

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное
учреждение города Ростов-на-Дону «Детский сад №86»

344049, г.Ростов-на-Дону, ул. Еременко 110/1, тел. (863) 210-20-24,
E-mail: mbdou86.2019@mail.ru
ИНН 6194002238 КПП 619401001 ОГРН 1196196045011

**План семинара для педагогов ДОО по разработке
образовательных квестов для дошкольников.**

Выполнила: воспитатель МБДОУ №86
Гаврюшкина Екатерина Владимировна

г. Ростов-на-Дону
2024

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

Задачи:

- формировать у участников семинара представления о Квест-технологии.
- содействовать формированию навыков проектирования образовательной деятельности с применением Квест-технологии.

Актуальность. В связи с реализацией федерального стандарта в дошкольном образовании произошли существенные изменения. Главным образом изменился подход к образовательной деятельности дошкольников. Одним из ведущих методов при проведении образовательных ситуаций, является игра.

Игра для ребенка является наиболее привлекательной, естественной формой и средством познания мира, своих возможностей и саморазвития. Для педагога содержательная, отвечающая интересам детей, правильно организованная игра - эффективное педагогическое средство, позволяющее комплексно решать разнообразные образовательные и развивающие задачи. Общество создало детские игры для всесторонней подготовки ребенка к жизни, его своевременной социализации и развития. Поэтому игры генетически связаны со всеми видами деятельности человека и выступают как специфически детская форма и познания, и труда, и общения, и искусства, и спорта.

Среди широко используемых в практике игровых технологий можно выделить **квест-технологии**.

Современные требования, предъявляемые к педагогическому процессу в дошкольном образовании, предполагают:

- тесную интеграцию всех образовательных областей,
- широкое разнообразие форм организации детской деятельности, опираясь на постоянное сотрудничество детей и взрослых, как равноправных партнеров.

И все это находит широкий отклик в грамотно построенной и проведенной **квест-игре**.

Что такое квест?

Квест - перевод с английского Quest- «поиск, предмет поисков, поиск приключений».

Квест – это разновидность игр, требующих от игрока решения умственных задач для продвижения по сюжету.

Квест в педагогике – это выполнение проблемного задания с элементами игры.

Квест-технология - игровая технология, которая имеет четко поставленную дидактическую задачу, игровой замысел, обязательно имеет руководителя (наставника), четкие правила, и реализуется с целью повышения у обучающихся знаний и умений по заданной теме.

Квест – игра дает возможность при объединении различных видов детской деятельности ненавязчиво реализовывать задачи каждого из 5-ти направлений развития и образования ребенка (*социально-коммуникативное, познавательное, речевое, физическое, художественно-творческое*). Самое главное, дети с большим интересом и легкостью участвуют в квест-игре, что стимулирует их быть активными и самостоятельными в познавательной, поисковой или продуктивной деятельности.

С помощью такой игры можно достичь образовательных целей:

- реализовать проектную и игровую деятельность, познакомить с новой информацией,
- закрепить имеющиеся знания, отработать на практике умения детей.
- кроме того, соревновательная деятельность обучает детей взаимодействию в коллективе сверстников, повышает атмосферу сплоченности и дружбы, развивает самостоятельность, активность и инициативность.

Детские квесты помогают реализовать следующие задачи:

- *образовательные* (участники усваивают новые знания и закрепляют имеющиеся);
- *развивающие* (в процессе игры происходит повышение образовательной мотивации, развитие творческих

способностей и индивидуальных положительных психологических качеств, формирование исследовательских навыков, самореализация детей);

- *воспитательные* (формируются навыки взаимодействия со сверстниками, толерантности, взаимопомощи и другие).

С чего начать разработку квест-игры?

1. Направленность квеста

Указывается учебный предмет или одно из направлений воспитательной деятельности как приоритетное – патриотическое, экологическое, эстетическое или др. (моноквест) или группа учебных предметов и комплекс воспитательных направлений (междисциплинарный или комплексный квест).

2. Цель и задачи

Цель носит обобщенный характер, должна быть диагностичной. При определении цели и задач ориентиром выступают образовательные стандарты.

3. Продолжительность

Образовательный квест может быть разработан на одно занятие, серию занятий, неделю или другой временной промежуток (краткосрочный или длительный).

4. Возраст учащихся / целевая группа

Учет возрастных особенностей обучающихся (дошкольников, учащихся начальной, основной или старшей школы, молодежи, взрослого населения) и их образовательных потребностей, включая специфику здоровья.

5. Легенда

Легенда представляет собой вымышленную историю о событиях или личностях, предшествующую началу игры. При ее разработке приветствуется творчество: преувеличение событий, изменение известных героев и т.п. Так, благодаря фантазии, в квесте можно оказаться в любом месте или создать планету.

6. Квест-герои

Авторы квеста предлагают список героев и их характеристики. Персонажи квеста могут быть как полностью вымышленными, так и реальными. Выбор ролей участников квеста прописывается правилами: жеребьевка, разделение по какому-либо признаку в зависимости от цели и содержания квеста.

7. Основное задание / основная идея

Основное задание должно быть проблемного характера. При разработке основного задания можно учитывать типы заданий Дж. Э. Фэррени. Творческий подход и вдохновение помогут Вам разнообразить типы заданий.

8. Сюжет и продвижение по нему

Представляет ряд событий в игре (базовую схему), например, последовательность этапов, станций, для прохождения которых разрабатываются правила продвижения, могут применяться бонусы или штрафы. Желательно включить в сюжет традиционные элементы: экспозицию, завязку, развитие действия, кульминацию и развязку. Сюжет ограничен по времени как в историческом плане (игра может происходить в любую историческую эпоху), так и физически (см. «Продолжительность»).

9. Название

Должно быть кратким, привлекательным и оригинальным.

10. Задания/ препятствия

Для продвижения по сюжету наряду с основным заданием разрабатываются дополнительные задания различного характера; желательно, чтобы среди них предлагались проблемные.

11. Навигаторы

Различные подсказки, метки, ориентиры, способствующие организации целенаправленного поиска, направленного на решение как основного, так и дополнительных заданий.

12. Ресурсы

Для выполнения квеста обучающимся могут быть предложены различные ресурсы: список литературы, включая Интернет-источники, образовательные сайты; мультимедиа-презентации;

ролики, в том числе социальные; электронные гаджеты; приборы и материалы и др.

13. Критерии оценивания деятельности обучающихся

Критерии разрабатываются учителем в зависимости от разновидности предлагаемых заданий и выполняемого образовательного «продукта». Так, для разработанных мультимедиа-презентаций, исследований и др., в литературе можно найти требования и заранее познакомить с ними обучающихся.

14. Итог квеста – образовательный «продукт» и рефлексия

Результат должен соотноситься с выполнением основного задания, например: решена проблема, разгадана загадка, сделано открытие и т.п. Образовательным «продуктом» может быть социальный ролик, буклет, результаты исследования и т.д.

Рефлексия организуется педагогом в различных аспектах (когнитивном, эмоционально-ценностном, волевом и социальном) и с использованием разнообразных приемов (рефлексивный экран, самооценка работы, «смайлики» и др.). Выбор вариантов рефлексии зависит от целей и задач квеста.

Проведение мини-квест игры «В поисках любимых страниц» для педагогов.

На экране интерактивной доски появляется Машенька из сказки «Гуси-лебеди» и говорит, что "гуси-лебеди" украли ее любимую книгу со сказками и спрятали в сказочном лесу в сундук под 3 замка, и чтобы добыть эту книгу нужно найти 3 ключа.

Для начала нужно собрать команду. (Машенька дает задание, кто первым ответит, тот в команде)

Послушайте и назовите, кто из литературных и сказочных героев мог бы дать такие объявления. Назовите автора и название произведения:

1. Нашедшему ключ из драгоценного металла, гарантирую вознаграждение. (Буратино, А. Толстой «Золотой ключик или приключение Буратино»)
2. Ветеринарные услуги с выездом в любую часть света. (Доктор Айболит, К. Чуковский «Доктор Айболит»)

3. Предлагаю услуги по выпечке хлебобулочных изделий любой сложности. (Бабушка, р. н. с. «Колобок»)
4. Организую зимнюю рыбалку. Недорого (Лиса, р. н. с. «Лиса и волк»)

Команда вместе с Машенькой идут на поиски ключей и сундука (с помощью интерактивной доски) и помогает им вот это задание:

Задание №1

Нужно сосчитать животных, каких больше, туда и отправляться

- Если зайцев - идем в лес,
- Если лисиц - идем в поле
- Если белок - идем в сад.

Задание №2 (в саду конверт с заданием и 1-й ключ)

Если правильно решить пример, узнаем следующее задание.

Пример: $125 + 38 - 26$

- Если ответ 141 отправляйтесь в горы
- Если ответ 137 отправляйтесь в море
- Если ответ 127 отправляйтесь в небо

Задание №3 (в море конверт с заданием и 2-й ключ)

Какой вид деятельности ДОО является ведущим?

- Если образовательная отправляемся в школу
- Если продуктивная отправляемся в парк
- Если игровая отправляемся в детский сад

Задание №4 (в детском саду конверт с заданием и 3-й ключ)

В какой Русской Народной сказке домашние животные жили в лесу?

- Если «Кот, Петух и Лиса» отправляемся в лес
- Если «Зимовье» отправляемся в детский сад
- Если «Теремок» отправляемся на необитаемый остров

Команда возвращается в детский сад с 3 ключами.

Последнее задание: одному из команды нужно рассказать, где был первый ключ передавая интонацию, как плохо говорящий на русском языке иностранец.

Второй участник рассказывает, где был второй ключ передавая интонацию диктора на ТВ в выпуске новостей.

Третий и четвертый участники расскажут, где нашли ключ передавая интонацию сплетниц.

Задания выполнены, открываем сундук, находим книгу, отдаем Машеньке.