Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение

 муниципального образования «город Бугуруслан»

«Детский сад общеразвивающего вида №17»

с приоритетным осуществлением познавательно – речевого развития воспитанников

**Опыт работы по теме:**

**«Использование квест – технологии в работе с дошкольниками как средство развития познавательной инициативы у дошкольников»**

 **Воспитатель:**

 высшей квалификационной категории

 Корнилова Наталья Петровна

**г. Бугуруслан, 2022г.**

**Слайд 1.**

Вашему вниманию представляется опыт работы по теме «Использование квест – технологии в работе с дошкольниками как средство развития познавательной инициативы у дошкольников».

В начале формирования опыта работы «Использование квест – технологии в работе с дошкольниками как средство развития познавательной инициативы у дошкольников» мною была исследована педагогическая, методическая литература и передовой педагогический опыт.

**Слайд 2.**

Было установлено, что теоретические основы квест – технологии определены в работах педагогов и психологов: Ирина Николаевна Сокол, Додж Берни, Том Марч, Ярослав Семенович Быховского, Павела Викторовича Сысоева.

И.Н. Сокол рассматривает квест как технологию, которая имеет четко поставленную дидактическую задачу, игровой замысел,  обязательно имеет руководителя (наставника), четкие правила, и реализуется с целью повышения у детей уровня знаний и умений.

Педагоги считают, что 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.

**Слайд 3.**

При применение квест-технологии в образовательной деятельности детей в ДОУ осуществляется интеграция образовательных областей, комбинирование разных видов детской деятельности и формы работы с детьми, решение образовательных задач в совместной деятельности взрослого и детей, самостоятельной деятельности дошкольника, взаимодействие с семьями воспитанников. 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.

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.

Можно не сомневаясь утверждать, что когда ребенок вырастет, он будет вести себя в своей профессиональной деятельности так же, как он в детстве вел себя в игре: планировать, прогнозировать, добиваться результата и совершенствовать свои физические и нравственные качества.

Квест-игры одно из интересных средств, направленных на самовоспитание и саморазвитие ребенка как личности творческой, физически здоровой, с активной познавательной позицией.

Для успешной реализации опыта по теме: «Использование квест – технологии в работе с дошкольниками как средство развития познавательной инициативы у дошкольников» созданы следующие условия:

- разработан комплекс квест-игр по развитию познавательной инициативы дошкольников;

- изготовлены карты, маршрутные листы для квест-игр;

- подобран наглядный материал.

Имеются все необходимые оборудования для проведения организованной образовательной деятельности с детьми, что позволяет ребенку реализовывать себя не только в совместной деятельности, но и в самостоятельной деятельности, развивать познавательную инициативу.

**Слайд 4.**

Для выявления результативности была проведена диагностика уровня развития познавательной инициативы Юлии Александровны Афонькиной.

Результаты мониторинга показали, что на **первом констатирующем этапе** в средней группе «Колокольчик», на низком уровне развития познавательной активности находилось 8 детей (36 %), на среднем уровне познавательной активности оказалось 10 детей (46%), 4 ребёнка (18%), находились на высоком уровне познавательной активности. Результаты мониторинга представлены в виде диаграммы.

Полученные результаты позволили сделать вывод, что у большинства дошкольников низкий и средний уровень познавательной активности, что говорит о необходимости ее развития. С этой целью был проведен **второй – формирующий этап** с применением квест - технологии.

На данном этапе нами был разработан перспективный план работы по реализации квест – технологии в средней группе. И по нему провела цикл квест-игр.

**Слайд 5.**

Участвуя в **квест-игре  «В поисках пропавшей сказки»**, ребята  с интересом и легкостью выполняли различные задания от сказочных персонажей; экспериментировали, разрешали проблемные ситуации. Все это способствовало развитию поисковой активности детей, стремлению к новизне.

**Квест - игра «В поисках сюрпризов от Золотой Осени»** носил не только соревновательный характер. Проходя этап за этапом, дети учились ориентироваться в помещении детского сада по плану-карте, развивали двигательную активность, а также  познавательный интерес к природным явлениям, развлечениям и играм осенью.

**Квест - игра  «По тропинкам здоровья»** была проведена с целью пропаганды здорового образа жизни.  Каждый человек должен заботиться о своем здоровье с детства, заниматься спортом, владеть культурно-гигиеническими навыками, знать витамины и полезные продукты. При этом у них развивались не только физические качества, но и любознательность и познавательная активность.

**Слайд 6.**

В рамках плана работы реализована **проектная деятельность «В стране безопасности»** с целью формирования у детей навыков безопасного поведения в различных ситуациях дома, на улице, в общественных местах, в природе. Данный проект позволил сделать процесс приобщения детей к правилам безопасности с помощью использования квест-технологии более интересным, доступным, значимым.

**Слайд 7.**

Провела совместно с инспектором ГИБДД Андреем Сергеевичем Дергач **квест-игру «10 записок безопасности ПДД»**. Дети занимались решением проблемных ситуаций, связанных с правилами дорожного движения, выполняли задания, тем самым развивали познавательную активность; формировали навыки личной безопасности; обучались адекватным действиям на улицах города.

**Слайд 8.**

Продуктом проекта стали дидактическая игра по правилам дорожного движения, изготовленная совместно с родителями и детьми. А так же пожарный щит и картотека дидактических игр по пожарной безопасности.

**Слайд 9.**

В соответствии с планом организовала **нетрадиционное родительское собрание в формате квест – игры «Играем и учимся вместе»**. На собрании познакомила родителей с разными видами игр, дала рекомендации по организации проведения игр дома. Так же познакомила с квест-технологией и предложила поиграть в квест-игру. После игры родители поделились своими впечатлениями, что квест-игра – это увлекательное, захватывающее приключение, где при выполнении заданий повышается познавательная и творческая активность.

Таким образом, на протяжении полгода с дошкольниками средней группы была организована работа по внедрению квест - технологии, направленной на развитие познавательной активности.

**Слайд 10.**

После проведения формирующего этапа было проведено **контрольное обследование** детей группы. Результаты мониторинга представлены в виде диаграммы на слайде.

Результаты мониторинга на контрольном этапе показывают, что произошли существенные изменения в уровне развития познавательной инициативы. Низкий уровень развития с 36 % (8 чел.) снизился до  9 % (2 чел.),  средний уровень развития с 46% (10 чел.) понизился до 36% (8 чел.), в то же время высокий уровень развития познавательной активности вырос с 18% (4 чел.) до 55% (12 чел.).

**Слайд 11.**

Сравнительный анализ результатов мониторинга позволил сделать вывод о положительной динамике в развитии познавательной активности дошкольников.

**Слайд 12.**

Полученные нами данные позволяют сделать следующие **выводы**: Применение на практике квест - технологии ведет к развитию познавательной активности у детей дошкольного возраста. В целом, исследование показало, что квест – технология имеет огромный развивающий потенциал: не только создаёт условия для поддержки и развития детских интересов и способностей, но и способствует развитию индивидуальности ребенка, его самостоятельности, инициативности, поисковой активности.

Используя в своей работе  квест - технологию,  убедились, что она замечательно вписывается в концепцию, заданную ФГОС: поддержка разнообразия детства; сохранение уникальности и самоценности детства, как важного этапа в общем развитии человека; реализация программ дошкольного образования в специфических для дошкольников форме-игре, познавательной и исследовательской деятельности, творческой активности.

 На наш взгляд, квест – технология актуальна и эффективна в условиях реализации ФГОС ДО.

**Новизна представленного опыта заключается в  следующем:**

* Теоретически обоснована актуальность квест  - технологии в условиях реализации ФГОС ДО.
* Экспериментально изучена эффективность квест - технологии в развитии познавательной активности дошкольников.
* Разработан   план работы по реализации квест – технологии в средней группе. Ведущая педагогическая идея опыта заключается в создании условий для поддержки детской инициативы, познавательной активности, творчества через совместную образовательную деятельность.

 В **перспективе** с целью успешного развития познавательной активности детей дошкольного возраста планируется распространение педагогического опыта среди коллег:

* Семинар - практикум «Основные подходы к квест - технологии и опыт ее применения в образовательном процессе ДОУ при реализации требований ФГОС ДО».
* Мастер-класс «Квест-технология как инновационная модель обучения».
* Информационное сопровождение педагогов: буклет «Алгоритм организации и проведения квест - игры», памятка «Принципы построения квест-игр».
* Открытые просмотры квест-игр и организация развлечений в форме квеста.

**Слайд 13.**

Всем спасибо за внимание!

**Список литературы**

1.Федеральный закон от 29.12.2012 N 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации".

2.Федеральный государственный образовательный стандарт дошкольного образования //Приказ Министерства образования и науки№1155 от 17.10.2013 года (вступил в силу 01 января 2014 года).

3.Быховский, Я.С. Что такое образовательный веб-квест? [Электронный ресурс]/ Я.С. Быховский (http://www.iteach.ru/met/metodika/a\_2wn4.php).

4.Каравка А.А. Урок-квест как педагогическая информационная технология и дидактическая игра, направленная на овладение определёнными компетенциями // Мир науки. - 2015. - №3. - С. 20.

5.Комарова Т.С., Зацепина М.Б. «Интеграция в системе воспитательно-образовательной работы детского сада», Мозаика-Синтез Москва, 2010, стр.44.

6.Осяк С.А., Султанбекова С.С., Захарова Т.В., Яковлева Е.Н., Лобанова О.Б., Образовательный квест – современная интерактивная технология // Современные проблемы науки и образования. – 2015. – № 1-2.;

7.Полат Е.С., Бухаркина М.Ю., Моисеева М.В., Петров А.Е. Новые педагогические и информационные технологии в системе образования / Учеб. пособие для студ. пед. вузов и системы повыш. квалиф. пед. кадров / под ред. Е. С. Полат – М.: Издательский центр «Академия», 2001.

8.Сокол И.Н. Классификация квестов // Молодий вчений. – 2014. – №6 (09). – С.138-140. – [Электронный ресурс]. – Режим доступа: http://molodyvcheny.in.ua/files/journal/2014/6/89.pdf.

9.http://nsportal.ru/shkola/geografiya/library/uchebno-metodicheskoe-posobie-zhivye-kvesty-na-urokah-geografii

10.http://cyberleninka.ru/article/n/igra-kvest-kak-forma- obrazovatelnoy-deyatelnosti-so-starshimi-doshkolnikami

11.http://super-positive.ru/kvest-dlya-detey-na-ulitce/