



**«Квест – игра как одна из форм работы
старшего воспитателя с педагогами ДОУ»
(из опыта работы)**

Подготовила
старший воспитатель
МДОАУ «Детский сад № 62 г. Орска»
Литвинова С.П.

Актуальность.

Качество образования и его эффективность - одна из актуальных проблем отечественной педагогики. Ведущую роль в обеспечении эффективности воспитательно-образовательного процесса играет педагог, его профессионализм.

Педагог - это творческая личность. Именно творческая сущность во многом определяет не только процесс самопознания, но и выбор форм и средств педагогической деятельности.

Процесс освоения чего – то нового, интересного, на наш взгляд, должен проходить в формах активной работы, которым свойственно вовлечение педагогов в деятельность и диалог, предполагающий свободный обмен мнениями.

Последнее время широкое распространение в педагогической практике получили **квест-игры**. Всё чаще данная форма работы (технология) стала использоваться педагогами дошкольных учреждений. Образовательные возможности квест - игр в полной мере отвечают требованиям ФГОС ДО.



Основополагающие принципы ФГОС ДО:

- **поддержка разнообразия детства;**
- **сохранение уникальности и самоценности детства, как важного этапа в общем развитии человека;**
- **реализация программ дошкольного образования в специфических для дошкольников форме - в игре, познавательной и исследовательской деятельности, в форме творческой активности.**

ПРИМЕР

Квест – игры для педагогов «Путешествие к необычным сказочным героям».

Цель: формирование готовности педагогов к применению в образовательной деятельности квест - игры в условиях реализации ФГОС ДО

Задачи:

- сформировать у воспитателей и специалистов ДОО представления о квест- игре;
- сформировать готовность педагогов к применению в образовательном процессе квестов для активизации познавательной деятельности дошкольников;
- обучить педагогический коллектив теоретическим и практическим основам организации и проведения квест-игры;
- создать условия для профессионального взаимодействия педагогов в рамках участия в квест- игре.



Что такое квест – игра?

Квест – это игры, в которых игроку необходимо искать различные предметы, находить им применение, разговаривать с различными персонажами в игре, решать головоломки и т. д.

Идея игры проста – команды, перемещаясь по точкам, выполняют различные задания. Но изюминка в заданиях! Они подбираются таким образом, чтобы быть максимально оригинальными, интересными, подходящими под ситуацию и не требующие специальных знаний или умений от игроков.

В ходе организации работы дошкольников над квестами реализуются следующие задачи:

Образовательная — вовлечение каждого ребенка в активный творческий процесс. Организация индивидуальной и групповой деятельности детей, выявление умений и способностей работать самостоятельно по теме.

Развивающая — развитие интереса к предмету, творческих способностей, воображения дошкольников, поисковой активности, стремления к новизне; формирование навыков исследовательской деятельности, публичных выступлений, проявление инициативы; расширение кругозора, эрудиции.

Воспитательная — воспитание толерантности, личной ответственности за выполнение работы.

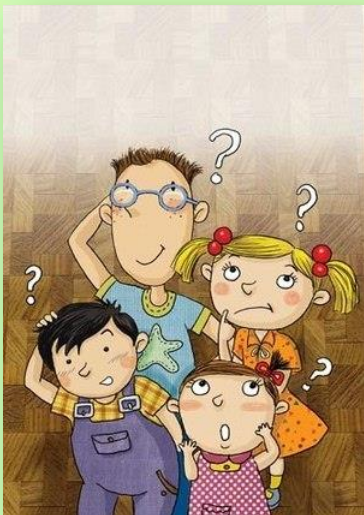
Квесты могут быть:

- квесты-бродилки,
- квесты-проекты,
- квесты-головоломки и другие.

Проводиться квесты могут в самых разных местах:

- в замкнутом помещении - в группе,
- в музыкальном или спортивном залах,
- квесты на природе – на участке или на всей территории детского сада.



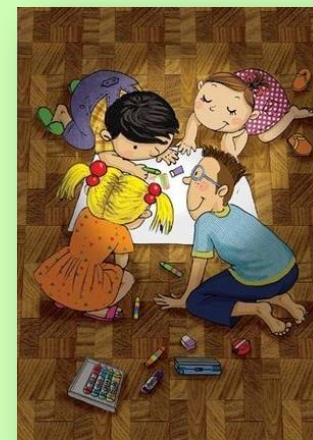


Структура квеста представляет собой следующую последовательность:

Пролог. Здесь происходит знакомство с сюжетом, и распределение ролей.

Экспозиция. Это прохождение этапов, выполнение действий, решение возникающих задач.

Эпилог. На этом этапе подводятся итоги и награждение победителей.



Ожидаемый результат:

В результате проектирования квест - игры каждый педагог имеет возможность:

- 1.Осуществлять педагогическую деятельность в соответствии с одним из принципов ФГОС ДО: «Реализация Программы в формах, специфических для детей данной возрастной группы, прежде всего в форме игры, познавательной и исследовательской деятельности, в форме творческой активности, обеспечивающей художественно – эстетическое развитие ребенка».
- 2.Способствовать реализации одной из задач ФГОС ДО: «создание благоприятных условий развития способностей и творческого потенциала каждого ребенка, развитие его инициативности».
- 3.Обеспечить становление и развитие у ребенка одной из ключевых компетентностей на этапе завершения дошкольного образования: «ребенок обладает развитым воображением, которое реализуется в разных видах деятельности, и прежде всего в игре».



Практическая часть квест – игры для педагогов «Путешествие к необычным сказочным героям»

1 Задание:

Ведущий: перед вами корзинка, в которой лежат буквы. Ваша задача: составить из них слово, но там есть и лишние буквы. Брать можно только по одной букве. Начали!



2 Задание

Ведущий: Педагогам даются карточки, на которых изображены предметы. Необходимо ответить, где, как и для чего можно применить данные предметы. На каждый предмет не менее 3 ответов.

Пример: гвоздь – его можно загнуть, прибить, повесить на него одежду.



Ведущий: молодцы, прозвучали интересные ответы, а теперь все вместе по первым буквам ваших слов составьте одно слово, оно поможет вам перейти к следующему заданию (слово - конверт)
Но где же его можно найти? У меня есть подсказка.

Это место для детей,
Для занятий и затей.
Дети любят там играть
И лепить и рисовать.
(Группа)

На столе лежит два конверта.

Ведущий: Наверное, в одном из этих конвертов написано, где искать наших героев.

А чтобы узнать какой конверт необходимо открыть – ВОПРОС.

Все вы знаете, что Игра в дошкольном **возрасте** – один из любимых видов деятельности. Поэтому **игровой** метод занимает важное место в обучении дошкольников. А что помогает вызвать у детей интерес к занятию, занимательному делу, или какой либо деятельности, создать условия увлеченности, умственного напряжения, направить усилия детей на осознанное освоение и приобретение знаний и умений?

- Если это любознательность – открываем синий конверт
- Если это игровая мотивация – открываем красный конверт.



Открывают красный конверт, а там следующая загадка.

Семь сестренок очень дружных,
Каждой песне очень нужных.
Музыку не сочинишь,
Если их не пригласишь. (Ноты)

Ведущий: Значит наш путь лежит куда? В музыкальный зал.

Все педагоги возвращаются в музыкальный зал.

Там к доске прикреплен лист бумаги с текстом

«Здравствуйте. Пока мы невидимки, но если вы по описанию сможете нас представить и даже нарисовать, мы сразу же появимся перед вами.

Итак:

Первый герой - я герой веселый, озорной. Со мной не придется скучать ни детям, ни взрослым. Я умею видеть все на свете, потому что у меня очень хорошее зрение. Очень люблю рисовать!

Второй герой – Я похожа на обезьяну, но не она, я похожа на коровку, но не она, я похожа на змею, но не она, я похожа на жар птицу, но не она.



Многоглазка рисовательная



Обезьянозмеитикус



Квест-игра обладает огромным развивающим потенциалом, так как нацелена на развитие индивидуальности, самостоятельности, инициативности, поисковой активности. Это, прежде всего, деятельность, в которой игроки самостоятельно или совместно открывают новый практический опыт