Муниципальное дошкольное образовательное учреждение детский сад «Солнышко»

Структурное подразделение детский сад «Звездочка»

Квест-игра как инновационная форма организации образовательной деятельности

детей в ДОУ

Выполнила:

Воспитатель Жарова Т.Н.

1 квалификационная категория

Партизанское

2023-2024 г.

**Введение………………………………………………………………………….3**

**Актуальность…………………………………………………………………3-4**

**Глава I. Теоретические основы изучаемой проблемы**

1 Квест – игра Понятие Цель Задачи**…………………………………………3-4**

2 Особенности проведения Квест - игры**…………………………………….4-6**

**Глава II. Педагогические возможности квест - игры в развитии ребенка дошкольного возраста**

Разработка и реализация квест - игры**……………………………………….6-7**

**Заключение…………………………………………………………………….8**

**Список литературы………………………………………………………….9**

**Введение**

Реализация федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования является сегодня одной из ключевых задач дошкольного учреждения. Сегодня миссия дошкольного образования звучит как, создание условий развития ребёнка, применяя наиболее эффективные методики и образовательные технологии. Одной из таких технологий и является Квест-игра.

**Актуальность**

Одной из проблем в работе с детьми дошкольного возраста является то, что многие дети выражают стремление к коммуникативной деятельности, но не умеют проявлять её. Чаще всего возникает зрительный контакт, значительно реже можно наблюдать речевое взаимодействие. Нередко дети находятся вместе, но при этом играют самостоятельно. Их взаимодействие оказывается эпизодическим, игровые действия они обсуждают редко, могут даже игнорировать игровые действия своего партнера, интересуясь только своей игрой. Самостоятельность, воображение, активность у них ещё не сформированы в должной степени, планировать игровые действия дети умеют далеко не всегда.

Квест-игр дает педагогу возможность создать условия для развития всех видов детской деятельности. Форма проведения образовательной деятельности в виде игры-квеста нестандартна, интересна и увлекательна для детей.

**Глава I**

**1.** Слово «квест» переводится с английского как «поиск». Квестом называются такие игры, в ходе которых игрок должен разыскать различные предметы, решать головоломки, разговаривать в игре с разными персонажами и т.д.

Говоря о квесте как форме организации детских мероприятий, следует отметить, что здесь в первую очередь идёт речь об игре-приключении, командной чаще всего, имеющей определенный сюжет и включающей задания соревновательного характера, когда для достижения цели участники должны пройти определенные препятствия.

Для детских квестов характерны задания, которые затрагивают различные сферы умений и знаний. Это могут быть интеллектуальные викторины, физические соревнования и эстафеты и пр. Кроме того, сценарий такой игры предполагает использование декораций, музыкального сопровождения.

Главным преимуществом квеста является то, что подобная форма организации праздника ненавязчиво, в занимательном, игровом виде помогает активизировать мыслительные и познавательные процессы участников.

Игра приключение является хорошим способом для укрепления взаимоотношений в триаде «дети – родители – педагоги» и создания положительного имиджа дошкольного учреждения.

Посредством квест-технологии реализуются следующие задачи:

* **Образовательные**: закрепляются существующие и усваиваются новые знания.
* **Развивающие**: у детей в ходе игры развиваются логика, творческие способности, мышление, повышается мотивация к учению, происходит формирование исследовательских навыков.
* **Воспитательные:** происходит формирование навыков взаимодействия ребёнка со взрослыми и сверстниками, эмпатии, толерантности, индивидуальных положительных качеств детей, взаимопомощи и т.д..
* **Коррекционные:** развиваются и формируются коммуникативные навыки, создаётся мотивация общения, дети учатся извлекать из речевых контактов нужную информацию.
* **Психопрофилактические:** реализуются социально приемлемые формы проявления чувств и эмоций, дети переживают спектр положительных эмоций, полное погружение в атмосферу заданий, непередаваемые ощущения настоящих приключений.

Таким образом, технология квестов помогает заложить основы взаимодействия детей и взрослых как равноправных партнеров.

**2**. Благодаря квест технологии преподаватель получает возможность создавать условия для развития всех видов детской деятельности. Форма проведения образовательной деятельности в виде квеста является нестандартной, увлекательной и интересной для детей.

У квеста существует ряд особенностей, которые важно учитывать в работе с детьми дошкольного возраста:

* осуществление образовательной задачи происходит посредством игровой деятельности и носит поисковый характер.
* организация образовательного процесса может происходить в форме творческой деятельности, обучающей игры, поисковой и познавательной деятельности детей.
* этот процесс может быть как коллективным, так и индивидуальным.
* происходит целенаправленная мотивация интеллектуальной и эмоциональной активности ребенка.

Для эффективной организации детских квестов должны быть соблюдены определенные принципы и условия:

* нельзя ни при каких обстоятельствах каким-либо образом унижать детское достоинство.
* поставленные перед детьми задачи должны соответствовать их индивидуальным особенностям и возрасту.
* все задания и игры должны быть безопасными (то есть нельзя, например, просить детей залезать на дерево или перепрыгнуть через костер).
* задания должны быть продуманы так, чтобы они были логически взаимосвязаны и последовательны.
* содержание сценария должно включать различные виды деятельности, поскольку дети указанного возраста не могут выполнять однообразные задания из-за психолого-возрастных особенностей.
* игра должна быть эмоционально окрашена с помощью декораций, музыкального сопровождения, костюмов, инвентаря;
* должны быть тщательно продуманы временные интервалы, во время которых у детей будет возможность выполнения задания с сохранением интереса к нему.
* детям должна быть хорошо понятна цель игры, которую им необходимо достичь (спасти доброго персонажа от злого, найти клад и пр.).
* педагог в игре должен направлять детей, подводя к правильному решению, но окончательные выводы детьми должны делаться самостоятельно.

Как универсальная игровая технология квест включает соревновательные механизмы у ребёнка, в результате чего создаются условия для более активного включения в игру, достижения результата и повышения качества выполнения заданий. В качестве загадок данная технология даёт возможность включать проектные, деятельностные задания, что позволяет участникам самостоятельно осваивать новые знания. За короткое время дети могут быть вовлечены в различные виды деятельности.

В такой игре, действуя в условной ситуации, ребёнок чувствует себя свободным, самостоятельным, умным и умелым, что расширяет круг его представлений о мире и обеспечивает внутренний эмоциональный комфорт.

Таким образом, квест технология представляет собой интересное средство, направленное на саморазвитие и самовоспитание ребенка как творческой, физически здоровой личности, имеющей активную познавательную позицию. Это отвечает основным требованием Федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования.

**Глава II**

Процесс создания захватывающей квест-игры требует от педагога высокого профессионализма и творческого потенциала. Во время подготовки образовательного квеста следует учитывать, что необходимо задействовать всех участников игры, давая им возможность проявить свои индивидуальные качества.

При разработке и реализации образовательных квестов следует:

* Сформулировать цель и задачи, которые необходимо реализовать
* Определить целевую аудиторию и количество участников
* Разработать сценарий (сюжет и форма проведения)
* Организовать пространство и подобрать ресурсы
* Определить организаторов, количество помощников
* Назначить дату и время игры
* Заинтриговать участников

Основной проблемой, при организации игры является мотивация. Заинтересовать детей значительно проще, чем взрослых, поэтому необходимо уделить особое внимание данному аспекту.

Технология подготовки сценария образовательного квеста имеет свою структуру:

* Введение (выбор сюжета, распределение ролей)
* Задания (проработка этапов, подбор вопросов, ролевые задания)
* Порядок выполнения (система бонусов и штрафов)
* Оценка (способы подведения итогов, вознаграждения)

В зависимости от сюжета и пространства реализации игры, квесты можно разделить на три группы:

* **Линейные.** Квест представляет собой движение по цепочке – выполнив одно задание, игроки получают следующее. Игра развивается таким образом до тех пор, пока не будет пройден весь маршрут.
* **Штурмовые**. Участники получают задание и перечень мест с подсказками, самостоятельно выбирая способы решения поставленных задач.
* **Кольцевые.** Линейный квест, заключенный в круг, то есть игра начинается и заканчивается в одной и той же точке.

Следует уделить особое внимание развивающей предметно-пространственной среды для организации квест-игр, которая должна давать возможность её потенциальным участникам, использовать для достижения целей свое воображение и творческие способности.

Приведу примеры некоторых квестов:

1.Квест-путешествие «В страну Здоровья». Задачи этой игры формирование здорового образа жизни и активной жизненной позиции. Дети проходят маршрут по определённым станциям, встречая там различных героев и выполняя их задания, чтобы помочь главному герою – Доктору Айболиту найти свой «Чемодан Здоровья».

2.Квест-эксперимент «В гостях у Знайки». Цель данной игры является добыча секретного ингредиента для проведения нестандартного эксперимента. Цель поисков - карта-пароль для получения данного ингредиента у главного героя.

3.Квест «В поисках сокровищ» можно проводить на прогулочных участках детского сада. Задача игроков - поиск клада. Они должны передвигаться по участкам, согласно маршрутному листу, получая за каждое правильно выполненное задание часть карты, где спрятан клад. При выполнении заданий этой игры решаются как образовательные, так и задачи по физическому развитию.

Таких примеров организации квест-игры можно привести множество. Поставленные цели и решаемые задачи могут быть самыми разнообразными. Но следует отметить, что в процессе реализации образовательного квеста появляется возможность осуществлять интеграцию образовательных областей, сочетать различные виды деятельности и формы работы, решать образовательные задачи, а также эффективно взаимодействовать с родителями и активизировать педагогов.

**Заключение**

В своей работе я рассмотрела: квест – игру как инновационную технологию, её роль физическом развитии дошкольников. Изучила опыт работы по использованию квест-игры в ДОУ, а также выделила методические основы использования квест-игры в ДОУ.

Использование квест-технологий позволяет реализовать один из основных принципов ФГОС ДО – реализация Программы в формах, специфических для детей определенной возрастной группы, прежде всего в игровой, а также познавательной и исследовательской деятельности, в виде творческой активности, обеспечивающей развитие ребенка.

Образовательные квесты являются современной и эффективной формой реализации требований ФГОС ДО, так как направлены на индивидуализацию образовательной деятельности, развитие самостоятельности ребёнка, его инициативности, поисковой активности.

Квест - игры с детьми дошкольного возраста ценны и тем, что создают условия для эмоционально – психологического благополучия, так как оказывают большое влияние на развитие ума, воспитание характера, воли, нравственности, создают определенный духовный настрой, пробуждают интерес к самовыражению, способствуют не только лучшему усвоению знаний и закреплению навыков, но и благотворно влияют на детскую психику.

 Для игр нет возрастных ограничений, ведь в них мы играем с раннего возраста. Главное, что должно быть — это желание. Желание дарить детям радость и желание видеть их здоровыми и веселыми.

**Список используемой литературы**

1. Короткова Н.А. Образовательный процесс в группах детей старшего дошкольного возраста. – М.: Линка-пресс, 2015. – 121 с.
2. Культурная практика «Квест игра»: учебно-методическое пособие / Под ред. А.А. Ошкиной. – Ульяновск: Издатель Качалин Александр Васильевич, 2017. – 72 с.
3. Полат Е.С., Бухаркина М.Ю., Моисеева М.В., Петров А.Е. Новые педагогические и информационные технологии в системе образования: Учеб. пособие / Под ред. Е. С. Полат. – М.: Издательский центр «Академия», 2014. – 272 с.
4. Поспелова Т.А., Моисеева Н.М. Квест как новая форма взаимодействия между субъектами образования // Дошкольная педагогика. – 2017. – № 7 (132). – С.18-21.
5. Осяк С. А., Султанбекова С. С., Захарова Т. В., Яковлева Е. Н., Лобанова О. Б., Плеханова Е. М. Образовательный квест – современная интерактивная технология/С. А. Осяк [и др]//Современные проблемы науки и образования – 2015 - № 1,2
6. Степанова И. Ю. Особенности организации обучения в условиях интенсивного освоения информационных технологий/И. Ю. Степанова//тезисы доклада на всероссийской научно-практической конференции «Российская школа и интернет». – СПб., 2001