

**«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.

***«Не обязательно быть лучше всех,
достаточно быть лучше, чем неделю назад»***

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

Повышение уровня мастерства педагогов — приоритетное направление деятельности методической работы, которая занимает особое место в системе управления дошкольным учреждением и представляет важное звено в целостной системе повышения квалификации педагогических кадров.

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.

Вспомните 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.

Именно на это и направлена педагогическая деятельность с использованием квест – игры.

Организация и проведение квест - игры требуют большой предварительной подготовки. Поэтому необходимо подготовить основу для организации работы с использованием данной формы. Чтобы обеспечить взаимодействие всех

участников образовательного процесса необходимо тщательно продумать методическое сопровождение включения квест-игр в образовательный процесс.

Чтобы познакомить педагогов со структурой и содержанием квест - игры в нашем дошкольном учреждении был проведен семинар – практикум «Использование квест – технологии в работе с дошкольниками как средство развития познавательной инициативы у дошкольников», который состоял из двух частей:

- теоретическая часть («Что такое квест – игра и как ее можно использовать в работе с дошкольниками»);

- практическая часть (организация и проведение квест – игры для педагогов «Путешествие к необычным сказочным героям»).

Цель: формирование готовности педагогов к применению в образовательной деятельности Квест-технологии в условиях реализации ФГОС ДО

Задачи:

1. Сформировать у воспитателей и специалистов ДОО представления о Квест-игре.
2. Формировать готовность педагогов к применению в образовательном процессе квестов для активизации познавательной деятельности дошкольников.
3. Обучить педагогический коллектив теоретическим и практическим основам организации и проведения квест-игры;
4. Создать условия для профессионального взаимодействия педагогов в рамках участия в Квест- игре.

Итак. В первой части семинара – практикума речь шла о том, что реализация образовательных задач дошкольного учреждения вполне возможна в формате квест-игры. В последние несколько лет все более и более популярными становятся *приключенческие, игровые «квесты»* - занятия.

Квест – игра дает возможность при объединении различных видов детской деятельности ненавязчиво реализовывать задачи каждого из 5-ти направлений развития и образования ребенка. А самое главное, дети с большим интересом и легкостью участвуют в игре, что стимулирует их быть активными в познавательной, поисковой или продуктивной деятельности.

Итак, 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.

Плюсы игр - квестов :

- необычная форма мероприятия: такое времяпрепровождение подразумевает активность каждого участника;
- благодаря этой самой активности квесты получаются не просто развлекательными мероприятиями, но ещё и развивающими. Это игры, в которых задействуются одновременно и интеллект участников, и их физические способности.
- невероятная гибкость формата: если детям нравится Гари Потер, то квест может быть стилизован под эту легенду. Или под любую другую.

Минусы игр - квестов:

- к ним нужно готовиться заранее и достаточно серьёзно, проявив максимум креатива.
- это формат подходит одинаково хорошо для детей и взрослых, но от взрослых потребуются побыть немного детьми.

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.

Квесты также могут быть:

- ✓ линейные, когда задачи решаются по цепочке, одна за другой;
- ✓ штурмовые, когда участники получают задачу, подсказки для её решения, но пути решения выбирают сами;
- ✓ кольцевые, когда это тот же линейный квест, но заключённый в круг. В этом случае команды участников стартуют с разных точек, и каждая идет по своему пути к финишу.

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.

Общая игровая цель – известна участникам с самого начала и определяет игровую «легенду», особенности и правила заданий. Независимо от того, заложен

элемент соревнования в игру или нет, конечная игровая цель - общая для всех команд. Общая цель является главным «внутренним мотиватором программы».

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. Командный характер действий. Участники объединены в игровые команды, либо все находятся в одной команде. При прохождении этапов команда не разделяется, а действует сообща.

Игроков сопровождает инструктор «Инструктор команды - взрослый». Его задача – обеспечение безопасности, консультации по игровой логистике и особенностям задач, поддержка участников, помощь в решении организационных вопросов и, при необходимости, помощь в организации командного взаимодействия.

Ожидаемый результат:

Таким образом, 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»

Если вы хотите вместе с детьми окунуться в волшебный мир загадок и тайн, помочь им сделать новые открытия и получить позитивные эмоции от достижения поставленных задач, то, безусловно, квест – игра поможет осуществить задуманное с легкостью и заинтересованностью

Практическая часть

Ведущий:

Со структурой квест – игры я предлагаю познакомиться практическим путем. Все педагоги – участники.

Действие начинается в музыкальном зале.

Ведущий: Уважаемые игроки, сегодня мы с вами отправимся в небольшое путешествие. И побываем в гостях у необыкновенных сказочных героев. А кто это, мы узнаем в конце нашего пути.

Ведущий: Вы все – одна команда.

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!

(В детском коллективе при большом количестве человек это задание можно проводить в виде эстафеты. Выполняя задания, игроки постепенно приближаются к конкретной цели. Игроков сопровождает инструктор команды – воспитатель. Его задача – обеспечение безопасности, поддержка участников, помощь в решении организационных вопросов и взаимодействий).

Молодцы, быстро справились с заданием. У вас получилось слово: картинка. Значит следующее задание связано с этим словом.



Ведущий: Вы видите здесь какие – ни будь картинки, которых до этого момента здесь не было? Где нам их найти? Отгадайте загадку

За воспитателей кто отвечает?
Кто, по их мнению, многое знает?
Кто информации много хранит?
Кто воспитателям спать не велит?
(старший воспитатель)

Значит, нам необходимо поискать картинки в методическом кабинете. Все переходят в кабинет. Там на столе картинки.

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.

Задание понятно? Итак, время пошло, можете посоветоваться.

(Спектр заданий очень широк. Их содержание зависит от поставленной педагогом образовательной задачи (это - развитие творческих способностей, логического мышления, речетворчества и т.д.)

кирпич – (разбить, построить дом, сломать, забить гвоздь)

окно –

нитка –

варежка –

евро –

рамка –

тележка -

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).



Ведущий: Замечательно, у вас получилось 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)

Ведущий: Да, это группа. Значит нам туда.
Все переходят в группу.
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.

Ведущий: наших героев нет, но я вижу записку. Давайте его прочитаем: «Здравствуйте дорогие гости! Извините, что так получилось, что мы не можем вас принять у себя в гостях нас пригласили в сказку. Будем вас ждать в следующий раз у нас в гостях..... Ваши сказочные герои **КОНФЕТОПОТАМ И ШВАБРОЗОНТИКУС**».



Ведущий: Это и есть те сказочные герои, к которым мы шли в гости. К сожалению, по уважительной причине, они отсутствуют, поэтому давайте пофантазируем и попытаемся изобразить этих необычных героев на листе бумаги, это и будет нашим последним заданием. А когда мы к ним вернемся в следующий раз, тогда и посмотрим, совпадут ли наши представления о них с оригиналами.

Педагоги самостоятельно выбирают, кто кого будет рисовать. Это может быть и работа малыми группами – один персонаж от 3 педагогов.

(Благодаря такому подходу к организации деятельности, у детей самостоятельно или совместно с взрослым открывается новый практический опыт для дальнейшего его использования в своей жизни).

Ведущий: Покажите, пожалуйста этих необычных сказочных героев.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ:

- И в конце мне бы хотелось узнать ваше отношение к сегодняшнему мероприятию:
- если опыт вам понравился, и вы будете его использовать в своей работе – поднимите руки над головой и похлопайте в ладоши;
- если вы частично воспользуетесь продемонстрированными приёмами – руки перед собой и тоже похлопайте;
- если опыт вам не пригодится – потопайте.

Вижу, что вы все готовы использовать квест – игру в своей деятельности.

Тогда – ВСЕМ УДАЧИ!

Как показала практика, результаты использования Квест-игр в работе с педагогами порой превышали ожидания. После окончания мероприятий педагоги долго еще раздумывали о пройденном пути Квеста, обсуждали свои точки зрения. По отзывам педагогов, для многих эти игры оказываются «эмоциональной и интеллектуальной встряской, которая периодически бывает им необходима».