

МБДОУ №32 г. Азова

**Методическое сопровождение
реализации квест технологии
в организации совместной деятельности
взрослых и детей**

Автор-составитель:
воспитатель
высшей категории
Полтавская Л.Л.



Г. Азов

Методическое сопровождение реализации квест технологий в организации совместной деятельности взрослых и детей

Реализация федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования является сегодня одной из ключевых задач дошкольного учреждения.

Особое внимание педагогического коллектива было направлено на поиск эффективных технологий взаимодействия всех участников образовательного процесса и оптимальное решение задач ФОП.

Последнее время широкое распространение в педагогической практике получили квест-игры. Всё чаще данная форма работы (технология) стала использоваться педагогами дошкольных образовательных учреждений. Образовательные возможности квест-игр в полной мере отвечают требованиям ФГОС ДО.

Квесты требуют включения всего педагогического коллектива и привлечение родителей воспитанников. Поэтому необходимо подготовить основу для организации работы с использованием данной формы. Чтобы обеспечить взаимодействие всех участников образовательного процесса необходимо тщательно продумать методическое сопровождение включения квест-игр в образовательный процесс.

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

Задачи:

1. Сформировать у воспитателей и специалистов ДОО представления о Квест-технологии.
2. Сформировать информационную культуру педагогов, формировать готовность педагогов к применению в образовательном процессе квестов для активизации познавательной деятельности дошкольников.
3. Содействовать практическому освоению навыков проектирования образовательной деятельности с применением Квест-технологии.
4. Обучить педагогический коллектив теоретическим и практическим основам квест-технологии; развить творческие умения и навыки, способствующих формированию эффективного образовательного квеста;
5. Создать условия для профессионального взаимодействия педагогов в рамках участия в Квест-игре.

Ожидаемые результаты

- Сборник методических рекомендаций (описание технологий и содержание игр, конспекты мероприятий).
- Усовершенствование развивающей предметно-пространственной среды.
- Положительные тенденции в формировании социально развитой, коммуникативной личности дошкольника за счет органического единства воспитательного и образовательного процесса.
- Постепенное нарастание уровня профессиональных знаний и умений педагогов и родителей в области применения инновационных технологий, приемов и методов.

№ п/п	Мероприятия	Направление работы	Распределение мероприятий в течение учебного года
1.	Опросный лист	Фиксация начального уровня представления о Квест-технологии	сентябрь
2.	Информационный стенд, буклеты «Знакомство с технологией квестов»	Информационное сопровождение: <ul style="list-style-type: none"> • История понятия, определения квестов, сущность квестов. • Виды квестов. Плюсы и минусы квестов. • Знакомство с различными примерами квестов. 	сентябрь
3.	Мастер-класс «Квест как инновационная модель обучения» (Приложение №1)	Сформировать умения педагога проектировать квест и применять эту образовательную технологию в работе с детьми дошкольного возраста	октябрь
4.	Семинар- практикум «Основные подходы к Квест- технологии и опыт ее применения в образовательном процессе ДОУ при реализации требований ФГОС ДО»	Представления о технологии подготовки и проведения Квест-игр в дошкольном образовательном учреждении	ноябрь
5.	Буклеты, памятки: <ul style="list-style-type: none"> • «Классификация квестов» (Приложение №2), 	Информационное сопровождение педагогов и родителей воспитанников по применению Квест-игр	декабрь

	<ul style="list-style-type: none"> • «Принципы построения квестов» (Приложение №3), • «Структура квеста» (Приложение №4), • «Алгоритм организации и проведения квест-игры» (Приложение №5), • «Достоинства квестов для детей дошкольного возраста» (Приложение №6) 		
6.	Семинар-практикум «Использование современного образовательного оборудования при организации Квест-игры, как одной из форм повышения познавательной активности детей»	Практический пример по организации образовательной деятельности в ДОУ в форме Квест- игры	январь
7.	Открытые просмотры квест-игр в разных возрастных группах	Анализ квест-игр, заполнение диагностических карт с целью отслеживания проявлений коммуникативных или регулятивных способностей детей дошкольного возраста (Приложение №7)	февраль
8.	Фотогалерея «Наши квесты»	Представления о многообразии подходов к проведению Квестов в дошкольном образовательном учреждении	март
9.	Мастер-класс для педагогов в форме Игры-квест «5 шагов к освоению Квеста»	Практический навык по разработке сценария Квеста	апрель
10.	Опросный лист	Фиксация итогового уровня представления о Квест-технологии	май

Первые наработки педагогов по данной теме показали, что в процессе внедрения в практику технологии квест-игр в детском саду:

- создаётся атмосфера эмоционального подъёма и раскрепощенности;
- воспитатели стали проявлять искреннюю заинтересованность в достижениях детей;
- активно обучают воспитанников эффективному взаимодействию в процессе групповой работы: умению слушать, распределять работу, оказывать помощь, обмениваться информацией и усилиями и др.;
- педагоги стараются снимать с себя судейскую роль, не акцентировать внимание на недостатках, неудачах ребенка, не сравнивать между собой детей с разными возможностями.
- в детях развивается уверенность в себе и своих товарищах; снимается чувство страха за ошибку, осуществляется гостевой обмен между группами с равными возможностями.

Выпускники нашего детского сада умеют слушать и слышать друг друга, выражать свое мнение, договариваться, приходить к согласию; у детей развито речевое взаимодействие; сформировано позитивное отношение к окружающему миру, другим людям, самому себе, к сверстникам; дети умеют отстаивать свою позицию, разумно и доброжелательно возражать взрослым; у них нет чувства страха за ошибку.

Ведь что такое общение? Это соединение двух душ и дети хоть на миг становятся равными. Один миг общения дает для воспитания больше, чем целые часы поучений. Такие отношения со взрослыми и сверстниками мы рассматриваем как самое важное и самое главное дело в жизни детей.

Нам бы хотелось, чтобы воспитатели, у которых есть желание и цели, которые не могут осуществиться без увлечённости, уверенности, гордости и творчества детей смогли бы найти в нашем опыте средства для осуществления своих профессиональных желаний.

Мастер-класс

«Квест как инновационная модель обучения»

Цель: изучить технологию проведения квестов, сформировать умения педагогов проектировать квест-игру и применять эту образовательную технологию в работе с детьми дошкольного возраста.

Задачи:

- изучить основные виды квестов;
- научиться отличать НОД спроектированную по квест-технологии,
- понимать структуру сценария квеста;
- оценивать квест.

Набор дел:

1. Теоретическая часть

Этимология слова «квест», исторический аспект появления квестов в педагогической практике.

2. Практическая часть «Квест о квесте»

Участники делятся на 4 команды.

Каждая команда проходит испытание на 4 станциях, в ходе которых осуществляется поиск информации о квестах:

- Теоретик;
- Программист;
- Практик;
- Методист.

На станциях команды находятся одновременно, что усиливает соревновательный момент, т.к. можно отследить, кто закончил решать задание быстрее и уже спешит на следующую станцию, а кто теряет время и задерживается.

Станция «Теоретик»

Участникам предлагают поработать с кейсом и заполнить на его основе таблицу «Такие разные квесты», в которой были обозначены такие разделы, как классификация квестов, особые приметы квеста, структура квеста и т.д.

Выполненное задание необходимо предстать перед начальником станции и получить отметку в маршрутном листе. После чего команда получает конверт с зашифрованным названием группы. Например, набор букв, зашифрованный посредством шифра Цезаря.

**Вариант заполнения формы «Такие разные квесты»
для прохождения станции «Теоретики»**

Какими бывают квесты по содержанию?

1. Сюжетные.
2. Несюжетные.

Какими бывают квесты по числу участников?

1. Одиночные.
2. Групповые.

Какими бывают квесты по продолжительности?

1. Кратковременные.
2. Долговременные.

Определите методы прохождения квеста

1. Линейный.
2. Штурмовой (не линейный).
3. Кольцевой.

Какими бывают квесты по месту проведения?

1. Веб-квест.
2. Живой квест:
 - пешеходный;
 - тематический выездной;
 - автоквест;
 - квест в чужом городе;
 - квест в торговом центре;

Какими бывают квесты по назначению?

1. Интеллектуальный.
2. Образовательный.
3. Промо-квест.
4. Социальный.
5. Тимбилдинг.
6. Развлекательный.

Перечислите виды заданий для квестов

1. Пересказ.
2. Планирование и проектирование.
3. Компиляция.
4. Самопознание.
5. Творческое задание.
6. Аналитическая задача.
7. Убеждение.
8. Достижение консенсуса.
9. Оценка.
10. Журналистское расследование.
11. Детектив, головоломка, таинственная история.
12. Научные исследования.

Какой бывает структура квеста?

1. Вступление.
2. Центральное задание.
3. Список информационных ресурсов.
4. Описание процедуры работы.
5. Описание параметров и критериев оценки.
6. Руководство к действиям.
7. Заключение.

Определите этапы работы над квестом

1. Начальный (командный).
2. Ролевой.
3. Заключительный.

Критерии оценки

1. Понимание задачи и раскрытие темы.
2. Информационная база.
3. Выполнение задания.
4. Форма работы.
5. Творческий подход.

Станция «Практик»

Участники анализируют четыре конспекта НОД и выбирают из них тот, который соответствует по своей структуре квесту. Три других конспекта при невнимательном прочтении перепутать с квестом.

Станция «Методист»

Участники проводят экспертную оценку квеста, заполняя его паспорт, в котором присутствуют такие пункты как: методы прохождения квеста, критерии оценки квеста, предполагаемый результат, использованные материалы, положительное в данном квесте, отрицательное в данном квесте, методические рекомендации для педагогов при подготовке квеста и т.п.

3. Завершающий этап практической деятельности

Участникам предлагается изобразить портрет квеста и сложить на доске пазл из кусочков фразы, которые были получены при прохождении каждой станции. В итоге получилась цитата Пушкина А. С. – «О сколько нам открытий чудных готовит просвещенья дух и опыт, сын ошибок трудных, и гений, парадоксов друг, и случай, бог изобретатель...».

4. Круглый стол

Развернутая дискуссия, в ходе которой участники рассматривают такие вопросы как особенности мотивации детей дошкольного возраста к активному усвоению знаний при прохождении квест-игр, формы и методы оценивания по итогам прохождения квеста, применение квестов в образовательном процессе.

Классификация квестов:

1. По форме проведения квесты бывают:
 - а) компьютерные игры-квесты – один из основных жанров компьютерных игр, представляет собой интерактивную историю с главным героем; при этом важнейшими элементами игры является собственно повествование (сюжет) и исследование мира, а ключевую роль в игровом процессе играют решения головоломок и задач, требующих от игрока умственных усилий;
 - б) веб-квесты – направлены на поиск и анализ веб-ресурсов, и создание веб-продукта (сайт, блог, виртуальный словарь и т.п.);
 - в) QR-квесты – направлены на использование QR-кодов;
 - г) медиа-квесты – направлены на поиск и анализ медиаресурсов. К такому виду квестов можно отнести фото и видео квесты;
 - д) квесты на природе (улицах, парках и т.д.);
 - е) комбинированные.
2. По режиму проведения: в реальном режиме, в виртуальном режиме, в комбинированном режиме.
3. По сроку реализации квесты различают: краткосрочные – цель: углубление знаний и их интеграция, рассчитаны на одно – три занятия; долгосрочные – цель: углубление и преобразование знаний, рассчитаны на длительный срок.
4. По форме работы: групповые, индивидуальные.
5. По предметному содержанию: моно квест, межпредметный квест.
6. По структуре сюжетов различают: линейные, не линейные, кольцевые.
7. По информационной образовательной среде: традиционная образовательная среда, виртуальная образовательная среда.
8. По доминирующей деятельности воспитанников: исследовательский квест, информационный квест, творческий квест, поисковый квест, игровой квест, ролевой квест.

Принципы построения квестов для детей дошкольного возраста

1. **Принцип навигации.** Педагог выступает как координатор процесса образования, направляет детей, «наталкивает» на правильное решение, но окончательные выводы дети делают самостоятельно. Задача педагога: мотивировать ребёнка на самостоятельный поиск информации. Педагог-коучер (специалист, который помогает добиться самого главного в жизни – счастья).
2. **Принцип доступности заданий.** Задания соответствуют возрасту и индивидуальным особенностям дошкольников.
3. **Принцип системности.** Задания логически связаны друг с другом, а также с заданиями ранее пройденных квестов.
4. **Принцип эмоциональной окрашенности заданий.** Методические и образовательные задачи спрятаны за игровыми приёмами.
5. **Принцип интеграции.** Использование разных видов детской деятельности и интеграция образовательных областей при проведении квестов.
6. **Принцип разумности по времени.** Квесты в дошкольном возрасте могут быть краткосрочными, а могут носить длительный характер, когда на прохождение заданий уходит несколько дней. При этом организаторы квестов должны учитывать возрастные особенности памяти детей дошкольного возраста.
7. **Принцип добровольности образовательных действий ребёнка.** Момент обязательности снижает мотивацию в дошкольном возрасте. Педагогу надо выстроить так образовательный процесс, чтобы смотивировать ребёнка настолько и в такой степени, которая позволит ему выполнять наши просьбы (задания) добровольно, без принуждения и авторитаризма. Для этого задания должны быть интересны дошкольникам. Если ребёнок делает задания добровольно, но ему будет скучно, значит нет интереса. Если задания для ребёнка интересны, но выполнять заставляют «под палкой» - нет желания, позитива и свободы. Добровольность – это ещё и приём (даёт возможность раскрыться ребёнку). Обязательные просьбы имеют место

быть, но в минимальном объёме (разнообразии шаблонов рождает искренность ребёнка по отношению к педагогу).

8. **Принцип присутствия выбора.** Иногда педагогу очень важно, чтобы ребёнок что-то сделал, тогда нужно это преподнести так, чтобы ребёнок воспринял задание, как результат собственного желания, ему надо дать огромный выбор средств – яркий способ формирования «иллюзии добровольности». Не правы взрослые, которые дают только 2 варианта, необходимо давать 6-7 заданий и средства для их реализации.
9. **Принцип присутствия импровизационной экспромтной составляющей.** Не всегда дети чётко должны выполнять задания, которые даёт педагог, очень хорошо, что что-то вдруг пошло не так и именно не в репетированной, непредсказуемой ситуации происходит развитие самого педагога. Педагог на протяжении всего поиска может с лёгкостью менять мезосцены, добавлять или убирать задания. Очень важна естественность происходящего в проведении квестов. Когда педагог очень жёстко выстраивает ход квеста и он становится чётко структурным, естественность восприятия ребёнка нарушается, он попадает в рамки, а рамки противоречат свободе выбора, экспромту, спонтанности, креативности. Это игра, а когда педагог смотрит на часы, игра перестаёт быть игрой. Оптимальное разнообразие непредсказуемости, не однотипности, эмоциональной позитивной окраски, не прогнозируемости того, что будет, всё это безусловно будет сильно влиять на появление и удержание детской мотивации.
10. **Принцип «Шахерезады».** Непрерывность проведения квеста по времени. Отсутствие необходимости в завершении квеста. Квест-игра медленно переходит в сюжетно-ролевую игру. Тематика квеста может быть использована в течение всего дня, недели, как сказка Шахерезады. Тогда чувство ожидания продолжения будет держать ребёнка в эмоциональном позитиве в течение определённого времени, а желание узнать ответы на интересные вопросы приведёт к самостоятельному поиску информации.

Структура квеста

- Введение – ясное вступление, где чётко описаны главные роли участников и сценарий квеста, предварительный план работы, обзор всего квеста.
- Задание, которое понятно, интересно и выполнимо детьми самостоятельно и совместно с родителями. Чётко определён игровой результат самостоятельной работы (задана серия вопросов, на которые нужно найти ответы; проговорена проблема, которую нужно решить; определена позиция, которая должна быть защищена; указана другая деятельность, которая направлена на переработку и представление результатов, исходя из собранной информации).
- Ресурсы – список информационных ресурсов (в электронном виде, в бумажном виде) необходимых для выполнения заданий.
- Процесс работы – описание процедуры работы, которую необходимо выполнить каждому участнику квеста при самостоятельном выполнении задания (этапы).
- Оценка – описание критериев и параметров оценки выполнения заданий квест. Критерии оценки зависят от типа образовательных задач, которые решаются в квесте.
- Заключение – раздел, где суммируется опыт, который будет получен участниками при выполнении работы над квестом.

Алгоритм организации и проведения квест-игры:

1. Определить цели и задачи
2. Выбрать место проведения игры.
3. Составить паспорт прохождения этапов или карту маршрута.
4. Сформировать состав участников (педагоги, дети, родители), рассчитать количество организаторов и помощников.
5. Разработать легенду игры, её формат и правила, написать сценарий (конспект)
6. Подготовить задания, реквизит для игры.
7. Назначить дату и замотивировать участников.
8. Проведение игры.
9. Обобщение и презентация результатов игры (рассказ, коллаж, газета, информационный листок и пр.)
10. Провести анализ полученных результатов (слабые, сильные стороны, возможности и угрозы)

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. Формирует у детей ощущение личной заинтересованности при выполнении задания.
3. Обогащает детей сходными впечатлениями для совместного обсуждения.
4. Формирует у детей унифицированную базу знаний и представлений, к которой можно обращаться во время работы в группе.
5. 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.
6. В квестах развивается свободное общение со взрослыми и детьми, развиваются все компоненты устной речи детей. В ходе выполнения групповых заданий дети учатся слушать собеседника, не перебивая. Если не понял, то переспросить. От его внимательности во многом зависит результат работы. Дети учатся оценивать свою работу, работу товарища, помогать друг другу. Квесты помогают реализовать принцип сотрудничества. Выполнение игровых заданий невозможно без взаимодействия с другими игроками команды. Важно наладить успешное взаимодействие в команде, прочувствовать и сформировать взаимовыручку, распределение обязанностей, научиться мобилизоваться и очень быстро решать возникающие по ходу игры неожиданные задачи. Проведение квест-игры способствует сплочению коллектива детей, воспитанию доброжелательных, дружеских взаимоотношений.
7. Сама форма квест-игры предусматривает особый, многосторонний тип коммуникации между педагогом и детьми, а также между самими детьми. Ребёнку отдаётся ведущая роль, а педагог лишь направляет его деятельность в нужном направлении, где ребёнок в группе сверстников самостоятельно добывает необходимые знания. По ходу квеста используется система методов, которая направлена главным образом не на изложение воспитателем готовых знаний, их запоминание и воспроизведение, а на самостоятельное овладение детьми знаниями и умениями в процессе активной мыслительной и практической деятельности.
8. 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

совместной деятельности взрослого и детей, самостоятельной деятельности дошкольника, активного взаимодействия с семьями воспитанников.

9. Квест-игра обладает огромным развивающим потенциалом; не только создаёт условия для поддержки и развития детских интересов и способностей, но и нацелена на развитие индивидуальности ребёнка, его самостоятельности, инициативности, поисковой активности. Это, прежде всего, деятельность ребёнка, в которой он самостоятельно или совместно со взрослым открывает новый практический опыт.
10. Создаются комфортные условия обучения, при которых каждый ребёнок чувствует свою успешность, интеллектуальную состоятельность, что делает продуктивным сам процесс обучения.
11. Возможность введения в игру разнообразных заданий позволяет не только решать бесчисленное множество интеллектуальных и творческих задач, но и превращает каждый квест в уникальный продукт. Это может быть: решение ребусов, загадок, кроссвордов, головоломок; тематическое прохождение препятствий, создание плаката, коллажа, рекламы-антирекламы, творческую деятельность в техниках аквагрим, боди-арт, перформанс, квиллинг, декупаж и скрапбукинг, поэтические поединки, короткие музыкальные, танцевальные и театральные постановки с элементами психодрамы, тренинговые упражнения и т.д.
12. Квесты требуют определённой ловкости, выносливости, силы. Если игра проводится на открытом воздухе, в неё обязательно включаются задания, связанные с бегом, лазанием, метанием, прыжками, равновесием, таким образом укрепляется здоровье детей.
13. Приобретённый в ходе игры поисково-познавательный опыт дети-дошкольники смогут эффективно использовать в процессе обучения в школе.
14. Возможность интерактивной работы с родителями, что в свою очередь вызовет заинтересованность родителя в работе с педагогом и в ходе квест-игры можно получить конкретный результат работы родителя с ребёнком. Активное вовлечение семей воспитанников в образовательную деятельность ДОО является одним из современных требований.
15. Проведение квест-игр создаёт условия для установления доброжелательных, дружеских взаимоотношений между родителями, детьми и педагогами, а также для обмена опытом воспитания и организации квестов в семье.

Диагностическая карта

Инструкция наблюдателю:

В ходе игры у детей будет возникать необходимость проявлять коммуникативные или регулятивные способности. Необходимо отмечать знаками «+», «-» или «?» наличие тех или иных проявлений.
 «+» - ребенок проявил обозначенное умение
 «-» - ребенок не проявил обозначенное умение
 «?» - умение проявлено не явно, либо не в должной мере.

№ этапа	Умение	1р	2р	3р	4р	5р	6р	7р	8р	9р	10р
I	Умение размышлять на заданную тему и высказывать собственную точку зрения. (К)										
II	Умение делать выбор (Р) и соглашаться с выбором большинства. (К)										
III	Умение ориентироваться на общий темп группы. (Р)										
IV	Умение делать осознанный выбор на основе имеющегося опыта. (Р)										
	Умение участвовать в обсуждении (К)										
V	Умение согласиться с выбором большинства (Р)										
	Умение координировать свои действия с другими ребятами (Р).										
VI	Умение, если необходимо, подавать команды для всех (К).										
	Умение генерировать идеи (К)										
VII	Умение принимать чужую идею, или отстаивать свою. (Р)										
	Умение координировать свои действия с другими ребятами (Р).										
VIII	Умение, если необходимо, подавать команды для всех (К).										
	Умение делать выбор, ориентируясь на личностные качества товарищей. (К)										
IX	Умение согласиться с выбором большинства (Р)										
	Умение проводить сравнительный анализ. (К) - мы как этот пирог, потому что... - он как мы, потому что...,										

