|  |  |
| --- | --- |
| Дисциплина | Современные педагогические технологии |
| Группа | 11/О-ДО |
| Число | 19.05.2020 |
| Дата сдачи | До конца недели |
| Тема | Квест-технологии в дошкольном образовании |

Задание:

1. Изучить материал по данной теме (см. далее)
2. Посмотреть видеоматериал по данной теме по следующим ссылкам:
* <https://yandex.ru/video/preview/?filmId=3586035097312221677&from=tabbar&parent-reqid=1589814331566173-1235533394285364105800328-production-app-host-man-web-yp-281&text=%D0%BA%D0%B2%D0%B5%D1%81%D1%82+%D1%82%D0%B5%D1%85%D0%BD%D0%BE%D0%BB%D0%BE%D0%B3%D0%B8%D0%B8+%D0%B2+%D0%B4%D0%B5%D1%82%D1%81%D0%BA%D0%BE%D0%BC+%D1%81%D0%B0%D0%B4%D1%83>
* <https://yandex.ru/video/preview/?filmId=18113738725672988584&from=tabbar&parent-reqid=1589814331566173-1235533394285364105800328-production-app-host-man-web-yp-281&text=%D0%BA%D0%B2%D0%B5%D1%81%D1%82+%D1%82%D0%B5%D1%85%D0%BD%D0%BE%D0%BB%D0%BE%D0%B3%D0%B8%D0%B8+%D0%B2+%D0%B4%D0%B5%D1%82%D1%81%D0%BA%D0%BE%D0%BC+%D1%81%D0%B0%D0%B4%D1%83>
* <https://www.uchmet.ru/events/item/1049432/?utm_source=www.youtube.com&utm_medium=referral&utm_campaign=event_video_preview>
* <https://yandex.ru/video/preview/?filmId=7722614341326911595&from=tabbar&parent-reqid=1589814331566173-1235533394285364105800328-production-app-host-man-web-yp-281&text=%D0%BA%D0%B2%D0%B5%D1%81%D1%82+%D1%82%D0%B5%D1%85%D0%BD%D0%BE%D0%BB%D0%BE%D0%B3%D0%B8%D0%B8+%D0%B2+%D0%B4%D0%B5%D1%82%D1%81%D0%BA%D0%BE%D0%BC+%D1%81%D0%B0%D0%B4%D1%83>
1. Составить конспект занятия с использованием квест-технологии

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| № п/п | Фамилия имя студента | Вид квеста |
| 1 | Гаджибалаева Раксана | Маршрутный лист |
| 2 | Добрынина Светлана | «Волшебный клубок» |
| 3 | Дубровина Ольга | Карта |
| 4 | Лалетина Юлия | «Волшебный экран» |
| 5 | Насирова Мансума | Маршрутный лист |
| 6 | Осташова Олеся | «Волшебный клубок» |
| 7 | Соколова Вероника | Карта |
| 8 | Сорова Юлия | «Волшебный экран» |
| 9 | Стаюнина Екатерина | Маршрутный лист |
| 10 | Ткаченко Валерия | «Волшебный клубок» |
| 11 | Тюрина Анна | Карта |
| 12 | Уляшева Анастасия | «Волшебный экран» |
| 13 | Хуснутдинова Динара | Маршрутный лист |
| 14 | Шулепова Диана | «Волшебный клубок» |

**КВЕСТ - ТЕХНОЛОГИИ В ДОУ**

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 название как игра по станциям.

**Так что же такое «квест»? Откуда он пришел к нам? И что мы подразумеваем, когда говорим об образовательном квесте, о квест-технологии?**

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 отличии 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.

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.**

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, которая представлена на слайде, 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**

**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 выполнят 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.

**Основными критериями качества** квеста выступают его безопасность для участников, оригинальность, логичность, целостность, подчинённость определённому сюжету, а не только теме, создание атмосферы игрового пространства.

**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. Здесь необходимо проявить и смекалку, и наблюдательность, и находчивость, и сообразительность, эта тренировка памяти и внимания, это развитие аналитических способностей и коммуникативных качеств. Участники учатся договариваться друг с другом, распределять обязанности, действовать вместе, переживать друг за друга, помогать. Все это способствует сплочению не только детского коллектива, но и родительского сообщества, а также улучшает детско-родительские отношения. А еще немаловажным является то, что родители становятся активными участниками образовательного процесса в ДОУ, укрепляются и формируются доверительные взаимоотношения детский сад-семья.

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.