Муниципальное дошкольное образовательное учреждение детский сад № 110

**Использование квест-технологии в обучении детей правилам безопасного поведения на дороге в режиме "Я-пешеход"**

Ст. воспитатель Уварова Я.С.

Квест - перевод с английского Quest- «поиск, предмет поисков, поиск приключений»

•Квест (квестор): от лат. «quaero» – ищу, разыскиваю, веду следствие.

•Квест-технология - игровая технология, которая имеет четко поставленную дидактическую задачу, игровой замысел, обязательно имеет руководителя (наставника), четкие правила, и реализуется с целью повышения у обучающихся знаний и умений по заданной теме.

•Квест – это разновидность игр, требующих от игрока решения умственных задач для продвижения по сюжету. Квест в педагогике – это выполнение проблемного задания с элементами игры.

Основные критерии качества квест-игр:

•Безопасность для участников

•Оригинальность

•Логичность

•Целостность

•Подчинённость

определённому сюжету, а не только теме

•Создание атмосферы игрового пространства.

При использовании в образовательной деятельности квест-технологии ребенок:

•добывает знания, выстраивает работу по алгоритму;

•приобретает навыки, используя различные виды деятельности, такие как поиск и систематизация информации по теме, проведение исследования в образовательной среде, формулирование выявленной закономерности в виде гипотезы, её доказательство и представление результатов работы;

•учится работать в команде (планирование, распределение функций, взаимопомощь, взаимоконтроль);

•приобретает умение находить несколько способов решения проблемной ситуации, определять наиболее рациональный вариант, обосновывать свой выбор;

•осваивает информационные технологии для решения задач (для поиска необходимой информации, оформления результатов работы в виде компьютерных презентаций, буклетов, газет и многого другого);

•приобретает навык публичных выступлений (обязательно проведение презентаций по итогам прохождения квеста).

**Формы квест-игр**

•создание презентации, плаката, рассказа по заданной теме;

•планирование и проектирование - разработка плана или проекта на основе заданных условий;

•трансформация информации, полученной из разных источников;

•творческая работа в определенном жанре;

•поиск и систематизация информации;

•детектив, головоломка, таинственная история, выводы на основе противоречивых фактов.

**Преимущества квест-игр**

•Квест-игра является привлекательной для ребёнка, позволяет активизировать его внимание и развивать познавательный интерес в ходе выполнения заданий.

•Формирует у детей ощущение личной заинтересованности при выполнении задания.

•Обогащает детей сходными впечатлениями для совместного обсуждения.

•Формирует у детей унифицированную базу знаний и представлений, к которой можно обращаться во время работы в группе.

•Позволяет воспитателю выделять для ознакомления те объекты, которые он считает наиболее значимыми с точки зрения решения образовательных задач группе и учитывать при этом интересы детей в полном объёме.

•В квестах развивается свободное общение со взрослыми и детьми, развиваются все компоненты устной речи детей.

•Квесты помогают реализовать принцип сотрудничества. Важно наладить успешное взаимодействие в команде, прочувствовать и сформировать взаимовыручку, разделение обязанностей, научиться мобилизоваться и очень быстро решать возникающие по ходу игры неожиданные задачи.

**Преимущества квест-игр**

•Проведение квест-игры способствует сплочению коллектива детей, воспитанию доброжелательных, дружеских взаимоотношений.

•По ходу квеста используется система методов, которая направлена главным образом не на изложение воспитателем готовых знаний, их запоминание и воспроизведение, а на самостоятельное овладение детьми знаниями и умениями в процессе активной мыслительной и практической деятельности.

•В ходе реализации квест-игры осуществляется интеграция образовательных областей, комбинируются разные виды детской деятельности и формы работы с детьми.

• Квест-игра обладает огромным развивающим потенциалом; не только создаёт условия для поддержки и развития детских интересов и способностей, но и нацелена на развитие индивидуальности ребёнка, его самостоятельности, инициативности, поисковой активности.

•10. Создаются комфортные условия обучения, при которых каждый ребёнок чувствует свою успешность, интеллектуальную состоятельность, что делает продуктивным сам процесс обучения.

Возможность введения в игру разнообразных заданий позволяет не только решать бесчисленное множество интеллектуальных и творческих задач, но и превращает каждый квест в уникальный продукт.

•Квесты требуют определённой ловкости, выносливости, силы. Если игра проводится на открытом воздухе, в неё обязательно включаются задания, связанные с бегом, лазанием, метанием, прыжками, равновесием, таким образом укрепляется здоровье детей.

•Приобретённый в ходе игры поисково-познавательный опыт дети-дошкольники смогут эффективно использовать в процессе обучения в школе.

•Возможность интерактивной работы с родителями, активное вовлечение семей воспитанников в образовательную деятельность ДОО.

•Проведение квест-игр создаёт условия для установления доброжелательных, дружеских взаимоотношений между родителями, детьми и педагогами, а также для обмена опытом воспитания и организации квестов с семьей.

**Технология разработки квеста**

Алгоритм содания квест-игры

1.Определите, для какой целевой аудитории будет предназначена игра.

2.Сформулируйте цель игры - ради чего вы планируете ее провести и чего достичь в результате.

3.Продумайте инструкцию к игре, сначала приблизительно, в общих чертах, отвечая себе на вопрос: «Что необходимо делать участникам, чтобы цель игры оказалась достигнута?», а потом пропишите инструкцию дословно.

4.Придумайте игровую метафору, интригу игры.

5.Исходя из получившейся метафоры, придумайте вашей игре красивое название.

6.Мысленно проиграйте полностью всю игру и пропишите методические особенности ее проведения (продолжительность, особенности организации игрового пространства, время и место проведения, необходимые материалы).

7.Еще раз представьте себе игру и оцените, каковы ее ресурсы как для самих участников, так и для ведущего, помимо очевидных (исходя из самой цели игры).

8.Понимая возможности игры, ее потенциал, продумайте формы отчета по итогам квест-игры.

Написание сценария и паспорта квест-игры, содержащие информацию познавательного характера.

10.Подготовка карточек с заданиями и «продукта» для поиска (карта сокровищ, клад, берестяная грамота, подсказки и т.д.).

11.Разработка маршрута передвижений, который он должен быть непривычным, но безопасным для детей, а также их должно быть достаточное количество.

12.Художественное оформление «остановок» по маршруту поиска должно соответствовать тематике и содержать в себе подсказку-направление для продолжения пути. Благодаря проведению квестов развивающая предметно-пространственная среда (РППС) учреждения всегда мобильна, что соответствует требованиям ФГОС ДО. Изменения в РППС, согласно заданной тематике, могут быть заранее созданы с помощью детей и их родителей, что в свою очередь способствует поддержанию постоянного интереса к продуктивной деятельности и развитию наблюдательности у детей.

13.Подготовка реквизита для проведения каждого задания. Огромным преимуществом в проведении такого мероприятия является совместная работа всех ведущих специалистов дошкольного учреждения как единой команды (воспитатель, инструктор по физической культуре, педагог-психолог, музыкальный руководитель, педагоги дополнительного образования).

**Классификация квест-игр**

* По месту проведения
* По количеству участников
* По содержанию программного материала
* По количеству привлечения других лиц

**Структура квест-игры**

**Процесс…**

1.Введение – ясное вступление, где чётко описаны главные роли участников и сценарий квеста, предварительный план работы, обзор всего квеста.

2.Задание, вопрос или постановка проблемы. В этой части квеста ставится проблема или задача, представленная для решения. Здесь же уточняется формат и детали конечного продукта, который представят участники.

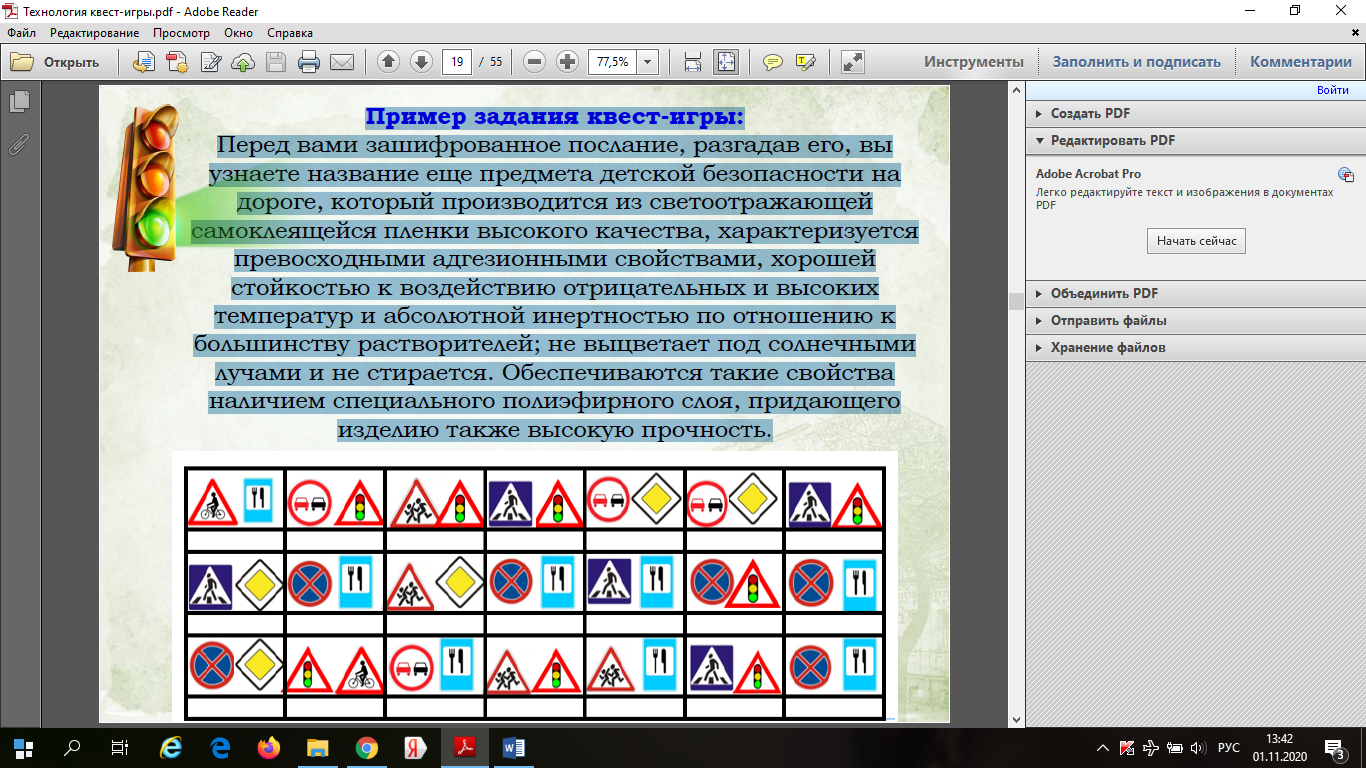
Пример:

Сегодня командам предстоит отгадать предмет, который является помощником ребенка на дороге, но его нельзя нигде приобрести в нашем городе. Команда, давшая правильный ответ, получит его в качестве приза.

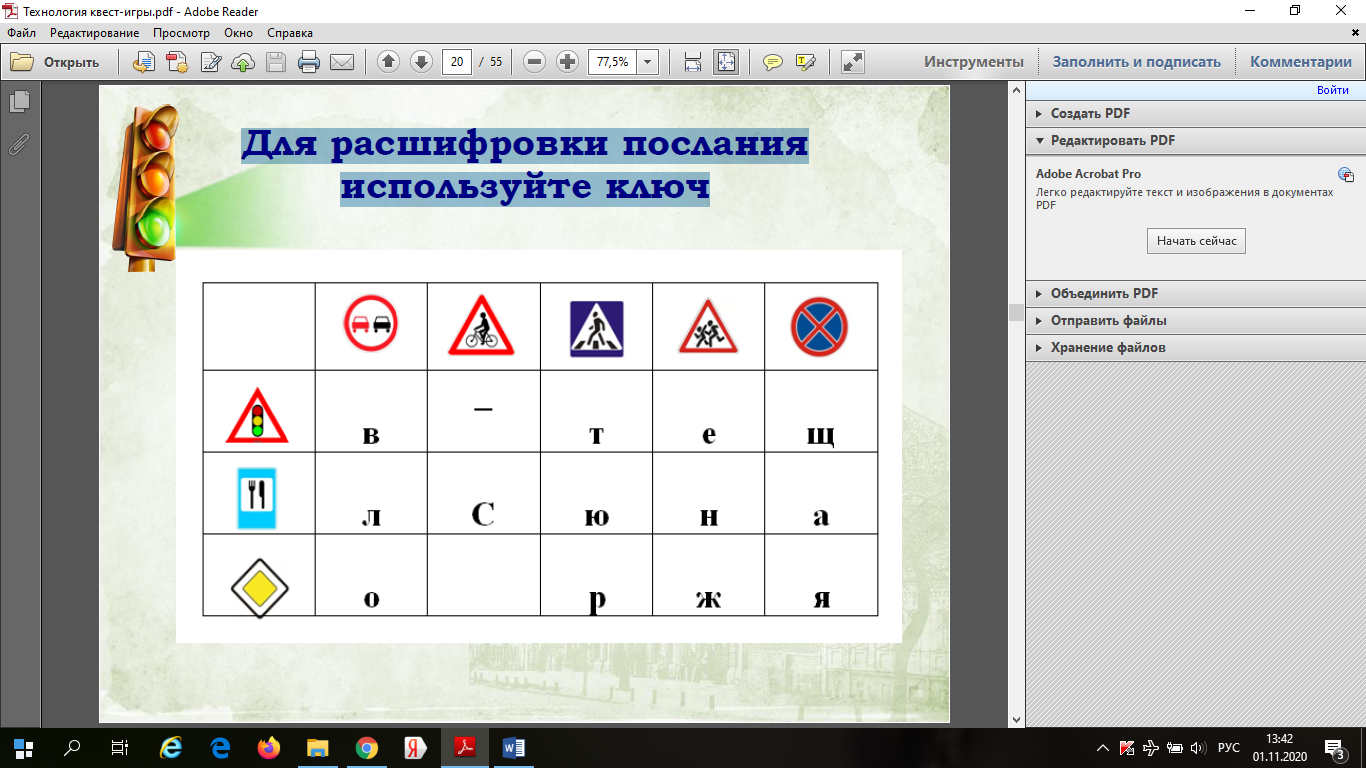
По итогам участники должны предоставить фототчет о прохождении квест-игры и презентовать свой проект «Детские помощники на дороге нашей семьи». В процессе этого проекта семьи должны приобрести те предметы, которые в их семье отсутствуют и представить в интересной форме, как они используют эти предметы для безопасности своего ребенка на дороге.

3.Процесс. В данной части квеста находится пошаговая инструкция, помогающая участникам выполнить задание. Каждый шаг следует подробно расписать.

Пример задания квест-игры: Перед вами зашифрованное послание, разгадав его, вы узнаете название еще предмета детской безопасности на дороге, который производится из светоотражающей самоклеящейся пленки высокого качества, характеризуется превосходными адгезионными свойствами, хорошей стойкостью к воздействию отрицательных и высоких температур и абсолютной инертностью по отношению к большинству растворителей; не выцветает под солнечными лучами и не стирается. Обеспечиваются такие свойства наличием специального полиэфирного слоя, придающего изделию также высокую прочность.



Для расшифровки послания используйте ключ



Используя ключ, участники вписывают буквы в таблицу и отгадывают название предмета. Ответ: Светоотражающая лента.

Расшифровав название предмета, найдите место его продажи, не забудьте сфотографироваться с ним и прислать по Viber фотографию, место и адрес его продажи.

4.Оценивание. Стоит подробно описать требования, по которым будет оцениваться работа. Используется модель оценивания, с приведенными критериями, баллами и словесным описанием. Таким образом, оценивание становится прозрачным, и участники имеют четкое представление о том, как будет оно осуществляться.

Пример:

Оценивается правильность и быстрота выполнения заданий. Победит та семья, которая первая пришлет ответ на главный вопрос квеста. Дополнительные баллы семьи получат по итогам презентации проектов «Детские помощники на дороге нашей семьи».

5.Заключение. Заключение содержит в обобщенном виде итог прохождения квеста: знания, которые получат участники, идеи о продолжении работы над этой темой, обратная связь/рефлексия.

6.Формы отчета по реализации квестов могут быть различными: серия фотографий, рисунки, видеоролик, виртуальная экскурсия, фотоальбом, запись в библиотеку и т.д.