



**«Квест-технология организация образовательной деятельности  
детей дошкольного возраста в условиях реализации ФГОС ДО»  
(из опыта работы)**

**Давыдова И. А., старший воспитатель высшей квалификационной категории**

**Ростов,  
2019 г.**

## План работы по введению квест – технологии в образовательный процесс ДОУ

Направления работы	Способы достижения	Предполагаемый выход
Подбор и изучение методической литературы по теме.	<p>Метод. литература:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Колесникова, И. В. «Проведение игры–квеста»;</li> <li>- Урмина, И. А. «Инновационная деятельность в ДОУ» и др.</li> </ul>	Составление теоретического анализа, в котором раскрывается суть работы.
Изучить опыт работы по теме: «Применение инновационных технологий в образовании и воспитании детей дошкольного возраста»	<p>Метод. литература:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Осяк, С. А. «Образовательный квест – современная технология»;</li> <li>- Морозова, Л. Д. «Пред проектирование в ДОУ»</li> <li>- Интернет-ресурсы;</li> <li>- Семинары</li> </ul>	Посетить возможные семинары по темам применения инновационных технологий в ДОУ, изучить методическую литературу и на основе этого составить краткий анализ.
В процессе работы выявить возможности детей дошкольного возраста в овладении квест-технологии.	Наблюдения, беседы.	Анализ полученных данных в виде справки.
Изучить и подобрать методические разработки квест-технологии и реализовать их в работе с детьми дошкольного возраста.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Методическая литература</li> <li>- Интернет-ресурс</li> <li>- Посещение мастер-класса</li> </ul>	Систематизировать полученные данные в кратком анализе
Разработать перспективный план работы по теме.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Наблюдения</li> <li>- Беседы</li> <li>- Методическая литература</li> <li>- Тематическое планирование д/с</li> </ul>	Перспективный план работы.
На практическом материале познакомить родителей воспитанников с основами и актуальностью квест-технологии.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Анкетирование</li> <li>- Беседы</li> <li>- Составление консультаций, памяток и т.д.</li> <li>- Родительское собрание</li> </ul>	Консультации Беседы Рекомендации Памятки
С помощью анкетирования проанализировать заинтересованность детей и их родителей квест-технологией.	Анкетирование «Эффективность квест-технологии в воспитании и обучении моего ребенка»	Анкеты Краткий анализ
Систематизировать собранный материал для оформления опыта работы.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Наблюдения</li> <li>- Беседы</li> <li>- Сбор материала и его оформление</li> </ul>	Папки-передвижки Консультации Рекомендации Памятки Теоретический анализ
Сделать вывод об эффективности использования квест-технологии в воспитании и обучении детей дошкольного возраста.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Анкеты</li> <li>- Беседы</li> <li>- Наблюдения</li> </ul>	Краткий анализ

## **Актуальность.**

В свете последних тенденций, когда вступил в силу ФГОС ДО, который базируется на основополагающих принципах:

- поддержка разнообразия детства;
- сохранение уникальности и самоценности детства, как важного этапа в общем развитии человека.

Реализация программ дошкольного образования происходит в специфических для дошкольников форме - в игре, познавательной и исследовательской деятельности, творческой активности. 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.

**Квест** (заимствование англ. Quest — «поиск, предмет поисков, поиск приключений, исполнение рыцарского обета»; изначально - один из способов построения сюжета - путешествие персонажей к определенной цели через преодоление трудностей).

### **Из истории квестов.**

Прародителями «реальных» квестов являются компьютерные игры, в которых игрокам приходилось решать головоломки, преодолевать препятствия, чтобы их компьютерный герой дошел до конца игры. Только все эти задания выполнялись в виртуальном мире.

Сами же квест-технологии в образовании и воспитании детей широко начали применяться с 1995 года, когда профессор образовательных технологий университета Сан-Диего Берни Додж предложил использовать в процессе обучения некую поисковую систему, в которой предполагалось находить решение поставленной задачи с прохождением промежуточных стадий, на каждой из которых требовалось

выполнить какое-то действие или найти ключ для выхода на следующий уровень. В России эти технологии более широко начали применяться в 2013 году.

Если говорить о квесте, как о форме организации детских мероприятий, 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. Квест - это форма взаимодействия педагога и детей, которая способствует формированию умений решать определенные задачи на основе компетентного выбора альтернативных вариантов через реализацию определенного сюжета.

Задачи могут быть самые разные по своему содержанию и наполнению: творческие, активные, интеллектуальные и т.п. Особенно значимо, что квесты могут проходить как в закрытом пространстве (группа, помещение детского сада), так и на улице, на природе охватывая все окружающее пространство.

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.

Таким образом, детские квесты помогают реализовать следующие задачи:

- **образовательные** (участники усваивают новые знания и закрепляют имеющиеся);
- **развивающие** (в процессе игры происходит повышение образовательной мотивации, развитие творческих способностей и индивидуальных положительных психологических качеств, формирование исследовательских навыков, самореализация детей);
- **воспитательные** (формируются навыки взаимодействия со сверстниками, толерантности, взаимопомощи, повышает атмосферу сплоченности и дружбы, развивает самостоятельность, активность и инициативность).

Квест - технология, 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.

## **Виды квест-игры**

### **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;

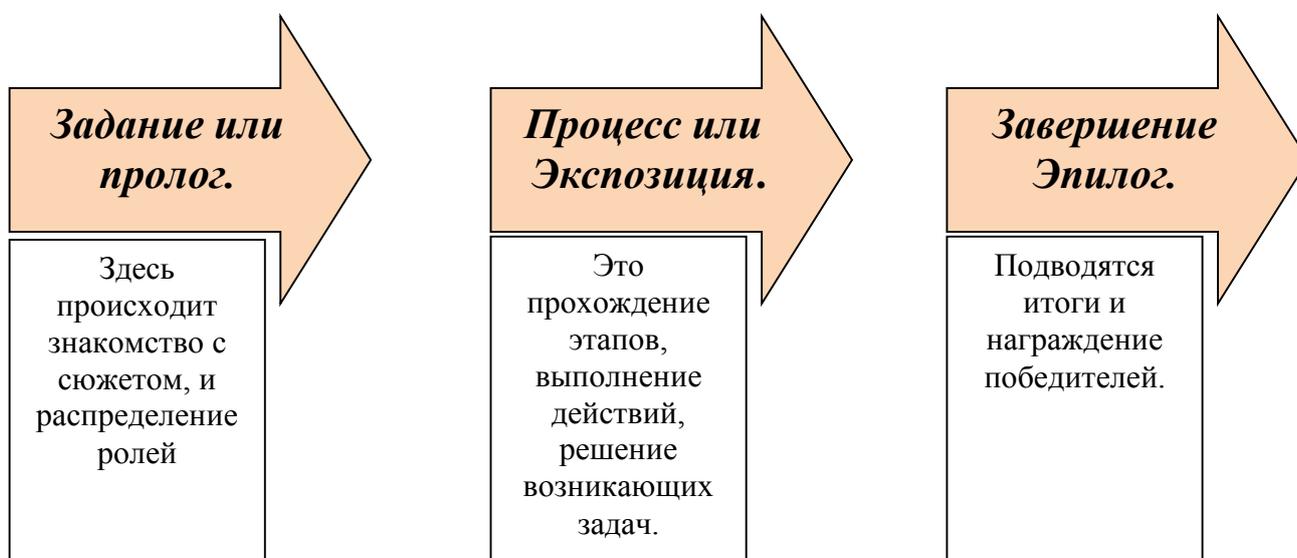
➤ *штурмовые*, когда участники получают задачу, подсказки для её решения, но пути решения выбирают сами, что зачастую служит стимулом для творческого мышления и поиска нестандартных решений;

➤ *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.

**Структура** квеста представляет собой следующую последовательность:



<i>Этап</i>	<i>Содержание деятельности</i>
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

	<p>расширению информационного поля;</p> <p>4. Оценочная - соотнесение новой информации и уже имеющихся у детей знаний, высказывание собственного отношения, оценка процесса.</p> <p>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?».</p>
--	---

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 РАЗРАБОТКИ ИГРОВОЙ ПРОГРАММЫ

Провести мониторинг потребностей воспитанников и своих педагогических возможностей.

(Что нужно и актуально сейчас детям? Какие темы? Есть ли у меня профессиональные и личностные ресурсы для данной работы?)

Определиться с материалами и условиями, подготовить дидактические и раздаточные материалы

(Что нужно для обеспечения работы? Как будет оцениваться?).

Разработать сценарий

(В какой последовательности, с учетом логики тренинга, групповой динамики и времени проведения, будут расположены выбранные формы работы?).

Определить продолжительность программы

(Сколько времени нужно, чтобы работа была результативной?)

Описать целевую группу программы

(Кто, какой, какая, какие они - дети моей группы?)

Сформулировать проблему.

(Чего сейчас не хватает данной группе, чего они не умеют, не делают, не знают?).

Поставить цели программы.

(Ради чего проводится программа? Какие цели будут поставлены? Какого результата мы хотим достичь? Достаточно ли нам времени?).

Определить задачи - шаги, позволяющие достичь цели

(Как, за счет чего цель будет достигнута?).

Создать тематический план

(Какие темы, формы работы, техники мы используем для реализации каждой задачи? Сколько нам потребуется времени на проработку каждой темы?)

# АЛГОРИТМ СОЗДАНИЯ ИГРЫ

Определите, для какой целевой аудитории будет предназначена игра.

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

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

Подумайте, на что похоже предполагаемое инструкцией действие, какие образы у вас возникают, также учтите возраст и другие особенности целевой аудитории и основную идею программы. Обобщив эти данные, придумайте игровую метафору, интригу игры.

Исходя из получившейся метафоры, придумайте вашей игре красивое название

Мысленно проиграйте всю игру и пропишите методические особенности ее проведения.

Понимая возможности игры, ее потенциал, продумайте вопросы для обсуждения, содержательного анализа после игры

Еще раз представьте себе игру и оцените, каковы ее ресурсы как для самих участников, так и для ведущего, помимо очевидных

Подумайте над вариантами модификации игры

# ПЛАН ПОДГОТОВКИ ИГРЫ



Разработать сценарий

Создать антураж для каждой зоны проведения  
лействий

Подготовить музыкальное сопровождение

Разработать презентацию для вступительной  
части

Оформить наглядные материалы («карты»)

Продумать методику и организацию проведения  
игровых заданий

Подготовить необходимый реквизит для  
прохождения

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

**Преимущество** данной технологии в том, что она не требует какой-то специальной подготовки воспитателей, покупки дополнительного оборудования или вложения денежных средств. Главное – огромное желание педагогического коллектива заложить основы полноценной социально успешной личности в период дошкольного детства.

**Роль педагога-наставника** в квест-игре организационная, т.е. педагог определяет образовательные цели квеста, составляет сюжетную линию игры, оценивает процесс деятельности детей и конечный результат, организует поисково-исследовательскую образовательную деятельность.

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.

Квест-игры одно из интересных средств, направленных на самовоспитание и саморазвитие ребёнка как личности творческой, физически здоровой, с активной познавательной позицией. Что и является основным требованием ФГОС ДО.

## Краткий анализ

### **«Применение инновационных технологий в образовании и воспитании детей дошкольного возраста»**

Главная проблема дошкольного образования – потеря живости, притягательности процесса познания. В настоящее время наблюдается увеличение числа дошкольников, не желающих идти в школу, так же снизилась положительная мотивация к занятиям, познавательная активность постепенно снижается. Система образования, требует существенных изменений в педагогической теории и практике дошкольных учреждений, совершенствования педагогических технологий.

В настоящее время педагогическими коллективами ДОУ интенсивно внедряется в работу инновационные технологии. Поэтому основная задача педагогов дошкольного учреждения – выбрать методы и формы организации работы с детьми, инновационные педагогические технологии, которые оптимально соответствуют поставленной цели развития личности. Нами был изучен опыт коллег по применению инновационных технологий в образовании и воспитании детей дошкольного возраста. Далее приведен краткий анализ используемых коллегами инновационных технологий в своей работе.

**Педагогическая технология** - это совокупность психолого-педагогических установок, определяющих специальный набор и компоновку форм, методов, способов, приёмов обучения, воспитательных средств; она есть организационно - методический инструментарий педагогического процесса (Б. Т. Лихачёв).

*Основные требования (критерии) педагогической технологии:*

- концептуальность;
- системность;
- управляемость;
- эффективность;
- воспроизводимость.

## **Здоровьесберегающие технологии**

Целью здоровьесберегающих технологий является обеспечение ребенку возможности сохранения здоровья, формирование у него необходимых знаний, умений, навыков по здоровому образу жизни.

Выделяют следующую классификацию здоровьесберегающих технологий:

- медико-профилактические;
- физкультурно-оздоровительные;
- обеспечения социально-психологического благополучия ребенка;
- здоровьесбережения и здоровьедобогащения педагогов;
- образовательные;
- обучения здоровому образу жизни .

## **Технологии проектной деятельности**

Цель: развитие и обогащение социально-личностного опыта посредством включения детей в сферу межличностного взаимодействия.

Классификация:

- «игровые»;
- «экскурсионные»;
- «повествовательные»;
- «конструктивные».

## **Информационно-коммуникационные технологии**

Мир, в котором развивается современный ребенок, коренным образом отличается от мира, в котором выросли его родители. Это предъявляет качественно новые требования к дошкольному воспитанию как первому звену непрерывного образования: образования с использованием современных информационных технологий (компьютер, интерактивная доска, планшет и др.).

Требования к компьютерным программам ДОУ:

- исследовательский характер;

- легкость для самостоятельных занятий детей;
- развитие широкого спектра навыков и представлений;
- возрастное соответствие.

### **Личностно - ориентированная технология**

Личностно-ориентированные технологии ставят в центр всей системы дошкольного образования личность ребенка, обеспечение комфортных условий в семье и дошкольном учреждении, бесконфликтных и безопасных условий ее развития, реализация имеющихся природных потенциалов. Личностно-ориентированная технология реализуется в развивающей среде, отвечающей требованиям содержания новых образовательных программ.

### **Технология портфолио дошкольника**

Портфолио - это копилка личных достижений ребенка в разнообразных видах деятельности, его успехов, положительных эмоций, возможность еще раз пережить приятные моменты своей жизни, это своеобразный маршрут развития ребенка.

Существует ряд функций портфолио: диагностическая (фиксирует изменения и рост за определенный период времени); содержательная (раскрывает весь спектр выполняемых работ); рейтинговая (показывает диапазон умений и навыков ребенка) и др.

Процесс создания портфолио является своего рода педагогической технологией. Вариантов портфолио очень много. Содержание разделов заполняется постепенно, в соответствии с возможностями и достижениями дошкольника.

### **Игровые воспитательные технологии**

*Имитационные игры (имитационное моделирование).* Характерной чертой этой технологии является моделирование жизненно важных затруднений в образовательном пространстве и поиск путей их решения.

Имитироваться могут события, ситуации, конкретная деятельность людей и обстановка, условия, в которых происходит событие или осуществляется

деятельность. Сценарий имитационной игры, кроме сюжета событий, содержит описание структуры и назначения имитируемых процессов и объектов.

### **Шоу-технологии**

Шоу-технологии – это интересное, зрелищное действо. Шоу-технология имеет три основные особенности:

1. деление участников на выступающих («сцену») и зрителей («зал»);
2. соревновательность на сцене;
3. заготовленный организаторами сценарий шоу-программы.

Схема реализации технологии: подготовка шоу-программы - проведение воспитательного шоу – подведение итогов. На этапе подготовки решение принимается организатором или группой организаторов воспитателей, группой педагогов, группой активных воспитанников и т.п. на основе некоторых исходных идей. Планирование осуществляется педагогом или небольшой группой. Будущие участники к выдвиганию идей и планированию шоу не привлекаются, но могут участвовать в творческой подготовке шоу по заданиям организаторов.

### **Технология «ТРИЗ»**

ТРИЗ (теория решения изобретательских задач), которая создана ученым-изобретателем Т.С. Альтшуллером.

Целью использования данной технологии в детском саду является развитие, с одной стороны, таких качеств мышления, как гибкость, подвижность, системность, диалектичность; с другой – поисковой активности, стремления к новизне; речи и творческого воображения.

Основной критерий в работе с детьми – доходчивость и простота в подаче материала и в формулировке сложной, казалось бы, ситуации.

### **Интерактивные образовательные технологии (ТИО)**

Ведущий принцип таких технологий – учет личностных особенностей ребенка, индивидуальной логике его развития, учет детских интересов и предпочтений в содержании и видах деятельности в ходе воспитания и обучения. Построение педагогического процесса с ориентацией на личность ребенка закономерным образом содействует его благополучному существованию, а значит здоровью.

Использование интерактивной модели обучения предусматривает моделирование жизненных ситуаций, использование ролевых игр, проектную деятельность, совместное разрешение проблемных ситуаций.

Интерактивные технологии представляют собой целостную систему, в которой образовательный процесс осуществляется в условиях постоянного, активного взаимодействия всех воспитанников; педагог и ребенок являются равноправными субъектами образовательного процесса. Интерактивное обучение – это обучение с хорошо организованной обратной связью субъектов и объектов обучения, с двухсторонним обменом информацией между ними.

### **Кейс-технологии**

К кейс-технологиям относятся:

- метод ситуативного анализа;
- метод инцидента;
- метод ситуационно-ролевых игр;
- метод разбора деловой корреспонденции;
- игровое проектирование;
- метод дискуссии.

Сущностью кейс-технологий является анализ проблемной ситуации.

### **Технология развивающего обучения**

Технология развивающего обучения предполагает взаимодействие педагога и обучающихся на основе коллективно-распределительной деятельности, поиске различных способов решения образовательных задач посредством организации

диалога в исследовательской и поисковой деятельности обучающихся. Включает стимулирование рефлексивных способностей ребенка, обучение навыкам самоконтроля и самооценки.

Таким образом, можно сделать вывод о том, на данный момент множество инновационных технологий для работы с детьми дошкольного возраста. Каждая из них актуальна, востребована и эффективна в работе.

### **Анализ полученных данных о выявлении возможности детей дошкольного возраста в овладении квест-технологии.**

**(Ноябрь 2019)**

Для выявления эффективности применения квест-технологии 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.

С применением новой технологии мы предполагаем появиться возможность дать каждому ребенку почувствовать себя успешным, раскрыть его способности, таланты и в то же время сплотить детский коллектив.

### **Анализ по изучению и подбору методических разработок по использованию квест-технологии и в работе с детьми дошкольного возраста.**

При просмотре методических разработок обращалось внимание на содержание сценариев квестов, их структуру, насыщенность дидактическим материалом, оборудованием, принципы построения. Опыт коллег помог обратить внимание на сложности, встречающиеся при организации квестов (правильно определить цель и

задачи квеста, мотивация, найти помощников, большая затрата времени на организацию). Но при этом было подчеркнуто, что все элементы образовательного квеста, подчинены общей учебной задаче. В процессе прохождения дети узнают что-то новое, приобретают навыки групповой работы и самоорганизации. Очень важно задействовать всех участников игры, давая им возможность проявить свои индивидуальные качества. По итогам анализа, можно сделать вывод о том, что квесты являются современной и эффективной формой реализации требований ФГОС ДО, так как направлены на индивидуализацию образовательной деятельности, развитие самостоятельности ребенка, его инициативности, поисковой активности.

**Перспективное планирование  
по использованию квест-технологии  
с дошкольниками  
на 2019-2020 учебный год**

Срок реализации	Содержание работы с детьми	Содержание работы с родителями	Содержание работы с педагогами
Январь	Наблюдения за играми детьми, тематикой игр, способами взаимодействия детей между собой.	Беседы: - «Нужны ли инновационные технологии в воспитании и обучении детей дошкольного возраста?»	Посетить возможные семинары по темам применения инновационных технологий в ДОУ, просмотреть блоги коллег по использованию инновационных технологий в детском саду.
Февраль	Организация игр поисковой и приключенческой направленности. Оценка увлеченности детьми такими видами игр. Организация квеста «Зарница»	- «Виды инновационных технологий, используемых в обучении и воспитании детей дошкольного возраста».	Консультация для педагогов «Использование квест-технологии технологий в практике работы с детьми дошкольного возраста.
Март	Выявить возможности детей дошкольного возраста в овладении квест-технологии. Организация квеста «Мамы и малыши»	- «Интересы детей в выборе темы для игры»	Просмотреть интернет-ресурс, провести анализ составленных коллегами сценариев квестов, подобрать методические разработки по использованию квест-технологии.
Апрель	Организация квеста «Поможем скворушке построить дом»		
Май	«В поисках пропавшей сказки» «Спасти Весну» «В поисках пропавшего Медвежонка» «Разведчики»		
Июнь	Организация квеста «Эко - квест» «Путешествие по странам мира в поисках клада»	Консультация для родителей «Квест-игра-современная образовательная технология. Играем в саду»	Буклет «Квест-технология в ДОУ»

		и дома»	
Июль	Провести промежуточный анализ увлеченности детьми квестами. Оценить сформировавшиеся у детей умения и навыки в процессе использования квест-технологии. «В поисках звуков пианино» «В поисках Василисы прекрасной»	Анкетирование «Эффективность квест-технологии в воспитании и обучении моего ребенка»	Памятка «Принципы организации квестов для детей дошкольного возраста»
Сентябрь	Организация квеста «В поисках следов осени» «Куда пойдешь, то и найдешь»	Памятка для родителей «Достоинства квест-игр для детей дошкольного возраста»	Памятка «Структура квеста»
Ноябрь, декабрь	Сделать вывод об эффективности использования квест-технологии в воспитании и обучении детей дошкольного возраста. Организация квеста «В поисках посоха Деда Мороза»	Памятка «Темы и способы организации квестов в летний период для детей дошкольного возраста»	Публикация собственного опыта педагогической деятельности
В течение года	Проведение родительских собраний в форме квеста «Мы вместе», «Итоговый квест»	Опрос родителей по результативности квест – технологии в образовательном процессе	Буклет «Дети, родители и квест»

### **Анализ результатов анкетирования «Эффективность квест-технологии в воспитании и обучении ребенка»**

В анкетировании принимали участие родители воспитанников детей - дошкольников. Около 70% заполнивших анкету проявили интерес к квест-играм, готовы к участию в них, но затрудняются сами организовывать. 30% родителей воспринимают квест-технологию умеренно. Не стремятся к изучению данной технологии. При этом все родители отмечают интерес детей к участию в квест-играх. Из тем, которые будут интересны детям, по предположениям родителей отнесли следующие: сказки, природа, приключения, экспериментирование.

Инновационный потенциал родителей необходимо развивать путем организации мастер-классов, семинаров, консультаций, памяток, привлечения к участию и организации квест-игр.

### **Анализ полученных данных об эффективности использования квест-технологии в воспитании и обучении детей дошкольного возраста (май 2019)**

Для выявления эффективности применения квест-технологии 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.

С применением новой технологии появилась еще одна возможность дать каждому ребенку почувствовать себя успешным, раскрыть его способности, таланты и в то же время это помогло сплочению детского коллектива. Дети в группе стали чаще замечать достижения других воспитанников, при выборе игры могут бесконфликтно распределить роли, например, используя считалку. Дети стали более уверенны в себе и своих силах.

### **Вывод**

Первые наработки педагогов по данной теме показали, что в процессе внедрения в практику технологии квест-игр в детском саду:

- Создаётся атмосфера эмоционального подъёма и раскрепощенности;
- Воспитатели стали проявлять искреннюю заинтересованность в достижениях детей;
- Активно обучают воспитанников эффективному взаимодействию в процессе групповой работы: умению слушать, распределять работу, оказывать помощь, обмениваться информацией и усилиями и др.;
- Педагоги стараются снимать с себя судейскую роль, не акцентировать внимание на недостатках, неудачах ребенка, не сравнивать между собой детей с разными возможностями.
- В детях развивается уверенность в себе и своих товарищах; снимается чувство страха за ошибку, осуществляется гостевой обмен между группами с равными возможностями.

Выпускники нашего детского сада умеют слушать и слышать друг друга, выражать свое мнение, договариваться, приходить к согласию; у детей развито речевое

взаимодействие; сформировано позитивное отношение к окружающему миру, другим людям, самому себе, к сверстникам; дети умеют отстаивать свою позицию, разумно и доброжелательно возражать взрослым; у них нет чувства страха за ошибку.

Ведь что такое общение? Это соединение двух душ и дети хоть на миг становятся равными. Один миг общения дает для воспитания больше, чем целые часы поучений. Такие отношения со взрослыми и сверстниками мы рассматриваем как самое важное и самое главное дело в жизни детей.

Итак, квест-технология способствовала созданию условий развития каждого ребенка для позитивной социализации, личностного развития, развития инициативы и творческих способностей на основе сотрудничества с взрослыми и сверстниками и соответствующим возрасту видам деятельности. Дети с интересом и энтузиазмом принимали участие в квест-играх, но останавливаться на достигнутом еще рано. Важно закрепить сформировавшиеся у детей знания, умения, навыки за время использования квест-технологии и продолжить работу по обогащению представлений об окружающем мире, а также развитию навыков взаимодействия со сверстниками и взрослыми, умения брать на себя ответственность, воспитывать самостоятельность. Поставленные задачи реализованы.