.

Вывод:

Самое главное, это то, что квесты помогают нам активизировать и детей, и родителей, и педагогов. Это игра, в которой задействуется одновременно и интеллект участников, их физические способности, воображение и творчество.