

Сценарий педагогической лаборатории «Квест как форма активного взаимодействия педагогического коллектива с родителями»

Цель: оказание практической помощи педагогам в использовании Квест-технологии в условиях реализации ФГОС ДО.

Задачи:

1. Сформировать у участников представления о Квест-технологии в дошкольном образовательном учреждении.

2. Содействовать практическому освоению навыков проектирования образовательной деятельности с применением Квест-технологии в экологическом образовании дошкольников.

Круг обсуждаемых вопросов: что такое квест, роль квеста в образовании и воспитании, этапы работы над квестом, примеры заданий для квеста, а также составление по опорным тезисам краткий сценарий квеста для детей старшего дошкольного возраста.

Введение в проблему:

В настоящее время в дошкольном образовании активно используются разнообразные инновационные технологии. Обращение воспитателей специалистов к ним обусловлено стремлением оптимизировать педагогический процесс ДОО по реализации задач и содержания образовательных областей ФГОС ДО.

За долгий путь развития человечества сложились две ветви воспитания подрастающего поколения: семейное воспитание и общественное воспитание. Каждая из этих ветвей, представляет социальный институт воспитания, обладает своими специфическими возможностями в формировании личности ребёнка.

Семья и дошкольное учреждение – два важных института социализации детей.

У них разные воспитательные функции, но для всестороннего развития ребёнка необходимо их взаимодействие.

Проблема взаимодействия дошкольного учреждения с семьёй остается актуальной. И семья, и дошкольное учреждение по-своему передают ребёнку социальный опыт.

Но только в сочетании друг с другом они создают оптимальные условия для вхождения маленького человека в большой мир.

Сложности в отношениях между семьями и образовательными учреждениями обуславливаются рядом причин:

- несовпадением взаимных ожиданий;
- родителей к воспитателям;
- низким уровнем педагогической компетентности родителей и др.

Непонимание между семьёй и детским садом всей тяжестью ложится на ребёнка.

Это требует нововведений в структуру взаимодействия с родителями. Необходима разработка и внедрение новых форм и методов для активного включения родителей в жизнь детского сада.

Детский сад очень часто испытывает большие трудности в общении с родителями по причине выбора форм взаимодействия

Формы взаимодействия детского сада с родителями – это способы организации их совместной деятельности и общения:

- установление доверительных отношений с детьми, родителями и педагогами;
- объединение их в одну команду;
- воспитание потребности делиться друг с другом своими проблемами и совместно их решать.

Переход на качественно новый уровень образовательной работы с детьми требует новых форм организации педагогического процесса и поиска педагогических инновационных методов взаимодействия с родителями.

Одной из интересных инновационных и результативных форм совместной деятельности детей дошкольного возраста и взрослых является квест-игра. Образовательная деятельность в формате квест замечательно вписывается в концепцию, заданную ФГОС ДО.

Что такое квест?

Квест - это форма взаимодействия взрослых и детей, которая способствует формированию умений решать определенные задачи на основе компетентного выбора альтернативных вариантов через реализацию определенного сюжета.

Квест дает возможность в качестве загадок включать деятельностные, проектные задания, что позволяет участникам самостоятельно осваивать новые знания.

Квест, как универсальная игровая технология позволяет за короткое время ненавязчиво вовлечь игроков в разнообразные виды детской деятельности.

Квест, как универсальная игровая технология включает у ребёнка соревновательные механизмы, что создает условия для более активного включения в игру, для повышения качества выполнения заданий и достижения результата.

В результате: 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**
- **совершенствовать свои качества.**

Квест-игры одно из интересных средств, направленных на самовоспитание и саморазвитие ребёнка, как личности творческой с активной познавательной позицией. Что и является основным требованием ФГОС ДО.

Возможность реализации образовательных задач в форме **квеста** вполне реальна в условиях дошкольного образовательного учреждения с детьми дошкольного возраста.

А теперь давайте представим ситуацию, когда в квесте принимают участие смешанные детско-родительско-педагогические команды. Живой квест построен на коммуникационном взаимодействии между игроками. Не общаясь с другими игроками, невозможно достичь индивидуальных целей, что стимулирует общение и служит хорошим способом сплотить играющих. Отодвигаются на задний план все разногласия, которые существовали между педагогами и родителями, детьми и педагогами, родителями и детьми. Перед командой стоит общая цель, которая их объединяет и сплачивает. Живые квесты несут в себе элемент соревновательности, они способствуют развитию аналитических способностей. А как при этом открываются некоторые педагоги, причем зачастую с неожиданной стороны, доселе скрытой от детей за строгими очками и указкой. Как вырастают в глазах детей родители, которые, оказывается, умеют не только ругать за плохое поведение и готовить супы, но и обладают недюжинной интуицией, имеют развитое логическое мышление. Сражаясь плечом к плечу в нетипичной ситуации, педагог, обучающийся и родитель учатся справляться с командообразованием, помогают наладить успешное взаимодействие в команде, прочувствовать и сформировать взаимовыручку, разделение обязанностей и взаимозаменяемость и при необходимости научиться без паники мобилизоваться и очень быстро решать нестандартные задачи.

Тема квеста может быть любой, касаться праздника, фильма, книги и т. д. Можно придумать свою историю — о похищении хомячка, которого нужно найти и спасти, о восстановлении справедливости или поиске сокровищ принцессы. Это может быть сказка или детективная история, выживание в небольшом городке на Диком Западе и т. д.

Предложите свои темы для квеста.

КЛАССИФИКАЦИЯ КВЕСТ-ТЕХНОЛОГИЙ

На сегодняшний день, по разным оценкам, принято различать несколько видов. При планировании и подготовки квеста немаловажную роль играет сам сюжет и то образовательное пространство где будет проходить игра. Будет ли это закрытое пространство или более широкое поле деятельности, сколько будет участников и организаторов, откуда будут стартовать участники, будут двигаться в определенной последовательности или самостоятельно выбирать маршрут. В зависимости от этого квесты можно условно разделить на три группы:

1. Линейные (игра построена на цепочке: разгадав одно задание, участники их получают следующее, и так до тех пор, пока участники не пройдут весь маршрут.)

2. Штурмовые (игроки получают основное задание и перечень точек с подсказками, но при этом самостоятельно выбирают пути решения задач)

3. Кольцевые (представляют собой тот же «линейный» квест, но замкнутый в круг. Команды стартуют из разных точек, которые будут для них финишными).

В детском саду, такие участвуют старшие группы, где у детей уже имеются навыки и определенный запас знаний и умений. Квесты проводятся в разных возрастных группах, начиная с младшей. Но чаще всего в них

ПРИНЦИПЫ ОРГАНИЗАЦИИ КВЕСТОВ

Для того чтобы эффективно организовать детские квесты, следует придерживаться определенных принципов и условий:

- все игры и задания должны быть безопасными (не следует просить детей перепрыгнуть через костер или залезть на дерево);
- задачи, поставленные перед детьми, должны соответствовать возрасту участников и их индивидуальным особенностям;
- ни при каких обстоятельствах нельзя каким-либо образом унижать достоинство ребенка;
- в содержание сценария требуется внедрить разные виды деятельности, так как выполнять однообразные задания дети указанного возраста, согласно психолого-возрастным особенностям, не могут;
- задания необходимо продумать таким образом, чтобы они были последовательными, логически взаимосвязанными; игра должна быть эмоционально окрашена с помощью декораций, музыкального сопровождения, костюмов, инвентаря; дошкольники должны четко представлять цель игры, к которой они стремятся (например, найти клад или спасти доброго персонажа от злого); следует продумать временные интервалы, во время которых дети смогут выполнить задание, но при этом не потеряют к нему интерес; роль педагога в игре — направлять детей, «наталкивать» на правильное решение, но окончательные выводы дети должны делать самостоятельно.

ВАРИАНТЫ СОСТАВЛЕНИЯ МАРШРУТА

Для составления маршрута можно использовать **разные варианты:**

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);

«Волшебный клубок» (на клубке ниток последовательно прикреплены записки с названием того места, куда надо отправиться. Постепенно разматывая клубок, дети перемещаются от станции к станции);

Карта (схематическое изображение маршрута);

«Волшебный экран» (планшет или ноутбук, где последовательно расположены фотографии тех мест, куда должны последовать участники)

Участники могут узнавать о том, куда дальше идти после того, как выполняют задание на станции (от организатора; ответ на задание и есть название следующей станции; нужно найти спрятанную подсказку на определенной территории) и т.п.

Чаще всего используем в своей работе линейные квесты, где участники идут от одной точки по определенному маршруту и встречаются в другой точке, на конечной станции.

СТРУКТУРА КВЕСТ-ТЕХНОЛОГИИ

Структура квест – технологии включает в себя:

1. постановка задачи (введение) и распределение ролей;
2. список заданий (этапы прохождения, список вопросов и т. д.);
3. порядок выполнения поставленной задачи;
4. конечная цель (приз).

ОСНОВНЫЕ ЭТАПЫ ПО ПОДГОТОВКЕ И ПРОВЕДЕНИЮ КВЕСТА

Ведущий: Давайте обсудим основные этапы по подготовке к проведению квеста.

Первый этап — придумать сюжет. Вам нужно создать интересную историю, которая станет предпосылкой к игре. Сюжет квеста— очень важный этап. Она должна «зацепить» игроков, например: «Согласно легенде, много лет назад, именно в этом месте, где мы сейчас находимся, был потерян сундук с пиратскими сокровищами. Считалось, что там спрятаны невероятные богатства, но, несмотря на все усилия, сундук не был найден. Мифическая легенда гласит, что в сундуке с сокровищами находится именно то, о чем мечтает каждый человек».

А какой бы сюжет Вы предложили своим детям?

Участники придумывают в группах возможный сюжет и затем предлагают ее аудитории.

Ведущий:

Второй этап — нужно определить, где будет начинаться игра и где заканчиваться. Это будет то место, в котором игроки найдут подарки или сувениры, конфеты или открытки. Как Вы думаете, где можно проводить живой квест?(Участники предлагают свои варианты места проведения квеста).

Ведущий: Живой квест можно проводить практически где угодно: в классе, во всей школе, на пикнике, в каком-то ограниченном районе города, во всем городе.

Третий этап в разработке квеста — это определение того, как Вы будете передавать информацию о следующем месте: записки, письма в конвертах, салфетки, слово, выложенное кубиками, закладка в книге.

На четвертом этапе необходимо составить маршрут. Включите в него пункты, в которых будут разложены подсказки, например: полка, валенки, почтовый ящик, ямка под деревом, столовая в здании, кинотеатр, фонтан в городе.

Постарайтесь, чтобы получилось не больше десяти пунктов вместе со стартом и финишем (при большом количестве пунктов внимание игроков рассеивается, многие чувствуют усталость).

Пятый этап в разработке квеста. Теперь нужно нанести название мест из п. 4 на материалы из п. 3, например: переписать на бумажные снежинки название пунктов.

На шестом этапе нужно разложить получившееся по своим местам, учитывая, что подсказка должна указывать на следующее место.

И на последнем, седьмом, этапе подготовки разложите призы в финальном месте.