

Российская Федерация
Департамент образования комитета по социальной политике и культуре
Администрация города Иркутска
Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
города Иркутска детский сад №139
664043 г. Иркутск, б.Рябикова, 13, тел.:30-13-35
e-mail: mdoy-139@mail.ru

**Программно-методическое сопровождение по
использованию квест-игры в образовательном
процессе**

Автор: воспитатель Воронина Л.П.

Иркутск,
2023-2024 г.

СОДЕРЖАНИЕ

Введение.....		3
1.	Теоретические аспекты использования в образовательном процессе с детьми дошкольного возраста квест-игр.....	5
2.	Практическая значимость использования метода квест-игры при обучении дошкольников.....	9
Приложение.....		11
Список литературы.....		15

Введение

Актуальность: Развитие современного образования в соответствии с ФОП и ФГОС ДО определяет своей ключевой задачей решение проблемы личностно-ориентированного образования, в котором в центре внимания педагога должна быть личность воспитанника, активизация познавательной, поисковой и исследовательской деятельности детей, расширение сферы его интересов и интеллектуальных запросов. Это требует внедрения новейших форм, методов и технологий обучения.

Поэтому основная задача педагогов дошкольного учреждения – выбрать методы и формы организации работы с детьми, инновационные педагогические технологии, которые оптимально соответствуют поставленной цели развития личности. Одним из таких методов является квест-игра.

Образовательная деятельность в формате квест замечательно вписывается в концепцию, заданную ФОП и ФГОС ДО. И становится отличной возможностью для педагога и детей увлекательно и оригинально организовать жизнь в детском саду.

Целевая аудитория: Повышение методического обеспечения в дошкольной образовательной организации, помощь педагогическому составу дошкольного учреждения в познавательном, социально-коммуникативном, речевом развитии дошкольника.

Теоретическая основа: Метод – это упорядоченная система действий, выполнение которых приводит к гарантированному достижению конкретных педагогических целей. Метод отображает последовательность педагогической деятельности, ее логическую составляющую; он всегда представлен определенными этапами деятельности, каждый из которых имеет свою цель. Только после достижения поставленной цели одного этапа происходит переход к следующему этапу преобразующей педагогической деятельности.

Квест является игровым педагогическим методом, т.е. игровой формой взаимодействия педагога и детей, которая способствует формированию (закреплению) необходимых знаний, умений и навыков для выполнения заданий, основываясь на компетентном выборе альтернативных вариантов через реализацию определенного сюжета. Квест – это игровой метод, который имеет четко поставленное дидактическое задание, игровой замысел, обязательно имеет ведущего (наставника) и четкие правила.

Определяющие характеристики метода квест-игры:

- осуществление образовательных задач через игровую деятельность;

- целенаправленная мотивация эмоциональной и интеллектуальной активности воспитанника;
- исследовательский характер образовательной деятельности;
- развитие информационной и медиа-грамотности.

Практическая значимость: Квест оказывает неоценимую помощь педагогу, предоставляя возможность разнообразить воспитательно-образовательный процесс, сделать его необычным, запоминающимся, увлекательным, веселым, игровым.

Самое главное, это то, что квесты помогают педагогу активизировать и детей, и родителей, и педагогов. Это игра, в которой задействуется одновременно и интеллект участников, их физические способности, воображение и творчество. Здесь необходимо проявить и наблюдательность, и находчивость, и сообразительность, эта тренировка памяти и внимания, это развитие аналитических способностей и коммуникативных качеств. Участники учатся договариваться друг с другом, распределять обязанности, действовать вместе, помогать. Все это способствует сплочению не только детского коллектива, но и родительского сообщества, а также улучшает детско-родительские отношения. Родители становятся активными участниками образовательного процесса в ДОУ, укрепляются и формируются доверительные взаимоотношения в диаде «детский сад-семья».

1. Теоретические аспекты использования в образовательном процессе с детьми дошкольного возраста квест-игр

Квесты нельзя назвать целиком понятием из современной жизни, хотя первые квесты, благодаря которым появились квесты в реальности, именно как популярный жанр компьютерных игр. На самом деле люди играют в квесты уже четыре тысячелетия с момента возникновения первых цивилизаций в плодородных долинах рек.

Идея квестов совсем не новая – в советское время были зарницы, ориентирование на местности – это тоже квесты, потом были ролевые игры – это тоже квесты.

Суть любого квеста состоит в поиске как можно большего количества целей. Для этого участникам игры приходится взаимодействовать друг с другом, анализировать имеющуюся информацию, использовать ловкость, эрудицию и все свои умения.

Во время игры участники оказываются в определенной ситуации и получают задание, которое им предстоит выполнять – раскрывать тайны, искать убийцу, бороться за сокровища или спастись от различных бедствий и катастроф.

Квесты считаются развивающими играми, поэтому приносят большую пользу как взрослым, так и детям. Если говорить о дошкольниках, то подобные задания заставляют ребенка думать, искать выход из сложной ситуации, а это, в свою очередь, развивает логику, сообразительность, учит детей взаимодействовать и общаться с другими участниками. Принимая участие в квестах, ребенок открывает в себе новые способности и черты характера, получая при этом яркие эмоции и незабываемые впечатления.

Классификация квест-игр

Классификация И. Н. Сокол:

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 обследование 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 медиа ресурсов. К такому виду квестов можно отнести фото/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 (учебный год).

4. По форме работы: групповые, индивидуальные.

5. По предметному содержанию: моно- квест, межпредметный квест.

6. По структуре сюжетов различают: линейные (когда задачи решаются по цепочке, одна за другой), не линейные (когда участники получают задачу, подсказки для ее решения, но пути решения выбирают сами), кольцевые (это тот же линейный квест, но заключенный в круг. В этом случае команды участников стартуют с разных точек, и каждая идет по своему пути к финишу).

7. По информационной образовательной среде: традиционная образовательная среда, виртуальная образовательная среда.

8. По технической платформе: виртуальные дневники и журналы (блоги и др.); сайты; форумы; социальные сети.

9. По доминирующей деятельности: исследовательский квест, информационный квест, творческий квест, поисковый квест, игровой квест, ролевой квест.

10. По характеру контактов: воспитанники одной группы или образовательного учреждения.

11. По типу задач (классификация Б. Доджа и Т. Марча):

- а) перевод - демонстрация понимания темы на основе представления материалов из разных источников в новом формате: создание презентации, плаката, рассказа;
 - б) планирование и проектирование - разработка плана или проекта на основе заданных условий;
 - в) самопознание - любые аспекты исследования личности;
 - г) компиляция - трансформация формата информации, полученной из разных источников: создание книги кулинарных рецептов, виртуальной выставки, капсулы времени, капсулы культуры;
 - д) творческое задание - творческая работа в определенном жанре - создание пьесы, стихов, песен, видеороликов;
 - е) аналитическая задача - поиск и систематизация информации;
 - ж) детектив, головоломка, таинственная история - выводы на основе противоречивых фактов;
- 3) научные исследования - изучение различных явлений, открытий, фактов на основе уникальных он-лайн источников;

Принципы построения квеста

1. Принцип навигации. Педагог выступает как координатор процесса образования, мотивирует и направляет учащихся.
2. Принцип доступности заданий. Задания соответствуют возрасту и индивидуальным особенностям воспитанников.
3. Принцип системности. Задания логически связаны друг с другом, а также с заданиями ранее пройденных этапов квеста.
4. Принцип эмоциональной окрашенности заданий. Образовательные задачи реализуются при помощи игровых методов и приемов.
5. Принцип интеграции. Использование различных видов образовательной деятельности при проведении квеста.
6. Принцип разумности по времени. Квест может быть краткосрочным, а может носить длительный характер, когда на прохождение заданий уходит несколько дней. При этом организаторы квеста должны учитывать возрастные особенности дошкольников.

7. Принцип добровольности образовательных действий.

8. Принцип присутствия импровизационной экспромтной составляющей. Педагог на протяжении всей игры может менять мизансцены, добавлять или убирать задания, важна естественность и позитивная эмоциональная окраска происходящего.

2. Практическая значимость использования метода квест-игры при обучении дошкольников

Е. В. Сафонова разработала собственную структуру квест-технологии, основанную на прохождении следующих стадий:

-Введение участников в ход квеста, его историю, содержащую некоторые условности, объяснение основных механик и правил, действующих во время игры, распределение ролей, постановка целей и задач, алгоритм их выполнения.

-Ролевая деятельность: индивидуальная работа каждого участника в команде на общий результат внутри какой-либо роли по сюжету.

-Презентация готового продукта, созданного участниками по ходу квеста.

-Составление вывода о качестве и количестве полученного опыта по итогам игровой деятельности.

-Подведение итогов квеста, награждение победителей (если это предполагается форматом мероприятия).

Алгоритм проведения квест-игры

1. Определить цели и задачи квест-игры.
2. Определить целевую аудиторию (педагоги, дети, родители), ресурсы, выбрать место проведения игры.
3. Определить количество команд.
4. Разработать легенду игры, ее формат и правила, написать сценарий (конспект).
5. Рассчитать количество организаторов и помощников.
6. Составить паспорт прохождения этапов или карту маршрута.
7. Подготовить задания, раздаточный материал, необходимое снаряжение и реквизит для квест-игры.
8. Проведение игры.
9. Обобщение и презентация результатов квест-игры.
10. Провести анализ полученных результатов.

Существует определенная структура игровых квестов:

-Наличие интересных героев (люди-актеры, с атрибутами тех героев, которых они изображают);

-Наличие наград за проделанные задания (например, жетоны, либо получение части ответа на главный вопрос игры, в конце игры грамоты за места, кубки и т.п.);

-Наличие ведущего команды (не подсказчика, а помощника), который даст возможность взглянуть на привычные вещи по-другому.

При применении квест-игры в образовательной деятельности детей в ДОУ осуществляется интеграция образовательных областей, комбинирование разных видов детской деятельности и формы работы с детьми, решение образовательных задач в совместной деятельности взрослого и детей, самостоятельной деятельности дошкольника, взаимодействие с семьями воспитанников. Квест-игра нацелена на развитие индивидуальности ребенка, его самостоятельности, инициативности, поисковой активности. Это, прежде всего, деятельность ребенка, в которой он самостоятельно или совместно со взрослым открывает новый практический опыт.

В ходе проведения образовательной деятельности в форме квест-игры все дети включаются в игру, исчезает скованность, напряжение, пассивность в поведении. Ребенок чаще проявляет инициативу, воображение, применяет логическое мышление, начинает мыслить нестандартно. Такая игра помогает детям организовывать свою деятельность, не ожидая подсказки извне, способствует проявлению любознательности и самостоятельности. Возникающие в игре проблемы дети решают самостоятельно.

Можно не сомневаясь утверждать, что когда ребенок вырастет, он будет вести себя в своей профессиональной деятельности так же, как он в детстве вел себя в игре: планировать, прогнозировать, добиваться результата и совершенствовать свои физические и нравственные качества.

Таким образом, рассмотренные преимущества квеста дают возможность успешно применять данный метод в образовательном процессе.

Пример конспекта квест-игры для старших дошкольников и их родителей «Вместе с мамой» (приурочен к празднованию Дня Матери в ДОУ)

Цель квест-игры: создание условий для совершенствования связной речи детей, развития социально-коммуникативных навыков в процессе взаимодействия со взрослыми и сверстниками.

Задачи:

Образовательные – способствовать расширению представлений о способах построения коммуникации, взаимодействия с другими, обогащать эмоциональный опыт взаимодействия ребенка со взрослыми и сверстниками;

Воспитательные – способствовать формированию доброжелательного отношения к другому, воспитанию чувствительности и внимательности к переживаниям окружающих;

Развивающие – развивать мотивацию к сотрудничеству, социальный интерес к взаимодействию с другими, умение составлять небольшие рассказы, опираясь на собственные наблюдения, совершенствовать диалогическую и монологическую формы речи.

Использование ЭОР: Интерактивная игра «Подарок»

Вводная часть

Легенда. Ведущий приглашает всех участников мероприятия занять места в аудитории, где должно состояться поздравление ко Дню Мамы - исполнение детьми и обыгрывание с помощью штокового кукольного театра песни «Про козлика» (или «Как козлик маму искал») муз. Г. Струве, сл. В. Семернина [2, с. 236-237]. Но выясняют, что все персонажи песни, которые важны для презентации подготовленного музыкального номера, пропали. Остался только один маленький козленок. Ведущий сообщает, для того чтобы поздравление состоялось, а козленок нашел маму, необходимо собрать героев песни вместе. Предлагает отправиться по трем локациям согласно маршрутному листу (см. Приложение 1).

Выполнение заданий на локациях предусматривает совместную деятельность мамы и ребёнка. В случае успешного выполнения заданий, участники соберут всех героев песни и поздравление ко Дню Мамы сможет состояться.

Основная часть

Локация №1

Станция «Добрая»

Цель: создать условия для развития умений сотрудничать со сверстниками и взрослыми, составлять небольшие рассказы, опираясь на собственные наблюдения.

Всем участникам предлагается составить рассказ о друг друге. Каждый ребенок составляет рассказ про свою маму, рассказывает остальным (пара предложений), затем аналогично составляют рассказ о своем ребенке каждая мама, делится им с остальными участниками. Участники внимательно слушают, дополняют рассказы.

Интерактивная игра «Подарок»

В этой игре ребенку вместе с мамой необходимо определить, какие два подарка из всех изображенных на слайде являются одинаковыми (то есть найти «пару») и выбрать их, щёлкнув по ним мышкой. Если подарки выбраны верно, то прозвучит звук колокольчиков. Для того, чтобы перейти к следующему заданию, нужно нажать на стрелку внизу слайда.

В завершении выполнения всех заданий, педагог благодарит всех участников за успешную работу и отдает персонажа из штокового театра (корову).

Локация №2

Станция «Нежная»

Цель: способствовать обогащению эмоционального опыта взаимодействия ребёнка с мамой посредством игрового массажа.

Мамы и дети рассаживаются по парам. Каждой из них предлагается взять в руки массажный мяч. Педагог предлагает разучить песенку-массаж (муз. И сл. Е. Железновой «Ходит ежик»):

Ходит ежик без дорожек по лесу, по лесу (мама по ладони своего ребенка выполняет легкие постукивания мячом, имитируя шаги ежика)

Колючками своими колется, колется (те же движения, на более широкой амплитуде)

А я ежику-ежу те дорожки покажу, (мама прокатывает мяч от кончиков ладони по руке к плечу и обратно)

Где катают мышки маленькие шишки (ребенок и мама выполняют вместе круговые движения).

На повторное исполнение песенки-массажа мама и ребенок меняются местами.

Педагог благодарит за успешное выполнение заданий и отдает персонажа из штокового театра (овечку).

Локация №3

Станция «Веселая»

Цель: способствовать обогащению опыта применения разнообразных способов взаимодействия со взрослыми и сверстниками в танцевально-коммуникативной игре.

Педагог предлагает участникам сыграть в танцевальную игру «Ищи» на муз. Т. Ломовой [3, с.227]. Для этого детям необходимо образовать малый круг (внутренний), а мамам – большой (внешний).

Правила игры:

На первый музыкальный период по внешнему кругу перемещаются мамы, от одного ребенка к другому. Во втором периоде музыки случайно образованной парой выполняются танцевальные движения (хлопки, прихлопы, кружения в паре). При повторном проигрывании по внешнему кругу перемещаются дети, мамы остаются статичными во внутреннем круге. Далее, опять образуются пары для повторного выполнения танцевальных движений. Игра проигрывается несколько раз.

Педагог благодарит за успешное выполнение заданий и отдает персонажа из штокового театра (собаку).

Заключительная часть

Участники квеста возвращаются в аудиторию, откуда началась игра. У каждого ребенка в руках по персонажу штокового кукольного театра для исполнения песни-инсценировки в подарок своим мамам. Мамы занимают места в зоне зрителей, дети располагаются за столом с декорациями к песне, поют мамам песню «Про козлика» (или «Как козлик маму искал»), инсценируя ее добытыми в ходе игры персонажами. Мамы благодарят своих детей за поздравление.

Список литературы

1. Игумнова Е.А., Квест-технология в образовании: учеб. пособие / Е.А. Игумнова, И.В. Радецкая; Забайкал. Гос. ун-т – Чита: ЗаБГУ, 2016. – 164 с.
2. Каплунова И.М., Новоскольцева И.А., Праздник каждый день. Конспекты музыкальных занятий с аудиоприложением. Старшая группа / Изд-во «Композитор». – СПб. – 2016. – 308 с.
3. Каплунова И.М., Новоскольцева И.А., Праздник каждый день. Конспекты музыкальных занятий с аудиоприложением. Подготовительная группа / Изд-во «Композитор». – СПб. – 2016. – 366 с.
4. Сафонова Е.В. Образовательный квест: смысл, содержание, технологические приёмы // Народное образование. 2018. №1-2 (1466). URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/obrazovatelnyy-kvest-smysl-soderzhanie-tehnologicheskie-priyomy> (дата обращения: 01.09.2024).