

Семинар - практикум с педагогами «Квест технологии в дошкольном образовании»

Цель: повысить мотивацию педагогов к использованию технологии квест в образовательной деятельности.

Задачи: расширить знание педагогов о квест технологии: видах, типах квест-игр; структуре, принципах и особенностях организации квест-игры. Показать, как можно организовать с дошкольниками различные виды детской деятельности, используя многофункциональное пособие «Парашют». Создать условия для активного взаимодействия педагогов в ходе квест-игры.

1. Образование нового поколения требует использования в образовательном процессе технологий деятельного типа. Таким требованиям соответствует Квест - технология. Квест в переводе с латинского – ищу, разыскиваю, веду следствие.

2. Технология **квест** разработана американским профессором Университета Сан-Диего Доджем Берни в 1995 году как способ организации поисковой деятельности в учебном процессе.

3. Проводиться квесты могут в самых разных местах: в замкнутом помещении - в группе, в зале, в музее на выезде, квесты на природе – на участке, на экскурсии.

Среди них особенно интересен **геокэшинг** – квест на открытой местности с поиском клада, тайника и с элементами ориентирования на местности.

Квест – это игра-приключение, в которой участники решают определённые задачи для продвижения по сюжету и для достижения конкретной цели.

Эти **задачи** могут быть самыми разнообразными: активными, креативными, интеллектуальными.

4. В квесте выделяют такие виды

- **линейные**, когда задачи решаются по цепочке, одна за другой;
- **штурмовые**, когда участники получают задачу, подсказки для её решения, но пути решения выбирают сами;
- **кольцевые**, когда это тот же линейный квест, но заключённый в круг. В этом случае команды участников стартуют с разных точек, и каждая идет по своему пути к финишу.

5. По типу квест - игры:

- Квест - головоломки, последовательные квесты, в них шаг за шагом предлагается головоломка, разгадав которую участники получают подсказку для прохождения следующего этапа;
- квест - проекты, позволяющие организовать исследовательскую деятельность дошкольников в игровой форме;

- квест - бродилки, где нужно не только проходить очередной этап, но и собирать подсказки, которые, возможно, пригодятся для выполнения заданий.

6. Структура квест-игры представляет собой следующую последовательность:

- *Пролог*. Здесь происходит знакомство с сюжетом, и распределение ролей.

- *Экспозиция*. Это прохождение этапов, выполнение действий, решение возникающих задач.

- *Эпилог*. На этом этапе подводятся итоги и награждение победителей.

7. Сюжет для квестов.

1. Поиск «сокровищ».

2. Расследование происшествий (хорошо для экспериментальной деятельности).

3. Помощь героям.

4. Путешествие.

5. Приключения по мотивам художественных произведений (по аналогии с настольными играми-ходилками).

8. Квесты по числу участников:

1. Одиночные,

2. Групповые.

По продолжительности:

1. Кратковременные.

2. Долговременные.

По форме проведения:

1. Соревнования.

2. Проекты, исследования, эксперименты.

По содержанию:

1. Сюжетные.

2. Несюжетные

9. 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);

ни при каких обстоятельствах нельзя каким-либо образом унижать достоинство ребенка;

задачи, поставленные перед детьми, должны быть логично связаны и соответствовать возрасту участников и их индивидуальным особенностям;

дошкольники должны четко представлять цель игры, к которой они стремятся (например, найти клад или спасти доброго персонажа от злого);

требуется внедрить разные виды деятельности;

следует продумать временные интервалы, во время которых дети смогут выполнить задание, но при этом не потеряют к нему интерес;

игра должна быть эмоционально окрашена с помощью декораций, музыкального сопровождения, костюмов, инвентаря;

роль педагога в игре — направлять детей, «наталкивать» на правильное решение, но окончательные выводы дети должны делать самостоятельно. Квест – это совершенно новая форма как обучающих, так и развлекательных программ, которая позволяет детям полностью погрузиться в происходящее, ведь что может быть увлекательнее хорошей игры?

Практическая часть

«Педагогический квест»

Цель: Раскрыть основные педагогические понятия, качества современного педагога.

Набор дел:

Четыре команды согласно индивидуальному маршруту последовательно выполняют задания творческой и интеллектуальной направленностей.

Маршрут: пять этапов, каждый из которых носит тематический характер

- «Семья»,
- «Дети»,
- «Социальные партнеры»,
- «Педагоги»,
- «Я-педагог».

Задания по этапам: **«Семья»**

Составить портрет современной семьи. (Собрать пазлы)

«Дети»

Решить ребусы и кроссворд по «Конвенции о правах ребёнка».

«Социальные партнеры». Разгадать закодированные слова.

«Педагоги»

Собрать «креативные бусы», где каждая «бусина» означает одно из качеств современного педагога.

«Я-педагог»

Составить эссе «Моя педагогическая философия» и творческий коллаж

«Моя педагогическая профессия».

В завершении игры команды должны найти «сокровище» - слово «Творчество», без которого невозможно заниматься педагогической деятельностью.

Шарова В.Н.