

## **Аналитическая записка**

### **Братский район**

**Муниципальное казённое дошкольное образовательное учреждение  
детский сад «Малышка»**

**Трипутень Майя Витальевна**

**Конкурсная номинация «Лучшая практика использования  
современных образовательных технологий и ИКТ»**

**Тема «Квест – игра, как эффективная форма организации  
образовательной деятельности дошкольников в условиях реализации  
ФГОС ДО»**

Насыщенная информационная среда окружает современного ребенка с самого его рождения. Все большее место в его жизни занимают компьютер, игровые приставки, электронные игрушки. Современных детей все сложнее чем-либо удивить. Это, безусловно, накладывает определенный отпечаток на развитие личности ребенка и на формирование его психики. Педагог, учитывая возрастающую конкуренцию со стороны машин, вынужден идти в ногу со временем и применять в своей работе современные средства обучения и развития, новые педагогические методики и технологии, оригинальные формы проведения образовательной деятельности. Одной из новых форм в практике дошкольного образования можно считать Квест - игру.

Квест – это увлекательная приключенческая, командная игра, как для детей, так и для взрослых, в которой необходимо решать самые разные задачи, для того, чтобы достигнуть определённой цели.

Квест – технология, которая имеет чётко поставленную дидактическую задачу, игровой замысел, обязательно имеет руководителя (наставника), чёткие правила и реализуется с целью повышения у детей уровня знаний и умений.

Так что же такое «Квест»? Откуда он взялся Квест, с его почти безграничными возможностями, оказывает неоценимую помощь педагогу, предоставляя возможность разнообразить образовательный процесс, сделать его необычным, запоминающимся, увлекательным, веселым, игровым для всех участников образовательных отношений.

Понятие quest (квест) имеет несколько значений. Приведу примеры некоторых из них:

- приключенческая игра (quest — поиски), требующие от игрока решения умственных задач для продвижения по сюжету. Сюжет игры может быть predetermined или же давать множество исходов, выбор которых зависит от действий игрока.

- Quest — поиск, предмет поисков, поиск приключений, исполнение рыцарского обета. В мифологии и литературе понятие «квест» изначально обозначало один из способов построения сюжета — путешествие персонажей к определенной цели через преодоление трудностей

- квест — компьютерная игра - повествование, в которой герой продвигается по сюжету и взаимодействует с миром посредством применения предметов, общения с другими персонажами и решения логических задач;

- квест — задание, которое требуется выполнить персонажу (или персонажам) для достижения игровой цели. После выполнения получаете бонусы. Чаще всего квесты представляют собой задание пойти куда-то в определенное место (не всегда указанное) и выполнить очередное задание

- квест — интеллектуально - экстремальный вид игр на улицах города и за его пределами

Цель применения квестов - создание необходимых условий в ДОУ для формирования положительной мотивации, дружеских отношений внутри детского коллектива и развития динамической активности детей.

В ходе организации работы по квест-технологии ДОУ реализует следующие задачи:

-образовательная - вовлечение каждого ребенка в активный творческий процесс;

-развивающая - развитие интереса, творческих способностей, воображения дошкольников, поисковой активности, стремления к новизне;

-воспитательная - воспитание толерантности, личной ответственности за выполнение работы.

Для того чтобы эти задачи решались наиболее успешно, при разработке квеста следуем следующим принципам:

-доступность - задания не должны быть чересчур сложными для ребёнка;

-системность - задания должны быть логически связаны друг с другом;

-эмоциональная окрашенность заданий.

-разумность по времени (рассчитываем время на выполнение заданий таким образом, чтобы ребёнок не устал и сохранил интерес);

-использование разных видов детской деятельности во время прохождения квеста.

При работе над Квестом у воспитанников развивается ряд компетентностей:

-самообучение и самоорганизация;

-работа в команде (планирование, распределение функций, взаимопомощь, взаимоконтроль);

-умение находить несколько способов решения проблемной ситуации, определяется наиболее рациональный вариант, обосновывать свой выбор;

-навык публичных выступлений (обязательно проведение презентаций проектов).

-формирование потребности добывать знания, выстраивать работу по алгоритму;

-приобретает навыки, используя различные виды деятельности, такие как поиск и систематизация информации по теме, проведение исследования в образовательной среде, формулирование выявленной закономерности в виде гипотезы, её доказательство и представление результатов работы;

-делает собственный выбор роли, ресурсов;

-пользуется разнообразными информационными источниками: материалами хрестоматий, пособий, ресурсами, размещенными в Интернете.

Сокол И.Н. рассматривает Квест как технологию, которая имеет четко поставленную задачу, игровой замысел, обязательно имеет руководителя (наставника), четкие правила, и реализуется с целью повышения у детей уровня знаний и умений. При применении технологии Квест дети эмоционально проживают все стадии заинтересованности: от внимания до удовлетворения, знакомятся с материалом в нетрадиционной форме, который позволяет им исследовать, обсуждать и осознанно строить новые концепции и отношения в контексте проблем реального мира, создавая проекты, имеющие практическую значимость. Квест совмещает в себе элементы мозгового штурма, тренинга, командной игры.

Технология используется в работе с детьми старшего дошкольного возраста. В ее основе лежит деятельность по формированию информационных и коммуникативных компетентностей дошкольников. Квест может быть как краткосрочным, в рамках одного занятия, так и долгосрочным, занимающие неделю, месяц, квартал. Квест предполагает выполнение детьми проблемных заданий с элементами ролевой игры. Образовательный квест предполагает самостоятельный поиск участниками решения возникающих проблем, нацеливает их на поиск новых, творческих решений. Важно также обладать умением работать в коллективе, команде, видеть конечный результат работы команды. Квест направлен на совершенствование у педагогов навыков аналитического и творческого мышления; педагог, создающий проект в рамках квеста, повышает уровень методической, информационной и коммуникационной компетенции, ему предоставляется возможность проявить свои творческие и конструктивные способности, совершенствовать навыки владения различными информационными компьютерными программами.

Квест - технология имеет ряд особенностей:

- образовательная задача осуществляется через игровую деятельность и носит поисковый характер;

- самовыражению ребенка способствует внедрение технических средств обучения (совместный поиск с родителями и сверстниками информации в сети Интернет по ссылкам, данным в задании, что дает родителю уверенность в качестве и правдивости информации);

- целенаправленно мотивируется эмоциональная и интеллектуальная активность ребенка;

- образовательная деятельность может быть организована в форме обучающей игры, творческой, познавательной и поисковой деятельности детей совместно с родителями;

- может быть как индивидуальной, так и коллективной.

В квестах можно выделить такие виды:

- 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.

Специфика организации образовательного процесса в ДООУ, на основе ФГОС, заключается в том, что образовательная деятельность воспитанников реализуется через организацию различных видов детской деятельности или их интеграцию с использованием разнообразных форм и методов работы, выбор которых осуществляется педагогами самостоятельно в зависимости от контингента детей, уровня освоения образовательной программы и решения конкретных образовательных задач. Для воспитателей ДООУ важно не просто проводить занятия, а создавать единый процесс взаимодействия педагога и воспитанников на основе новых технологий, форм, методов, приемов организации деятельности детей, в котором будут гармонично переплетаться разные образовательные области. Наиболее востребованными становятся интерактивные формы, позволяющие задействовать всех участников образовательного процесса и реализовать их творческие способности, воплотить имеющиеся знания и навыки в практической деятельности. К таким формам организации образовательной деятельности относятся: интерактивная игра, мастер-класс, проектная деятельность, создание проблемных ситуаций, экспериментирование и мн.др. Все эти формы могут существовать как отдельно взятые элементы, а могут сочетаться между собой и варьироваться педагогом при планировании того или иного вида детской деятельности или совместного мероприятия с родителями и детьми. Особенно хорошо они сочетаются в квест-играх, которые чаще всего пользуются популярностью у детей и педагогов, благодаря неординарной организации образовательной деятельности и захватывающего сюжета. Поэтому в детском саду используется эта технология, знакомая нам под таким названием как «Клад» или игра по станциям.

Проводятся квесты в самых разных местах: в замкнутом помещении - в группе, в музыкальном зале, в холле и коридорах детского сада, на природе – на участке, на экскурсии. Среди них особенно интересен геокэшинг – квест на открытой местности с поиском клада, тайника и с элементами ориентирования на местности.

Особое внимание при подготовке уделяется следующим пунктам:

- написание сценария, содержащего информацию познавательного характера;

- подготовка «продукта» для поиска (карта сокровищ, клад, берестяная грамота, подсказки и т.д.);

- разработка маршрута передвижений: во-первых, он должен быть непривычным, но и безопасным для детей, во-вторых, для повышения интереса детей, способы передвижений могут быть различными, в третьих, их должно быть достаточное количество с посещением малоизученных «уголков»;

- при методической разработке заданий опираемся не только на уже имеющиеся знания, умения и навыки детей, но и на зону ближайшего развития ребенка.

-художественное оформление «остановок» по маршруту поиска соответствует тематике и содержит в себе подсказку-направление для продолжения пути. Благодаря проведению квестов предметно-развивающая среда (ПРС) учреждения всегда мобильна, что соответствует требованиям ФГОС. Изменения в ПРС, согласно заданной тематике, заранее созданы с помощью детей и их родителей, что в свою очередь способствует поддержанию постоянного интереса к продуктивной деятельности и развитию наблюдательности у детей.

-подготовка реквизита для проведения каждого задания.

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.

Проанализировав, разработанную Сокол И.Н. обобщенную классификацию, и адаптировав ее к реалиям современного дошкольного образовательного учреждения, делаем вывод, что возможность реализации образовательных задач в формате Квеста вполне реальна в условиях дошкольного образовательного учреждения с детьми старшего дошкольного возраста.

Таким образом, при использовании современных способов передачи и обработки информации, индивидуальной работе с родителями и детьми, учитывая их особенности, становится возможным организовать работу с родителями на новом уровне, с учетом требований современного общества.

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.