

«Квест- игра современная игровая технология в ДОУ»



**Подготовила: музыкальный руководитель
первой квалификационной категории
МБДОУ «Детский сад № 50 «Росточек»
города Рубцовска
Русакова Олеся Владимировна**

ТЕМА: «Квест-технология»

ЦЕЛЬ: Сформировать у педагогов мотивацию, направленную на освоение новых знаний, осмысление необходимости и возможности применения игровых технологий как показателя педагогической компетентности современного педагога.

Формирование готовности педагогов к применению в образовательной деятельности Квест- технологии в условиях реализации ФГОС ДО.

ПЛАН ПРОВЕДЕНИЯ:

1. Игровая педагогическая технология.
2. Квест – технология, что это такое?
3. показ Квест – игры «Тяжело в учении-легко в бою».
4. «Разминка для ума»
5. Рефлексия «Цветное настроение»,

**«Расскажи – и я забуду, покажи – и я
запомню, дай действовать – и я пойму!»**

Пословица.

«Квест» технологии в ДОУ»

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

Задачи:

- Сформировать у коллег представления о Квест- технологии.
- Содействовать практическому освоению навыков проектирования образовательной деятельности с применением Квест- технологии.

Квест (англ. quest), - приключенческая игра (англ. adventure game) — один из основных жанров компьютерных игр, представляющий собой интерактивную историю с главным героем, управляемым игроком.

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

Квест – это командная игра. Идея игры проста – команды, перемещаясь по точкам, выполняют различные задания, но изюминка такой организации игровой деятельности состоит в том, что, выполнив одно задание, дети получают подсказку к выполнению следующего.

Детские квесты помогают реализовать следующие задачи:

Образовательные - участники усваивают новые знания и закрепляют имеющиеся;

Развивающие – в процессе игры у детей происходит повышение образовательной мотивации, развитие инициативы и самостоятельности, творческих способностей и индивидуальных положительных психологических качеств, формирование исследовательских навыков, самореализация детей;

Воспитательные – формируются навыки взаимодействия со сверстниками, доброжелательность, взаимопомощь и другие.

Коррекционные -интересный сюжет, нестандартный подход к проведению заставляют ребенка думать, искать выход из сложной ситуации, а это, в свою очередь, развивает логику, сообразительность, учит детей взаимодействовать и общаться с другими участниками.

ВИДЫ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

В ходе квеста у детей происходит развитие по всем образовательным областям и реализуются разные виды деятельности:

- Игровая
- Коммуникативная
- Познавательно-исследовательская
- Двигательная
- Изобразительная
- Музыкальная
- Восприятие художественной литературы и фольклора.

КЛАССИФИКАЦИЯ КВЕСТ-ТЕХНОЛОГИЙ



ПОДГОТОВКА ОСУЩЕСТВЛЯЕТСЯ В ТРИ ЭТАПА

1.

**Подготовка условий,
оборудования,
материала квеста.**

2.

**Разработка маршрута и
карты, сценария
квеста**

3.

**Подготовка детей
(знакомство с темой,
погружение в тему,
обучение, игра).**

ТРЕБОВАНИЯ К СЦЕНАРИЮ КВЕСТ - ИГРЫ

Доступность заданий

Системность

**Эмоциональная
окрашенность заданий**

Разумность по времени

**Использование разных
видов детской деятельности**

**Наличие конечного
результата**

ОСНОВНЫЕ УСЛОВИЯ

При подготовке квеста для дошкольников

нужно помнить:

1. Игры должны быть безопасными. Недопустимо ставить к выполнению задачи, которые связаны с риском для здоровья.
2. Вопросы и задания должны соответствовать возрасту.
3. Недопустимо унижать достоинство ребенка. К примеру, нельзя заставлять танцевать, если ребенок стеснителен.
4. Споры и конфликты надо решать только мирным путем.

ВИДЫ КВЕСТОВ

1. Поиск по запискам.
2. Поиск по карте.
3. Поиск по подсказкам (картинкам, указателям).

ТЕМЫ КВЕСТОВ

могут быть самыми различными:

1. Поиск сокровищ (пиратские вечеринки, путешествие на необитаемый остров, в поисках приключений).
2. Помощь героям или герою (сказки, мультфильма, фильма). Например, «Помогите Дед Морозу найти посох», «Найдите игрушки для ёлочки», «Поможем Винни-Пуху добыть мёд», «Найдём Кая для Герды», «По дорогам Цветочного города с Незнайкой».
3. Познавательные (по временам года, изучаем и закрепляем животных, растения, птиц, рыб). Например, «Отправляемся в путешествие к Лесовичку», «Ищем клад в подводном царстве», «В гостях у морского царя», «Мастерград».
4. С многообразием опытов и экспериментов «Фокусы от Бима».
5. Литературные квесты (по произведениям автора, либо по произведениям на конкретную тему). «В гостях у сказки», «Животные в сказках», «По сказкам Корнея Ивановича Чуковского».
6. Физкультурные праздники.

ЗАДАНИЯ

для детского квеста могут быть самыми разнообразными:

- загадки;
- ребусы;
- игры «Найди отличия», «Что лишнее?»;
- пазлы;
- творческие задания;
- игры с песком; с водой;
- опыты, эксперименты;
- лабиринты;
- спортивные эстафеты.

АЛГОРИТМ РАЗРАБОТКИ ИГРОВОЙ ПРОГРАММЫ

- 1. Провести мониторинг потребностей воспитанников и своих педагогических возможностей** (Что нужно и актуально сейчас детям? Какие темы? Есть ли у меня профессиональные и личностные ресурсы для данной работы?)
- 2. Описать целевую группу программы** (Кто, какой, какая, какие они - дети моей группы?)
- 3. Сформулировать проблему** (Чего сейчас не хватает данной группе, чего они не умеют, не делают, не знают?)
- 4. Поставить цели программы** (Ради чего проводится программа? Какие цели будут поставлены? Какого результата мы хотим достичь? Достаточно ли нам времени?)
- 5. Определить задачи - шаги, позволяющие достичь цели** (Как, за счет чего цель будет достигнута?)
- 6. Создать тематический план** (Какие темы, формы работы, техники мы используем для реализации каждой задачи? Сколько нам потребуется времени на проработку каждой темы?)
- 7. Определить продолжительность программы** (Сколько времени нужно, чтобы работа была результативной?)
- 8. Разработать сценарий** (В какой последовательности, с учетом логики тренинга, групповой динамики и времени проведения, будут расположены выбранные формы работы?)
- 9. Определиться с материалами и условиями, подготовить дидактические и раздаточные материалы** (Что нужно для обеспечения работы? Как будет оцениваться)

ПЛАН ПОДГОТОВКИ ИГРЫ:

- Разработать сценарий
- Создать антураж для каждой зоны проведения действий
- Подготовить музыкальное сопровождение
- Разработать презентацию для вступительной части
- Оформить наглядные материалы («карты»)
- Продумать методику и организацию проведения игровых заданий

Варианты тайников:

- *Заморозить в кубике льда.*
- *Написать молоком или лимонным соком. Упаковать этот листок вместе со свечкой и зажигалкой.*
- *Положить в контейнер, привязать к нему бечевку и вывесить за окно. Задача ребенка – наматывать бечевку на карандаш, пока не покажется записка.*
- *Выложить к месту следующего тайника указатели из предметов или пометить путь наклейками.*
- *Назвать предмет, которых в помещении несколько (стол, подоконник, ботинок) – задача ребенка будет вспомнить и обыскать все подобные места.*
- *Закопать в миске с крупой. Дополнительным условием тут может быть не рыться руками, а использовать палочки, вилки или раздувать мелкую крупу через коктейльную трубочку.*
- *Искать контейнер с запиской на ощупь. Тут хорошо бы придумать естественное ограничение. Например, спрятать записку, а с ней – всякие мелкие игрушки, в обувную коробку, тщательно заклеить ее скотчем и проделать отверстие для одной руки.*
- *Записку в контейнере пустить плавать в воду. Но прежде приделать к контейнеру петельку, за которую и доставать его с помощью удочки. А можно сделать несколько контейнеров – с запиской и фальшивые и предложить ребенку вылавливать их из воды сачком.*
- *Спрятать в шкатулку и закрыть ее на навесной замочек. Поиск ключа может стать отдельным развлечением.*
- *Сделать множество свертков, и лишь в одном из них спрятать записку.*
- *Написать текст (рисунок) белым восковым мелком. Задача ребенка – закрасить лист красками, чтобы текст стал хорошо виден.*
- *Положить контейнер достаточно высоко и предложить сбить его “снежками” из смятой бумаги.*
- *Указать вместо очередного тайника имя. Для получения следующей записки ребенку потребуется выполнить задание этого человека.*

ИТОГ КВЕСТА

- **Оценка. Приз. Рефлексия (подведение итогов и оценка мероприятия)**

Воспитатель ориентируется на 4 вида рефлексии для оценки мероприятия:

- ***Коммуникационная*** - обмен мнениями и новой информацией между детьми и педагогами;
- ***Информационная*** - приобретение детьми нового знания;
- ***Мотивационная*** - побуждение детей и родителей к дальнейшему расширению информационного поля;
- ***Оценочная*** - соотнесение новой информации и уже имеющихся у детей знаний, высказывание собственного отношения, оценка процесса.



**Квест- игра с родителями (законными представителями)
«Тяжело в учении, легко в бою!»**



**Нас всегда вы защищайте
И в обиду не давайте.
Мирной будет пусть земля
С 23 Февраля!**





**Сегодня праздник у
мужчин —
День очень-очень
важный.
У нас в году такой
один —
Серьезный и
отважный.**

Спасибо за внимание!

