Муниципальный тур областного конкурса профессионального мастерства

«Воспитатель года - 2020»

**Авторская идея в моей педагогической практике**

***«Квест – технология в детском саду»***

**Сердюкова Анастасия Александровна,**

**воспитатель первой квалификационной категории**

**с. Абатское**

**08.12.2020**

**1. Актуальность**

**Квест** **– игра** – это приключенческая игра, в которой есть сюжет, задания, цель, загадка, форма **образовательной деятельности**. **Квест – это***«поиск»*, путешествие к определенной цели через преодоление трудностей. **Квест** **– технология** – это модель, алгоритм проведения игры.

В современных условиях и подходах к дошкольному воспитанию в соответствии с ФГОС ДО **квест** - игры достаточно актуальны. Они являются новым способом взаимодействия в самостоятельной, игровой деятельности детей, способствующие сотрудничеству взрослых и детей их инициативы и самостоятельности.

В настоящее время в дошкольном **образовании** активно используются **разнообразные** инновационные технологии. Необходимо отметить, что **квест** - технология актуальна в контексте требований ФГОС ДО. Это инновационная форма организации **образовательной** деятельности детей в дошкольном **образовании**, которая способствует развитию активной деятельностной позиции ребенка в ходе решения игровых поисковых задач. Таким **образом**, **квест** – игра - это деятельность ребенка в которой он самостоятельно или совместно со взрослым открывает новый практический **опыт**, и приобретает знания. На основании методической литературы, рекомендации, анализа **педагогического опыта** в сети Интернет были определены направления, формы организации и включение **квест- технологии в образовательный процесс**.

**2. Новизна**

Новизна **опыта по применению квест** - технологии заключатся в изменении форм и методов взаимодействия всех участников **образовательного процесса**, а также возможности включать **квест – игры**, как форму **образовательной деятельности**, в систему планирования через циклограмму совместной **образовательной деятельности**, в построении и разработке технологически карт **квест - игр**, комбинирования вариантов заданий.

**3. Идея изменения**

Сущность **опыта** заключается в создании условий для поддержки детской инициативы, познавательной активности, творчества через совместную **образовательную** деятельность в форме игры с использованием **квест – технологий**. Главная идея – это разработка проекта на тему «**Квест** – игры как эффективная форма организации **образовательной** деятельности в рамках реализации ФГОС ДО»

Цель проекта – создать развивающую среду с учётом интеграции **образовательных областей**, комбинирования различных видов деятельности для решения **образовательных задач**.

Задачи:

1. Разработать систему планирования и циклограмму совместной **образовательной** деятельности с учётом программы *«От рождения до школы»* Н. Е. Вераксы;

2. Разработать технологические карты **Квест -** игр по возрастам детей;

**4. Концепция**

В основе концепции **образовательного процесса заложены принципы**, обеспечивающие комфортные, безопасные условия для развития детей, системность, доступность, интеграцию разных видов деятельности. **Квесты** являются современной эффективной формой **образовательной** деятельности дошкольного возраста, так как они обеспечивают создание условий, при которых дети сталкиваются с различными проблемами, учатся их решать и получать определенный результат. Это возможно осуществлять в **процессе** игры и при наличии активных методов и технологий.

**5. Условия реализации**

Реализация данной технологии возможна при наличии развивающей предметно - пространственной среды с учётом ФГОС, владение **педагогом** технологии и формами совместной **образовательной деятельности**. Кроме того, необходима система планирования и наличие технологических карт **квест - игр**, с учётом возраста детей.

**6. Описание системы работы**

Работа по данной теме проходила в течение четырёх лет с 2017 по 2020 год.

Квест – игры проводила 1 раз в месяц на такие темы, как «Спасатели», «Поиск клада», «Поиск по запискам» и т.д.

Целью обеспечения поэтапного овладения **квест** - технологией был разработан проект «**Квест - технология в образовательном процессе ДОУ**». Целью подготовительного этапа было изучение необходимой информации в сети - Интернет, в журнале «Дошкольное воспитание». Анализ источников информации показал, что для дошкольников возможно использование **квестов**, они могут быть эффективной **образовательной формой деятельности**.

На 2 этапе были составлены тематические планы для детей 4-7 лет. Главная особенность заключалась в том, что необходимо было выстраивать **образовательный процесс** в игровой форме в рамках интеграции разных видов деятельности. При разработке технологических карт **квест** - игр использовали проблемно - обучающие ситуации, логические, поисковые задания, проекты, исследовательские и игровые технологии. Включение **квест** - игр в условиях детского сада оказалось возможным за счет увлекательной, понятной для детей игры, имеющий конкретный результат и **процесс действий**. На основе изучения материалов **педагогов практиков квест как образовательная** технология выстраивается по определённой модели (алгоритм действий):

1. Постановка задачи, проблемы;

2. Игровой замысел;

3. Правила;

4. Наличие **педагога наставника;**

5. Задания – подсказки;

6. Конечный результат (итог).

Обязательно должен быть сценарий, игровой замысел, *«легенда»*, понятная детям. Так как **квест** - технология может быть использована в **образовательном процессе**, содержание игры зависит от целевой направленности и задач **образовательной программы**. **Квест** может быть создан для получения новых знаний, обобщения имеющихся сведений, применения знаний на практике.

Таким **образом**, в **квест** - технологии как современной  **образовательной** технологии учтены все виды знаний детей и структура построения игры, что обеспечивает успешность реализации **образовательного стандарта**. Исходя из того, что **квест** - это игра с сюжетом, основанная на поиске объектов, информации, проводили в пространстве группы и на улице с использование различных заданий, видов деятельности (**квест – игры***«Спасатели»*, *«Поиск подарков»*).

При подготовке проведения  **квестов**  необходимо формулировать цель (конечный результат, инструкцию к игре, создавать интригу, продумывать игровое пространство, разрабатывать карту, задания, готовить атрибуты. В конце игры обязательно проводить рефлексию по вопросам: Что было удивительным? Что узнали нового? Были ли неожиданности? и т. д.

**7. Результативность**

В ходе проведения **образовательной** деятельности в форме **квест** – игры можно отметить, что все дети включаются в игру, появилась познавательная и творческая активность. Дети проявляют инициативу, применяя свои знания и умения, начинают нестандартно мыслить, предлагают варианты выполнения заданий, проявляют любознательность, смекалку, находчивость. Увлекательные игры - путешествия в форме **квестов** повышают эффективность **образовательного процесса**, но и требуется проявление творческой активности **педагога**, так как сценарий надо разрабатывать самостоятельно с учётом комплексно-тематического плана, интересов детей. Основной критерий качества **квеста** можно считать его оригинальность, безопасность, подчинение одному сюжету, теме, создание атмосфере игрового пространства.

**Вывод:** **квест** – игра – это один из способов, направленных по саморазвитию ребёнка, его личности, развитие творческой и познавательной активности. А это и является основным требованием ФГСО ДО.