

**Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное
учреждение детский сад общеразвивающего вида №3 г. Ардон**

**«Квест - технология обучения и
воспитания детей дошкольного возраста
в условиях реализации ФГОС ДО»**

Подготовила: Воспитатель Дзигасова О.В

2019г.

СОДЕРЖАНИЕ

Введение	3
Глава I. Теоретические аспекты проблемы использования квест-технологии обучения и воспитания детей дошкольного возраста в условиях реализации ФГОС ДО	6
1.1. История возникновения квест-технологии.....	6
1.2 Виды квест-игр	8
1.3 Структура квеста, принципы и условия организации квест-игр.....	11
Глава II. Содержание работы по внедрению квест-технологии в практику работы с детьми старшего дошкольного возраста в условиях организации ФГОС ДО	16
2.1 Возможности детей дошкольного возраста в овладении квест - технологиями.....	16
2.2 Перспективное планирование по использованию квест-технологии в подготовительной к школе группе	18
Заключение.....	20
Список литературы	24

Введение

Развитие современного образования определяет своей ключевой задачей решение проблемы личностно-ориентированного образования, в котором в центре внимания педагога должна быть личность воспитанника, активизация познавательной, поисковой и исследовательской деятельности детей, расширение сферы его интересов и интеллектуальных запросов. Это требует внедрения новейших форм, методов и технологий обучения.

Поэтому основная задача педагогов дошкольного учреждения – выбрать методы и формы организации работы с детьми, инновационные педагогические технологии, которые оптимально соответствуют поставленной цели развития личности. Одной из таких технологий является квест - технология.

Образовательная деятельность в формате квест замечательно вписывается в концепцию, заданную ФГОС ДО. И становится отличной возможностью для педагога и детей увлекательно и оригинально организовать жизнь в детском саду.

Технология - это упорядоченная система действий, выполнение которых приводит к гарантированному достижению конкретных педагогических целей. Технология отображает последовательность педагогической деятельности, ее логическую составляющую; технология всегда представлена определенными этапами деятельности, каждый из которых имеет свою цель. Только после достижения поставленной цели одного этапа происходит переход к следующему этапу преобразующей педагогической деятельности.

Квест является игровой педагогической технологией, т.е. игровой формой взаимодействия педагога и детей, которая способствует формированию (закреплению) необходимых знаний, умений и навыков для выполнения заданий, основываясь на компетентном выборе альтернативных

вариантов через реализацию определенного сюжета. Квест - это игровая технология, которая имеет четко поставленное дидактическое задание, игровой замысел, обязательно имеет ведущего (наставника) и четкие правила.

Определяющие характеристики игровой технологии квеста:

- осуществление образовательных задач через игровую деятельность;
- целенаправленная мотивация эмоциональной и интеллектуальной активности воспитанника;
- исследовательский характер образовательной деятельности;
- развитие информационной и медиа - грамотности.

Квест оказывает неоценимую помощь педагогу, предоставляя возможность разнообразить воспитательно-образовательный процесс, сделать его необычным, запоминающимся, увлекательным, веселым, игровым.

Самое главное, это то, что квесты помогают нам активизировать и детей, и родителей, и педагогов. Это игра, в которой задействуется одновременно и интеллект участников, их физические способности, воображение и творчество. Здесь необходимо проявить и наблюдательность, и находчивость, и сообразительность, эта тренировка памяти и внимания, это развитие аналитических способностей и коммуникативных качеств. Участники учатся договариваться друг с другом, распределять обязанности, действовать вместе, помогать. Все это способствует сплочению не только детского коллектива, но и родительского сообщества, а также улучшает детско-родительские отношения. Родители становятся активными участниками образовательного процесса в ДОУ, укрепляются и формируются доверительные взаимоотношения детский сад-семья.

Актуальность данной проблемы определила тему работы:

«Квест - технология обучения и воспитания детей дошкольного возраста в условиях реализации ФГОС ДО».

Объект исследования: обучение и воспитание детей дошкольного возраста в условиях реализации ФГОС ДО.

Предмет исследования: квест - технология, как средство обучения и воспитания детей дошкольного возраста в условиях реализации ФГОС ДО.

Цель исследования: изучить и практически освоить навыки проектирования образовательной деятельности с применением квест-технологии в работе с детьми старшего дошкольного возраста.

В соответствии с целью были определены основные **задачи исследования:**

1. изучить теоретические аспекты заявленной темы работы;
2. разработать содержание работы по применению квест - технологии с детьми старшего дошкольного возраста;
3. проанализировать успехи и неудачи, встречающиеся в процессе работы и сделать вывод об эффективности использования квест - технологии в обучении и воспитании детей старшего дошкольного возраста.

В качестве рабочей гипотезы было выдвинуто предположение о том, что использование квест - технологии позволит уйти от традиционных форм обучения и воспитания детей дошкольного возраста, и значительно расширить рамки образовательного пространства.

Для решения поставленных цели и задач исследования, проверки выдвинутой гипотезы использовались следующие методы: анализ психолого-педагогической литературы, наблюдение, беседы, качественный анализ результатов.

Глава I. Теоретические аспекты проблемы использования квест-технологии обучения и воспитания детей дошкольного возраста в условиях реализации ФГОС ДО

1.1. История возникновения квест - технологии

Квест - это форма взаимодействия педагога и детей, которая способствует формированию умений решать определенные задачи на основе выбора вариантов, через реализацию определенного сюжета. Квест игра предполагает интеграцию различных видов детской деятельности, что является одним из требований ФГОС ДО к структуре образовательной программы ДО и её объёму.

Можно считать, что первые квесты появились еще в эпоху древних цивилизация 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 могут принести счастье 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. Все начиналось с квестов, в которых главный герой должен был решить определенную задачу. Для достижения цели герою необходимо было выполнить ряд второстепенных заданий, а выполнение этих задач было в свою очередь сопряжено с рядом следующих действий и т.д.

Впервые термин «квест» в качестве образовательной технологии был предложен летом 1995 года Берни Доджем, профессором образовательных технологий Университета Сан-Диего.

Ученый разрабатывал инновационные приложения для интеграции в учебный процесс при преподавании различных учебных предметов на разных

уровнях обучения. Квестом он назвал сайт, содержащий проблемное задание и предполагающий самостоятельный поиск информации в сети Интернет.

Попытки расширить и дополнить определение Берни Доджа были предприняты Томасом Марчем, который значительно детализировал понятие и представил ряд теоретических формулировок, помогающих глубже проникнуть в суть технологии квеста.

Квест, по мнению Т. Марча - это построенная по типу опор, учебная структура, использующая ссылки на существенно важные ресурсы и аутентичную задачу с тем, чтобы мотивировать учащихся к исследованию какой-либо проблемы с неоднозначным решением, развивая тем самым их умение работать как индивидуально, так и в группе в ведении поиска информации и ее преобразовании в более сложное знание.

Во многом опираясь на труды Л.С. Выготского, Т. Марч утверждал, что этот вид поисковой деятельности нуждается в «опорах», которые должен предоставить педагог. Опоры - это помощь учащимся работать вне зоны их реальных умений. Примерами опор могут быть такие виды деятельности, которые помогают учащимся правильно строить план исследования, вовлекают их в решение проблемы, направляют внимание на самые существенные аспекты изучения.

Согласно критериям оценки качества квеста, разработанным Т. Марчем, хороший образовательный квест должен иметь интригующее введение, четко сформулированное задание, которое провоцирует мышление высшего порядка, распределение ролей, которое обеспечивает разные углы зрения на проблему.

По мнению многих ученых, таких как, Быховский Я.С., Бовтенко М.А., Сысоев П.В., Б. Додж, Т. Марч в основе квест - технологий лежит деятельность по формированию информационных и коммуникативных компетентностей дошкольников.

При применении квест - технологии дети проходят полный цикл мотивации: от внимания до удовлетворения, знакомятся с аутентичным материалом, который позволяет им исследовать, обсуждать и осознанно строить новые концепции и отношения в контексте проблем реального мира, создавая проекты, имеющие практическую значимость. Квест, как недавно определившаяся педагогическая технология, совмещает в себе элементы мозгового штурма, тренинга, игры, и соответственно, решает ряд задач, возложенных на вышеперечисленные технологии.

В работах отечественных ученых не было единого взгляда на сущность квеста, что и не удивительно, поскольку, на тот момент она, являясь сравнительно новой технологией в педагогике. Проблемой квестов в нашей стране занимались Андреева М.В., Быховский Я. С., Николаева Н.В. и другие.

Если говорить о квесте, как о форме организации образовательного процесса в детском саду, то это игра, чаще всего командная, включающая различные задания соревновательного характера и имеющая определенный сюжет. Детские квесты отличаются наличием заданий, затрагивающих самые разные области знаний и умений.

Таким образом, квест - это форма взаимодействия педагога и детей, которая способствует формированию умений решать определенные задачи на основе компетентного выбора альтернативных вариантов через реализацию определенного сюжета. В настоящее время квест - технология востребована и актуальна.

1.2 Виды квест-игр

На сегодняшний день, по разным оценкам, принято различать несколько видов квест - технологий. 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.

Квесты по числу участников:

- одиночные;
- групповые.

По содержанию:

- сюжетные;
- несюжетные.

По структуре сюжетов:

- линейные, основное содержание квеста построено по цепочке. Разгадаешь одно задание – получишь следующее, и так пока не дойдешь до финиша;
- штурмовые, когда участники получают задачу, подсказки для её решения, но пути решения выбирают сами, что зачастую служит стимулом для творческого мышления и поиска нестандартных решений;
- 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.

По форме проведения:

- соревнования;
- проекты;
- исследования;
- эксперименты.

Все виды квестов, в свою очередь, решают образовательные, развивающие и воспитательные задачи:

- закрепление знаний по теме и усвоение новых;
- развитие таких качеств, как инициативность, самостоятельность;
- повышение мотивации к образованию;
- развитие творческих умений и определенных навыков, в том числе исследовательских;
- развитие положительных качеств характера;
- формирование навыков взаимопомощи и взаимодействия с одноклассниками.

Вне зависимости от вида квеста, их объединяют одни преимущества:

1. Такие игры очень нравятся детям, что позволяет в непринужденной форме развивать познавательный интерес воспитанников.
2. В ходе игры дети получают одинаковые впечатления, которые могут потом совместно обсудить.
3. Игровой процесс позволяет преподнести порой скучные и неинтересные знания в такой форме, что дети с удовольствием запоминают новый материал.
4. Дети учатся работать в группе слаженно, ведь именно от этого будет зависеть конечный результат. А это способствует сплоченности маленького коллектива.

Тщательно организованные квест-игры актуальны в контексте требований ФГОС ДО. Это инновационная форма организации образовательной деятельности детей в детском саду, так как она способствует развитию активной, деятельностной позиции ребенка в ходе решения игровых поисковых задач.

1.3 Структура квеста, принципы и условия организации квест – игр.

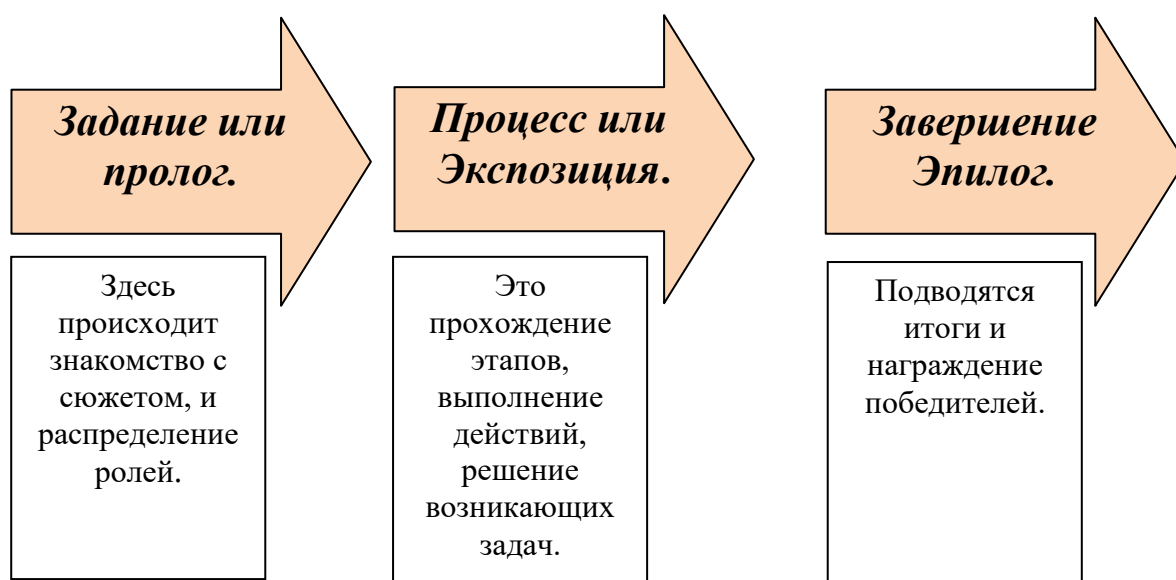
В ходе квеста у детей происходит развитие по всем образовательным областям, и реализуются разные виды деятельности:

- игровая;
- коммуникативная;
- познавательно-исследовательская;
- двигательная;
- изобразительная;
- музыкальная;
- восприятие художественной литературы и фольклора.

Квесты для дошкольников 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 детей. Для этого воспитателю следует четко обозначить цель предстоящей игры и учесть технические возможности организации мероприятия. Главное преимущество квеста в том, что такая форма ненавязчиво, в игровом, занимательном виде способствует активизации познавательных и мыслительных процессов участников.

Квест - технология, которая имеет четко поставленную дидактическую задачу, игровой замысел, обязательно имеет руководителя, четкие правила, и реализуется с целью повышения у детей уровня знаний и умений.

Структура квеста представляет собой следующую последовательность:



1. *Введение* - вступление, где четко описаны главные роли участников и сценарий квеста, предварительный план работы, обзор всего квеста.

2. *Задание* - четко определен итоговый результат самостоятельной работы (задана серия вопросов, на которые нужно найти ответы; анонсирована проблема, которую нужно решить; определена позиция, которая должна быть обоснована; указана другая деятельность, которая направлена на переработку и представление результатов, исходя из собранной информации).

3. *Ресурсы* - список информационных ресурсов (в электронном виде, на компакт-дисках, видео/аудио носителях, в бумажном виде, раздаточный материал, ссылки на ресурсы в Интернет, адреса сайтов по теме), необходимых для выполнения задания.

4. *Процесс работы* - описание процедуры работы, которую необходимо выполнить каждому участнику квеста при самостоятельном выполнении задания (этапы).

5. *Оценка* - описание критериев и параметров оценки выполнения заданий квеста. Критерии оценки зависят от типа образовательных задач, которые решаются в квесте.

6. *Заключение* - раздел, где суммируется опыт, который будет получен участниками квеста. Иногда полезно включить в заключение риторические вопросы, стимулирующие активность учащихся на дальнейшее изучение и исследование учебного материала.

Этап	Содержание деятельности
Порядок выполнения.	-бонусы -штрафы
Оценка. Приз. Рефлексия (подведение итогов и оценка мероприятия)	Воспитатель ориентируется на 4 вида рефлексии для оценки мероприятия: 1. Коммуникационная - обмен мнениями и новой информацией между детьми и педагогами; 2. Информационная - приобретение детьми нового знания; 3. Мотивационная - побуждение детей и родителей к дальнейшему расширению информационного поля; 4. Оценочная - соотнесение новой информации и уже имеющихся у детей знаний, высказывание собственного отношения, оценка процесса. Механизмом стимулирования рефлексии могут быть вопросы для беседы: «Что нового узнали?», «Что было интересно?», «Что вас удивило?», «Что было трудно?», «Все ли у вас получилось так, как хотелось?».

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, экран 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.

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

- все игры и задания должны быть безопасными;
- задачи, поставленные перед детьми, должны соответствовать возрасту участников и их индивидуальным особенностям;
- задания необходимо продумать таким образом, чтобы они были последовательными, логически взаимосвязанными;
- игра должна быть эмоционально окрашена с помощью декораций, музыкального сопровождения, костюмов, инвентаря;
- следует продумать временные интервалы, во время которых дети смогут выполнить задание, но при этом не потеряют к нему интерес;
- дети должны четко представлять цель игры, к которой они стремятся;
- роль педагога в игре - направлять детей, «наталкивать» на правильное решение, но окончательные выводы дети должны делать самостоятельно.

Алгоритм проведения квест - игры

- 1. Определить цели и задачи квест - игры.**
- 2. Определить целевую аудиторию (педагоги, дети, родители), ресурсы, выбрать место проведения игры.**
- 3. Определить количество команд.**
- 4. Разработать легенду игры, ее формат и правила, написать сценарий (конспект).**
- 5. Рассчитать количество организаторов и помощников.**
- 6. Составить паспорт прохождения этапов или карту маршрута.**
- 7. Подготовить задания, раздаточный материал, необходимое снаряжение и реквизит для квест - игры.**
- 8. Проведение игры.**
- 9. Обобщение и презентация результатов квест - игры.**
- 10. Провести анализ полученных результатов.**

Главное преимущество квеста в том, что такая форма организации образовательной 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.

Таким образом, квест становится отличной возможностью для педагога и детей увлекательно и оригинально организовать жизнь в детском саду. Квест, с его почти безграничными возможностями, оказывает неоценимую помощь педагогу, предоставляя возможность разнообразить воспитательно-образовательный процесс, сделать его необычным,

запоминающимся, увлекательным, весёлым, игровым. Структура игры включает в себя: постановку цели; планирование; реализацию цели и анализ результатов. Структура игры определяет: роли, которые выбрали участники игры; игровые действия, как способ реализации этих ролей; игровое использование предметов, замещение реальных вещей игровыми; реальные отношения между игроками; сюжет - сфера деятельности, условно созданная в игре. Педагог определяет образовательные цели квеста, формирует сюжетную линию. Педагог оценивает не только конечный результат, а и сам процесс деятельности ребенка, обеспечивает организацию поисково-исследовательской деятельности и т.д.

Глава II. Содержание работы по внедрению квест - технологии в практику работы с детьми старшего дошкольного возраста в условиях организации ФГОС ДО

2.1 Возможности детей дошкольного возраста в овладении квест-технологии.

Для выявления возможностей детей дошкольного возраста в овладении квест - технологией обращалось внимание на развитие регулятивных действий. Был сделан акцент на данном виде, т.к. именно от правильной организации зависит повышение мотивации воспитанников в различных видах деятельности, а в дальнейшем успешность социализации в обществе.

При анализе особо был выделен критерий «умение участвовать в обсуждении». Так как этот критерий подразумевает умение ребенка слышать и слушать друг друга, разумно и доброжелательно возражать взрослым, умение отстаивать свою позицию. Для нас это было важно и с точки зрения межличностных отношений между воспитанниками.

В процессе внедрения в практику квест - технологии в детском саду создалась атмосфера эмоционального подъёма и раскрепощённости у всех участников образовательного процесса;

в детях стала наблюдаться уверенность в себе и своих товарищах; дети научились слушать и слышать друг друга, выражать свое мнение, договариваться, приходить к согласию; детей развито речевое взаимодействие; сформировано позитивное отношение к окружающему миру, другим людям, самому себе, к сверстникам; дети стали отстаивать свою позицию, разумно и доброжелательно возражать взрослым.

Итак, внедрение квест - технологии стало отличной возможностью увлекательно и оригинально организовать жизнь в детском саду. Квест, с его почти безграничными возможностями, оказывает неоценимую помощь педагогу, предоставляя возможность разнообразить воспитательно-образовательный процесс, сделать его необычным, запоминающимся, увлекательным, весёлым, игровым.

2.2 Перспективное планирование по использованию квест - технологии в подготовительной к школе группе

В подготовительной к школе группе содержание работы по внедрению квест-технологии обучения и воспитания детей дошкольного возраста в условиях реализации ФГОС ДО, имела ту же структуру и направления.

Продолжилась работа по изучению и подбору методических разработок среди коллег, а также их внедрению в практику работы с детьми. Планирование работы имело те же направления, сценарии квестов усложнялись в связи с возрастом и интересами детей. Больше привлекались родители к участию в организации квестов. Также было изучено влияние применения инновационных технологий в работе с детьми дошкольного возраста через работу с коллегами, Интернет-ресурсы.

**Перспективное планирование
по использованию квест - технологии
в подготовительной к школе группе**

Срок реализации	Содержание работы с детьми	Содержание работы с родителями	Содержание работы с педагогами
Сентябрь	Наблюдения за играми детьми, тематикой игр, способами взаимодействия детей между собой. Организация игр поисковой и приключенческой направленности. Оценка увлеченности детьми такими видами игр.	Консультация «Квест-игра, как активная форма организации образовательной деятельности в дошкольном учреждении»	Посетить возможные семинары по темам применения инновационных технологий в ДОУ, просмотреть блоги коллег по использованию инновационных технологий в детском саду.
Октябрь		Беседа «Роль квест-игр в развитии речи детей»	
Ноябрь	Выявить возможности детей дошкольного возраста в овладении квест-технологией, их заинтересованность в участии в квестах.	Консультация «Квест в жизни ребенка»	Консультация для педагогов «Использование квест-технологий в практике работы с детьми дошкольного возраста.
Декабрь	Организация квеста «Новогодние приключения по сказкам»	Памятка «Преимущества квест-технологии	Просмотреть интернет-ресурс, провести анализ составленных коллегами сценариев квестов, подобрать методические разработки по использованию квест-технологии.
Январь		Беседа «Как организовать дома игру с элементами квест-технологии»	
Февраль	Организация математического квеста «Путешествие в страну математики»	Консультация «Квест-игра-современная образовательная технология. Играем в саду и дома»	Буклет «Квест-технология в ДОУ»
Март	Организация квеста «Защитники природы»	Беседа «Помощь родителей в организации квестов»	Памятка «Принципы организации квестов для детей дошкольного возраста»

Апрель	Организация квеста «Мы - будущие первоклассники»	Памятка для родителей «Достоинства квест-игр для детей дошкольного возраста»	Памятка «Структура квеста»
Май	Сделать вывод об эффективности использования квест-технологии в воспитании и обучении детей дошкольного возраста.	Беседы о результатах использования квест-технологии в работе с детьми дошкольного возраста.	Публикация собственного опыта педагогической деятельности на сайте

Таким образом, содержание работы по внедрению квест - технологии в практику работы с детьми старшего дошкольного возраста в условиях организации ФГОС ДО, строится в соответствии с основными педагогическими принципами. Важно учитывать особенности организации и содержания квестов в зависимости от возраста детей. Включает в себя обязательную работу с детьми, с родителями и педагогами. Учитываются возрастные особенности детей, а также важен индивидуальный подход. В целом содержание работы состоит из организации квестов, игровых ситуаций, бесед, консультаций, разработки буклетов и т.д. Чем лучше продуман сценарий квеста, дидактический и раздаточный материал, тем эффективнее будет результат.

Заключение

В настоящее время в дошкольном образовании активно используется разнообразные инновационные технологии. Все более популярными становятся приключенческие игровые квесты.

Квест - технология вызывает большой интерес среди специалистов дошкольного образования и является примером современных технологий для дошкольных образовательных учреждений. Квесты актуальны в контексте требований ФГОС ДО. Это инновационная форма организации образовательной деятельности детей в ДОУ, так как она способствует развитию активной, деятельностной позиции ребенка в ходе решения

игровых поисковых задач. Дети действуют в условиях обогащенной образовательной среды. Интегрируется содержание различных образовательных областей, используются возможности ИКТ.

Квест - это приключенческая игра, в которой необходимо решать задачи для продвижения по сюжету. В процессе поиска дети самостоятельно преодолевают препятствия для достижения поставленной цели, где закрепляются навыки основных видов движений, воспитывается командный дух, честность, упорство, дружеское отношение друг к другу, так как только команда, которая выполнила правильное задание, может продолжить путь дальше. Суть в том, что, как правило, есть некая цель, дойти до которой можно только последовательно разгадывая загадки. Каждая загадка - это ключ к следующей точке и следующей задаче. А задачи могут быть самыми разными: активными, творческими, интеллектуальными. Они подбираются таким образом, чтобы быть максимально оригинальными, интересными, соответствующими ситуации и не требующими специальных знаний или умений от игроков. Замечательно то, что квесты могут проводиться как в группе, в музыкальном зале, так и на природе, то есть практически в любой обстановке.

Работа по теме данного опыта началась с изучения инновационных технологий, используемых в работе с детьми дошкольного возраста. Проведя анализ собранного материала, выбор был оставлен на квест – технологии. Была изучена методическая литература по данному вопросу. А также освоена структура, принципы и условия организации квестов в работе с детьми дошкольного возраста. С применением квест - технологии, были замечены определенные изменения: дети активно включались в процесс квестов, стремились работать в команде и добиваться результата, доводить начатое дело до конца. Родители воспитанников также проявили интерес к изучению данной темы. Поэтому было решено продолжать изучение и внедрять данную технологию в образовательный процесс.

Было составлено перспективное планирование работы по данной теме. Планирование было расписано с сентября по май, включало в себя работу с детьми, родителями и педагогами.

В процессе работы с детьми решались следующие задачи:

- вовлечение каждого ребенка в активный творческий процесс;
- развитие интереса, творческих способностей, воображения дошкольников, поисковой активности, стремления к новизне;
- воспитание толерантности, личной ответственности за выполнение работы.

Для того чтобы эти задачи решались наиболее успешно, при разработке квеста необходимо следовать следующим принципам:

- доступность - задания не должны быть чересчур сложными для ребёнка;
- системность - задания должны быть логически связаны друг с другом;
- эмоциональная окрашенность заданий;
- разумность по времени. Необходимо рассчитать время на выполнение заданий таким образом, чтобы ребёнок не устал и сохранил интерес;
- использование разных видов детской деятельности во время прохождения квеста;
- наличие видимого конечного результата и обратной связи.

При подготовке квеста для дошкольников нужно помнить три основных условия:

1. Игры должны быть безопасными.
2. Вопросы и задания должны соответствовать возрасту.
3. Споры и конфликты надо решать только мирным путем.

При формировании РППС учитывалось, что это пространство, которое дает детям возможность воображать, придумывать, творить, т.к. предметно-развивающая среда является «пусковым механизмом» для творческой активности. Создание такой среды - первый шаг к достижению поставленной цели.

Квест - технология нацелена на развитие индивидуальности ребенка, его самостоятельности, инициативности, поисковой активности. Это, прежде всего, деятельность ребенка, в которой он самостоятельно или совместно со взрослым открывает новый практический опыт.

Работа с родителями была реализована в разных формах. Это консультации, беседы, папки-передвижки, памятки, рекомендации, анкетирование, привлечение к организации квестов. Задачи работы с родителями заключались в следующем: познакомить с основами квест-технологии, ее особенностями и значимостью использования в работе с детьми дошкольного возраста; привлечь родителей к образовательному процессу, включить их в совместную работу для достижения наилучших результатов в обучении и воспитании детей дошкольного возраста.

А также распространять собственный опыт по использованию квест-технологии обучения и воспитания детей дошкольного возраста в условиях ФГОС ДО, с педагогами.

Таким образом, в ходе проведения образовательной деятельности в форме квест - технологии все дети включаются в игру, исчезает скованность, напряжение, пассивность в поведении. Ребенок чаще проявляет инициативу, воображение, применяет логическое мышление, начинает мыслить

нестандартно. Такая игра помогает детям организовывать свою деятельность, не ожидая подсказки извне, способствует проявлению любознательности и самостоятельности. Возникающие в игре проблемы дети решают самостоятельно. Квесты дают возможность педагогам разнообразить игровую деятельность дошкольников.

Квест - технология одно из интересных средств, направленных на обучение и воспитание детей дошкольного возраста, как личности творческой, физически здоровой, с активной познавательной позицией. Что и является основным требованием ФГОС ДО.

Жизнь каждого человека пронизана контактами с другими людьми.

Потребность в общении – одна из самых важных человеческих потребностей.

Общение – это главное условие и основной способ жизни человека. Только в общении и в отношениях с другими людьми человек может почувствовать и понять самого себя, найти свое место в мире. В последнее время широкое распространение получил термин «коммуникация», наряду с термином "общение".

Поэтому в своей группе я решила внедрять современную технологию Квест - игру. Само английское слово quest можно трактовать как «поиск» или даже «приключение». «Квест» – это командная игра. Идея игры проста – команда, перемещаясь по точкам, выполняют различные задания.

Список литературы

1. Авдеева, Ю.В. Коммуникативное развитие детей 5-7 лет [Текст]: пособие для воспитателей, педагогов-психологов ДОУ, родителей / Ю.В. Авдеева, - М.: Сфера, 2012.-63 с.
2. Касаткина, Е. И. Игровые технологии в образовательном процессе ДОУ[Текст]: //Управление ДОУ. - 2012. - №5.
3. Карпюк, Г. А. Реализация права ребенка на игру [Текст]: //Старший воспитатель. - 2007 - №6.
4. Колесникова, И. В. Проведение игры-квеста «В поисках сокровищ» [Текст]: справочник старшего воспитателя дошкольного учреждения» №2 2015, стр. 48-59.
5. Комарова, Т.С., Зацепина, М. Б. Интеграция в системе воспитательно-образовательной работы детского сада [Текст]: пособие для педагогов, методистов // Т. С. Комарова, М. Б. Зацепина. - Мозаика-Синтез Москва, 2010, стр.
6. Короткова, Н. А. Образовательный процесс в группах детей старшего дошкольного возраста [Текст]: пособие для воспитателей // Н. А. Короткова.-Линка-Пресс Москва, 2015, стр. 208
7. Осяк, С.А. Образовательный квест - современная интерактивная технология [Текст]: / С.А. Осяк [и др.] // Современные проблемы науки и образования. - 2015. - № 1-2.
8. Ошкина, А.А Квест-игра - культурная практика детей дошкольного возраста [Текст]: педагогам дошкольных образовательных организаций// А. А. Ошкина. – 2018г, 279-282с.
9. Полат, Е.С., Бухаркина, М.Ю., Моисеева, М.В., Петров, А.Е. Новые педагогические и информационные технологии в системе образования /[Текст]: учеб. пособие для студ. пед. вузов и системы повыш. квалиф. пед. кадров / под ред. Е. С. Полат – М.: Издательский центр «Академия», 2001.

10. Сокол, И.Н. Классификация квестов [Текст]: педагогам дошкольных образовательных организаций // И. Н. Сокол. - Молодйвчений. - 2014. - Вып. №6 (09). – с.138-140

11. Шеина, Л. И. Квесты – как новая форма взаимодействия взрослых и детей [Текст] // Научно-методический электронный журнал «Концепт». – 2016. – Т. 46. – с. 439–441.