**Инновационный проект**

**«Квест, как современная игровая технология в ДОУ»**

Разработала воспитатель

I квалификационной категории

Л.А. Потопахина

Содержание.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| № | Наименование раздела | Страница |
|  | Актуальность | 3 |
|  | Цель, задачи проекта | 4 |
|  | Этапы реализации проекта | 4 |
|  | План реализации проекта | 5 |
|  | Основное содержание проекта | 6 |
|  | Литература | 8 |

**Тема:** «Квест, как современная игровая технология в ДОУ»

**Вид:** творческий, игровой

**Сроки:** долгосрочный

**Участники:** дети, педагоги, родители, специалисты.

**Актуальность:**

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.

В своей педагогической деятельности я стараюсь, иди в ногу со временем, поэтому при выборе эффективных форм взаимодействия с детьми, отталкиваюсь в первую очередь от интересов, и предпочтений моих воспитанников. Один из принципов стандарта гласит: реализация программы осуществляется в формах, специфических для детей данной возрастной группы, прежде всего в форме игры, познавательно-исследовательской деятельности в форме творческой активности, обеспечивающей художественно эстетическое развитие.

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

В ФГОС 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 квес-технологию, которая только еще начинает использоваться педагогами. Использование квестов позволяет уйти от традиционных форм обучения детей и значительно расширить рамки образовательного пространства. В ходе квеста у детей происходит развитие по всем образовательным областям и реализуются разные виды деятельности: игровая, коммуникативная, познавательно-исследовательская, двигательная, изобразительная, музыкальная, восприятие художественной литературы и фольклора.

**Основная проблема:** На данный момент отмечается недостаточная разработка механизмов и подходов к формированию образовательной деятельности детей дошкольного возраста. По-прежнему в образовательном процессе преобладают традиционные занятия, построенные в логике учебной модели. Поэтому необходимо

искать новые подходы, идеи, способы обучения, для того чтобы соответствовать современным требованиям, предъявляемым к образованию и воспитанию дошкольников, которые помогут каждому ребенку проявить свои интересы, потребности, развить творчество. Одним из таких новых идей является квест-технология, которая помогает нам активизировать и детей, и родителей, и педагогов.

Квест -одно из интересных средств, направленных на самовоспитание и саморазвитие ребёнка как личности творческой, физически здоровой, с активной познавательной позицией. С помощью квеста можно сделать процесс обучения удовольствием для

дошкольников. Что и является основным требованием ФГОС ДО.

**Цель проекта**: развитие творческих способностей, познавательной активности детей посредством квеста, как игровой образовательной технологии.

**Задачи проекта:**

1.Развивать познавательную активность, любознательность дошкольников через организацию совместной деятельности с помощью квест-технологии.

2.Заинтересовать и подключить родителей к совместному детско-родительскому познавательному исследовательскому творчеству.

3.Повышатьобразовательную мотивацию, развивать творческие способности, формировать исследовательские навыки, самореализацию детей.

4.Формировать в детях навыки взаимодействия со сверстниками, проявления инициативы, взаимопомощи.

**Гипотеза.** С помощью квест- игры можно достичь образовательных целей: реализовать проектную и игровую деятельность, познакомить с новой информацией, закрепить имеющиеся знания, отработать на практике умения детей. Кроме того, соревновательная деятельность обучает детей взаимодействию в коллективе сверстников, повышает атмосферу сплоченности и дружбы, развивает самостоятельность, активность и инициативность.

**Новизна проекта** заключается в том, что квест- технология позволяет строить педагогический процесс, ориентируясь на ФГОС ДО. Квест-технология призвана не только улучшить восприятие материала или способствовать моральному становлению ребенка как личности, но еще и может стимулировать умственное и нравственное развитие детей.

**Этапы реализации проекта:** (2020-2021, 2021-2022 учебный год).

Данный проект предполагается реализовать в три этапа:

1 этап- Организационный этап (сентябрь-ноябрь 2020г.)

• отработка схемы последовательных действий совместно с детьми;

• организация деятельности детей, организация деятельности родителей;

• анализ научной и методической литературы;

• разработка план проекта по развитию субъектной позиции детей дошкольного возраста.

Родительское участие в реализации поставленных задач:

• помощь в оснащении группы игровым материалом;

• ознакомление с материалами информационного стенда для родителей «Давайте поиграем», «Формирование социально-коммуникативных качеств у детей старшего дошкольного возраста», «Квест-игры» и др..

2 этап- практический, основной (декабрь 2020 –апрель 2022г.)

Основной этап - осуществление деятельности по решению проблемы

• реализация проекта в группе с использованием инновационных технологий;

• работа по обогащению жизненного и игрового опыта ребёнка;

• обогащение предметно - развивающей среды.

3 этап– итоговый (май 2022г.)

Диагностика, обобщение опыта работы

**План реализации проекта**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Этап | Содержание этапа | Ожидаемый результат |
| I этап  организационный: сентябрь -ноябрь  2020года. | 1.Изучение литературы по данной теме.  2.Начальная диагностика детей  3.Обогащение предметно - развивающей среды  4.Разработка плана проекта по развитию социально - коммуникативных навыков у старших дошкольников.  5.Оформление стендовой информации для родителей: «Играть невредно или игротерапия для детей»,  консультация для родителей  «Квест как современная игровая технология в ДОУ» | Повышение уровня собственных знаний по данной теме.  Разработаны диагностические карты.  Выявлен уровень знаний и умений детей.  Разработан план работы.  Родители становятся  активными участниками  образовательного процесса в ДОУ, укрепляются и  формируются доверительные  взаимоотношения детский  сад-семья |
| II этап  Практический,  основной: декабрь 2020- апрель 2022 гг | 1.Консультация «Квест-технология -эффективная проведения НОД в ДОУ»  2.Цикл НОД с использованием  Квест- технологии, используя  разные варианты:  «Путешествие»,  «Волшебный клубок»,  «Карта»,  «Волшебный экран» и т.д  3. Создание квест-маршрутов  4.Квест-игры: «Слет Лаборантов»  «Путешествие в мир сказок»  «Путешествие к королю Математики»  «День Защитника Отечества»  «Семейные вытворяшки»  «В поисках прав детей» | Развитие более доверительных отношений  при работе с семьей,  повышение родительской  компетентности.  Повышение у детей  образовательной мотивации  , развитие творческих  способностей, формирование исследовательских навыков, самореализации  детей.  Формирование в детях  навыки взаимодействия со  сверстниками, проявления  инициативы, толерантности,  взаимопомощи  . |
| Работа с родителями | | |
| Показ презентации «Квест-игры»  Участие родителей в квест-играх  Консультация «Как организовать квест-игру дома»  10 советов начинающим: «Как организовать квест с нуля?» | | Повышение педагогической компетенции родителей по проблеме активизации игровой деятельности |
| III этап  аналитический:  май 2022 г. | Анализ результатов работы по  проекту.  Итоговая диагностика детей | Распространение опыта среди коллег, образовательных интернет-сайтах. |

**Основное содержание.**

В ходе проведения образовательной деятельности в форме квест-технологии все дети включаются в игру, исчезает скованность, напряжение, пассивность в поведении. Ребенок чаще проявляет инициативу, воображение, логическое мышление, начинает мыслить нестандартно. Такая игра помогает детям организовывать свою деятельность, не ожидая подсказки извне, способствует проявлению любознательности и самостоятельности. Возникающие в игре проблемы дети решали самостоятельно. Квест – путешествие к определенной цели через преодоление трудностей. Это форма взаимодействия педагога и детей.

Квест-технология имеет ряд особенностей: образовательная задача осуществляется через игровую деятельность и носит поисковый характер; самовыражению ребенка способствует внедрение новых технических средств обучения; целенаправленно мотивируется эмоциональная и интеллектуальная активность ребенка.

Квест-игры позволяют решать задачи:

– всестороннее развитие детей по различным направлениям (физическому, познавательному, социально-коммуникативному);

– создание положительного эмоционального настроя;

– развитие социально-коммуникативных качеств путем коллективного решения общих задач;

– действовать в команде, а не поодиночке;

– помощь и взаимовыручка;

– побуждение к познавательно-исследовательской деятельности путем решения проблемных ситуаций;

– внимательность и смелость;

– обеспечение интеграции содержания разных образовательных областей.

Выбор сюжета квеста может диктоваться календарной или проектной тематикой, а так же решением конкретной педагогической проблемы. Персонажи и их количество определяются не только сюжетной линией, но и необходимостью перемещения детей несколькими группами одновременно.

План подготовки игры-квест:

1. Разработать сценарий

2. Создать антураж для каждой зоны проведения действий

3. Подготовить музыкальное сопровождение

4. Разработать презентацию для вступительной части

5. Оформить наглядные материалы (карты)

6. Продумать методику и организацию проведения игровых заданий

7. Подготовить необходимый реквизит для прохождения каждого

Разработка маршрута передвижений:

- во-первых, он должен быть непривычным, но безопасным для детей;

- во-вторых, для повышения интереса детей, способы передвижений могут быть различными;

- в третьих, их должно быть достаточное количество с посещением малоизученных «уголков»;

при методической разработке заданий необходимо опираться не только на уже имеющиеся знания, умения и навыки детей, но и на зону ближайшего развития ребенка.

Художественное оформление «остановок» по маршруту поиска должно соответствовать тематике и содержать в себе подсказку-направление для продолжения пути.

Благодаря проведению квестов, предметно-развивающая среда учреждения всегда мобильна, что соответствует требованиям ФГОС. Изменения в ПРС, согласно заданной тематике, могут быть заранее созданы с помощью детей и их родителей, что в свою очередь способствует поддержанию постоянного интереса к продуктивной деятельности и развитию наблюдательности у детей.

Подготовка реквизита для проведения каждого задания.

Основа успеха проведения любого квеста зависит от выбранной темы, насколько актуальной и интересной будет она для дошкольников. Обладая даже небольшими знаниями по этой теме, и получив определенную свободу мышления и действий, при минимальном вмешательстве взрослого, дети смогут самостоятельно добиться нужного результата. Роль педагога в данном случае сводится к ненавязчивому направлению детских рассуждений в нужное русло, а не к прямой подсказке! Таким образом, квест-игра стимулирует педагогов с дошкольниками к партнерским взаимоотношениям.

Принципы разработки квест- игр:

При разработке и проведении квестов важно использовать следующие принципы:  
1. Доступность заданий – не должны быть чересчур сложны для ребёнка.   
2. Системность – задания должны быть логически связаны друг с другом.   
3. Эмоциональная окрашенность заданий. Методические задачи должны быть спрятаны за игровыми формами и приёмами.

4. Разумность по времени. Необходимо рассчитать время на выполнение заданий таким образом, чтобы ребёнок не устал и сохранил интерес.

5. Использование разных видов детской деятельности во время прохождения квеста.   
6. Наличие видимого конечного результата и обратной связи.

Условия :

1. Игры должны быть безопасными

2. Вопросы и задания должны соответствовать возрасту.   
3. Недопустимо унижать достоинство ребенка.

4. Споры и конфликты надо решать только мирным путем.

**Ожидаемые результаты реализации проекта:**

1.Развитие познавательной активности, любознательности дошкольников через организацию совместной деятельности с помощью квест-технологии.

2.Заинтересованность и подключение родителей к совместному детско-родительскому познавательному исследовательскому творчеству.

3.Повышение образовательной мотивации, развитие творческих способностей, формирование исследовательских навыков, самореализацию детей.

4 Формирование в детях навыков взаимодействия со сверстниками, проявления инициативы, толерантности, взаимопомощи.

**Предполагаемые продукты:**

1.Создание картотеки квест-технологий.

2. Разработка конспектов НОД с использованием квест-технологии.

**Перспективы распространения Проекта:**

В дальнейшем, проект может быть использован другими группами качестве руководства по организации образовательного процесса в ДОУ на основе квест-технологии.

Литература.

1.Комарова Т.С., Зацепина М.Б. «Интеграция в системе воспитательно-образовательной работы детского сада», Мозаика-Синтез Москва, 2010, стр. 144

2.Короткова Н.А. «Образовательный процесс в группах детей старшего дошкольного возраста», Линка-Пресс Москва, 2015, стр. 208.

3. Колесникова И.В. «Проведение игры-квеста «В поисках сокровищ» «Справочник старшего воспитателя дошкольного учреждения» No2 2015, стр. 48-59

4. Осяк С. А., Султанбекова С. С., Захарова Т. В., Яковлев Е. Н., Лобанова О. Б, Плеханова Е. М. Образовательный квест — современная интерактивная технология// Современные проблемы науки и образования. — 2015.

5. Интернет-ресурсы:

http://vuzirossii.ru/publ/

kvest\_igra\_kak\_ehffektivnaja\_forma\_organizacii\_obrazovatelnoj\_dejatelnosti\_doshkolnika/15-1-0-4817

https://kopilkaurokov.ru/doshkolnoeObrazovanie/

prochee/piedaghoghichieskaia\_tiekhnologhiia\_kviest\_ighra\_kak\_sriedstvo\_