

РЕЦЕНЗИЯ

на пособие для воспитателей ДОУ «Применение квест-игры в образовательном процессе ДОУ», составленное воспитателем МАДОУ №58 г.Армавира О.Д.Бугримовой

Рецензируемое пособие предназначено для воспитателей ДОУ и содержит материалы по применению квест-игры в образовательном процессе дошкольной организации.

Автор обращает внимание на эффективность применения игровых технологий в образовательном процессе с детьми дошкольного возраста и презентует собственный педагогический опыт.

В пособии представлены следующие структурные элементы:

1. Введение.
2. Структура использования квест-технологии в образовательном процессе.
3. Педагогическая техника проведения квестов в дошкольном учреждении.
4. Схема проведения квест-игры.
5. Советы и рекомендации педагогу по организации квестов.
6. Используемая литература.

При проведении квест-игр автором рекомендовано применять разнообразные виды заданий:

- активные (эстафеты, лабиринты и т.д.);
- логические (загадки, ребусы);
- поисковые (эксперименты, опыты с водой, песком, ветром и т.д.);
- творческие (рисование, моделирование и т.д.) и др.

Наряду с положительными качествами рецензируемого пособия следует отметить недостатки, которые не снижают его практической значимости, а носят конструктивный характер. Рекомендовано включить в пособие авторские сценарии квест-игр и подготовить макет пособия к его тиражированию.

Объем и содержание представленных материалов позволяют судить о глубине педагогического исследования и заинтересованности автора в обогащении собственной педагогической практики. Пособие может быть использовано в целостном педагогическом процессе ДОУ.

«27» мая 2021 г.

Кандидат педагогических наук,
доцент кафедры социальной, специальной
педагогике и психологии ФГБОУ ВО «АГПУ»

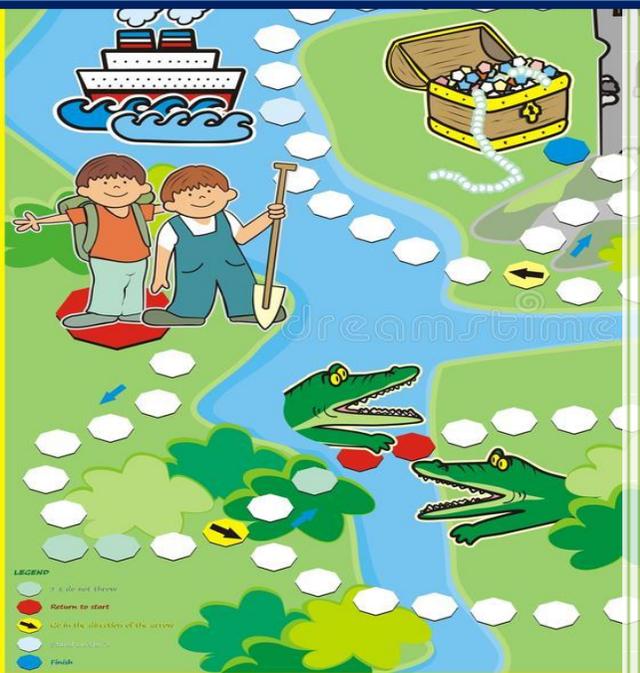


Д.А. Ястребова
Подпись Д.А. Ястребова Д.А.
удостоверен
специально по персоналу
И.А. Светлицева

Муниципальное автономное
дошкольное образовательное
учреждение детский сад № 58

2020

«Применение квест – игры в образова- тельном процессе ДОУ»



Составитель:
Бугримова О.Д., вос-
питатель высшей
квалификационной
категории
МАДОУ № 58,
г. Армавир

Пособие для воспитателей ДОУ

Аннотация

«Применение квест–игры в образовательном процессе ДОУ»

Данная методическая разработка рекомендована для воспитателей дошкольных учреждений и родителей воспитанников. Она дает представление об эффективности применения игровых технологий в образовательном процессе с детьми дошкольного возраста. Обучение в форме игры – это отличная возможность оригинально организовать жизнь дошкольников.

В данной разработке изложен опыт работы за два года.

При изучении технологии квест - игры разработана структура работы использования данной технологии в образовательном процессе; педагогическая техника для воспитания интереса к данному виду деятельности, конспекты занятий.

Содержание

1. Введение.
2. Структура использования квест- технологии в образовательном процессе
3. Педагогическая техника проведения квестов в дошкольном учреждении.
4. Схема проведения квест-игры
5. Советы и рекомендации по проведению квест-игр
6. Используемая литература.

Введение

«Человек тогда в полном смысле человек,
если он – человек играющий,
а значит, творящий,
то есть создающий в игре свой мир»

Фридрих Шиллер

В последние годы в связи с реализацией федерального государственного стандарта в дошкольном образовании произошли существенные изменения.

В современном мире в образовательной системе в России появились новые технологии и формы взаимодействия с дошкольниками и их родителями. Одна из таких технологий это квест-технология или квест-игра.

Одно из существенных преимуществ **квеста в том**, что такая форма организованной деятельности, которая проходит в **игровой**, занимательной форме и одновременно способствует развитию познавательных и мыслительных процессов дошкольников.

Что такое квест? Квест (от англ. поиск, приключение) – путешествие к цели через преодоление трудностей, испытаний.

Квест –это давно забытые «казаки - разбойники», но на новый лад.

Само понятие «квест» обозначает игру, поиск, которые требуют от детей решения тех или иных умственных задач для преодоления препятствий, двигаясь по сюжету, где выбор будет зависеть от действий самого игрока.

Образовательный **квест** – это совершенно новая форма обучающих и развлекательных программ, с помощью которой малыши полностью погружаются в происходящее, получают заряд положительных эмоций и активно включаются в деятельность, ведь что может быть увлекательнее хорошей игры? Живой квест не только позволяет каждому участнику проявить свои знания, способности, но и способствует развитию коммуникационных взаимодействий между игроками, что стимулирует общение и служит хорошим способом сплотить играющих.

Эти игры организуются и проводятся с элементами соревнования.Неожиданные встречи во время игры, таинственность путешествия учат детей аналитически мыслит, развивают фантазию и творчество.

Работая в детях, я начала проводить квест – игры с детьми средней группы. Потому что в этом возрасте:

✓ у детей уже имеется первый запас знаний и умений, которые они могут применить в той или иной игровой ситуации, чтобы достигнуть конечного результата.

✓ у них наблюдается большая потребность в постоянном движении а во время квеста им приходится постоянно перемещаться с места на место

✓ детям нравится общаться со своими товарищами и работать в команде.

✓ дети среднего и старшего дошкольного возраста учатся самоанализу;

✓ учатся планировать и прогнозировать.

Я заметила, что квест- игры очень нравятся детям и помогают снять нервное и психологическое напряжение.

Это помогло мне уйти от традиционных форм обучения детей и значительно расширить рамки образовательного пространства. Я стала часто применять данную технологию в своей работе. Разработала свою систему и хочу своими наработками хочу поделиться с педагогами.

Структура использования квест- технологии в образовательном процессе



Педагогическая техника организации квестов в детском учреждении

Квест - технология, или квест- игра должна иметь поставленную дидактическую задачу, игровой замысел. Для организации должен быть руководитель, то есть в данном случае воспитатель, который четко озвучит правила игры, задачи.

Хочется сказать, что от подготовки квест- игры зависит ее результат. И эта ответственность лежит на педагоге и зависит от его профессионализма. Игры – путешествия очень интересны детям, они с удовольствием играют, выполняют все учебные задания, не чувствуя усталости.

Поэтому продолжительность таких игр больше, чем обычное занятие. С младшими и средними дошкольниками на квест-игру можно выделить до 30 минут. А вот старшие дети не устают в течении 45 мин.

Во время проведения квест –игры затронуты все образовательные области, так как во время решения поставленных задач происходит практическое соединение всех видов деятельности.

Квест – это командная игра. Сущность данной игры – это поставленная перед детьми цель, дойти до которой можно только последовательно выполняя определенные задания. Задания могут быть самыми разными: активными, творческими, интеллектуальными. Самое главное, подобрать задания так, чтобы они были интересными и захватывающими для детей.

Но изюминка такой организации игровой деятельности состоит в том, что, выполнив одно задание, дети получают подсказку к выполнению следующего. Квесты могут проводиться как на прогулке, на любой территории детского сада, так и помещении.

Очень многое зависит от организационного момента. И вот здесь воспитатель выступает как наставник –«волшебник».

Задача педагога заинтересовать детей, настроить их на игру-пушешествие.

Например, можно превратить детей в следопытов, которые должны провести расследование пропавшего тайника.

Ещё одним интересным вариантом может стать превращение дошкольников в героев-знатоков здорового образа жизни, отправляющихся на ракете в поисках полезных ископаемых, необходимых для спасения человечества.

Необходимо:

- разделить детей на команды;
- обсудить правил игры;
- раздать план - карту, на которой отмечены места - «преграды» выполнения очередного задания. Без этого ты не продвинешься дальше.

В течении всего путешествия дети поэтапно движутся к намеченной цели, выполняя различные задания :

- активные (этафеты, лабиринты и т.д.)
- логические (загадки, ребусы)

-поисковые (эксперименты, опыты с водой, песком, ветром и т.д.)

- творческие (рисование, моделирование и т.д.) и многое другое

После прохождения каждого задания команде разрешается *перейти на следующий этап*. В это время она получает необходимую информацию-подсказку, т.п. Это очень заинтересовывает дошкольников, мотивирует их к дальнейшему путешествию. Важным условием является то, что в ходе выполнения заданий дети получают бонусы (фишки) и штрафы.

Хочется привести примеры оформления игрового маршрута.

- Маршрутный лист или план -карта
- 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.

Получить право на переход к следующему этапу можно, разгадав загадку или ответив на вопрос, который написан, например, на лепестках цветика – семицветика.

Или капсула с подсказкой может спрятаться в одном из воздушных шариков, в ёмкости с песком, крупой, водой.

Можно рассмотреть и выбрать другой вариант тайника, например: заморозить в кубике льда.

Схема проведения квест-игры



Советы и рекомендации педагогу по организации квестов

В течении двух лет использовании данной технологии я выработала свои навыки и правила по проведению квестов. Хочется ими поделиться.

Итак, чтобы грамотно и результативно прошли детские квесты, необходимо поставить перед собой следующие вопросы:

- Какие задания в первую очередь интересны для моих воспитанников?

- Темы каких игр- путешествий действительно интересовали бы дошкольников и имели бы решения актуальных проблемм?

- В решении каких вопросов дети моей группы затрудняются найти отвеы?

- Имеется ли у меня личная потенциальная подготовка, которые необходимы для организации и подготовки к проведению данного квеста?

- Какую бы результативность я хотела бы увидеть по окончанию игры?

Также необходимо определить цели и задачи квест-игры, разработать конспект, придумать интригу и яркое название, продумать сюжет путешествия. (

Требования к конспекту:

- все творческие задачи необходимо продумывать до мелочей, чтобы они были последовательными, логически взаимосвязанными и не должны быть чересчур сложными для ребенка.

Первое задание самое ответственное. Оно обязано заинтересовать детей, увлечь и игру, вдохновить и вселить уверенность в победу. Поэтому, оно не должно быть более менее легким.

-вообще, все предложенные детям задания должны быть понятны детям, пробуждать их любознательность и не вызывать усталости;

-очень важно во время игры чередовать активную деятельность дошкольников с периодами отдыха, например, с пальчиковой или дыхательной гимнастикой, музыкальной паузой или упражнением на релаксацию.

Главное условие при организации квест-игры:

- дошкольникам необходимо осознать направление игры, цель, к которой они стремятся и видеть конечный результат.

Помните, для педагога безопасность детей во время проведения игры превыше всего!

- ни в коем случае нельзя принижать достоинство дошкольника, важно уважать личность ребёнка, например, нельзя заставлять выполнять творческие задания (петь, танцевать), если малыш стесняется;
- желательно, чтобы сама игра была яркой, веселой. Это можно достичь при помощи музыкального сопровождения, интересных костюмов, необходимого инвентаря;
- возникающие в ходе игры-путешествия ссоры и конфликты необходимо разрешать мирным способом;

- педагог должен рассчитать время, в течении которого ребенок сможет не устать при выполнении задания, но в тоже время сохранить интерес к нему;
- Роль педагога в квестах —организовать воспитанников, «подвести» их к правильному решению. Но окончательные выводы дошкольники должны сформулировать сами.
- По окончанию игры-путешествия всю команду участников должны ждать заслуженные награды, чтобы никому не было обидно.

ВЫВОД: Квест –игра, это такое мероприятие, в которой задействуется одновременно и умственное развитие детей, и их физические наклонности, а также их воображение и художественное творчество. Здесь необходимо проявить и смекалку, и наблюдательность, и находчивость, и сообразительность, эта тренировка памяти и внимания, это развитие аналитических способностей и коммуникативных качеств. Дети учатся результативно общаться друг с другом, договариваться о совместных действиях, переживать за своих товарищей, помогать при выполнении очередного задания.

Я уверена, что когда наши дети вырастут, то они будут вести себя в своей профессии, в жизнедеятельности так же, как он в детстве вели себя в игре: то есть планировать, прогнозировать, добиваться результата и совершенствовать свои физические и нравственные качества.

Список использованной литературы:

1. Комарова Т.С., Зацепина М.Б. «Интеграция в системе воспитательно-образовательной работы детского сада», Мозаика-Синтез Москва, 2014
2. Колесникова И.В. «Проведение игры-квеста «В поисках сокровищ» «Справочник старшего воспитателя дошкольного учреждения» №2 2015
3. Короткова Н.А. «Образовательный процесс в группах детей старшего дошкольного возраста», Линка-Пресс Москва, 2015

Список интернет источников:

1. <http://dohcolonoc.ru/stati/10477-kvest-igra.html>
2. <http://cyberleninka.ru/article/n/igra-kvest-kak-formaobrazovatelnoy-deyatelnosti-so-starshimi-doshkolnikami>
3. <http://super-positive.ru/kvest-dlya-detey-na-ulitse/>
<http://linda6035.ucoz.ru/>

