

Семинар – практикум
«Использование игровой технологии квест – игры в работе с детьми старшего дошкольного возраста при ознакомлении с национальным, культурным и историческим наследием страны»

План проведения

1. Вступительное слово
Васильева Елена Геннадьевна, заведующий
2. Использование игровой технологии квест – игры в работе с детьми старшего дошкольного возраста при ознакомлении с национальным, культурным и историческим наследием страны.
Орехова Л. В., ст. воспитатель, высшая кв. кат.
3. Непосредственная образовательная деятельность с детьми старшего дошкольного возраста.
Бабуричева Е. Е., воспитатель, первая кв. кат.
4. Анализ непосредственной образовательной деятельности.
Орехова Л. В., ст. воспитатель,
5. Подведение итогов семинара (анкетирование, рефлексия, обмен мнениями)
6. Кофе - пауза

Ход семинара – практикума

1. Вступительное слово.

Уважаемые коллеги, добрый день!

Приветствуем Вас в нашем дошкольном учреждении. Наш детский сад входит в состав МИП «Детский сад - островок счастливого детства», мы работаем по теме «Модель воспитательной работы по формированию духовно – нравственных, гражданских и патриотических основ у детей дошкольного возраста средствами опорных дел, волонтерских инициатив и добровольческих движений» Сегодня для Вас мы проводим мастер - класс по теме: «Использование игровой технологии квест – игры в работе с детьми старшего дошкольного возраста при ознакомлении с национальным, культурным и историческим наследием страны»

2. Использование игровой технологии квест – игры в работе с детьми старшего дошкольного возраста при ознакомлении с национальным, культурным и историческим наследием страны.

На этапе реализации ФГОС ДО актуальной проблемой для педагогов становится поиск эффективных технологий взаимодействия участников образовательного процесса. В нашем учреждении образовательная деятельность осуществляется на основе ООП ДОУ. Программа направлена на всестороннее развитие личности ребенка. Реализация целей и задач программы возможна только при целенаправленном влиянии педагога на ребенка.

Все мы знаем, что современные дошкольники растут в мире компьютерной техники, электронных игрушек и гаджетов. Это накладывает определенный отпечаток на развитие ребенка, на формирование его психических особенностей. Педагогу порой сложно подобрать такие методы и приемы, которые бы соответствовали Стандарту и в тоже время были интересны детям. Мы стараемся идти в ногу со временем, поэтому при выборе эффективных

форм взаимодействия с детьми, в первую очередь отталкиваемся от интересов и предпочтений наших воспитанников.

Один из принципов Стандарта гласит: *«реализация Программы осуществляется в формах, специфических для детей данной возрастной группы, прежде всего в форме игры, познавательной и исследовательской деятельности, в форме творческой активности, обеспечивающей художественно – эстетическое развитие ребенка»*

Как и у большинства коллег, у нас не раз возникал вопрос: «Как сделать так, чтобы ребенок, играя, развивался?»

Изучая методическую литературу, передовой педагогический опыт, информацию в сети Интернет, мы натолкнулись на интересную идею – организацию образовательной деятельности в виде квест – игры.

Проанализировав информационные источники мы сделали несколько выводов:

1. Квест – технология (образовательные квесты) в образовательном процессе как понятие появилось относительно недавно.
2. Квест – это игровая форма, с помощью которой дети полностью погружаются в происходящее, причем мотивация у ребенка сохраняется на протяжении всей игры.
3. Использование квестов позволяет уйти от традиционных форм обучения детей и значительно расширить рамки образовательного пространства. Это интерактивная образовательная игра.
4. Квест – технология направлена на развитие индивидуальности ребенка, его самостоятельности, инициативности и поисковой деятельности.

В чем **новизна** данной технологии?

На наш взгляд данная технология дает возможность педагогу создать условия для развития всех видов деятельности ребенка (игровой, познавательно – исследовательской, коммуникативной, двигательной, музыкальной, изобразительной) Форма проведения образовательной деятельности в виде квест – игры нестандартна, интересна и увлекательна для детей.

Так что же такое «квест»? Откуда он к нам пришел? И что мы подразумеваем, когда говорим «образовательный квест»?

Само понятие квест (англ. Quest) – обозначает «поиск предметов, поиск приключений».

Можно считать, что первые квесты появились еще в эпоху древних цивилизаций и сопровождают человечество всю его историю. Ведь, квест - это головоломка, а головоломки людям приходилось разгадывать во все времена. В разное время люди пытались отыскать клад, зарытый пиратами и оставившими зашифрованную карту, или верили, что можно найти сказочное дерево или какой-либо предмет, которые может принести счастье, удачу и т.п.

До определенного времени квесты и педагогика существовали параллельно и не были связаны между собой. Революция в этом вопросе произошла благодаря компьютерным технологиям. В педагогику квест - технология пришла из мира компьютерных игр в конце XX века, в которых игрокам приходилось решать головоломки, преодолевать препятствия, чтобы их компьютерный герой дошел до конца игры. Все эти задания выполнялись в виртуальном мире.

Образовательный квест – это педагогическая технология, включающая в себя набор проблемных заданий с элементами ролевой игры, для выполнения которых требуются какие - либо ресурсы. С помощью него дети полностью погружаются в происходящее, получают заряд положительных эмоций и активно включаются в деятельность. Живой квест не только

позволяет каждому участнику проявить свои знания, способности, но и способствует развитию общения между детьми и служит хорошим способом сплотить играющих.

Проанализировав различные литературные источники по данной теме, мы отметили, что, как и любая педагогическая технология, квест имеет свою классификацию и принципы. Причем принципы данной технологии соответствуют принципам ФГОС ДО, что подчеркивает значимость и актуальность данной технологии для применения в организации образовательного процесса с детьми дошкольного возраста.

Классификация квестов

1. По числу участников

- групповые
- индивидуальные

2. По продолжительности

- кратковременные (углубление или закрепление знаний, рассчитаны на 1-3 занятия)
- долговременные (рассчитаны на длительный срок)

3. По структуре сюжета различают:

- *Линейный квест* – содержание построено по цепочке, разгадаешь одно задание, получишь следующие и так пока не дойдешь до финиша.
- *Штурмовой квест* – каждый игрок решает свою цепочку заданий, чтобы в конце собрать их воедино.
- *Кольцевой квест* – на задания отправляются по кольцевой траектории, выполняя их вновь и вновь возвращаются в пункт А или когда команды отправляются в путь из разных точек и каждая следует по своему маршруту к конечной цели, к пункту А.

4. По доминирующей деятельности:

- исследовательский квест
- информационный квест
- творческий квест
- поисковый квест
- игровой квест

5. По тематике:

- экологические квесты («По страницам Красной книги», «Путешествие к Тундровичку»)
- краеведческие квесты («Мой любимый город»)
- литературные квесты («Путешествие в страну сказок»)
- математические квесты
- квест – игры по речевому развитию («Новогодняя чехарда»)
- квест – игры по основам безопасности и жизнедеятельности («Путешествие по улицам города»)
- патриотические квест – игры («Россия – Родина моя», «Зарница»)
- квест – игры по знакомству с народным творчеством («Матрешка – путешественница»)
- спортивные квесты и др.

Для того, чтобы эффективно организовывать образовательный квест необходимо придерживаться следующих **принципов**:

Принцип навигации. Педагог выступает как организатор и координатор. Он определяет образовательную цель и задачи квеста, составляет сюжетную линию игры, оценивает процесс деятельности детей и конечный результат, организует поисково-исследовательскую деятельность. Он направляет детей на правильное решение, но окончательные выводы дети делают самостоятельно. Задача педагога – мотивировать ребенка на самостоятельный поиск

информации. Для того чтобы квест получился по-настоящему интересным и увлекательным для всех участников, от педагога потребуется высокий уровень профессиональной подготовки, изобретательность, творческое мышление и личный артистизм.

1. **Принцип интеграции.** Именно в образовательных квестах педагог создает условия для различных видов детской деятельности, т. е. происходит интеграция образовательных областей. Выполнять однообразные задания дети не могут, это неинтересно, поэтому задания необходимо продумывать таким образом, чтобы они затрагивали различные виды деятельности детей (игровую, коммуникативную, двигательную, познавательную – исследовательскую и др.), были последовательными и логически взаимосвязанными.
2. **Принцип системности.** Задания должны быть связаны с заданиями ранее пройденного материала.
3. **Принцип доступности заданий.** Задания должны соответствовать возрастным и индивидуальным особенностям детей группы. Они должны быть безопасными для детей (не следует просить детей перепрыгнуть через костер или залезть на дерево)
4. **Принцип эмоциональной окрашенности.** Образовательные задачи спрятаны за игровыми приемами.
5. **Принцип разумности во времени.** Квесты в дошкольном возрасте могут быть краткосрочными, а могут носить и длительный характер, когда на прохождение заданий уходит несколько дней.
6. **Принцип добровольности.** Педагогу необходимо так замотивировать ребенка, чтобы он захотел выполнить задания. А для этого задания должны быть интересными.
7. **Принцип выбора.** Педагогу очень важно преподнести задание ребенку так, чтобы он воспринял его, как результат собственного желания, ему надо дать огромный выбор средств – это яркий способ формирования «иллюзии добровольности»
8. **Принцип присутствия импровизированной составляющей.** Не всегда дети четко должны выполнять задания, которые дает им педагог. Очень хорошо, когда что – то вдруг пошло не так и именно в этой непредсказуемой ситуации происходит развитие самого педагога. Педагог на протяжении всего поиска с легкостью может менять, добавлять или убирать задания. В квестах очень важна естественность происходящего. Когда педагог жестко выстраивает ход квеста, то он становится четко структурированным, естественность восприятия ребенка нарушается, он попадает в рамки, а рамки противоречат свободе выбора, экспромту, спонтанности. Это игра и если она эмоциональна, не прогнозируема, то именно это и будет влиять на появление и удержание детской мотивации.
9. **Принцип Шахерезады.** Непрерывность проведения квеста по времени. Отсутствие необходимости в завершении квеста. Квест – игра может медленно переходить в сюжетно – ролевую игру. Тематика квеста может быть использована в течение всего дня, недели, как сказка Шахерезады. Тогда чувство ожидания продолжения будет держать ребенка в эмоциональном напряжении, а желание узнать ответы на интересующие вопросы приведет к самостоятельному поиску информации.

Цель квест – игры в ДОУ – активизация познавательных и мыслительных процессов детей дошкольного возраста.

Задачи:

Образовательные – усвоение новых знаний или закрепление имеющихся.

Развивающие – развитие интереса, творческих способностей, воображения, поисковой активности, стремление к новизне.

Воспитательные: воспитание доброжелательности, взаимопомощи, толерантности, личной ответственности за выполнение работы, формирование навыков взаимодействия со сверстниками.

Проводить квест – игры можно как в помещении детского сада, перемещаясь из групповой комнаты в спортивный или музыкальный зал, так и на улице во время прогулки. Квесту «все возрасты покорны», практикуется он и в младших группах, но диапазон интересных и сложных заданий значительно расширяется в старших группах. Старшие дошкольники с восторгом воспринимают такую интересную форму образовательной деятельности.

Продолжительность квест – игры как правило немного больше, чем обычного занятия, и составляет:

- 20–25 минут для младших дошкольников;
- 30–35 минут для воспитанников средней группы;
- 40–45 минут для старших дошкольников.

Игровые события квеста всегда разворачиваются в определённой последовательности. То есть квест имеет определённую структуру:

1. Организационный момент.

- **Вступительное слово** воспитателя, в котором она настраивает детей на игру, старается заинтересовать, заинтриговать, направить внимание на предстоящую деятельность.

Например, в соответствии с игровой легендой дети становятся следопытами и должны провести мини-расследование в поисках пропавшего котёнка. Ещё одним интересным сценарным вариантом может стать превращение дошкольников в космических путешественников, отправляющихся на ракете в поисках полезных ископаемых, необходимых для спасения человечества.

Организационная часть квеста также включает в себя:

1. **Распределение детей на команды** (если это требуется);
2. **Постановка цели игры** (проговорена проблема, которую необходимо решить)
3. **Раздача карт, буклетов - путеводителей, маршрутных листов**, в которых в иллюстрированной форме представлен порядок прохождения игровых точек.

Примеры оформления игрового маршрута

- **Маршрутный лист.** Загадки, кроссворды, закодированное слово, ребусы, которые станут подсказкой по поводу того места, куда следует отправиться.
- **«Волшебный клубок».** К нити прикреплены записки с названием пунктов следования. Разматывая клубок дети перемещаются от станции к станции.
- **«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 можно по нарисованным стрелочкам или приклеенным следам. Получить право на передвижение можно, разгадав загадку или ответив на вопрос, который написан.
- **«Тайник».** Капсула с подсказкой может спрятаться в одном из воздушных шариков или в ёмкости с песком, крупой, водой. 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;
- положить в контейнер, привязать нить и вывесить за окно, ребёнок наматывает нить на палочку, пока не увидит контейнер;
- искать подсказку на ощупь в мешочке с другими мелкими игрушками и предметами;
- спрятать в сундучок, закрытый на навесной замок, поиск ключа становится самостоятельной забавой;
- спрятать записку в коробочку, положить её высоко и предложить сбить коробочку метким ударом снежка из мятой бумаги.

2. **Процесс работы и порядок выполнения** (логически и последовательно построенная цепочка заданий) Прохождение каждого этапа позволяет команде игроков перейти на следующий этап. Команда получает недостающую информацию, подсказку, снаряжение и т.п. Но изюминка такой организации игровой деятельности состоит в том, что, выполнив одно задание, дети получают подсказку к выполнению следующего, что является эффективным средством повышения двигательной активности и мотивационной готовности к познанию и исследованию. Также в ходе выполнения заданий дети получают бонусы (фишки, звезды) за удачные варианты и правильные ответы, можно предусмотреть стимулирующую систему штрафов за ошибки.

3. **Заключение** – суммируется опыт, подводятся итоги, приз.

Самое главное и, наверное, самое трудное, это разработать сценарий. Он должен быть понятным и продуманным до мелочей (определить цель и задачи, пространство, где будет проходить игра, как будут передвигаться участники игры и др.) В сценарии самое трудное разработать сюжетную линию, такую, чтобы заинтересовала детей и держала в напряжении всю игру, потому что современных детей сложно чем – то удивить. Теперь перейдем к тому, что принято называть мотивацией. Здесь все просто. На финише должен быть приз.

О чём нужно помнить при подготовке квеста:

- Дети должны чётко понимать конечную цель игры, к реализации которой они стремятся, например, найти сокровища пиратов или спасти принцессу и т. д.
- Используемые материалы для дидактических игр, костюмы, атрибуты должны соответствовать сценарию и общей тематике.
- Запрещается использовать задания, выполнение которых содержит потенциальную угрозу для здоровья детей. Помните, безопасность превыше всего!
- Эстетическую привлекательность и положительный эмоциональный фон игры создадут декорации, музыка, костюмы, дополнительные атрибуты.
- Важно придерживаться принципа уважения личности ребёнка, например, нельзя заставлять петь, танцевать, разыгрывать роль, если малыш робок и застенчив.
- Возникающие в процессе игры ссоры и конфликты разрешать мирным способом.
- 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.

Тематика квест – игр может быть разнообразна. Это могут быть экологические, спортивные, математические, литературные и др. квесты. Данную технологию можно использовать и при ознакомлении детей с национальным, культурным и историческим наследием страны.

«А причем здесь дети – дошкольники? Зачем дошкольникам знания об истории своей страны? Ведь систематизированный курс истории дети получают в школе» - скажете вы. Но чтобы этот курс был усвоен детьми хорошо, необходимо еще до школы сформировать у них первоначальные достоверные представления об истории нашей Родины, интерес к ее изучению в будущем. Приобщение детей дошкольного возраста к истории своего народа, его наследию способствует воспитанию уважения и гордости за землю, где они живут.

« Не зная прошлого, — писал В.Г. Белинский, — нельзя понять настоящее и невозможно предвидеть будущее». Историю своей семьи, своей малой Родины, страны человек постигает на протяжении всей жизни. Первые шаги в этом направлении ребенок делает еще в дошкольном возрасте.

Исторический материал мы разделили на следующие тематические блоки. Деление на блоки во многом связано с возрастными особенностями детей дошкольного возраста и образовательными задачами по социально – коммуникативному и познавательному развитию в ООП ДОУ. Система и последовательность работы по формированию гражданско – патриотических основ у детей дошкольного возраста может быть представлена следующим образом: **Семья – Детский сад – Родной город – Родная страна**



Они защищали Родину

Наиболее полное и легкое освоение исторической информации детьми старшего дошкольного возраста будет возможно только при условии интегрированного подхода к их историческому образованию. То есть максимальное обогащение материала с помощью использования различных видов детской деятельности (игровой, практической, изобразительной, коммуникативной, трудовой, музыкальной и т. д.)

Наиболее запоминающимися и эффективными являются такие формы и методы работы, где дети сами были бы активными участниками, где широко применялась бы наглядность. Большое значение для историко-патриотического воспитания детей имеет их активная, разнообразная деятельность, так как быть патриотом своей Родины - это не только знать и любить свою страну, но и активно действовать на ее благо. И здесь на помощь нам приходит игровая технология квест – игр.

3.Непосредственная образовательная деятельность с детьми старшего дошкольного возраста. Бабуричева Е. Е., воспитатель, первая кв. кат.

4.Анализ непосредственной образовательной деятельности.

Орехова Л. В., ст. воспитатель, Бабуричева Е. Е., воспитатель

5.Подведение итогов семинара (анкетирование, рефлексия, обмен мнениями)