**УПРАВЛЕНИЕ ОБРАЗОВАНИЯ АДМИНИСТРАЦИИ ЯРОСЛАВСКОГО МУНИЦИПАЛЬНОГО РАЙОНА**

СБОРНИК МАТЕРИАЛОВ НАУЧНО - ПРАКТИЧЕСКОЙ КОНФЕРЕНЦИИ ПЕДАГОГИЧЕСКИХ РАБОТНИКОВ СИСТЕМЫ ОБРАЗОВАНИЯ ЯРОСЛАВСКОГО МУНИЦИПАЛЬНОГО РАЙОНА

СОВРЕМЕННЫЕ ПОДХОДЫ К ОБРАЗОВАНИЮ В УСЛОВИЯХ РЕАЛИЗАЦИИ ФГОС

2020

Настоящий сборник материалов адресован педагогическим работникам ОО ЯМР. Материалы, представленные в сборнике, печатаются в авторском варианте.

**Квест-технология как инновационная форма образовательной деятельности с дошкольниками в ДОУ**

Смирнова Анна Владимировна, старший воспитатель,

МДОУ № 5 «Гнездышко» ЯМР

Ступенцова Надежда Васильевна, воспитатель,

МДОУ № 5 «Гнездышко» ЯМР

На современном этапе развития образовательной системы в России появляются новые технологии и деятельностные формы взаимодействия с воспитанниками и их родителями, в основе которых лежит активизация первых и включение вторых в непосредственное участие в образовательный процесс ДОУ. 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 другое.

Все эти формы особенно хорошо сочетаются в квест-технологии, или как его еще называют образовательный квест, который чаще всего пользуется популярностью у подростков и взрослых, благодаря неординарной организации образовательной деятельности и захватывающего сюжета. В дошкольном учреждении можно использовать эту технологию чаще и эффективней даже, чем в школе. Необходимо отметить, что квест — технология актуальна в контексте требований ФГОС ДО.

**Квест (от англ. поиск, приключение) –**это игра, которая требует от игроков решения тех или иных умственных задач для преодоления препятствий и движения по сюжету, который может быть определён или же иметь множество исходов, где выбор будет зависеть от действий самого игрока. Чтобы квест получился по-настоящему интересным и увлекательным для всех участников, от педагога потребуется высокий уровень профессиональной подготовки, изобретательность, творческое мышление и личный артистизм.

Основной целью квест-игр является ознакомление с новой информацией и закрепление имеющихся знаний. В ходе организации квеста с дошкольниками реализуются следующие задачи: активизировать интерес к познанию окружающего мира; создать комфортный эмоциональный настрой, способствующий личностной самореализации; воспитывать взаимопонимание и чувство товарищества, формировать умение решать конфликты; способствовать развитию мышления, речи, интеллектуальных и творческих способностей, коммуникативных навыков; стимулировать инициативность и самостоятельность, исследовательскую и экспериментальную деятельность.

Квест-игра реализуется в форме интеграции всех образовательных областей.

**Проводить игры можно как в помещении детского сада, перемещаясь из групповой комнаты в спортзал, в зал для музыкальных занятий, на природе, во время прогулки или экскурсии.**

Квесту «все возрасты покорны», практикуется он и в младших группах, но диапазон интересных и сложных заданий значительно расширяется в старших группах.

Квест-игра, как и образовательная деятельность состоит из трех основных частей:

Организационная часть — вступительное слово ведущего, в котором воспитатель настраивает детей на игру, старается заинтересовать, направить внимание на предстоящую деятельность, распределение детей на команды; знакомство с правилами, раздача карт и буклетов-путеводителей, в которых в иллюстрированной форме представлен порядок прохождения игровых точек.

Основная часть — прохождение основных этапов-заданий игрового маршрута, решение задач, выполнение ролевых заданий по преодолению препятствий.

Заключительная часть — подведение итогов, обмен мнениями, награждение призами игроков команды, одержавшей победу.

В нашем детском саду эффективно используется квест-технология как форма образовательной деятельности с детьми старшего дошкольного возраста. Например, были проведены следующие квесты: «Лесное путешествие», «По сказкам Корнея Чуковского», «Сокровища пиратов», готовится квест-игра «Культура народов России». Для прохождения игровых маршрутов мы использовали такие задания, как: «Волшебный клубок» (к нити прикреплены записки с названием пунктов следования); карта (изображение маршрута в схематической форме);«Волшебный экран» (планшет, на котором размещены фотографии мест, куда должны переместиться ребята); «Следы» (пройти от одного задания к другому по нарисованным следам, получив право на передвижение, разгадав загадку или ответив на вопрос);«Кроссворд» (дети отгадывают загадки, затем вписывают в клеточки первые буквы названных слов и получают слово-подсказку); «Пазл» (собранная из пазлов картинка подсказывает, куда двигаться дальше);«Лабиринт» (полоса препятствий с использованием спортивного инвентаря);«Цветик-семицветик» (на сердцевине цветка, в центре круга, изображён звук «С», на лепестках нарисованы картинки. Задание: подобрать лепестки с изображениями предметов, в названии которых есть звук «С»);«Тайник» (капсула с подсказкой спрятана в одном из воздушных шариков). Можно рассмотреть и выбрать другой вариант тайника, например:

заморозить в кубике льда; написать «секретное письмо» — ребёнок зарисовывает чистый лист бумаги цветным карандашом и с удивлением обнаруживает зашифрованное сообщение в виде изображения, выполненного восковой свечой или белым восковым мелком; искать подсказку на ощупь в мешочке с другими мелкими игрушками и предметами; спрятать в сундучок, закрытый на навесной замочек, поиск ключа становится самостоятельной забавой; спрятать записку в коробочку, положить её высоко и предложить сбить коробочку метким ударом снежка из мятой бумаги.

При подготовке квеста педагог должен помнить, что дети должны чётко понимать конечную цель игры, к реализации которой они стремятся. Используемые материалы для дидактических игр, костюмы, атрибуты должны соответствовать сценарию и общей тематике. Необходимо проявлять индивидуальный подход, учитывать личностные и поведенческие особенности детей. Запрещается использовать задания, выполнение которых содержит потенциальную угрозу для здоровья детей. Эстетическую привлекательность и положительный эмоциональный фон игры создадут декорации, музыка, костюмы, дополнительные атрибуты. Роль педагога — направлять, помогать советом, но основную работу дети должны выполнять самостоятельно. В конце всех испытаний участников должна ждать заслуженная награда, приз должен быть рассчитан на всю команду и распределяться так, чтобы никому не было обидно.

Таким образом, используя инновационную квест-технологию в своем детском саду, мы пришли к выводу, что квест-игра является эффективной формой проведения образовательной деятельности с дошкольниками в ДОУ, которая помогает активизировать педагогов, детей, родителей для развития познавательных, творческих, интеллектуальных и физических способностей, помогает проявить находчивость, наблюдательность, продемонстрировать индивидуальные возможности и личностные качества каждого ребенка.

**Библиографический список:**

1.Гавришова Е. В., Миленков. М. Квест — приключенческая игра для детей // Справочник старшего воспитателя дошкольного учреждения. — 2015- № 10

2. Костюкова, С. П. Квест как современный педагогический прием в старшем дошкольном возрасте / С. П. Костюкова, Н. М. Полякова. — Текст: непосредственный, электронный // Молодой ученый. — 2019. — № 2 (240). — С. 355-358. — URL: https://moluch.ru/archive/240/55469/

3. Осяк С. А., Султанбекова С. С., Захарова Т. В., Яковлев Е. Н., Лобанова О. Б, Плеханова Е. М. Образовательный квест — современная интерактивная технология// Современные проблемы науки и образования. — 2015.