

МБДОУ детский сад №159

Выступление по теме:

«Использование квест-технологии как фактор
повышения мотивации к познавательной
деятельности детей 4-5 лет»

Выполнил: воспитатель

МБДОУ детский сад №159

Крыжова А.В.

Игра для ребенка является наиболее привлекательной, естественной формой и средством познания мира, своих возможностей, самопроявления и саморазвития. Для воспитывающего взрослого содержательная, отвечающая интересам детей, правильно организованная игра – эффективное **педагогическое средство**, позволяющее комплексно решать разнообразные образовательные и развивающие задачи.

Образовательная деятельность в формате **квест** - игры замечательно вписывается в концепцию, заданную Федеральным государственным образовательным стандартом **дошкольного образования**. Она становится отличной возможностью для **педагога** и детей увлекательно и оригинально организовать жизнь в детском саду.

Если вы хотите вместе с детьми окунуться в волшебный мир загадок и тайн, помочь им сделать новые открытия и получить позитивные эмоции от достижения поставленных задач, то, безусловно, **квест**–игра поможет осуществить задуманное с легкостью и заинтересованностью.

Что же обозначает собственно слово «**квест**». Переводится оно с английского языка как «поиск». В общем смысле данное понятие обозначает какой-либо сюжет, который предполагает достижение цели путем преодоления каких-либо препятствий. Если говорить о квесте как о форме организации детских мероприятий, то это игра, чаще всего командная, включающая различные задания соревновательного характера и имеющая определенный сюжет.

Цели и задачи квестов:

Главное преимущество квеста в том, что такая форма организации деятельности ненавязчиво, в игровом, занимательном виде способствует активизации познавательных и мыслительных процессов участников. С помощью такой игры можно достичь образовательных **целей**: реализовать проектную и игровую деятельность, познакомить с новой информацией, закрепить имеющиеся знания, отработать на практике умения детей. Кроме того, соревновательная деятельность обучает детей взаимодействию в коллективе сверстников, повышает атмосферу сплоченности и дружбы, развивает самостоятельность, активность инициативность. Таким образом, детские квесты помогают реализовать следующие **задачи**:

- **образовательные** (участники усваивают новые знания и закрепляют имеющиеся);
- **развивающие** (в процессе игры происходит повышение образовательной мотивации, развитие творческих способностей и индивидуальных положительных психологических качеств, формирование исследовательских навыков, самореализация детей);
- **воспитательные** (формируются навыки взаимодействия со сверстниками, толерантности, взаимопомощи и другие).

Виды квест-технологий.

На сегодняшний день, по разным оценкам, принято различать несколько видов таких обучающих и воспитательных процессов, ведь в большинстве случаев педагог является не только учителем, преподающим определенный материал, а еще и воспитателем, так сказать, нравственным наставником. В общей классификации выделяют следующие:

- **линейные** (решение одной задачи дает возможность решать следующую);
- **штурмовые** (с помощью контрольных подсказок участник сам выбирает способ решения задачи);
- **кольцевые** (по сути, тот же линейный квест только для нескольких команд, стартующих из разных точек).

Структура квест-технологии.

Теперь несколько слов о том, какова сама структура таких процессов. Рассмотрение ее следует применять не к отдельно взятому ребёнку, а, наверное, даже к целой команде, ибо на современном этапе развития человечества только совместные действия могут обеспечить наилучший результат.

Итак, все сводится к следующему:

- постановка задачи (введение) и распределение ролей;
- список заданий (этапы прохождения, список вопросов и т. д.);
- порядок выполнения поставленной задачи (штрафы, бонусы);
- конечная цель (приз).

Исходя из этого, нетрудно заметить, что квест-технология для дошкольников разных возрастов совершенно совместимы между собой. Разница может быть лишь в сложности поставленных заданий и методике поиска оптимального решения по достижению конечной цели.

Принципы организации квестов.

При разработке и проведении квестов с детьми используются следующие принципы:

1. **Доступность заданий** – не должны быть чересчур сложны для ребёнка.
2. **Системность** – задания должны быть логически связаны друг с другом, а также с заданиями ранее пройденных квестов.
3. **Эмоциональная окрашенность заданий.** Методические задачи должны быть спрятаны за игровыми формами и приёмами.
4. **Разумность по времени.** Необходимо рассчитать время на выполнение заданий таким образом, чтобы ребёнок не устал и сохранил интерес.

5.Использование разных видов детской деятельности во время прохождения квеста.

6. Наличие видимого конечного результата и обратной связи.

Роль педагога в игре — направлять детей, «наталкивать» на правильное решение, но окончательные выводы дети должны делать самостоятельно.

При подготовке квеста для дошкольников нужно помнить 4 основных условия:

1. Игры должны быть безопасными. Недопустимо ставить к выполнению задачи, которые связаны с риском для здоровья.
2. Вопросы и задания должны соответствовать возрасту.
- 3.Недопустимо унижать достоинство ребенка. К примеру, нельзя заставлять танцевать, если ребенок стеснителен.
4. Споры и конфликты надо решать только мирным путем.

Задания для квестов.

Квесты для дошкольников в детском саду должны выполнять не только развлекательную функцию, но и реализовывать образовательные задачи. Поэтому задания должны соответствовать выбранной теме и по своему содержанию отвечать уровню знаний и умений малышей. Для этого воспитателю следует четко обозначить цель предстоящей игры и учесть технические возможности организации мероприятия.

Задания для детского квеста могут быть самыми разнообразными:

- загадки;
- ребусы;
- игры «Найди отличия», «Что лишнее?»;
- пазлы;
- творческие задания;
- игры с песком;
- лабиринты;
- спортивные эстафеты.

Идеи квестов для дошкольников.

Дети дошкольного возраста с большим удовольствием принимают участие в квестах. Для дошкольников средней и старшей группы лучше выбрать персонажей из популярных мультфильмов — знакомство с любимым героем повысит образовательный интерес, активизирует познавательные процессы и просто оставит незабываемые положительные впечатления у малышей. Таким образом, для дошкольников эффективнее организовывать сюжетные,

красочные детские квесты. Сценарии разрабатываются с учетом поставленных целей, количества участников и многих других факторов.

Роль и значение квест – технологий в воспитании и образовании.

Роль квест-технологий в современном мире недооценивать просто нельзя. Заставить заниматься ребенка зубрежкой, конечно, можно, но, сами понимаете, ничего хорошего из этого не выйдет. Грубо говоря, он запомнит какой-то определенный неосмысленный набор знаний, который на практике будет совершенно ни к чему. Но вот когда придет понимание того или иного процесса, тут дело другое. И, надо сказать, дети иногда способны запоминать материал даже на подсознательном уровне (та же таблица умножения). А если процесс преподнесен еще и в игровой форме, то никто не откажется в нем поучаствовать. Квест-технология призвана не только улучшить восприятие, скажем, учебного материала или способствовать моральному становлению ребенка как личности, но еще и может стимулировать умственное и нравственное развитие детей. Кроме того, в основе своей такая методика несет двоякий смысл, как ни странно, из двух взаимоисключающих правил: поиск правильного логического мышления и использование нестандартных методов для решения поставленной задачи.

Квест-игра в средней группе (дети 4-5 лет) «В поисках заколдованного клада»

Цель: Способствовать развитию самостоятельности, инициативности, поисковой активности.

Задачи:

- создавать условия для развития коммуникативных способностей у детей, к достижению поставленной цели посредством игровых заданий;
- закреплять умение работать в команде;
- воспитывать гуманное, бережное, заботливое отношение к миру природы.

Оборудование для игры:

- Картинки — следы животных и птиц;
- части карты с заданиями, картинки — воздушный и водный транспорт;
- картинки — животные и их домики;
- разноцветные шары на каждого ребенка;
- один шар-красный;
- картинки-деревья и их листочки;
- 1 баночка-кофе;
- 2 баночка-соль;
- 3 баночка-песок;
- вода;
- мерная ложка;
- сундучок со сладостями и декоративными камушками.

Ход игры:

Приветствую вас ребята! Сегодня мы с вами превратимся в туземцев из племени Тумба-Юмба и совершим увлекательное путешествие по поиску клада вождя Красное перо. Он оставил мне одну часть карты. Чтобы отыскать клад, нам нужно найти все кусочки карты и соединить их. Только тогда мы увидим, где вождь спрятал сокровище.

Решив одно задание, вы будете получать подсказку, где искать следующее задание. Вперед к сокровищам, мои юные друзья, а чтобы мы действительно были похожи на туземцев, давайте немного преобразимся! (одеваем шапочки индейцев)

Задание №1

На обратной стороне карты задание: Рассмотреть картинки со следами животных.

Найти картинку с птичьими следами, отгадать загадку:

Прилетаем мы в мороз хлеб поесть среди берёз.
Там избушка новая-для нас она столовая. (кормушка).

Ребята, пойдёмте скорее к кормушке и поищем там кусок карты с заданием.

Задание №2

Среди картинок с изображением воздушного транспорта, найти кораблик (водный транспорт), отгадать загадку:

По волнам дворец плывет, на себе людей везет. (корабль)

Побежали к нашему кораблику!

На кораблике ещё кусок карты с заданием.

Задание №3

Встань ка в центр корабля и смотри ты прямо.

Наклонись вперед-назад, погляди направо.

Сделай шаг (один, два, три), крикни громко «Браво».

На соседа посмотри, повернись направо.

И опять шагай вперед ты четыре шага.

Видишь камень, а под ним белая бумага?

Задание №4

Рассмотреть картинки с изображением деревьев, к каждому дереву подобрать картинку с соответствующим листиком. Ребята, какому дереву не хватило листика.

Отгадывают загадку: (В белом сарафане, встала на поляне. Летели синицы, сели на косицы. (береза)).

Где растёт наша березка? Пойдёмте к ней. У нас с Вами уже 3 элемента карты. Осталось совсем немного.

Задание №5

Часть карты. Картинки с изображением животного или насекомого и домиков, в которых они живут. Ребята, кому не хватило домика?

Загадка: Над цветком она жужжит, к улью быстренько летит, мёд свой в соты отдала, как зовут её? (пчела).

Где у нас на участке находятся ульи? Побежали туда за подсказкой.

Задание №6

В одном из ульев часть карты и задание:

Отгадывают первую загадку. За хвост привязанный, за нами летает он под облаками. (шарик).

Посмотрите сколько воздушных шариков, но подсказка только в одном.

Отгадывают вторую загадку. У малины и клубники, помидора и брусники вкус, конечно, очень разный, ну а цвет похожий (красный). Берите красный шарик и прокалывайте его зубочисткой. У нас есть последний элемент карты и последнее задание.

Задание №7

Предлагаю девочкам собрать элементы карты в одно целое, а мальчикам выполнить задание. Сокровище спрятано там, где этого вещества очень много и оно не растворяется в воде. Перед вами на столе 3 баночки. В каждой баночке вещество. (1 баночка-крупная повареная соль, 2 баночка-песок, 3 баночка- растворимый кофе). Давайте узнаем, какое же вещество не растворяется в воде.

Девочки собрали карту, на которой крестиком отмечено место клада. Мальчики выяснили, что песок не растворяется в воде. Сделали вывод, что искать надо в песочнице.

Дети находят клад: сундучок со сладостями и декоративными камушками.

Рефлексия

Племя Тумба-Юмба, мы отыскали с вами клад вождя Красное перо и теперь вы можете взять на память воздушный шар. Если понравилось путешествие- возьмите шарик с собой, если было скучно- отпустите шарик в небо.