

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное
учреждение детский сад II категории комбинированного
вида № 1 «Солнышко»

Квест –технология обучения и воспитания детей дошкольного возраста в условиях ФГОС ДО

Выполнила:
Михайлова Галина Николаевна

Актуальность

Насыщенная информационная среда окружает современного ребенка с самого его рождения. Все больше места в жизни дошкольника занимает компьютер, игровые приставки, электронные игрушки, телевизор. Современных детей все сложнее чем-то удивить. 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.

История появления квеста

«Квест» - (квестор) –от латинского слова *q u a e r o* – ищу, разыскиваю, веду следствие. В переводе с английского — поиск. Прародителями квестов являются компьютерные игры, в которых игрокам приходилось решать головоломки, преодолевать препятствия, чтобы их компьютерный герой дошел до конца игры.

Впервые термин «квест» в качестве образовательной технологии был предложен летом 1995 года Берни Доджем, профессором образовательных технологий Университета Сан-Диего.

Томас Марчем, расширил и дополнил определение Берни Доджа детализировал понятие и представил ряд теоретических формулировок, помогающих глубже проникнуть в суть технологии квеста.

Определение образовательного квеста

Образовательный квест – это совершенно новая форма обучения и воспитания, с помощью которой дети полностью погружаются в происходящее, получают заряд положительных эмоций и активно включаются в деятельность.

Квест не только позволяет каждому участнику проявить и получить знания, умения, но и способствует развитию коммуникационных взаимодействий между игроками, что стимулирует общение и служит хорошим способом сплотить играющих.

Формы квестов по типам взаимодействия с участниками образовательных отношений

Педагог-дети

Педагоги

4

Педагоги-дети-родители

Квесты по числу участников

Одиночные

Групповые

По содержанию

Сюжетные

Несюжетные

По структуре сюжетов



Формы организации квест-игры

1. Путешествие
2. Детектив
3. Журналистское расследование
4. Научное исследование

Структура квеста представляет собой следующую последовательность

введение

- сюжет
- роли

задания

- этапы
- вопросы
- ролевые задания

порядок выполнения

- бонусы
- штрафы

оценка

- итоги
- призы

Этапы организации квеста



Принципы

- 1. Безопасность.** Все игры и задания должны быть безопасными
- 2. Доступность.** Задачи, поставленные перед детьми, должны соответствовать возрасту участников и их индивидуальным особенностям
- 3. Системность.** Задания необходимо продумать таким образом, чтобы они были последовательными, логически взаимосвязанными
- 4. Эмоциональная окрашенность заданий.** Игра должна быть эмоционально окрашена с помощью декораций, музыкального сопровождения, костюмов, инвентаря

Принципы

5. Разумность по времени. Следует продумать временные интервалы, во время которых дети смогут выполнить задание, но при этом не потеряют к нему интерес

6. Наличие видимого конечного результата и обратной связи. Дети должны четко представлять цель игры, к которой они стремятся

4

7. Роль педагога в игре. Педагог только направляет на правильное решение, но окончательные выводы дети должны делать самостоятельно

Варианты составления маршрутного листа

1. **Маршрутный лист** (на нем могут быть просто написаны последовательно станции и где они расположены, а могут быть загадки, ребусы, зашифрованное слово, ответ на которые и будет то место, куда надо последовать)
2. **«Волшебный клубок»** (на клубке ниток последовательно прикреплены записки с названием того места, куда надо отправиться. Постепенно разматывая клубок, дети перемещаются от станции к станции)
3. **Карта** (схематическое изображение маршрута)
4. **«Волшебный экран»** (планшет или ноутбук, где последовательно расположены фотографии тех мест, куда должны последовать участники)

Достоинства квестов для детей дошкольного возраста

- 1. Квест-игра является привлекательной для ребёнка, позволяет активизировать его внимание и развивать познавательный интерес в ходе выполнения заданий.**
- 2. В ходе реализации квест-игры можно естественным образом осуществлять интеграцию образовательных областей, комбинировать разные виды детской деятельности и формы работы с детьми, решать образовательные задачи в самостоятельной и совместной деятельности детей и взрослого.**
- 3. Квест-игра создаёт условия для поддержки и развития детских интересов и способностей, нацелена на развитие индивидуальности ребёнка, его самостоятельности, инициативности, поисковой активности.**

Достоинства квестов для детей дошкольного возраста

4. Позволяет воспитателю выделять для ознакомления те объекты, которые он считает наиболее значимыми с точки зрения решения образовательных задач в группе и учитывать при этом интересы детей в полном объёме.
5. В ходе выполнения групповых заданий дети учатся договариваться друг с другом, распределять обязанности, действовать вместе, переживать друг за друга, помогать. Все это способствует сплочению детского коллектива.

Спасибо за внимание!

A decorative graphic on the right side of the slide, consisting of overlapping, semi-transparent blue geometric shapes that form a large, stylized arrow pointing to the right. The colors range from light sky blue to a vibrant cyan.