

МБОУ «Тинская СШ№1»
дошкольная разновозрастная группа
Проектная деятельность в образовательном процессе
(квест – технология)

Стальмакова Оксана Степановна – старший воспитатель
Прокопович Наталья Михайловна – воспитатель старшей разновозрастной группы

«Дети охотно всегда чем-нибудь занимаются.
Это весьма полезно, а потому не только
не следует этому мешать, но нужно принимать
меры к тому, чтобы всегда у них было что делать».
Я.Коменский

Современному дошкольному учреждению требуются такие методы организации образовательной деятельности, которые направлены на развитие творческих способностей, формирования у дошкольников интереса и потребности к активной созидательной деятельности. Одним из перспективных методов способствующих решению этой проблемы, является **метод проектов**.

Квест - технология – одна из форм реализации метода проектов. Это инновационная форма организации образовательной деятельности детей в дошкольном образовании, которая способствует развитию активной, деятельностной позиции ребенка в ходе решения игровых поисковых задач.

Квест – это форма взаимодействия взрослых и детей, которая способствует формированию умений решать определенные задачи на основе компетентного выбора альтернативных вариантов через реализацию определенного сюжета.

По структуре сюжетов квесты бывают:

Линейный
Штурмовой
Кольцевой

Квесты могут проходить как в закрытом пространстве, так и на улице, на природе охватывая все окружающее пространство.

Любой квест требует тщательной подготовки педагога. Подготовка осуществляется в 3 этапа.

Технология подготовки сценария образовательного квеста:

- Введение – выбор сюжета, распределение ролей.
- Задания – проработка этапов, подбор вопросов, ролевые задания.
- Порядок выполнения – система бонусов и штрафов.

В квестах присутствует элемент соревновательности, а также эффект неожиданности. Они способствуют развитию аналитических способностей, развивают фантазию и творчество. Использование квестов позволяет уйти от традиционных форм обучения детей и значительно расширить рамки образовательного пространства.

При подготовке и организации образовательных квестов необходимо определить цели и задачи, которые ставит перед собой организатор, учитывая ту категорию участников (дети, родители), то пространство, где будет

проходить игра и написать сценарий. Самое главное и, наверное, самое трудное, это заинтересовать участников.

Проведение квестов реализует следующие задачи:

Образовательную – вовлечение участников игры в активную, творческую деятельность.

Развивающую – активизация интереса, творческих способностей, поисковой активности, стремления к самосовершенствованию.

Воспитательную – формирование персональной ответственности за полученный результат, толерантности.

В нашей дошкольной группе проводятся образовательные квесты начиная с младшей. Но чаще всего в них участвуют старшая группа, где у детей уже имеются навыки и определенный запас знаний и умений. Во многих квестах принимают участие не только дети, но и родители.

- Квест – игра «В поисках цветка здоровья»
- Квест-игра «В поисках клада «Здоровье»
- Экологический квест «Знатоки природы»
- Квест – игра «Путешествие к Королеве Математики»
- Квест – игра «По дороге к радуге»

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

*«Все, что я познаю, я знаю,
для чего это мне надо и где
и как я могу эти
знания применить».*

Джон Дьюи

Мы представляем вашему вниманию образовательный проект «Путешествие к Королеве математики» (квест-игра) в старшей разновозрастной группе.

Цель: создание благоприятных условий для формирования элементарных математических представлений дошкольников.

Задачи:

- формировать навыки вычислительной деятельности;
- упражнять детей в прямом и обратном счете в пределах 10;
- закреплять форму, цвет, величину.
- создать условия для развития логического мышления, сообразительности, внимания;
- развивать воображение, смекалку, зрительную память;
- способствовать формированию мыслительных операций, развитию речи, умению аргументировать свои высказывания.
- воспитывать интерес к математическим знаниям;
- воспитывать умение понимать учебную задачу, выполнять ее самостоятельно

Была изготовлена карта с помощью, которой ребята путешествовали по стране математики, разработан и написан сценарий квест-игры, продумана

методика проведения игровых заданий, подготовлен необходимый материал для прохождения каждого игрового задания.

Первое задание – геометрический лес. Надо было обнаружить геометрические фигуры и ответить на вопросы.

Второе задание – арифметический мост. Чтобы не упасть в реку надо починить мост.

Чтобы путешествие не было утомительным, проводится физминутка.

Третье задание – Болото знаний. Необходимо решить математические задачи, чтобы пройти препятствие.

Четвертое задание – лужайка головоломок. Были использованы головоломки «Танграмм», «Калумбово яйцо», кубики «Никитина».

В конце испытаний все попадают в замок Ее Величества Математики. Но что бы открыть сундук с подарком(счетные палочки) необходимо назвать код. Это счет от 1 до 10 в обратном порядке. В конце квест-игры подводится итог: Понравилось вам путешествие? Где мы были? Что видели? Что делали? Что больше всего понравилось?

Во время проведения квест-игры ребята получили большой эмоциональный заряд, стали более раскрепощенными в общении, повысилась познавательно-речевая активность, прослеживалось стремление решать задачи сообща.

Квест-игры одно из интересных средств, направленных на самовоспитание и саморазвитие ребенка как личности творческой, физически здоровой, с активной познавательной позицией. Что и является основным требованием Федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования.